

Assassin's Creed Brotherhood

Ezio zieht's von Rache getrieben in die ewige Stadt. Doch er ist nicht allein. Wir haben den Vorzeige-Assassinen und seine Meuchelmörderkollegen beim Publisher Ubisoft einige Stunden durch Rom begleitet.

Von Benjamin Blum und Petra Schmitz

Angespielt

Genre **Actionspiel** Publisher **Ubisoft** Entwickler **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 2, GS 04/10: 88 Punkte)**
 Status **zu 80% fertig** Termin **1. Quartal 2011**

Die Gräfin von Forlì räkelt sich auf den zerwühlten Laken. »Möchtest du noch mal?«, fragt sie – doch plötzlich zerstört ein Knall die erotische Stimmung.

Eine Kanonenkugel donnert durch die Wand des Gemachs. Ezio Auditore de Firenze wirft sich ein paar Kleidungsstücke über und hechtet kurzerhand durch das Loch in der Mauer. »Auf den Stadtwall, zu den Kanonen«, schießt es Ezio durch den Kopf, und er schwingt sich auf den Rücken eines Pferdes. An der Stadtmauer springt er von seinem Pferd auf eine Leiter und erklimmt den Schutzwall. Von den Zinnen erkennt er schließlich das ganze Ausmaß der Bedrohung: Hunderte Soldaten und mehrere Dutzend Geschütze, eine Armee angeführt von Cesare Borgia, greift Ezios Städtchen Monteriggioni an. Also schnappt er sich die Kanone und nimmt seine Feinde ins Visier.

Das Rohr etwas nach oben, die Entfernung stimmt, Feuer! Ein paar Schüsse später rollt die nächste Gefahr heran: Ein Belagerungsturm spuckt feindliche Soldaten auf die Mauer. Ezio eilt herbei, greift sich das Schwert eines Gefallenen und sticht einen Angreifer nach dem anderen nieder. Gerade, als sich das Gefühl einstellt, dass Ezio den Angriff abwehren kann, zerreißt eine Explosion das Tor Monteriggionis: Cesare Borgia betritt die Stadt. Er hat Ezios Onkel Mario in seiner Gewalt und zögert nicht, dem Mann brutal auf die Knie zu zwingen, um ihm die Kehle durchzuschneiden. Gründe hat Cesare dafür reichlich. Die kennen allerdings nur diejenigen, die den Vorgänger **Assassin's Creed 2** durchgespielt haben.

Schon der Beginn von **Assassin's Creed: Brotherhood** zeigt, dass die Entwickler den hohen Standard des Vorgängers in Sachen Story und Atmosphäre halten wollen –

mindestens. Der Auftakt in Monteriggioni steigert sich von einer (erotischen) Idylle zur Schlacht um Leben und Tod, und mit dem kaltblütigen Mord an Mario Auditore liefern die Autoren auch gleich das Motiv für Ezios zweiten Rachefeldzug. Die jüngsten Entwicklungen nach dem Ende von **Assassin's Creed 2** ziehen uns sofort dermaßen in ihren Bann, dass wir fast »Stopp!« rufen möchten, als uns das PR-Team von Ubisoft einen neuen Spielstand lädt und uns damit weit in die Handlung von **Assassin's Creed: Brotherhood** hineinkatapultiert. Als wir mit Ezio durch die Straßen Roms streifen, ist unsere Aufmerksamkeit bereits bei den neuen Inhalten: Was gibt's in der ewigen Stadt zu tun? Was hat es mit dem »Renovieren« auf sich? Und wie kommen die Assassinen zum Einsatz, die Ezio um sich schart?

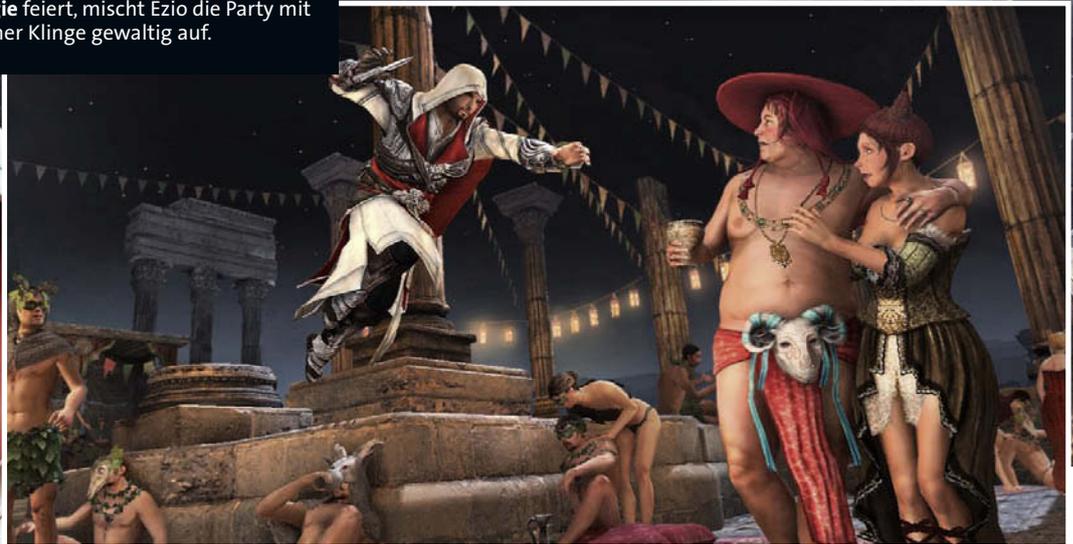
Der Blick auf die Karte Roms ist pure Reizüberflutung: In den Bezirken der ewi-



Im Kampf gegen **Cesare Borgia** (rechts) verschlägt es Ezio von Rom auf die iberische Halbinsel.



Wein, Weib und Gesang! Während die dekadente römische Gesellschaft eine Orgie feiert, mischt Ezio die Party mit seiner Klinge gewaltig auf.



➕ Stärken

- + vielversprechende Handlung
- + Unterstützung durch Assassinen
- + Rollenspiel-Elemente

➖ Schwächen

- fast schon zu viele optionale Aufträge
- sich wiederholende Versatzstücke

gen Stadt wimmelt es nur so von kleinen Symbolen. Im Mittelpunkt jedes Bereichs stehen die Türme, in denen Borgias treu ergebene hausen. Sie auszuschalten verschafft Ezio einen entscheidenden Vorteil, denn mit jeder durchgeschnittenen Borgia-Kehle schwindet der Einfluss der Tyrannen im jeweiligen Viertel. Allein das soll die angeblich 15 Stunden Spielzeit der Hauptmissionen deutlich verlängern. Wer dann auch noch die von den Borgias geschlossenen Geschäfte wieder zum Brummen bringt und etwa Straßenapotheken für die Heilung zwischendurch renoviert, der hat in Rom reichlich zu tun. Trotz der zig Symbole ist das Hauptziel nicht zu übersehen: Ein Ausrufezeichen führt uns in ein Bordell. Ezio hat es jedoch nicht auf die Damen abgesehen, sondern sucht das

Gespräch mit der Chefin. Sie berichtet ihm von einem Senator namens Egidio Troche, der wegen der Borgia in Geldnöten stecke und Ezio vielleicht helfen könne. Beim Senator angekommen, sieht Ezio, wie Troche von drei Borgia-Soldaten verprügelt wird. Der Held stürzt herbei, und drei Stiche später ist die Gefahr beseitigt. Als wir versuchen, den Senator in Sicherheit zu bringen, entfaltet sich zum ersten Mal eine fast klaustrophobische Atmosphäre in den engen Straßen Roms: Während wir auf dem Radar nach Gegnern Ausschau halten, kreuzen unzählige Passanten unseren Weg. Als wir das vermeintlich sichere Versteck erreichen, ist der Eingang von Soldaten bewacht, unsere Suche geht weiter. Trotz aller Vorsicht werden wir wenig später entdeckt. Doch wir haben einen Trumpf im Ärmel: Auf Knopfdruck tauchen wir wie aus dem Nichts Assassinen auf, die Ezio im bisherigen Spielverlauf um sich geschart hat, und stehen ihm im Kampf zur Seite. Sie tragen Waffen und Rüstungen, die Sie ihnen in einem rollenspielähnlichen Menü zugewiesen haben. Sogar trainiert werden können die Verbündeten. Sucht Ezio einen Taubenschlag in der Stadt auf, kann er seinen Brüdern Aufträge erteilen und schickt sie zum Beispiel ins mittelalterliche Köln, um das Meucheln zu üben. Diese Attentate

laufen zwar im Hintergrund ab, stärken aber die Gruppe und wirken sich so auch auf Ezios Abenteuer aus.

Und was macht eigentlich Desmond Miles? Der Nachfahre von Ezio und Altair, dem Helden aus dem ersten Teil der **Assassin's Creed**-Reihe, spielt auch in **Brotherhood** eine wichtige Rolle. So erleben wir eine kurze Sequenz, in der Desmond in Monteriggioni

Ein Blick auf die Karte Roms ist pure Reizüberflutung.

die Auditore-Villa der Gegenwart erkundet. Die Entwickler verknüpfen dabei geschickt die verschiedenen Epochen miteinander: Während Desmond durch die Tunnel unter der Villa klettert, sieht er die Schatten von Ezio und den anderen Menschen der Stadt, die beim Angriff der Borgia durch die Gänge geflüchtet sind. Die gespeicherten Erinnerungen sind präsenter als jemals zuvor und verringern die Kluft zwischen den durch Jahrhunderte getrennten Handlungssträngen. Wie und wo die Fäden schließlich zusammenlaufen, werden wir aber wohl auch in **Assassin's Creed: Brotherhood** noch nicht erfahren. *Benjamin Blum* / **PET**



Vergangenheit und Gegenwart werden enger miteinander verknüpft. Auch diesmal sind Rebecca, Shaun und Lucy wieder an **Desmonds** Seite.



Optionale Arbeit

Petra Schmitz,
Redakteurin,
petra@gamestar.de

Diese Borgia-Beseitigung in den Stadtteilen Roms klingt für mich verflucht nach Abarbeiten immer gleicher Missionen, also nach der Krankheit des ersten Serienteils. Aber diese Missionen sind immerhin nur optional. Ich darf mich also auch auf die Haupthandlung konzentrieren. Und wenn die in **Brotherhood** tatsächlich ähnlich gut wird wie in **Assassin's Creed 2**, dann kann ich mit Ezio abermals glücklich werden.

Potenzial: Sehr gut