Assassin's Creed 2

Wir haben die Konsolenversion durchgespielt und wissen: Der Kuttenkiller meuchelt und klettert endlich abwechslungsreicher, auch wenn ihm im Endspurt etwas die Puste ausgeht.

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6097

Einer der Pazzi-Verschwörer hat sich in einem ummauerten Landhaus mit schwer bewaffneten Wächtern verschanzt. Wie soll Ezio da nur hinein kommen, geschweige denn lebend wieder heraus? Dass der Assassine Hilfe braucht, merkt auch sein Informant, ein Spion des florentinischen Regenten Lorenzo de' Medici. Der Agent schlägt vor, die Festung gemeinsam mit Söldnern anzugreifen. »Meine eigene Armee befehligen?«, raunt Ezio. »Das gefällt mir! Ist doch mal eine Abwechslung von der heimlichen Meuchelei.« In diesem Moment müssen wir einfach schmunzeln.

Denn mit seiner Bemerkung bringt der weiß gewandete Fassadensteiger das Motto von **Assassin's Creed 2** auf den Punkt: Das Actionspiel soll mehr Abwechslung bieten als der oft monotone Vorgänger, und die Jagd auf die Pazzi-Verschwörer ist ein wunderbares Beispiel dafür. Im ersten **Assassin's Creed** war jeder Meuchelmord gleich abgelaufen: Turm erklimmen, Informanten finden, immergleiche Minimissionen abarbeiten, Zielperson ausschalten. In der Fortsetzung hat dieses Auftrags-Recycling ein Ende. Jedes Attentat stellt uns vor andere Aufgaben: Ein Verschwörer lauert in seinem Landhaus. Ein anderer versteckt sich im Kloster. Und ein dritter hockt auf dem höchsten Turm des Dorfes San Gimignano, umgeben von Bogenschützen.

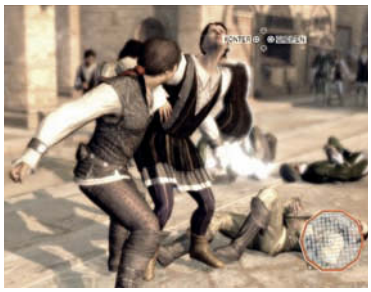
Doch all ihre Sicherheitsvorkehrungen nützen den Schurken nichts. Wir haben die fast fertige Playstation-3-Version von **Assassin's Creed 2** durchgespielt und neben anderen Unholden auch die Pazzi-Verschwörer über den Arno geschickt. Unser Fazit: Der zweite Kuttenkiller-Simulator ist definitiv besser als der erste, obwohl er am Ende nachlässt.

Historienspiel

Die Pazzi-Verschwörung gab es tatsächlich: Am 26. April 1478 verwundeten die Attentäter um den Adeligen Francesco de Pazzi den florentinischen Stadtherrn Lorenzo de' Medici und ermordeten dessen Bruder Giuliano. **Assassin's Creed 2** verknüpft das historische Ereignis mit dem Grundmotiv des Vorgängers, dem fiktiven Konflikt zwischen dem machthungrigen Templerorden und dem Geheimbund der Assassinen. Wir übernehmen wie gehabt die Rolle des Barkeepers Desmond Miles, der mithilfe des Animus-Apparats die Abenteuer seiner Assassinen-Ahnen nacherlebt. Im ersten **Assassin's Creed** verkörperten wir so den Araber Altair zur Zeit der Kreuzzüge, im zweiten meucheln wir als Renaissance-Florentiner Ezio.

Die Bilder

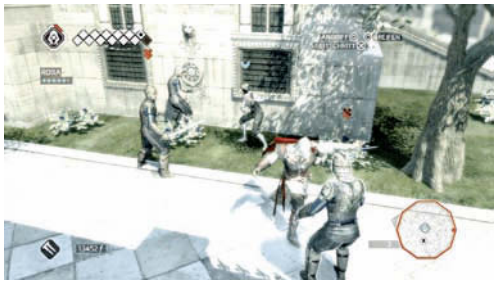
Weil Ubisoft uns keine Bilder der PC-Version zur Verfügung stellen konnte, haben wir alle Motive selbst auf der Playstation 3 geknipst. Dass manchmal kein Blut zu sehen ist, liegt daran, dass wir's abgestellt hatten. **Assassin's Creed 2** erscheint in Deutschland ungekürzt.



Zu Spielbeginn erleben wir Ezios **Geburt**, danach steuern wir den Florentiner als **jungen Mann**.

Eine Beispiel-Mission

In Venedig treffen wir die attraktive Jungdiebin **Rosa**, die beim Fassadenklettern von Gesetzeshütern angeschossen wird und abstürzt.



Als seelenverwandter Kletterfreund helfen wir der Verletzten natürlich bei der Flucht und beschützen sie vor den herbeieilenden **Wächtern**.

Nach einer Verfolgungsjagd quer durch die Stadt kann die Dame nicht mehr laufen kann, also **tragen** wir sie auf dem Rest des Fluchtwegs.

Sich auf dem **Markusplatz in Venedig** mit den Wachen anzulegen, ist keine gute Idee. Denn gegen zahlenmäßig überlegene Gegner tut sich Ezio schwer.

Der **Dogenpalast** sieht seinem realen Vorbild (unten) vorbildlich ähnlich.

Dick gepanzerte **Ritter** wehren Ezios Konterattacken ab und teilen mit ihren Äxten selbst ordentlich aus. Dafür sind sie behäbig und können dem Assassinen nicht auf Dächer hinterher klettern. So hat jeder Gegner-Typ Vor- und Nachteile.

Zum Einstieg zeigt **Assassin's Creed 2** eine kurze Video-Zusammenfassung seines Vorgängers, sodass auch Serien-Neulinge die Handlung verstehen: Der Templer-Konzern Abstergo hat Desmond Miles entführt, um in dessen Erinnerungen nach »Edensplittern« zu suchen, mysteriösen Artefakten. Im ersten Spielabschnitt fliehen wir gemeinsam mit der Forscherin Lucy aus dem Abstergo-Hauptquartier und erfahren, für wen die Schöne wirklich arbeitet. Obwohl, so schön wie im ersten **Assassin's Creed** sieht die Blondine nicht aus, sie wirkt puppenhafter. Das mag daran liegen, dass unsere Playstation-3-Version nicht ganz fertig ist; womöglich feilen die Entwickler noch an den Gesichtstexturen und -Animationen. Letztere fallen bei allen Charakteren etwas hölzern aus.

Familiendrama

Wie sein Vorgänger erzählt **Assassin's Creed 2** eine über weite Strecken packende Geschichte. Auch nach der Flucht von Abstergo nutzt Desmond einen Animus, um in die Erinnerungen seines Ahnen Ezio einzutauchen. Im Gegensatz zum Vorgänger wechseln wir nicht ständig zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her, sondern steuern Desmond nur durch drei Realwelt-Abschnitte: am Anfang, in der Mitte und am Schluss. Dafür darf der Barmann nun auch die Fähigkeiten seines Vorfahren einsetzen, etwa wenn er sich mit Abstergo-Handlangern prügelt.

Auch Ezios Abenteuer beginnt ungewohnt, nämlich mit seiner Geburt, nach der ihn sein Vater stolz in den Armen wiegt. Kurz darauf steuern wir den künftigen Assassinen als jungen Mann, der sich mit den Emporkömmlingen der Pazzi-Familie prügelt, mit dem Bruder um die Wette klettert, auf ein Schäferstündchen bei der Freundin vorbeischaut und dem jungen Leonardo da Vinci begegnet. Diese Abschnitte dienen als Tutorial. Überdies sollen wir Ezios Familie kennen lernen. Denn die fällt schon bald einem furchtbaren Verrat zum Opfer, Ezio schwört Rache und übernimmt den geheimen »Nebenberuf« seines Vater: Er wird Assassine.

Filmstimmung

Assassin's Creed 2 erzählt also eine persönlichere Handlung als sein Vorgänger. Der charmante Ezio taugt besser als Identifikationsfigur als der zugeknöpfte Altair, auch wenn er die Familientragödie etwas zu schnell wegsteckt. Sei's drum, der neugeborene Messerschwinger schlittert in ein Abenteuer, das rasch über die persönliche Rachegeschichte hinauswächst. In Florenz retten wir Lorenzo de' Medici vor dem Pazzi-Attentat, in Venedig erfahren wir von einem Komplott gegen den Dogen (Stadtregenten). Und wer steckt dahinter? Die Templer!

Die Verschwörungsgeschichte erzählt **Assassin's Creed 2** mit

Die Versionen

Neben der regulären Version für 45 Euro wird es von **Assassin's Creed 2** zwei Spezialfassungen geben: Die **White Edition** (links, 55 Euro) enthält eine Ezio-Figur sowie eine Bonusmission, die limitierte **Black Edition** (rechts, 300 Euro) bringt eine schwarze Assassinen-Statuette, drei Zusatzaufträge sowie weiteren Begleitkram.

Ein befreundeter Dieb transportiert Rosa auf seiner **Gondel** durch die venezianischen Kanäle, wir säubern das Ufer von Bogenschützen.

Die Gondel steuert schließlich das Dock der **Diebesgilde** von Venedig an, wo wir Rosa behutsam ausladen und zur »Notoperation« tragen.

So treffen wir Rosas Chef, den Diebeskönig **Antonio**. Der dankt uns für die Rettungstat und dient fortan als wichtiger Kontaktmann.

Der Dogenpalast dient heute als Museum, außerdem sitzt dort die Sanierungsbehörde von Venedig.

Wir steuern Leonardo da Vincis **Kutsche** und schütteln mit waghalsigen Manövern Verfolger ab.

Den Barkeeper **Desmond Miles** steuern wir seltener als im Vorgänger.

Dank des **Adlerblicks** spüren wir unsere Zielperson (golden) auf einem Schiff auf.

Mit Leonardos **Flugmaschine** segeln wir über die Dächer von Venedig und weichen Brandpfeilen aus.

klasse vertonten Spielgrafik-Zwischenfilmen, in denen immer wieder bekannte Gesichter auftauchen. Etwa der venezianische Diebeskönig Antonio oder Leonardo da Vinci, der bald zu Ezios treuem Freund reift. Am Ende wird der Erfinder allerdings genau wie die meisten anderen Charaktere (etwa die Diebin Rosa und Ezios Schwester Claudia) zum reinen Statisten degradiert – hier haben die Entwickler viel Potenzial verschenk. Immerhin gipfelt die Geschichte in einem ebenso packenden wie offenen Ende, das mal wieder genauso viele Fragen aufwirft, wie es beantwortet.

Dorfidylle

Ezios Abenteuer führt uns an stimmungsvolle Schauplätze. Neben den mit (recht detailarmen) Fußgängern und (wiedererkennbaren) Sehenswürdigkeiten gefüllten Großstädten Florenz und Venedig erkunden wir auch die Dörfer Forli und San Gimignano samt der umliegenden Landschaft. Im Vergleich zu den detaillierten Siedlungen wirken die Wiesen allerdings etwas eintönig. Durch einen Pferderitt oder mit der Schnellreisefunktion wechseln wir zwischen Schauplätzen.

Eine besondere Rolle spielt Ezios Heimatdorf Monteriggioni, das wir im Spielverlauf aufmöbeln können. Denn Haupt- und Nebenaufträge sowie Schatzkisten werfen Geld ab, mit dem wir die Gebäude des Dorfs restaurieren. Das bringt regelmäßige Einnahmen, die wir in unserer Familienvilla abholen. Bei Händlern (die es in allen größeren Orten gibt) kaufen wir Ausrüstung. Ärzte etwa verscherbeln Heilpakete, Schmiede bieten Rüstungen feil, die unsere Lebensenergie erhöhen. Im Kampf kann Ezios Körperpanzer auch beschädigt werden, die Reparatur kostet Geld. Der Flickzwang nervt zwar manchmal, der Ausrüstungskauf und die Dorf-Upgrades motivieren aber. Schließlich weht damit ein Hauch von Rollenspiel durch die Meuchelei.

Missionskette

Die schönsten Schauplätze nutzen nichts, wenn es dort nichts zu tun gibt. Deshalb hat der Entwickler Ubisoft Montreal neben Hauptmissionen auch Nebenquests entworfen, die allerdings nur dünne Geschichtchen erzählen und stets nach den gleichen Mustern ablaufen (Wettrennen, Auftragsmord, etc.). Die Hauptaufträge erweisen sich dafür als ausgesprochen unterhaltsam. Zum Beispiel verfolgen wir Verschwörer durch

Trautes Assassinen-Heim

Ezios **Familienvilla** und das Dorf Monteriggioni werten wir auf, um Zusatzeinnahmen zu verdienen.

Im **Gebäudemenü** kaufen wir teure Upgrades.

Bei Ezios Schwester **Claudia** holen wir das Geld ab.

Die Glyphen

Wenn wir eine von 20 versteckten **Glyphen** finden ...

... müssen wir ein simples Bilderrätsel lösen ...

... um einen Teil des Videos »**Die Wahrheit**« zu sehen.

Im echten Leben greifen die Pazzi-Attentäter Lorenzo de' Medici in einer Kathedrale an, im Spiel jedoch unter freiem Himmel.

Mit seinen **Armklingen** schaltet Ezio zwei neugierige Stadtwachen gleichzeitig aus.

Der Showdown steigt in der **Engelsburg** in Rom, wo wir auch kurz ein Pferd reiten.

die Gassen Venedigs, um ihr Gespräch zu belauschen. Oder wir verwenden Ezios Adlerblick (ein im Vorgänger oft ungenutzter Spezial-Sichtmodus), um im Kloster den versteckten Pazzi-Verschwörer und seine als Mönche verkleideten Leibwächter zu erkennen. Denn der Schurke leuchtet golden, sein Wächterheer rot.

Auch Ezios Freundschaft zu Leonardo zahlt sich aus, zumindest in punkto Abwechslung. Zum Beispiel brettern wir mit Leonardos Pferdekutsche durch die Botanik und schütteln durch wilde Manöver Verfolger ab, die auf den Wagen klettern. Ein andermal segeln wir mit Leonardos Flugmaschine über Venedig, um im befestigten Dogenpalast zu landen. Doch selbst die ganz normalen Meuchelmorde machen Spaß, denn sie sind diesmal in eine klare Missionsstruktur eingebettet: Meist erledigen wir zunächst mehrere Handlanger, um uns zu unserem Hauptziel vorzuarbeiten.

Auftragsschwäche

Ein Auftrag wirkt jedoch arg konstruiert: Am Hafen von Forli verweigert uns ein Schiffskapitän die Passage nach Venedig, weil wir keinen Pass besitzen. In just diesem Moment ruft zufälligerweise eine Frau um Hilfe, die sich – als wir sie mit einer Gondel von einer Insel retten– zufälligerweise als Gattin des Herzogs entpuppt. Und den Kapitän auffordert, uns mitzunehmen. Da hätten sich die Entwickler eine originellere Auftragskette ausdenken können.

Gleiches gilt für das schwache Abschlusskapitel in der Engelsburg in Rom. Denn die Kirchenfestung besteht aus einem linearen Schlauchlevel, da hätten wir uns mehr spielerische Freiheit gewünscht. Der Endkampf ist überdies erschreckend einfach.

Turnreiz

Wie im ersten **Assassin's Creed** müssen wir immer wieder abwägen, ob wir lieber auffällig oder

Das wünschen wir uns für die PC-Version

Neben der obligatorischen Mausunterstützung und wählbaren Grafikeinstellungen haben wir vier konkrete Wünsche für die PC-Fassung von Assassin's Creed 2.

Höhere Sichtweite: Insbesondere beim Türmeklettern fällt uns auf, wie sehr ferne Gebäude im hässlichen Nebel verschwimmen. Auf rechenstarken PCs könnte die Luftsuppe verschwinden.

Mehr Landschaftsdetails: Auch wenn die Umgebungen der Dörfer malerisch aussehen, wirken sie im Vergleich zu den detaillierten Städten eintönig. Wie wär's mit mehr Vegetation auf dem PC?

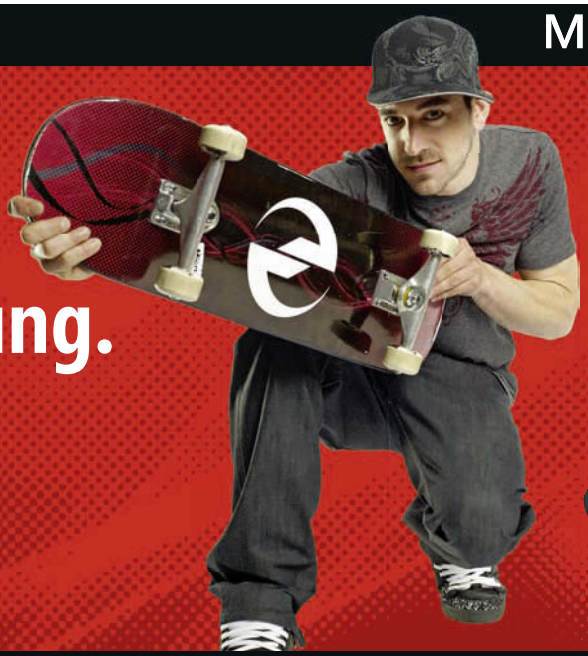
Schärfere Texturen: In unserer unfertigen Playtstation-3-Version wirken viele Umgebungs- und Kleidertexturen aus der Nähe unscharf. Zumindest auf dem PC muss das nicht sein.

Verbesserte Wasseranimation: Wenn Ezio schwimmt, bleibt die Wasseroberfläche unbewegt. Für moderne PC-Grafikkarten wäre es ein Leichtes, sie mit schicken Shader-Wellen zu beleben.

Microsoft® Hardware

Volle Kontrolle.
Ohne Verzögerung.

Beherrsche das Spiel: maximale Präzision bei kabelloser Freiheit. Let the games begin!



Microsoft® SIDEWINDER X8 mouse

Kompatibel mit Windows 7

LIFE at play

www.microsoft.de/sidewinder

Auf der Suche nach Glyphen turnen wir durch vertrackte und weitläufige **Innenräume**.

Im venezianischen **Karnevalsgetümmel** kann Ezio problemlos untertauchen.

heimlich vorgehen. In Menschenmengen etwa kann Ezio untertauchen, um Wachposten unbemerkt zu passieren. Außerdem dürfen wir Verbündete anheuern, zum Beispiel Diebe. Die können Gegner weglocken und uns so den Weg freiräumen. Am unterhaltsamsten ist allerdings die Kletterei: Perfekt animiert hechtet Ezio über Mauern und Dächer. Dafür müssen wir meist nur zwei Tasten gedrückt halten und in die richtige Richtung lenken, den Rest erledigt der Florentiner automatisch. Diese simpel-elegante Akrobatik macht wieder einen Hauptreiz von **Assassin's Creed 2** aus, zumal wir im Spielverlauf zusätzliche Spezialmanöver lernen. Nur an einer einzigen Stelle nervt die Turnerei, weil wir ausschließlich von vorne auf einen Pfahl springen dürfen, obwohl ihn Ezio von der Seite erreichen könnte.

Schwertballett

Falls wir auf Wächter stoßen, kommt das altbekannte Kampfsystem zum Tragen: Mit vier Tasten lösen wir zur Situation passende Aktionen aus. Zum Beispiel schubsen wir Bogenschützen über Brüstungen, stürzen uns mit unseren Armklingen vom Dach in einen Gegnerhals oder blocken im Nahkampf Axtschläge ab. Außerdem dürfen wir nun Feinde entwaffnen. Timing ist ausgesprochen wichtig, Konterschläge müssen wir zum richtigen Zeitpunkt ansetzen. Die Bewegungen wirken dabei vorbildlich flüssig und hinterlassen manchmal eher den Eindruck eines choreographierten Balletts als den eines hektischen Schwertkampfs. Das liegt aber auch daran, dass die Gegner zu Spielbeginn einfach zu besiegen sind. Später bekommen wir's auch mit gepanzerten Rittern zu tun, die unsere Gegenangriffe ihrerseits kontern. Oder mit Sprintern, die schneller rennen als wir – Fluchtversuch zwecklos.

Alle anderen Verfolger werden wir los, indem wir in der Menge untertauchen. Oder im Wasser, denn Ezio darf auch schwimmen. Am meisten Spaß machen jedoch immer noch Verfolgungsjagden über die Dächer, zumal uns die Wächter gerne mal hinterher kraxeln und sogar Verstecke wie Heuhaufen durchsuchen. Wie im Vorgänger lassen sich die Feinde manchmal aber zu einfach abschütteln; einmal etwa ließ ein Ritter von uns ab, nur weil wir von einer Brüstung gehüpft waren. Um die Gesetzeshüter loszuwerden und unseren Bekanntheitsgrad zu verringern, können wir auch Regierungsbeamte meucheln, Herolde (die Nachrichtensprecher der Renaissance) bestechen oder Fahndungsplakate abreißen. Die Poster hängen jedoch oft an unsinnigen Orten wie dem Dach einer Kirche – ein Störfeuer in der sonst stimmigen Welt.

Sammelsinn

Wir müssen in **Assassin's Creed 2** nicht stur der Handlung folgen, sondern können auch Schauplätze erkunden und Sammelaufgaben erfüllen. Im Gegensatz zur müden Flaggen-Aufklauberei aus dem Vorgänger sind die nun sinnvoll: Schatzkisten bringen Geld, Glyphen (mysteriöse Wandzeichen) schalten Bilderrätsel sowie ein interessantes Kurzfilmchen namens »Die Wahrheit« frei, und Federn erfreuen Ezios Mama, die nach der Familientragödie in Apathie versinkt. Außerdem können wir sechs Assassinen-Siegel einsacken, die wir benötigen, um an Altairs alte Rüstung heranzukommen. Die Schlüssel zum Körperpanzer lagern in Kirchen oder in unterirdischen Krypten, in denen wir knifflige Hüpf- und Kletterpassagen absolvieren müssen (ja, nun wird auch in Innenräumen gekraxelt). Zudem gibt's manchmal Skriptsequenzen, zum Beispiel verfolgen wir einen Templer, hinter dem Brücken zerbröseln und Fallgitter herab krachen, wir müssen Alternativwege suchen.

Eine weitere Sammelaufgabe entpuppt sich allerdings als Rückfall in alte Designschwächen. So können wir in der Spielwelt 30 Kodexseiten finden, mit denen wir unsere Lebenspunkte erhöhen. Doch erst gegen Spielende erfahren wir, dass wir die Schriftrollen unbedingt brauchen, um weiterzukommen. Also müssen wir die 15 restlichen Seiten sammeln, was stets gleich abläuft: Wachposten ablenken, ins immergleiche, winzige Schatzkämmerchen eindringen, Schriftrolle stehlen – gähn! Durchgehend abwechlungsreich ist **Assassin's Creed 2** also doch nicht. Egal, was Ezio sagt. GR

Assassinen-Einkauf

Bei **Ärzten** kaufen wir Heilpäckchen und Waffengift.

Schmiede bieten immer bessere Rüstungsteile an.

Unsere Klamotten färben wir bei **Schneidern** um.

Bilder von **Kunsthändlern** schmücken die Familienvilla.

Die Kodexseiten

Wir heuern eine Gruppe **Kurtisanen** an, um die Wächter wegzulocken. Schon ist der Weg zur Kodex-Schatzkiste frei. Blöd nur, dass wir dieses Manöver zum Spielende hin 15 Mal wiederholen müssen.

Assassin's Creed 2

▸Angespielt ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **15. Februar 2010**
▸Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ▸Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Bis kurz vor dem Ende hätte ich Assassin's Creed 2 ohne Gewissensbisse als Meisterwerk gepriesen, klasse erzählt und klasse inszeniert. Doch ausgerechnet auf den letzten Metern werden die Aufgaben eintöniger, die Handlung verflacht (mit Ausnahme des tollen Endes). Egal, besser als der erste Teil ist die Meuchel-Fortsetzung allemal. Ich bereue keine Sekunde Spielzeit.

Potenzial Sehr gut

micha@gamestar.de

Alle Orte im Spiel gibt es wirklich. San Gimignano etwa ist dank seiner hohen Türme ein beliebtes Touristenziel.