

# Assassin's Creed Brotherhood

Brotherhood ist mehr Addon als eigenständige Fortsetzung. Trotzdem gibt es jede Menge Neuerungen, darunter – Überraschung! – einen Multiplayer-Teil.



Das akkurat nachgebaute **Kolosseum von Rom** gehört zu den eindrucksvollsten Kulissen von Assassin's Creed: Brotherhood.

**GameStar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 6851

Wer im Intro von **Assassin's Creed 2** aufgepasst hat, der weiß das natürlich: Ezio Auditore da Firenze, der Held des Ubisoft-Actionspiels, ist im Jahr 1459 geboren worden. Im Quasi-Addon **Brotherhood**, das weit nach dem Ende des zweiten Teils ansetzt, nämlich zu Beginn des 16. Jahrhunderts, zählt der Bursche also bereits über 50 Lenze. Ob man in

dem Alter noch über Dächer hüpfen und Zielpersonen ausschalten vermag? Aber hallo! Der charmante Assassine klettert und meuchelt nicht nur so behände wie lautlos durch die italienische Renaissance, als hätte er nie etwas anderes getan (hat er nicht), er bekam auch eine Menge zusätzlicher Fähigkeiten spendiert. Doch Ubisoft gibt sich nicht mit

derart zaghaften Neuerungen zufrieden. Stattdessen bauen die Entwickler ihr Meuchelmörder-Abenteuer so stark aus, dass man eigentlich kaum noch von einem Addon sprechen kann. Vorhang auf für **Assassin's Creed 2,5**.

### Auf nach Rom!

Schauplatz von **Assassin's Creed: Brotherhood** ist die ewige Stadt

Rom. Das verwundert nicht, schließlich legte sich Ezio – Achtung Spoiler! – im Vatikan mit dem amtierenden Papst Rodrigo Borgia an, was im Finale des zweiten Teils den vorzeitigen Tod des Kirchenoberhauptes zur Folge hatte. Oder doch nicht? Getreu dem Fortsetzungs-Handbuch überlebt Borgia das Attentat und sinnt nach Rache, angetrieben vom eigenen Sohn Cesare, der sich im Laufe des Spiels zu Ezios Erzfeind entwickelt.

Rom also. Wird das auf Dauer nicht langweilig? Schließlich dürfen wir in **Assassin's Creed 2** unter anderem durch Florenz, Venedig und die Toskana turnen. »Rom fällt deutlich größer aus als Florenz oder Venedig«, verrät uns Patrick Plourde, der Chefdesigner bei Ubisoft Montreal. »Die Stadt besteht aus fünf Bezirken: die urbane Innenstadt, der Vatikan, das verwilderte Land, der Fluss Tiber sowie das antike Rom nebst Kolosseum, Pantheon und der Engelsburg.« Ubisoft mischt also Antike, Mittelalter und Renaissance zu einem wilden Szenerie-Potpourri. Während Historiker mit den Augen rollen dürften, freuen wir uns über mehr optische Abwechslung und große Aha-Momente. Allein schon das Kolosseum dürfte alles in **Assassin's Creed** bisher erkletterte buchstäblich in seinen gigantischen Schatten stellen.

### Das Team Ezio

In **Assassin's Creed 2** konnte Ezio an bestimmten Stellen KI-gesteuerte Kurtisanen, Diebe oder Kämpfer rekrutieren, um Wachen abzulenken. Für **Brotherhood** baut Ubisoft dieses System aus. So darf sich der Assassine nun Schützlinge »heranzüchten«, diese mit Waffen und Fertigkeiten aufpäppeln und bei Bedarf herbeirufen. Dann unterstützen sie Ezio im Kampf, werfen Bomben oder treiben größere Feindgruppen auseinander. Eine spannende Idee, die **Assassin's Creed**



Ezio darf nun auch innerhalb der Stadtmauern auf **Pferden reiten** und kämpfen. Das soll die Gefechte ein wenig abwechslungsreicher machen.



Ezio macht auch in Brotherhood, was er am besten kann: **Attentate ausführen**. Nah- und Fernkampfaffen soll der Assasine nun gleichzeitig benutzen dürfen.

einen gewissen Rollenspiel-Charakter verleiht. Allerdings bleibt abzuwarten, ob Ubisoft die richtige Spielbalance findet; bereits **Assassin's Creed 2** war wegen der KI-Kameraden oft zu einfach.

Doch auch ohne Hilfe weiß sich Ezio angemessen zu wehren. So kann der Meuchelmörder nun mit Fußtritten austeilen und seine Nah- und Fernkampfaffen gleichzeitig einsetzen. Letzteres dürfte die Gefechte ein wenig flüssiger machen. Aber vielleicht auch anspruchsloser? Patrick Plourde schüttelt den Kopf: »Die Gegner gehen nun aggressiver vor. Einfach auf den nächsten Konter zu warten, funktioniert in Brotherhood nicht mehr.«

### Mehr Spieler

Nochmal zurück zum Intro von **Assassin's Creed 2**. Darin wurde nicht nur Ezios Geburt gezeigt,

sondern auch Desmond Miles' Flucht aus dem Laborkomplex von Abstergo. Wer die Geschichte nicht kennt: Desmond ist das andere, in der Gegenwart lebende Alter Ego des Spielers. Über eine Maschine namens Animus ist er in der Lage, Erinnerungen aus seiner Erbsubstanz abzurufen und sich so in seine Vorfahren wie Ezio zu versetzen. Während Desmond zu Beginn des Spiels von Wachen durch Flure und Hallen gehetzt wird, entdeckt er eine riesige Anlage mit Dutzenden Animus-Maschinen. Die nimmt Ubisoft nun als Ausgangspunkt für den so neuen wie innovativen Multiplayer-Teil her. In dem so genannten Wanted-Modus schlüpfen Sie in die Rolle einer von bislang acht Figuren (Assassine, Doktor, Barbier, Harlekin, Scharfrichter, Priester, Edelmann oder Kurtisane), jede mit eigenen Vor-

und Nachteilen. Die Charaktere verfügen über drei Ausrüstungs-Sets, von denen Sie sich zu Spielbeginn für eines entscheiden müssen. Sobald sich die Teilnehmer ausgerüstet haben, geht's los.

### Vogelfrei

Im Wanted-Modus müssen wir einen bestimmten Spieler möglichst geschickt abmurksen. Ein Pfeil unter dem eigenen Helden zeigt Richtung und Abstand zum Ziel, ein Bild dessen Aussehen. Der Clou dabei: Auf Sie ist ebenfalls ein Mörder angesetzt, manchmal auch mehrere. Das sorgt für turbulente Gefechte, in denen man schnell vom Jäger zum Gejagten wird. Ein Beispiel: Wir schleichen über einen Marktplatz, verringern Meter um Meter den Abstand zur Zielperson, einer Dirne. Die Gegner im Gewirr aus KI-Figuren zu enttarnen und sich

selbst dabei unauffällig zu verhalten, macht den Reiz aus. Als wir dem Frauenzimmer immer näher kommen, blinkt eine Anzeige auf: »Ein neuer Assassine wurde auf dich angesetzt.« Jetzt nur nichts überstürzen. Wir setzen uns in die Nähe dreier plaudernder Mädchen. Der Abstand zum Ziel verändert sich nicht mehr, eine der Frauen muss unser Opfer sein. Wir pirschen uns heran, setzen blitzschnell die Giftspritze an, schon wandern die Erfahrungspunkte auf unser Konto. Jetzt nichts wie weg, denn unser Hässcher sitzt uns bereits im Nacken. Wir zünden eine Rauchbombe, aktivieren den Adlerblick und können durch eine spezielle Einweg-Schwungtür, die unseren Verfolger zu einem Umweg zwingt, flüchten – Glück gehabt! Auf dass es bei unserem nächsten Opfer genauso glatt gehen möge. **DM**



Die **Spritze des Doktors** setzt die Kurtisane auf der Mehrspieler-Karte »San Donato« außer Gefecht.

### Assassin's Creed: Brotherhood

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **16.11.2010**  
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 75% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** So muss ein Addon aussehen. Bestehende Spielelemente werden verbessert und ausgebaut, die Geschichte wird weiter erzählt, und Profis bekommen jede Menge neues Futter spendiert, allen voran den spannenden Multiplayer-Teil. Wenn Ubisoft in Sachen Spielbalance und Dauermotivation alles richtig macht, darf das folgende Assassin's Creed 3 ruhig noch ein wenig auf sich warten lassen.



danielm@gamstar.de