

# Assassin's Creed 2

So setzt man ein Spiel fort! Ubisofts **Assassin's Creed 2** ist abwechslungsreicher, stimmiger und mitreißender erzählt als der sehr gute Vorgänger. Wir haben die PC-Version getestet.

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 3586  
Komplettlösung  
► Quicklink: 6702  
GameStar-TV 10/10  
(Premium)

## Facts

- 5 Städte
- 12 Hauptaufträge
- 15 Missionstypen
- 6 Assasinengräber
- 20 Rüstungsarten
- 30 Waffengattungen

## Inhalt

Mega-Test.....	20
Die Testbedingungen.....	20
Online-Pflicht.....	21
Glyphen & Bilderrätsel .....	22
Was ist neu? .....	23
Ezios Schlupfwinkel .....	24
Die Qual der Wahl .....	25

## ! Die Testbedingungen

Obwohl **Assassin's Creed 2** bereits am 4. März erscheint, konnte uns Ubisoft bis zum Redaktionsschluss keine vollständige PC-Fassung zukommen lassen. Damit Sie zum Verkaufsstart von uns trotzdem ein Urteil über die Qualität des Spiels erhalten, haben wir kurz vor Heftschluss eine spezielle PC-Version gespielt, die noch nicht alle Story-Elemente enthielt, aber dem Programmiercode der Master-Version entsprach. Ebenfalls enthalten war eine der beiden im finalen Programm integrierten Download-Missionen. Zusätzlich spielten vier GameStar-Redakteure die inhalts-gleiche Xbox-360-Version durch, um die Entwicklung der Story, Atmosphäre und Figuren beurteilen zu können. Alle Einzelwertungen beziehen sich ausdrücklich auf die PC-Fassung. Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, werden wir die vollständige Version von **Assassin's Creed 2** bereits in unserem Hardware-Labor ausführlichen Tests unterziehen und pünktlich zum Verkaufsstart einen umfassenden Technik-Check, ein Test-Video sowie Berichte über etwaige Bugs auf GameStar.de nachreichen.





Gemeinsam mit der KI-gesteuerten Rosa (hinten links) kämpfen wir uns aus einem Palast frei. Wachen mit Rüstungen sind zwar besonders harte Brocken, aber auch schwerfällig. (1680x1050, volle Details, Unschärfeeffect)

Es gibt angenehmere Arten, geweckt zu werden, als mit den Worten »Weg hier, sonst sind wir tot!« Genau das aber geschieht Desmond Miles, seines Zeichens Hauptdarsteller von **Assassin's Creed 1 & 2** und Entführungsoffer des Wissenschaftlers Warren Vidic. Wir spulen zurück: Im ersten Teil von 2008 zwang der durchgeknallte Vidic den jungen Barkeeper zu einem irren Experiment. Darin ging es um Jahrhunderte alte Erinnerungen des Assassinen Altaïr, die tief in Desmonds Erbgut vergraben liegen. Durch eine Maschine namens Animus kann der Erfahrungsschatz des Meuchelmörders abgerufen und erneut »erlebt« werden. Vidics Ziel: Das geheime, längst vergessene Versteck des legendären Artefakts Edenapfel aufzuspüren und mit dessen Macht seinem untergehenden Templerorden zu neuer Stärke zu verhelfen. Als Desmond den Plan durchschaut, will Vidic ihn ausschalten. Grade noch rechtzeitig wird Vidics Labor von Altaïrs Mit-Assassinen angegriffen, der irre Wissenschaftler flieht. Desmond bleibt zurück und erkennt (dank des von Altaïr gelernten Adlerblicks) plötzlich merkwürdige Symbole an einer Wand. Doch dann: Abspann, Ende von Teil 1.

Genau hier setzt **Assassin's Creed 2** an, nahtlos, mit Desmonds Blick auf die kryptischen Zeichen. Und der im Spielverlauf geläuterten Lucy Stillman, ehemalige Assistentin des Bösewichts Vidic. Sie ist es, die Desmond unsanft aus seiner Trance reißt: »Weg hier, sonst sind wir tot!«

### Ende mit Anfang

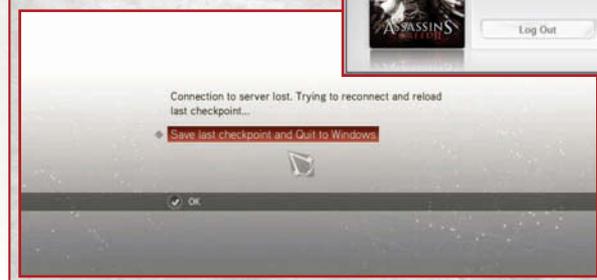
Wer das erste **Assassin's Creed** nicht gespielt hat, der dürfte schwer in die Handlung des zweiten Teils finden. Selbst die rasant geschnittene Zusammenfassung zu Beginn hilft da nur wenig. Das mögen bisherige **Assassin's Creed**-Verweigerer blöd finden, doch wertungsrelevant kann das nicht sein. Denn ähnlich wie **Mass Effect 2** ist **Assassin's Creed 2** als Teilstück einer größeren Geschichte angelegt, die sich über mehrere Spiele strecken soll. Und genau wie das Bioware-Rollenspiel hält sich auch Desmonds neues Abenteuer nicht lange mit einem Prolog auf. Im Gegenteil: Bereits in den turbulenten ersten Minuten fliehen Sie mit Lucy aus dem Laborkomplex, prügeln sich durchs Wachpersonal und werden schließlich in Lucys Kofferraum aus dem Schurkenhauptquartier geschmuggelt. In einer Lagerhalle fernab von Vi-

dics Einflussbereich endet die Flucht. Hierher hat die selbstbewusste Blondine eine der gengetriebenen Zeitreisemaschinen

(Animus) gebracht, mit der Desmond abermals in die Haut eines seiner Assassinen-Urahnen schlüpfen soll; in die des jungen

## ! Online-Pflicht

**Assassin's Creed 2** ist das erste Ubisoft-Spiel, das mit einem haus-eigenen Kopierschutz-System, dem so genannten Ubisoft-Starter, versehen wurde. Anders als bei der von anderen Programmen bekannten einmaligen Online-Aktivierung (etwa über Steam) muss **Assassin's Creed 2** durchgehend mit dem Internet verbunden sein, sonst verweigert es seinen Dienst. In der Praxis bedeutet das: Bricht Ihre Verbindung während einer laufenden Partie ab, wird das Spiel beendet, und Sie landen auf dem Desktop. Die Position des Helden Ezio wird auf den letzten Kontrollpunkt zurückgesetzt. Während unseres Tests kam es einmal zu diesem Vorfall. Vorteile des Systems: Die Spiel-DVD muss nicht im Laufwerk liegen, und Sie können **Assassin's Creed 2** beliebig oft auf beliebig vielen Rechnern installieren. Zudem dürfen Sie Ihre Spielstände auch online auf dem Ubisoft-Portal abspeichern und haben so von überall Zugriff darauf. Ob Sie Ihren Fortschritt optional auf der eigenen Festplatte sichern, macht allerdings keinen Unterschied. Denn besteht aufgrund technischer Probleme oder Wartungsarbeiten kein Zugriff auf die Server, startet das Spiel ohnehin nicht.





Die Zwischensequenzen sind fein animiert und voller Humor.

**Klettermaxe**

**Hendrik Weins:** Da ist es wieder, dieses grandiose Gefühl von Freiheit. Geschmeidig über Dächer zu flitzen und dabei die bildgewaltigen Kulissen zu genießen, macht einfach Laune. Vor allem Venedig hat es mir angetan, das märchenhafte Flair der Stadt wurde von den Entwicklern perfekt eingefangen. Schade nur, dass die Kämpfe abermals in oft langwierige Klickorgien ausarten und so manches Spielelement (wie der Ausbau der Villa) etwas aufgesetzt wirkt. Macht aber nichts, das Dream-Team Ezio und Leonardo machen Assassin's Creed 2 zu einem ganz besonderen Erlebnis.



hendrik@gamestar.de

treuen Verlobten eine Lektion erteilt (Nebenquests). Auf diese Weise werden Sie höchst unterhaltsam mit allen Funktionen des Spiels vertraut gemacht und lernen darüber hin-aus mit Ezio auch einen Helden kennen, wie er lebendiger kaum sein könnte. Aufmüpfig und temperamentvoll, nie um einen lockeren Spruch verlegen, Frauenheld und Provokateur, im Grunde seines Herzens aber ein guter Mensch – mit so jemandem identifiziert man sich leicht. Umso größer dann der Schock: Ezios Vater Giovanni wird Opfer einer Intrige, zu Unrecht des Verrats angeklagt und schließlich gemeinsam mit Federico und Petruccio gehängt. Das alles geschieht vor den Augen Ezios, der hilflos mit ansehen muss, wie seine Familie ermordet wird. Noch während die leblosen Körper an den Stricken baumeln, schwört Ezio, sich an den Hintermännern des Komplotts zu rä-

chen. Das mag sich verhältnismäßig simpel anhören, bringt aber durch die Erzählweise und die Identifikation mit dem Helden eine Menge Emotionen ins Spiel. So sind wir für die Jagd nach den Verschwörern extrem motiviert, zumal es Ubisoft sehr gut versteht, Ezios Entwicklung vom rebellischen Jüngling zum berechnenden Assassinen glaubwürdig darzustellen. Schade nur, dass ausgerechnet das Finale, auf das Ezio so verzweifelt hinarbeitet, vergleichsweise unspektakulär ausfällt. Wahrscheinlich hebt sich Ubisoft den großen Knall für den dritten Teil auf.

**Hilfe mit Folgen**

Ähnlich wie sein Vorgänger Altaïr ist Ezio auf der Jagd nach gleich mehreren Verschwörern. Allerdings müssen Sie in **Assassin's Creed 2** nicht mehr jedes Mal zur örtlichen Meuchelmörder-Filiale spazieren, danach drei stets gleiche Untermissionen absolvieren und anschließend den Mordauftrag ausführen. Stattdessen folgen Sie einer klar vorgegebenen, aufeinander aufbauenden Missionsstruktur, ähnlich der Haupthandlung von **GTA 4**. So retten Sie in Venedig erst die verletzte Diebin Rosa aus den mordlüsternen Händen mehrerer Wachen, schlagen sich dann mit ihr zu einem Kanal durch, um anschließend die Fluchtgondel vor hinterhältig postierten Bogenschützen zu beschützen. Rosas Bruder und Anführer der Diebesgilde, Antonio, ist Ezio daraufhin so dankbar, dass er ihm bei der Jagd nach Dante Moro, einem der Hintermänner des Auditore-Komplots, hilft. Dessen unfreiwilliges Ableben soll publikumswirksam inszeniert werden, am besten abends während des Karnevals, da wo es jede Menge Zuschauer gibt. Um nah genug an Dante heran zu kommen, braucht Ezio aber eine goldene Maske, die er erst in drei vom Festveranstalter organisierten Spielen gewinnen muss. Also bezirzen Sie Frauen, um Taschentücher zu ergattern, klappern unter Zeitdruck Checkpoints ab und liefern sich ein packendes Capture-the-Flag-Turnier mit einem flinken KI-Kontrahenten. **Assassin's Creed 2** kombiniert dabei geschickt all seine spielerischen Facetten. Ezio kämpft, schleicht, schwimmt, klettert, klaut, tötet, rennt, darf

Edelmanns Ezio Auditore da Firenze. Zielpunkt der Reise: Norditalien Ende des 15. Jahrhunderts.

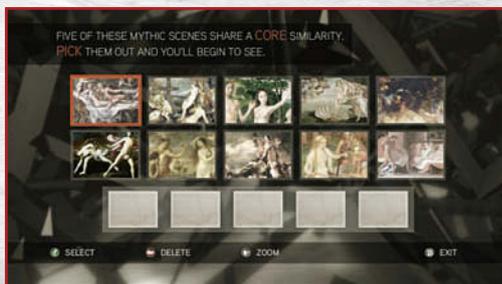
**Held mit Fehlern**

In den Erinnerungen seines italienischen Vorfahren soll Desmond nicht nur weiter nach dem Versteck des Edenapfels suchen, sondern auch Ezios Fertigkeiten erlernen und in die reale Welt übertragen. Zu Beginn schickt Sie

**Assassin's Creed 2** durch ein kurzweiliges Tutorial, in dem Ezio erst an den arroganten Sohn der verfeindeten Pazzi-Familie gerät (Kampftraining), sich dann mit seinem Bruder Federico ein Rennen über die Dächer von Florenz liefert (Klettereinlagen) und schließlich seinen beiden anderen Geschwistern Claudia und Petruccio diverse Gefallen tut; so wird zum Beispiel einem un-

**Glyphen & Bilderrätsel**

Wer genau hinschaut und seinen Adlerblick einsetzt, der findet an Häuserfassaden so genannte **Glyphen**. Das sind besondere Erinnerungsfetzen aus Desmonds Erbgut, die Sie jedoch nur entschlüsseln, wenn Sie teils knifflige **Kombinations- und Bilderrätsel** lösen. Haben Sie alle 20 Glyphen dekodiert, werden Sie mit einer hübschen Filmsequenz belohnt, die ... nein, das verraten wir jetzt nicht. Nur soviel: Desmonds Geschichte wird um eine spannende Facette erweitert.



## Was ist neu?

- ▶ Ezio kann schwimmen & tauchen
- ▶ Gesucht-System
- ▶ Schlupfwinkel
- ▶ Geld
- ▶ aufrüstbare Gegenstände
- ▶ Gegner entwaffnen
- ▶ neue Attentatsmanöver
- ▶ Schnellreise-System
- ▶ Tageszeitenwechsel
- ▶ Glyphen und Bilderrätsel
- ▶ Assassinen-Gräber
- ▶ Gondeln / da Vincis Fluggerät



In den sechs **Assassinengräbern** gilt es, unter Zeitdruck zu einer bestimmten Stelle zu klettern. Lohn der Mühe: die Rüstung und das Schwert von Altaïr.

mal hier niemanden töten oder mal da kein Aufsehen erregen, lokalisiert mittels Adlerblick Zielpersonen im Gemenge, befreit gefangene Verbündete, belauscht Gespräche oder eskortiert Kontaktpersonen – wer im ersten Teil nach mehr Vielfalt gerufen hat, der findet sie hier.

### Kämpfe mit Kumpels

Neben guten Ideen beim Missionsdesign fehlte es dem ersten **Assassin's Creed** auch an einem durchdachten Kampfsystem. Wer im richtigen Moment zum Konter ausholte, der stach selbst ein Dutzend Gegner mühelos nieder. In **Assassin's Creed 2** ist das nun nicht mehr so einfach, was vor allem an den fünf neuen, höchst unterschiedlichen Feindklassen liegt. Dick gepanzerte Grobiane etwa scheren sich herzlich wenig um frontale Angriffe und haben zudem die unangenehme Angewohnheit, Ezio mit Axthieben aus dem Gleichgewicht zu bringen. Deshalb gilt es, den Schmetterangriffen erst auszuweichen und den Burschen dann in den Rücken zu fallen. Etwas hartnä-

ckiger sind die Widersacher nun auch bei der Verfolgung. Anders als im ersten Teil durchsuchen sie mögliche Verstecke und stochern mit ihren Hellebarden in den berühmten Heuhaufen nach Ihnen. Außerdem gibt's nun ein an **GTA** erinnerndes Fahndungslevel, das nach und nach ansteigt, wenn Ezio Aufmerksamkeit erregt. Um dieses wieder zu senken, reißen Sie Steckbriefe von Wänden oder bestechen Herolde, Sie nicht zur Fahndung ausrufen zu lassen. Nichtsdestotrotz ist die Gegner-KI nach wie vor verbesserungsfähig. Zum einen leisten sich die Verfolger bei Klettereinlagen häufig Aussetzer, zum anderen agieren die Burschen nach wie vor nicht im Team, sondern greifen brav einer nach dem anderen an. Wer dann noch eine Rauchbombe wirft, der kann die wehrlosen (weil hustenden) Wachen gleich reihenweise erdolchen. Noch leichter werden die Kämpfe, wenn Sie Mitglieder einer der drei Fraktionen (Diebe, Söldner und Kurtisanen) anheuern, die überall in den Straßen auf ihren Einsatz warten. Denn während die Verbünde-

ten das Wachpersonal ablenken, können Sie die Schergen problemlos von hinten mit einem einfachen (brutal animierten) Streich ins virtuelle Nirwana messern.

### Balkon mit Aussicht

Wie schon der Vorgänger zieht auch **Assassin's Creed 2** einen Großteil seiner Faszination aus den grandiosen Klettereinlagen. Flüssiger animiert als noch Altaïr kraxelt Ezio behände an Fassaden hoch, greift automatisch nach dem nächstbesten Vorsprung und erklimmt so selbst schwindelerre-

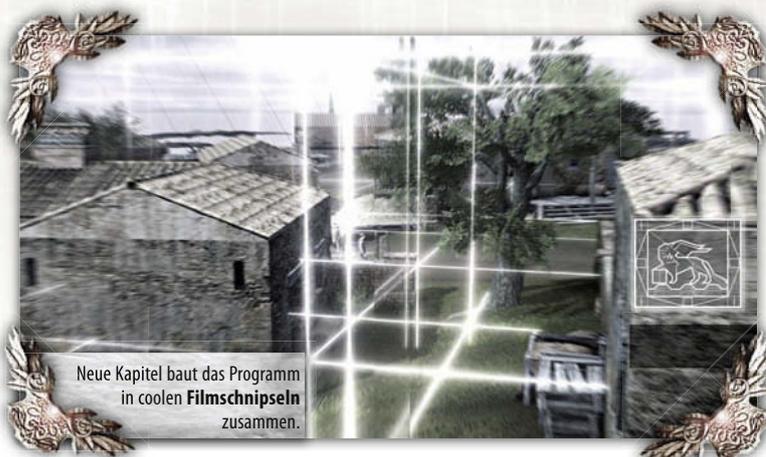
gende Höhen mit bewundernswerter Leichtigkeit. Klar auch, dass die legendären Aussichtspunkte nicht fehlen dürfen, die nicht nur die Position versteckter Missionen und Händler preisgeben, sondern Ihnen auch einen beeindruckenden Rundumblick über die riesigen, detailliert gebauten Städte geben. Zwar geht die Turnerei dank der frei konfigurierbaren Maus- und Tastatursteuerung gut von der Hand. Anfangs ist es aber dennoch gewöhnungsbedürftig, für den in Klettereinlagen benötigten Free-Run-

### Drauf einlassen!

**Heiko Klinge:** Klar lassen sich die Kämpfe wieder im Vorbeimeucheln gewinnen. Und ja, das Kodexseiten-Sammeln kann ermüden. Doch je mehr ich mich auf die großartige Spielwelt und Ezios schier unendliche Interaktionsmöglichkeiten einlasse, desto weniger störe ich mich daran. Denn ich will einfach sämtliche Waffengattungen ausprobieren und die Kodex-Bewacher immer wieder aufs Neue austricksen – nicht weil ich es muss, sondern weil ich es kann. Für experimentierfreudige Action-Abenteurer ist **Assassin's Creed 2** ein ebenso umfang- wie facettenreiches Meisterwerk. In Teil 3 wird dann hoffentlich auch die Spielbalance perfekt.



heiko@gamstar.de



Neue Kapitel baut das Programm in coolen **Filmschnipseln** zusammen.



An einem **Balkon** in 50 Metern Höhe hängend bestaunen wir die enorme Weitsicht.



Ezio kann inmitten umherstromender Passanten untertauchen.

Modus sowohl die rechte Maus als auch die Leertaste gedrückt halten zu müssen. Immerhin unterstützt das Programm bis zu fünf Maustasten, wodurch sich die überladene Tastaturbelegung etwas entschlacken lässt. Mit einem Gamepad haben Sie aller-

dings die beste Kontrolle über Ezio, zumal die guten Rückmeldungen bei Stürzen oder in Kämpfen geben. So oder so verwirren aber die merkwürdigen Tastensymbole. Statt »E« für die Aktion »ausführen« blendet das Pro-

gramm einen Kopf ein, eine Hand steht für »abbrechen«. Vor allem in den gelegentlichen Minispielen, in denen Sie zügig die richtige Tastenfolge drücken müssen, kostet dieses Symbole-Raten unnötige Nachdenkzeit – zumindest bis Sie daran gewöhnt sind.

**Fast ein Meisterwerk**

**Michael Graf:** Assassin's Creed 2 ist zweifellos ohne ein hervorragendes Actionspiel. Ein Meisterwerk ist es aber nicht. Denn am Ende haben die Entwickler zu viele ihrer guten Vorsätze über Bord geworfen. Liebgewonnene Charaktere wie Leonardo da Vinci schrumpfen zu Durchstech-Figürchen, die Kodexseiten-Sammelpflicht provoziert zu spontanen »Buh-bisofit!«-Wortspielen, das Abschlusskapitel besitzt die spielerische Freiheit einer Zugfahrt durch den Gotthardtunnel, und der unspektakuläre Endkampf ist einfacher als Dynamit-Fischen in der Regentonne. Schade drum, so bleibt ein Fleck auf Ezios ansonsten blütenweißer Spielspaß-Weste.



micha@gamestar.de

**Villa mit Geschichte**

Der Dreh- und Angelpunkt von **Assassin's Creed 2** ist das Dorf Monteriggioni, wo die Familienvilla der Auditores steht. Das heruntergekommene Anwesen dürfen Sie jederzeit zwischen den Missionen besuchen, was dank der neuen Schnellreisefunktion nun erheblich komfortabler funktioniert. In Ezios Domizil (siehe Kasten) decken Sie sich mit besseren Waffen und Rüstungen ein, trainieren neue Kampfmanöver und – da wird es spannend – finden spä-

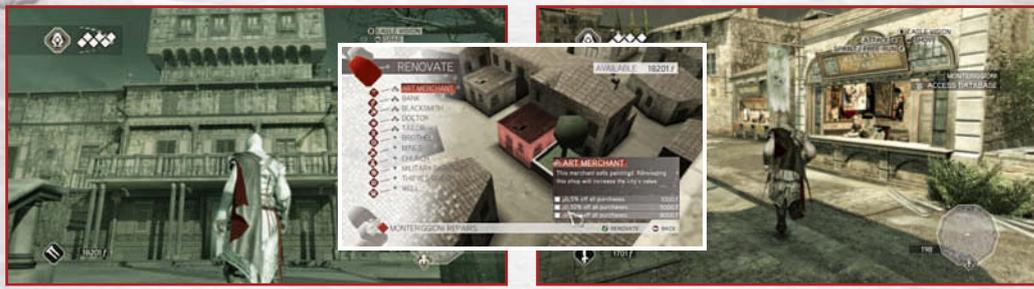
ter im Keller das Schwert und Gewand von Altaïr. Allerdings ist die mächtige Ausrüstung durch sechs Siegel geschützt, deren Schlüssel in so genannten Assassinen-Gräbern versteckt liegen. Diese in der Spielwelt verteilten Gruften müssen Sie zwar nicht betreten, um die Geschichte zu beenden, allerdings würde Ihnen dann ein Riesenspaß entgehen. Der Grund: Jede dieser Nebenmissionen schickt Ezio in eine verwinkelte Katakombe, Kirche oder Höhle, in der Sie ganz im **Price of Persia**-Stil kreativ gestaltete Klettereinlagen meistern müssen, deren Lösung oft ein befriedigendes »Aha!«-Erlebnis auslöst. An anderer Stelle verfolgt Ezio einen Wärter, der auf seiner Flucht Tore und Gitter hinter sich herunterfallen lässt und Sie so zwingt, blitzschnell auf Alternativrouten auszuweichen. Einziges Problem: Wer schließlich Altaïrs Ausrüstung sein Eigen nennt, der braucht nichts anderes mehr. Sowohl das Schwert als auch die Rüstung des Assassinen sind nicht nur unzerstörbar, sondern auch weit mächtiger als alle anderen Waffen und Klamotten im Spiel. Schade, denn diese Design-Entscheidung führt das an sich riesige und zudem aufrüstbare Arsenal (und damit auch die Auditore-Villa) zumindest in der zweiten Spielhälfte weitgehend ad absurdum. Nur die Investition in größere Taschen (für Medikamente, Gifte und Wurfmedien) lohnt sich wirklich nachhaltig.

**Genie mit Humor**

Auf seinem Rachefeldzug wird Ezio tatkräftig von Leonardo da Vinci unterstützt. Das zu dieser Zeit gerade erwachsen gewordene Universalgenie ist für Sie, was der geniale Erfinder »Q« für James Bond ist. Er verbessert Ezios Ausrüstung und zaubert stets im passenden Moment ein technisches Meisterstück aus dem Hut. Beispielsweise steigen Sie für eine hochspannende Nachtmission (die neuerdings

**Ezios Schlupfwinkel**

Batman hat seine Bathöhle, Ezio seine **Familienvilla**. Zu Beginn des Spiels ist das Anwesen allerdings so heruntergekommen wie das angrenzende Dorf Monteriggioni. Zum Glück steht Ezio ein **Architekt** zur Seite, der ihm dabei hilft, den Ort und die Villa nach und nach wieder aufzumöbeln. Je besser Ezios Heimat in Schuss ist, desto mehr Touristen strömen herbei, die ihren schwer verdienten Zaster in Ezios Haushaltskasse lassen. Mit dem Geld können Sie nicht nur die **hiesigen Läden** renovieren, was Ezio Rabatte beschert, sondern auch Rüstungen, Waffen, Medizin, Munition und Schatzkarten kaufen. Wer in Städten wie Florenz oder Venedig Gemälde erstelt und die überall im Spiel versteckten Federn findet, der erhöht den Wert seiner Villa zusätzlich. Das schafft weitere Motivation, wirklich nötig ist es allerdings nicht, da Ezios Geldbörse auch ohne die Extragewinne bereits nach wenigen Spielstunden überquillt.



Desmond Miles taucht im Spiel nur noch am Rande auf.

## Die Qual der Wahl



Neben der normalen Verkaufsversion von **Assassin's Creed 2** stellt Ubisoft gleich zwei Sammlereditionen in die Händlerregale. In der 55 Euro teuren »White Edition« befindet sich neben dem eigentlichen Spiel, das um einen Bonusauftrag erweitert wurde, noch eine etwa 16 Zentimeter hohe Plastikfigur des Hauptdarstellers. Für 15 Euro mehr erhalten Sie die üppiger ausgestattete »Black Edition«, in der neben der nun schwarz gekleideten Ezio-Figur noch drei Zusatzmissionen, ein gebundenes Artbook, der Soundtrack zum Spiel sowie eine Making-of-DVD stecken.



wechselnden Tageszeiten sind fest vorgegeben) in Leonardos Fluggerät, das sich nur durch das Übersegeln von auf Venedigs Dächern verteilten Signalfeuern und des damit einhergehenden Auftriebs in der Luft hält. Außerdem entschlüsselt da Vinci so genannte Kodexseiten – 30 an der Zahl –, die Ezio im Verlauf der Handlung

finden muss, um das Finale freizuschalten. Ubisofts Darstellung des legendären Physikers, Erfinders und Ingenieurs ist es auch zu verdanken, dass die an sich düstere und blutige Geschichte von **Assassin's Creed 2** durch eine Riesenportion Humor aufgelockert wird. Die zahlreichen, sehr gut vertonten Gespräche zwischen Ezio und Leonardo sprühen nur so vor Charme und Wortwitz, das immer stärker werdende, freundschaftliche Band zwischen den beiden ist förmlich greifbar.

### Technik mit Macken

**Assassin's Creed 2** ist dank scharfer Texturen, zahlreicher Details und der stimmigen Beleuchtung bereits auf den Konsolen eine Augenweide. Die PC-Fassung legt durch Kantenglättung und höhere Auflösungen optisch noch eine Schippe drauf, und das ohne Ihren PC bedeutend stärker zu beanspruchen, als es der Vorgänger getan hat. Allerdings ist Ubisofts Portierung nicht ganz makellos. Vor allem in Zwischensequenzen stören konsolentypische Zeilenverschiebungen, die sich nicht durch das Experimentieren mit Bildfrequenzen (VSync) beheben lassen. Verbesserungsfähig sind auch die sich wiederholenden Zufallsgespräche, die Sie in den Straßen an allen Ecken zu hören bekommen – ein winziger Kritikpunkt in der ansonsten hervorragenden Sound-Kulisse des Spiels. Denn sowohl die Umgebungsgeräusche als auch die Effekte beim Kampf sind auf hohem Niveau, die dynamische Musik untermalt das Geschehen zu jeder Zeit perfekt. Vor allem aber ist **Assassin's Creed 2** sehr gut vertont, sämtliche Sprecher passen zu ihren Rollen und leisten hervorragende Arbeit. **DM**

### Ein Mordsspaß

**Daniel Matschijewsky:** Assassin's Creed 2 ist eine Fortsetzung, die ihren Namen redlich verdient. Ubisofts zweite Meuchelmörder-Mär ist nicht nur abwechslungsreicher als der Vorgänger, sie erzählt auch eine bessere Geschichte und lässt mich mit Ezio einen derart sympathischen, charmanten und witzigen, kurz: lebendigen Helden spielen, dass dessen wortkarger Urahn Altair dagegen buchstäblich ganz, ganz alt aussieht. Ich könnte zwar über die nach wie vor oft zu simplen Kämpfe und das seichte Finale meckern. Dem grandiosen Gesamteindruck können solche Macken jedoch nichts anhaben. Dafür hatte ich mit der fantastischen Spielwelt, den launigen Aufgaben und Klettereien und vor allem Ezio selbst viel zu viel Spaß.



danielm@gamestar.de



## ASSASSIN'S CREED 2

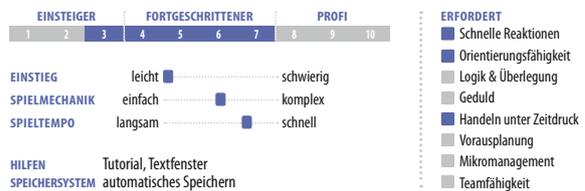
ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal (Prince of Persia, GS 02/09: 85 Punkte)  
 PUBLISHER: Ubisoft  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD  
 TERMIN (D): 4.3.2010  
 CA. PREIS: 45 Euro  
 USK: ab 16 Jahren

### GENRE-CHECK



### ANSPRUCH



### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	<input type="checkbox"/> GeForce 6600 / 6800
Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E4800	Core 2 Duo E6700	<input type="checkbox"/> GeForce 7800 / 7900
A64 X2 4400+ AMD	A64 X2 5000+ AMD	A64 X2/6000+ AMD	<input type="checkbox"/> GeForce 8800 / 9800
2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	<input type="checkbox"/> GeForce 9600
8,0 GB Festplatte	8,0 GB Festplatte	8,0 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> GeForce GTX 200
		8,0 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Radeon X1600
		Gamepad	<input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
PROFITIERT VON: Surround-Sound, Mehrkern-Prozessoren			<input type="checkbox"/> Radeon HD 2900
BILDFORMATE: 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/>	KOPISCHSCHUTZ: Ubisoft-Starter		<input type="checkbox"/> Radeon HD 3800
TON: Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Radeon HD 4800

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ Klasse Animationen + stimmige Beleuchtung + enorme Weitsicht + viele Details - unschöne Zeilenverschiebungen	9 / 10
<b>SOUND</b>	+ gelungene Kampfgeräusche + sich dynamisch anpassende Musik + sehr gute deutsche Sprecher - Zufallsgespräche wiederholen sich	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ wird stetig kniffliger + Missionen nie unfair - nur ein Schwierigkeitsgrad - Upgrade-System nicht ausbalanciert - simples Finale	7 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ enorm stimmige Spielwelt + überall pulsiert das Leben + tolles Freiheitsgefühl + gutes Fahndungssystem + Tageszeitenwechsel	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ frei konfigurierbar + gut mit Maus und Tastatur + optimal mit Gamepad + zahlreiche Speicherpunkte - Fastensymbole irritieren	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ fünf große Gebiete + zwölf mehrstufige Hauptmissionen + jede Menge Nebenquests + viele versteckte Extras + Glyphen	10 / 10
<b>LEVELEDISIGN</b>	+ eindrucksvolle Städte + raffiniert gebaute Assassinen-Gräber + Außen- wie Innenbereiche - manche Gebäude wiederholen sich	9 / 10
<b>KI</b>	+ jede Klasse beherrscht spezielle Manöver + nützliche Verbündete - Gegner lassen sich leicht austricksen - Aussetzer beim Klettern	8 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ riesiges Waffen- und Rüstungsarsenal + Munition, Gifte, Schatzkarten - wer Altairs Rüstung hat, braucht nichts anderes mehr	9 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ liebenswerter Held + markante Nebenfiguren + passender Humor + simple, aber spannende Rachegeschichte - abruptes Ende	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Gut

**FAZIT** Grandiose Fortsetzung des Actionhits.

