

Assassin's Creed Brotherhood



Mit vier Monaten Verspätung feiert Ezio Auditore endlich ein PC-Comeback, das sich gewaschen hat. Denn Brotherhood bietet alles, was ein erstklassiges Meuchel-Abenteuer braucht. Außer hohen spielerischen Anspruch. Von Michael Graf

Genre: Actionspiel Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 2, GameStar 04/10: 88 Punkte)** Termin: **17.3.2011**
 Spieler: **1 bis 8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7217

Auf DVD: Test-Video

Was in 120 Tagen so alles passieren kann: Die amerikanische Staatsschuld überschreitet 14 Billionen Dollar, in Nordafrika stürzen diverse Diktatoren ... oh, und die PC-Version von **Assassin's Creed: Brotherhood** wird fertig. Nachdem die Konsolenfassung bereits am 18. November 2010 erschienen war, reichte Ubisoft am 17. März 2011 endlich die Windows-Variante nach. Als Verspätungs-

nen Konsolenbrüdern die höhere Auflösung samt Kantenglättung voraus, Beleuchtung und Schattenwurf fallen etwas realistischer aus. Darüber hinaus unterstützt das dritte **Assassin's Creed** die Technologien AMD Eyefinity (die Spielgrafik läuft auf bis zu sechs Monitoren) und Nvidia 3D Vision (erlaubt die 3D-Darstellung auf den entsprechenden Displays). Der Detailgrad der Texturen steigt jedoch kaum, hier verschenkt Ubisoft Potenzial. Was Kritik auf hohem Niveau ist. Denn das Assassinen-Abenteuer sieht trotzdem klasse aus, abgesehen von den puppenhaft-hölzernen Gesichtszügen.

Kritik auf hohem Niveau ist auch die Enttäu-

schung darüber, dass **Brotherhood** nicht alle DLCs enthält: **Die Kopernikus-Verschörung** bleibt Playstation-3-exklusiv. Dafür gibt's neben zwei Mehrspieler-Paketen **Da Vincis Verschwinden** (siehe rechts) kostenlos dazu. Auch sonst muss sich **Brotherhood** nicht verstecken, der Meuchelmeister Ezio Auditore erklimmt erneut lichte Wertungshöhen – auch wenn er dabei die Balance verliert.

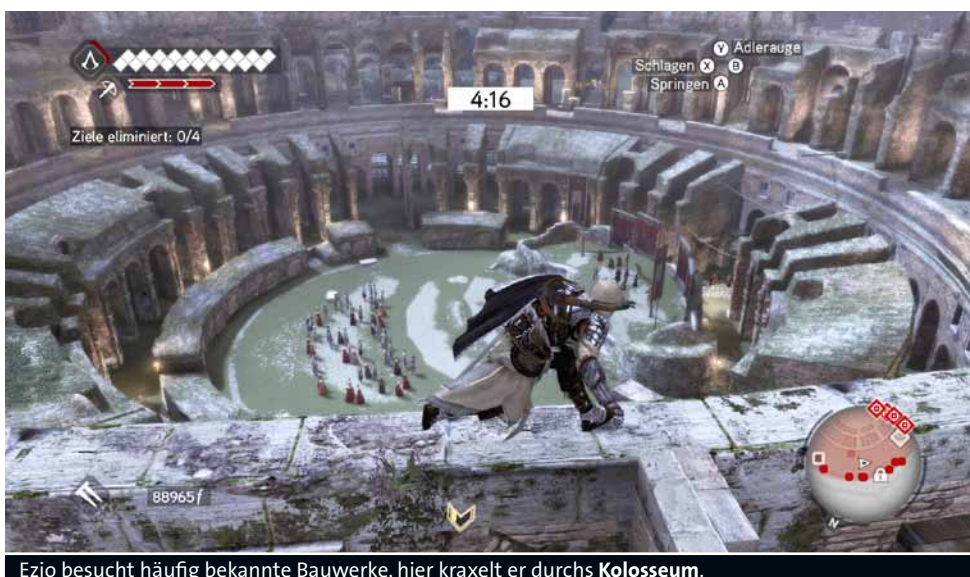
Apropos Ezio: **Brotherhood** ist nicht **Assassin's Creed 3**, sondern eher **Assassin's Creed 2,5**. Denn seine Handlung knüpft direkt an die des Vorgängers an, der Held bleibt derselbe: Nach den mysteriösen Geschehnissen im Vatikan flieht der Assassine Ezio Auditore aus Rom, findet aber keine Ruhe. Denn kurz darauf wird sein Heimatdorf Monteriggioni belagert, und zwar in einer flott inszenierten Tutorial-Sequenz samt Kanonenschießerei. Ezio flieht abermals, diesmal zurück nach Rom, das fortan als alleiniger Schauplatz dient – von einigen Nebenmissions-Arenen abgesehen. Das stört keineswegs, weil die Ewige Stadt die perfekte Meuchelkulisse liefert. Es macht schon allein Spaß, durch die belebten Straßen und die Kastele im Umland zu laufen/reiten, auch dank der passenden Musik und der stimungsvollen Beleuchtung. Überdies baut **Brotherhood** die Wahrzeichen der Stadt vorbildlich oft in seine Missionen ein, unter anderem erklettert Ezio die Engelsburg.

Überhaupt: das Missionsdesign! Nachdem bereits **Assassin's Creed 2** die Auftrags-Monotonie des ersten Serienteils abgeschüttelt

Ezio erklettert lichte Wertungshöhen, verliert dabei aber die Balance.

gründe nennen die Entwickler technische Fortschritte sowie die gründliche Bug-Suche. Letztere ist geglückt, abgesehen von seltenen Grafikfehlern und KI-Aussetzern (Gegner hängen beim Klettern fest) offenbarte unsere Testversion keine großen Probleme.

Das Technik-Upgrade fällt hingegen bescheiden aus. Okay, das PC-**Brotherhood** hat sei-



Ezio besucht häufig bekannte Bauwerke, hier kraxelt er durchs **Kolosseum**.

Online-Pflicht

Wie **Assassin's Creed 2** verwendet auch **Brotherhood** den Game-Launcher-Kopierschutz, den Ubisoft allerdings leicht entschärft hat. So müssen Sie beim Klettern und Meucheln nicht mehr online bleiben, nach der ersten Internet-Aktivierung läuft das Spiel auch im Offline-Modus. Die DVD muss dabei nicht im Laufwerk liegen. Weil **Brotherhood** bei der Freischaltung mit Ihrem (kostenlosen) Online-Konto verschmilzt, lässt es sich jedoch nicht weiterverkaufen. Im Offline-Modus sperrt **Brotherhood** zudem ein Spielelement: Ezio kann in Geschäfte investieren, damit sie mehr Einkommen abwerfen. Angesichts der Geldflut ist das eh überflüssig.

hat, setzt **Brotherhood** noch einen drauf. Im Spiel wimmelt es vor originellen Ideen. Beispielsweise schleppt Ezio als Wachmann verkleidet eine Geldkiste durch die Stadt, weiß aber gar nicht, wohin er damit soll. Also achtet er auf seine Begleiter, die ihm mit Kommentaren à la »Wo läuft er denn hin?« den Weg weisen. Außerdem schleicht sich Ezio auf eine Orgie, besorgt französische Uniformen für eine List und nimmt als altrömischer Zenturio an einem Passionsspiel teil.

Wer Aufträge auf eine bestimmte, meist besonders anspruchsvolle Art löst, erreicht die »volle Synchronisation« und schaltet so eine nette Mini-Missionskette frei. Neben der Hauptstory gibt's zudem jede Menge zu tun, an allen Ecken und Enden Roms warten Aufträge. Die bringen zwar keine brauchbaren Belohnungen, spielen sich aber allesamt leicht unterschiedlich und dienen somit als nette Ergänzung. Die besten Nebenaufträge absolviert Ezio für seinen alten Erfinderkumpel Leonardo da Vinci, für den er vier hochmoderne Kriegsmaschinen zerstören soll. Natürlich nicht, bevor er sie selbst eingesetzt hat, unter anderem lenkt er einen Renaissance-Panzer sowie einen (bockigen) Drachenflug-Bomber – eine tolle Abwechslung!

Da Vinci ist allerdings auch ein gutes Beispiel dafür, wie lieblos **Brotherhood** mit Randfiguren umgeht. Außer in Nebenmissionen und im DLC taucht das Jahrtausendgenie selten auf. Um Ezios Geliebte Catarina wiederum drehen sich zwar einige Hauptmissionen, danach wird sie aber dreist abserviert. Schade drum, ansonsten erzählt **Brotherhood** nämlich eine interessante Geschichte, wie gehabt verpackt in zahlreiche, gut vertonte Zwischensequenzen. Desmond Miles, Ezios Urahn aus der Gegenwart, ist ebenfalls wieder mit dabei und darf im Hier und Jetzt herumklettern.

Der Titel des Spiels kommt nicht von ungefähr: Ezio gründet in Brotherhood eine eigene Assassinen-Bruderschaft – mit übermächtigen Mitgliedern.

➤ Stärken

- + neue Assassinen-Bruderschaft
- + vielfältiges Missionsdesign
- + Rom als perfekte Kulisse
- + gut erzählte Handlung

⊖ Schwächen

- größtenteils zu leicht
- übermächtige Helfer
- offenes Ende

Da Vincis Verschwinden

Der aktuellste DLC **Da Vincis Verschwinden** liegt der PC-Version von **Brotherhood** kostenlos bei, allerdings müssen Sie das Zusatzkapitel erst über Ubisofts Online-Dienst Uplay freischalten. Das geht halbwegs komfortabel direkt aus dem Spiel, Sie brauchen lediglich die Daten des Benutzerkontos, das Sie für die Online-Aktivierung sowieso angelegt haben.

Da Vincis Verschwinden bietet acht zusätzliche Solo-Nebenmissionen, die sich um die Entführung Leonardos drehen. Weltbewegende spielerische Neuerungen sind darin Fehlangelegenheit, trotzdem entpuppen sich die Einsätze als kurzweilig. Unter anderem verprügelt Ezio einen Kunsthändler, schleicht sich in eine schwer bewachte Sommerresidenz, sucht Gemälde nach versteckten Hinweisen ab, klettert durch uralte Katakomben und duelliert sich mit den Kuttenträgern des obligatorischen Geheimbundes. Insgesamt dauert das Mini-Abenteuer rund vier Stunden – okay für ein kostenloses Kapitel.

Mit im Da-Vinci-Bündel steckt der DLC **Animus Projekt Update 3.0**, der zwei Mehrspieler-Modi bringt: In der Variante »Meucheln« bekämpfen sich zwei Teams, in »Eskorte« stürzt sich jede Mannschaft auf eine einzige Zielperson der feindlichen Truppe und muss zugleich den eigenen VIP beschützen. Zudem gibt's die neue Karte »Alhambra« sowie vier zusätzliche Charaktermodelle. Da Vincis Verschwinden erweist sich also als ordentliches Geschenkpaket, das immerhin ein bisschen über die PC-Verspätung hinwegtröstet.

Geheimnisvolle Kuttenträger verfolgen Leonardos Assistenten Salai (links).

Ezio durchhüpft einen Lustgarten.



Gemeinsam mit seinen **Nachwuchs-Assassinen** schaltet Ezio selbst größere Wächtertrupps im Schwertumdrehen aus. Um seine Helfer zu stärken, schickt er sie auf Missionen **1**, bei Levelaufstiegen verbessert er ihre Waffen und Rüstungen **2**.

Zum Beispiel im modernen Monteriggioni, wo er aber nur spielerisch überflüssige Artefakte finden. Das Finale von **Brotherhood** ist schön inszeniert, endet allerdings (nach einer nervigen letzten Hüpfpartie) abermals unverschämte offen. Warum kann Ubisoft nicht einfach mal ein paar Fragen beantworten, statt ständig neue aufzuwerfen?

Und warum baut Ubisoft nicht endlich mal einstellbare Schwierigkeitsgrade ein? **Brotherhood** ist nämlich viel zu leicht, was auch für die Kämpfe gilt. Anders als in **Assassin's Creed 2** sind nun nicht mehr Ezios Konterattacken übermächtig, dafür aber die neuen Meuchelstrecken: Nachdem der Assassine den ersten Gegner ausgeschaltet hat, kann

er beliebig viele weitere mit nur einem Tastendruck niederstrecken, bis er selbst getroffen wird. Und selbst das steckt er locker weg, er kann ja einfach Heiltränke kippen.

Für weitere Balance-Probleme sorgen die spielerischen Neuerungen. So eröffnet Ezio im Spielverlauf eine Assassinen-Gilde, für die

Technik-Check Assassin's Creed: Brotherhood

Technik-Tipps

- Für Assassin's Creed: Brotherhood brauchen Sie keine High-End-Hardware. Um in maximalen Details durch Rom zu laufen, genügen eine GeForce GTS 250 oder Radeon HD 4770.
- Am meisten Einfluss auf die Leistung haben die Schatten sowie die Kantenglättung.

- Die Grafik beeinflussen vor allem die Umgebungsdetails, bereits ab Stufe 4 und darunter leidet die Optik sichtbar.
- Deaktivieren Sie unbedingt VSync in den Grafik-Optionen, denn mit VSync limitiert Brotherhood die maximalen Bilder pro Sekunde auf 30 fps. Das kann zu Rucklern führen.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 8,6 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

So läuft Assassin's Creed: Brotherhood auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX							
				GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295				
					GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580		
				HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
					HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870	HD 5970		
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T		
		Core 2 Duo	E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
3		Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details
LEGENDE	ruckelt stark			



1280X800, NIEDRIGE DETAILS

Niedrige Details verunstalten die Optik vor allem durch fehlende Umgebungsdetails **1** und hässliche Texturen **2**.



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, 8X AA

Mit maximalen Details sind Objekte detailliert **1** und die Texturen scharf **2**. Korrekte Schattenwürfe gibt es obendrauf.

er Mitglieder anwirbt. Auf einer Europakarte schickt er die Nachwuchs-Attentäter zu Mordmissionen, damit sie Erfahrung sammeln und kontinuierlich stärker werden. Das ist an sich eine tolle Idee, allerdings fallen die Meuchler übermächtig aus. Ezio kann sie in vielen normalen Missionen als Helfer herbeirufen, und selbst mittelmäßig erfahrene Co-Assassinen räumen ganze Feindgruppen aus dem Weg. Das nimmt **Brotherhood** stellenweise jegliche Herausforderung.

Die zweite Neuerung ist, dass Ezio in Rom Geschäfte eröffnen kann, ähnlich wie im Monteriggioni von **Assassin's Creed 2**. Dort kauft er dann unter anderem Rüstungs-Upgrades, neue Waffen oder Heiltränke. Blöd nur, dass die Läden alle 20 Minuten ein hohes Einkommen auf Ezios Bankkonto überweisen, Geldprobleme sind im alten Rom ein Fremdwort. Das führt den Rüstungs- und Waffenkauf ad absurdum: Warum sollte man überlegen, welche Upgrades man kauft, wenn man Geld für alle hat? Um Geschäfte zu eröffnen, muss Ezio immerhin den Einfluss der feindlichen Borgia-Familie zurückdrängen, indem er deren Türme abfackelt. Das fällt wenigstens ein bisschen knifflig aus, denn die Zinnen sind schwer bewacht – auch wenn



Einmal mehr fantastisch

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Derselbe Held, dieselbe Epoche, dasselbe Spielprinzip. Eigentlich wollte ich Brotherhood ignorieren. Zu sehr hatte ich die Befürchtung, Ubisoft würde seine Meuchelmörder-Mär bis zum Letzten ausquetschen. Doch siehe da, Ezios neues Abenteuer überrascht durch seinen immensen Umfang, die klasse gestalteten Missionen und vor allem die stimmungsvolle Kulisse. Allerdings nervt mich das bekloppte Ende. Wer hat sich denn das ausgedacht?

die Hilfs-Assassinen normalerweise kurzen Prozess mit den Borgia-Schergen machen.

Die Wackelbalance reißt dennoch nur ein kleines Loch in Ezios ansonsten blütenreine Spielspaß-Kutte. Denn die lange Kampagne und die guten Nebenmissionen fesseln bis zu 30 Stunden lang. Noch dazu ist das dritte **Assassin's Creed** das erste mit Multiplayer-Modus: Über das Internet (eine LAN-Option fehlt) duellieren sich bis zu acht Assassinen. Jeder Spieler wählt einen Charakter (Arzt, Kurtisane, etc.) und hat einen anderen als Ziel, woraus ein packendes Katz-und-Maus-Spiel entsteht. So zeigt zwar ein Kompass die ungefähre Position des Ziels, es wird aber nicht direkt markiert. Weil in den belebten Arenen jede Menge computergesteuerte Klone herumwandern, müssen Sie auf Auffälligkeiten achten, um den Menschen von der KI zu unterscheiden. Gleichzeitig sollten Sie auch selbst vorsichtig vorgehen, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Unterm Strich entpuppt sich die Mehrspieler-Meuchelei zwar nicht als mordsmäßig genial, wohl aber als origineller Zeitvertreib für zwischendurch und damit als gelungene Ergänzung eines eh schon vorbildlich umfangreichen Spiels. Weil zum Test noch keine PC-Server online waren, basiert unsere Wertung auf der spielerisch gleichwertigen Konsolenversion. Sollten unter Windows Probleme auftreten, informieren wir darüber auf GameStar.de. **GR**



Kommafünf mit Klasse

Michael Graf,
Redakteur
micha@gamestar.de

Brotherhood mag nur Assassin's Creed 2,5 sein, aber genau so muss eine »kommafünfte« Fortsetzung aussehen: umfangreich, abwechslungsreich und noch dazu angereichert mit interessanten Neuerungen wie dem Mehrspieler-Modus und der Assassinen-Gilde. Letztere gefällt mir besonders gut, in Assassin's Creed 3 kann's gerne wieder Helfer geben. Aber bitte weniger übermächtige, außerdem ist's höchste Zeit für einstellbare Schwierigkeitsgrade. So lebt Brotherhood nicht vom Anspruch, sondern von seiner Atmosphäre: Die beeindruckende Kulisse, die interessante Story, die vielfältigen Ziele, all das verschmilzt zur stimmungsvollen Meuchel-Melange.



Im Mehrspieler-Modus fliehen wir vor unserem Verfolger (roter Pfeil).

TERMIN: 17.3.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 16 Jahren

Assassin's Creed Brotherhood

Actionspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch, 3 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch, Ubi-Launcher

Kopierschutz

GENRE-CHECK	STRATEGIE
SPASS	»Die packende Atmosphäre motiviert durchgehend.«
EINSTIEG	HAUPTSPIEL
ENDSPIEL	
SZENARIO	realistisch fiktiv
FREIHEIT	linear offene Welt
HANDLUNG	einfach komplex
GEWALT	keine brutal
SPIELABLAUF	Action Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gesucht (8), Kopfgang (8), Allianz (8), Truhnenjagd (8), Eskorte (8), Meucheln (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

WERTUNG Sehr gut
»Kein Meilenstein, aber originell und wunderbar für zwischendurch.«

GRAFIK

- hervorragende Animationen
- stimmungsvolle Beleuchtung
- hohe Weitsicht
- detaillierte Sehenswürdigkeiten
- etwas puppenhafte Gesichter

9/10

SOUND

- gelungene Surround-Kampfkulisse
- dynamischer, passender Soundtrack
- gute deutsche Sprecher
- immer gleiche Passanten-Kommentare

9/10

BALANCE

- »volle Synchronisation« erhöht Herausforderung
- übermächtige Hilfs-Assassinen
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- Geld im Überfluss
- zu starke Meuchelstrecken

6/10

ATMOSPHERE

- Rom als grandiose Kulisse voller Sehenswürdigkeiten
- belebte Straßen
- sehr gut erzählte Geschichte
- motivierendes Freiheitsgefühl

10/10

BEDIENUNG

- größtenteils faire Speicherpunkte
- frei konfigurierbare Tastenbelegung
- mit Gamepad praktisch und präzise ...
- ... mit Tastatur weniger gelungen

8/10

UMFANG

- große Stadt inklusive Umland
- neun umfangreiche Kampagnenkapitel
- zahlreiche Nebenmissionen
- versteckte Extras
- enthält DLCs
- Multiplayer-Modus

10/10

MISSIONSDSIGN

- abwechslungsreiche Auftragsziele ...
- ... inklusive origineller Ideen
- mehrstufige Missionen
- unterhaltsame, nun noch vielfältigere Nebenaufträge

10/10

KI

- selbstständige Helfer
- lebendig simuliertes Stadtleben
- Gegner mit eigenen Spezialmanövern
- Feinde lassen sich leicht austricksen ...
- ... und haben Aussetzer beim Klettern

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- Gildensystem inklusive Rollenspiel-Anleihen
- Rom-Renovierung
- Rüstungs-Upgrades
- riesiges Waffenarsenal ...
- ... doch nur wenige Mordwerkzeuge wirklich nützlich

9/10

HANDLUNG

- interessante und wendungsreiche Geschichte
- liebenswerter Held
- markante Nebenfiguren ...
- ... die teils lieblos abserviert werden
- fieser Cliffhanger am Ende

8/10

