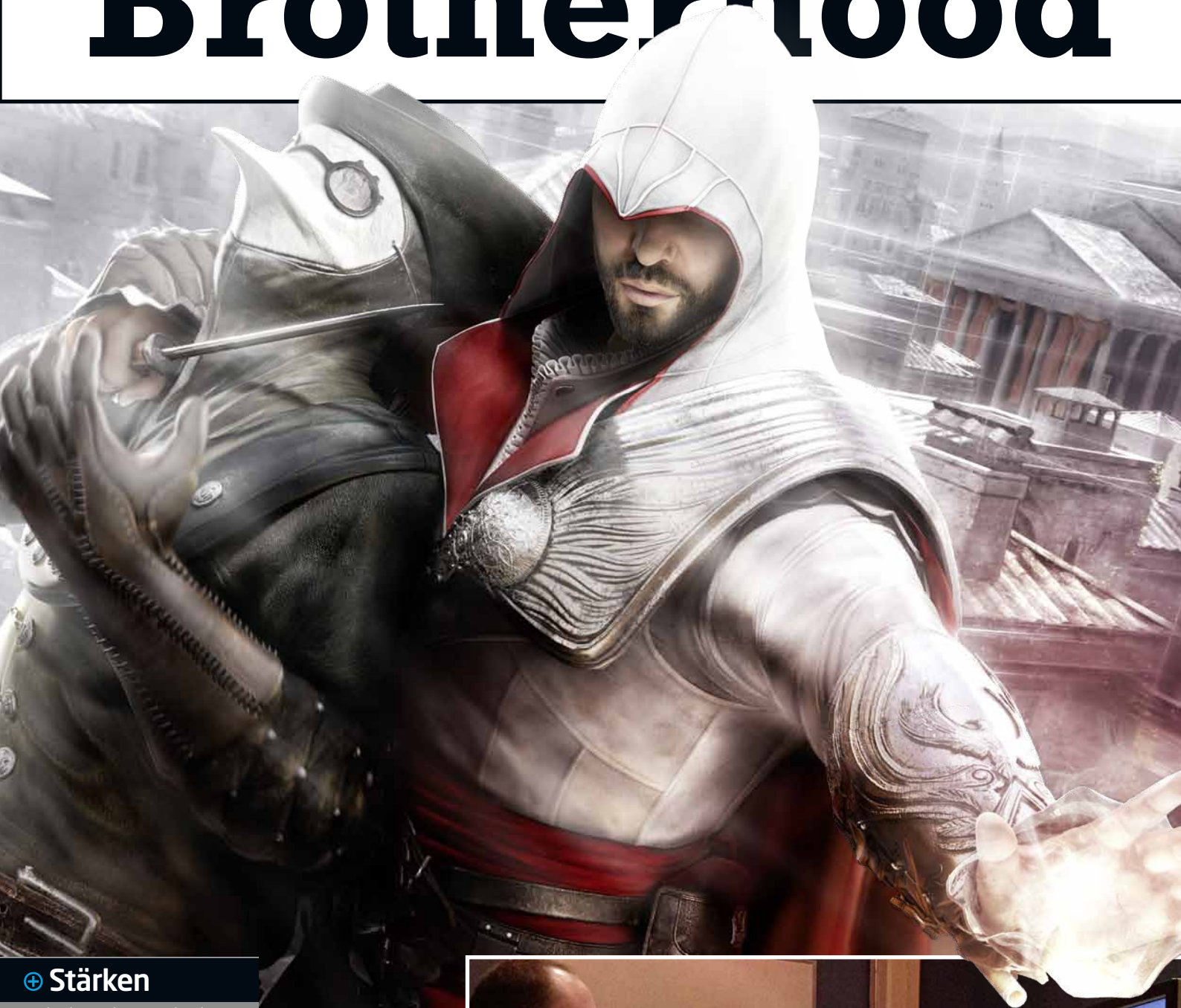


Assassin's Creed Brotherhood



+ Stärken

- + glaubwürdige Spielwelt
- + mitreißende Handlung
- + cooler Held

- Schwächen

- Kämpfe recht simpel
- öde Nebenaufgaben



Ein Monitor ist gut, drei sind besser. **Daniel Matshijewsky** behält Ezio beim Anspielen in Montreal im Blick.

Während Konsolenbesitzer bereits seit einem Monat über die Dächer Roms hüpfen dürfen, müssen wir PC-Spieler uns noch bis zum nächsten Frühling gedulden. Doch das Warten lohnt sich.

Von Daniel Matschijewsky und Thomas Wittulski

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Splinter Cell: Conviction, GS 06/10: 90 Punkte)**
 Termin: **1. Quartal 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7217

Auf DVD: Preview-Video

Treffen sich zwei Redakteure auf dem Flur. »Na, hast du auch schon Assassin's Creed: Brotherhood durchgespielt?« – »Nein, ich konnte noch gar nicht damit anfangen. Auf dem PC erscheint es erst im Frühling.« Der konsolenspielende Kollege grinst hämisch, doch wir winken wissend ab. Denn der Entwickler Ubisoft Montreal nutzt die zusätzliche Zeit, um in seinem auf der Xbox 360 und Playstation 3 bereits seit November erhältlichen Actionhit (unsere Schwesterzeitschrift GamePro vergab 90 Punkte) nicht nur bestehende Bugs zu beheben, sondern **Brotherhood** technisch wie inhaltlich auch derart auszubauen, dass unserem gehässigen Freund garantiert das Lachen im Halse stecken bleibt. Davon haben wir uns bei einem Studiobesuch überzeugt.

Zeitlich knüpft die Geschichte von **Assassin's Creed: Brotherhood** direkt an den zweiten Teil an, sowohl was die Abenteuer von Desmond Miles in der nahen Zukunft angeht als auch die von Ezio Auditore im Spätmittelalter. Zu Beginn erlebt Desmond jedoch eine kleine Überraschung: Als er aus dem Animus-Schlaf erwacht (die Maschine, die ihn über seine DNS in die Welt seiner Assassinen-Vorfahren versetzt), steht er mitten in Monteriggioni der Neuzeit, also jenem Dorf, das er als Meuchelmörder Ezio in **Assassin's Creed 2** besucht hat. Seine Mitstreiter haben ihn mitsamt Animus drumherum in einem LKW dorthin gekarrt. Das Wissen über das Örtchen hilft Desmond und seinem Team, ein sicheres Versteck vor den Templern zu finden. Auch Ezio kehrt 500 Jahre früher zusammen mit seinem Onkel Mario nach Monteriggioni zurück.

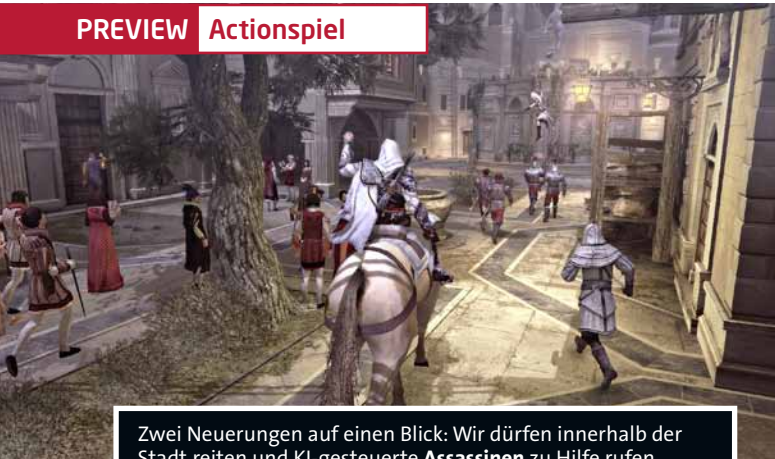
Doch schon tags darauf überrennen Cesare Borgia und seine Truppen die Siedlung, stehlen den Edenapfel und verziehen sich wieder nach Rom. Ezio folgt in die ewige

Ezio erobert Rom. Durch Renovierungsarbeiten.

Stadt. Sein Ziel: die Borgia ein für allemal zu vernichten und sich zurückzuziehen, was ihm gehört. Verwirrt? Nun, wer die beiden Vorgänger nicht kennt, der wird alle Mühe haben, den komplexen Handlungssträngen zu folgen. Serienfans hingegen werden dank der famos gefilmten Zwischensequenzen und zahlreichen (wahlweise in Deutsch, Englisch oder Italienisch gesprochenen) Dialoge

Ezio geht in Assassin's Creed: Brotherhood deutlich rabiat in die **Kämpfe**, als bisher von der Serie gewohnt. Was aber gut zu seiner Motivation passt.





Zwei Neuerungen auf einen Blick: Wir dürfen innerhalb der Stadt reiten und KI-gesteuerte **Assassinen** zu Hilfe rufen.



Ezio bekommt Unterstützung von alten Bekannten wie **Leonardo da Vinci**. Leider taucht das Genie nur noch am Rande auf.

vorbildlich in die spannende Geschichte gezogen. Allerdings versäumt es auch **Brotherhood**, seine Handlung befriedigend zum Abschluss zu bringen. Da werden wir wohl auf **Assassin's Creed 3** warten müssen.

Am Grundprinzip des Spiels hat sich nicht viel geändert: Ezio klettert, rennt und hüpfelt behände wie eh und je über die Dächer Roms, meuchelt fiese Borgia-Anhänger und versteckt sich inmitten von Menschengrup-

Das Zauberwort lautet: **Gratis-DLC.**

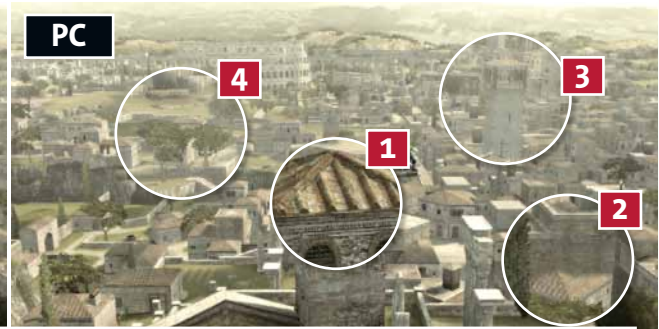
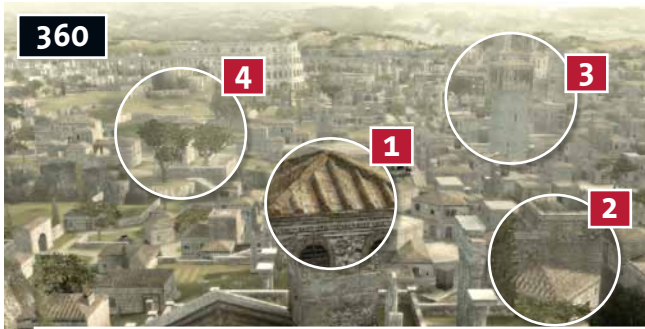
pen, um von Feinden nicht entdeckt zu werden. Unentdeckt zu bleiben gehört nun häufiger zur Missionsvorgabe. Ein Beispiel: Soldaten erpressen Schutzgeld von Bürgern, Ezio verfolgt den langen Weg der Beutekiste zum dicklichen Bankier Juan Borgia, der ge-

rade eine Ansprache auf seiner privaten Orgie hält. Hier ist nun allerhöchste Vorsicht geboten, denn zahlreiche Soldaten bewachen die Party. Also schmuggeln wir uns in einer Ansammlung von Gästen hinein und huschen anschließend von Grüppchen zu Grüppchen, um in der Menge nicht aufzufallen. Während angeheuerte Kurtisanen die Wachen ablenken, gelangen wir zum Hauptplatz, wo sich die knapp bekleideten Römer zwischen Säulen und Ruinen vergnügen. Mitten unter ihnen: Juan, Ezios Ziel. Nun müssen wir nur noch den richtigen Moment abpassen, um den Borgia-Mann möglichst unauffällig mit unserer versteckten Klinge auszuschalten – spannend!

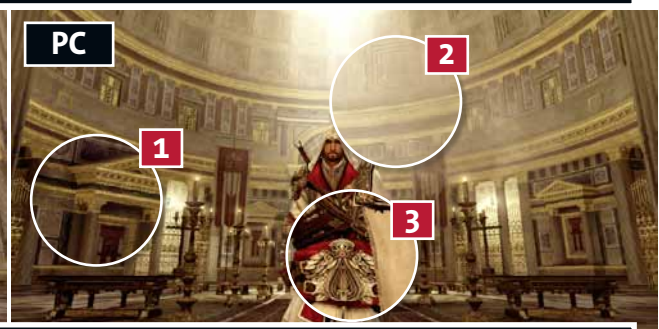
Freilich hat es Ezio auch mit Aufträgen zu tun, deren Hauptziel nicht der Tod einer Person ist. So soll er beispielsweise für Leonardo da Vinci Prototypen seiner Kriegsmaschinen stehlen und die zugehörigen Baupläne zerstören. Eine dieser Missionen endet in ei-

ner wilden Verfolgungsjagd, in der Ezio auf einer Kutsche flieht und mit da Vincis Schnellschussmaschine auf seine Verfolger ballert. Auch die an **Prince of Persia** erinnernden Kletterrätsel in speziellen Katakomben sind wieder dabei. Die fallen sogar ein wenig abwechslungsreicher und kreativer aus als in **Assassin's Creed 2**. Doch während die Story-Missionen in Sachen Design und Inszenierung den bereits großartigen Vorgänger sogar überbieten, fallen die meisten Nebenaufträge vor allem durch Ideenarmut auf. Zwar verteilen sämtliche Fraktionen (Kurtisanen, Diebe und Söldner) wie auch Händler (etwa Schmiede oder Ärzte) und hilfsbedürftige Bürger jede Menge Aufgaben. Die beschränken sich aber meist auf lapidares »Finde das!«, »Sammle dies!« oder »Töte jenen!«. Das ist jedoch Kritik auf hohem Niveau. Zum einen müssen wir die Mini-Quests nicht erfüllen. Zum anderen wird die PC-Fassung von **Brotherhood** alle handlungsrelevanten DLCs enthalten, die

Konsole vs. PC



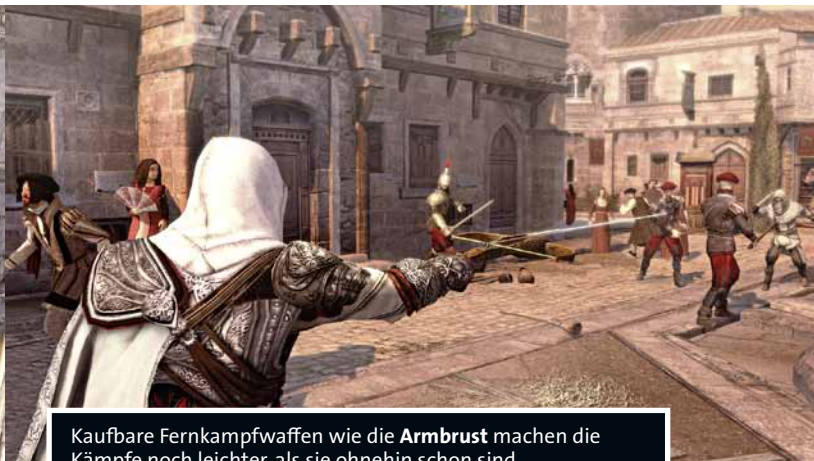
Während die **Texturen 1** keine Unterschiede zur Konsolenfassung aufweisen, fallen auf dem PC vor allem die deutlich weicheren **Schatten 2** ins Auge. Zudem sind in der Ferne mehr **Details 3** zu erkennen, und **Kantenglättung 4** sorgt für ein ruhigeres Bild.



Das PC-exklusive **Ambient Occlusion 1** erzeugt dank indirekter Beleuchtung eine realistischere Lichtstimmung als auf der Konsole. **Staubpartikel 2** sorgen zusätzlich für Atmosphäre. An den **Charakterdetails 3** hat sich indes nicht merklich etwas getan.



Die coolen **Klettereinlagen** gehen gewohnt locker von der Hand und machen wieder jede Menge Spaß.



Kaufbare Fernkampf-Waffen wie die **Armbrust** machen die Kämpfe noch leichter, als sie ohnehin schon sind.

Ubisoft bislang veröffentlicht hat (etwa die gelungene, bislang Playstation-3-exklusive »Kopernikus-Verschwörung«) und bis zum Frühling noch veröffentlichten will. Während Konsolenbesitzer extra in die Tasche greifen müssen, bekommen wir PC-Spieler das Mehr an Geschichte also umsonst.

Rom, die ewige Stadt, wurde von den Entwicklern enorm abwechslungsreich und detailliert gestaltet und ist etwa dreimal so groß wie Florenz aus **Assassin's Creed 2**. Um die Metropole langsam, aber sicher von den Borgia zu befreien und selbst Einfluss zu gewinnen, muss Ezio die als Borgia-Gebiet gekennzeichneten Areale erobern. Prinzipiell laufen diese Eroberungszüge immer gleich ab: In jedem Viertel befindet sich ein Hauptmann, den es zu erledigen gilt. Im Anschluss daran brennt der Held den Turm der Unterdrücker nieder. Was in der Theorie eintönig klingt, stellt sich schnell als Herausforderung mit hohem Abwechslungsfaktor heraus. Grund sind die unterschiedlichen Anforderungen. Es kann zwar schon mal passieren, dass Ezio relativ einfach in das Gebiet eindringen und den Hauptmann durch einen beherzten Sprung von einem Hausdach umlegen kann. Im nächsten Areal mag das aber schon wieder ganz anders aussehen, etwa weil es nur einen Eingang gibt, das Viertel besonders gut bewacht wird oder Ezio sich durch ein verwinkeltes Kellerverließ kämpfen muss, um sein Ziel zu erreichen. Das, sollte es den Helden entde-

cken, zudem oft einfach wegläuft. Die Eroberung feindlicher Borgia-Gebiete hat noch einen weiteren Zweck. Denn je mehr Areale Ezio befriedet, desto mehr Hilfsassassinen darf er einsetzen, die größte Neuerung von **Brotherhood**. Im Kampf und bei Schleichmissionen greifen die KI-gesteuerten Nachwuchs-Mörder Ezio unter die Arme. So stürzen sie sich auf anvisierte Gegner oder lenken Wachen von Ezio ab. In der Nähe von Taubenschlägen kann der Meisterassassin ins Nachwuchsprogramm eingreifen und die Azubis zu diversen im Hintergrund ablaufenden Missionen ins Ausland schicken. Mit jedem erledigten Auftrag steigen die Fähigkeiten (Waffen und Rüstung) der Assassinen, sie sind währenddessen aber für einige Minuten nicht einsetzbar. Einziges Problem der an sich coolen Rekrutierungs-Idee: Die Kämpfe in **Brotherhood** werden dadurch noch leichter als ohnehin schon. Ubisofts Plan, das Kampfsystem komplexer und anspruchsvoller zu gestalten, funktioniert nur bedingt. Zwar reicht es nicht mehr, lapidar auf die Kontertaste zu hauen. Doch wer einmal einen erfolgreichen Todesstoß platziert hat, der legt jeden weiteren Gegner durch das Drücken der entsprechenden Taste ganz automatisch um. So sind selbst zwei Dutzend waffenstarrende Ritter kein Problem für Ezio.

Bereits auf den Konsolen ist **Assassin's Creed: Brotherhood** eine Augenweide. Die aufwändig gestalteten Gebäude, liebevollen Details, butterweichen Animationen und die immense Weitsicht machen einiges her. Auf dem PC legt Ubisoft noch eine ordentliche Grafikschiene obendrauf (siehe Kasten). »Wir werden die Auflösung aller Schatten und Reflexionseffekte um ein Vielfaches erhöhen«, verrät uns Eric Le, leitender Pro-

grammierer von **Brotherhood**. »Zudem werden auch in der Entfernung kleinste Details sichtbar sein.« Leistungsbedingt vernebeln nämlich auf der Xbox 360 und Playstation 3 Verwischeffekte entfernte Objekte und Gebäude. Das Team baut auch die Unterstützung von AMD Eyefinity sowie Nvidias 3D-Vision ein und feilt an der Beleuchtung, etwa durch das so genannte Ambient Occlusion, das für ein insgesamt echteres Bild sorgt. Steigen dadurch auch die Hardware-Anforderungen? »Nur minimal«, beruhigt uns Eric. »Wer Assassin's Creed 2 flüssig spielen konnte, der wird auch mit Brotherhood keine Probleme haben.« Ein Grund dafür dürfte sein, dass Ubisoft auf die aktuelle Schnittstelle DirectX 11 verzichtet und wie schon beim Vorgänger auf Version 9 zurückgreift. »Wir hätten zu viel im Programmcode umbauen müssen«, erklärt uns der **Brotherhood**-Producer David Coulombe. »Dann hätte sich die PC-Fassung noch weiter verzögert.« Sehr gut, dass sich Ubisoft dagegen entschieden hat. **DM**

Ezio hoch 3: Assassin's Creed: Brotherhood unterstützt AMDs **Eyefinity-Technologie**. Wer also drei Monitore sein Eigen nennt, der darf mit Ezio im Superbreitbild-Format (bis zu 5760x1080 Pixel) über die Dächer hüpfen. Assassin's Creed: Brotherhood soll auch mit der **3D-Vision-Brille** von Nvidia funktionieren. Letzteres konnten wir allerdings noch nicht ausprobieren.

1:0 für den PC

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Erst habe ich geflucht, dass ich so viel länger auf die PC-Fassung warten muss, dann jubelt. Denn mein Besuch bei Ubisoft hat mich überzeugt: Die Jungs nutzen ihre Zeit, um den Assassinen-Hit angemessen auf den PC zu portieren. Weniger Bugs, zusätzliche Missionen und die deutlich hübschere Optik sind Argumente genug für mich, noch bis zum Frühling auszuhalten.

Potenzial: Sehr gut

