

Assassin's Creed Revelations

Alles kommt zusammen. In Revelations trifft Ezio auf den Erstlingsheld Altaïr. Außerdem setzt der Assassine nun ganz auf Knalleffekte - und einen kleinen Haken. Von Tobias Veltin und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
(Assassin's Creed: Brotherhood, GS 05/11: 87 Punkte)
 Termin: **November 2011** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240

Um Gegner auszuschalten, setzt Ezio nun auch selbstgebaute **Handgranaten** ein.



Erstmal einen Überblick verschaffen. Das kommende **Assassin's Creed: Revelations** ist zwar der mittlerweile vierte Teil der Reihe, aber erst der dritte (und wohl letzte), in dem Ezio Auditore da Firenze die Hauptrolle spielt. Damit nicht genug werden wir Abschnitte von **Revelations** auch in der Rolle von Altaïr erleben, dem Helden des ersten Serienteils. Die Geschichte um den in der Neuzeit lebenden Nachkommen Desmond Miles wird ebenfalls weitergeführt. Klingt arg verwirrend, doch laut Ubisoft soll das

neue **Assassin's Creed** die Fäden aller Geschichten sinnvoll miteinander verweben. Aber auch zum Abschluss bringen? Auf der E3 haben wir uns eine Einzelspieler-Präsentation des Titels angeschaut und konnten den Multiplayer-Modus ausprobieren.

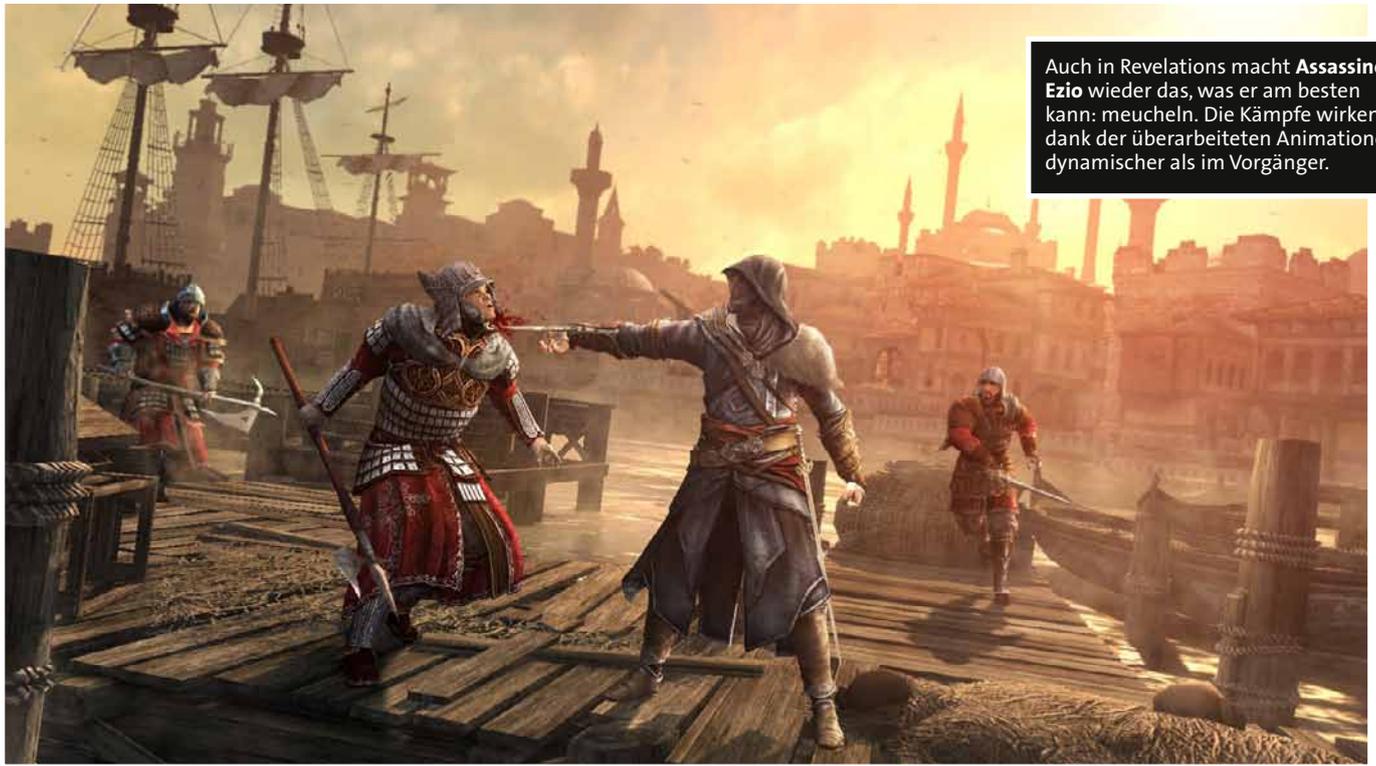
Schauplatz von **Revelations** ist die osmanische Stadt Konstantinopel, das heutige Istanbul. Hierhin verschlägt es Ezio auf der Suche nach der geheimnisvollen Bibliothek eines gewissen Altaïr. Als er erfährt, dass dort auch ein Artefakt versteckt ist, mit dem die Templer die Assassinen ausrotten könnten, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit. Fünf Schlüssel gilt es zu finden, um an das mysteriöse Relikt zu kommen. Klingt spannend, zumindest in der Theorie. Von der Geschichte haben wir in der E3-Präsentation allerdings wenig gesehen, dafür mehr vom angegrauten, mittlerweile 50-jährigen Ezio, der sich seinen Weg durch die Gassen von Konstantinopel bahnt. Er erfährt, dass ein Schiff mit einem wichtigen Informanten im Hafen quasi an der Kette liegt und er den Kerl aus seinem Schlamassel befreien muss. Nichts leichter als das!

Bilder vom Entwickler

Achtung! Die auf diesen Seiten gezeigten Bilder wurden von Ubisoft nachträglich durch Weichzeichner und zusätzliche Effekte aufgehübscht. Vor allem die Charakterdetails und Feuereffekte werden in dieser Qualität nicht im Spiel zu sehen sein. Warum Ubisoft auf solche Tricks zurückgreift, ist uns nicht ganz klar. Die Grafik der Preview-Version hat auf der E3 bereits einen hervorragenden Eindruck gemacht.



Auch in Revelations macht **Assassine Ezio** wieder das, was er am besten kann: meucheln. Die Kämpfe wirken dank der überarbeiteten Animationen dynamischer als im Vorgänger.



Ezio ist zwar älter geworden, aber eingerostet ist er deswegen noch lange nicht. Im Gegenteil: Nach wie vor besteht ein Großteil des Spiels darin, in der Gegend herumzukraxeln, um an Zielorte zu gelangen oder Gegner zu umgehen. Agil wie eh und je klettert Ezio an Wänden hoch, hüpfert von einem Dach zum nächsten und überblickt schließlich seinen Zielort, den Hafen. Besonders hier fällt die hohe grafische Qualität des Titels auf. Schiffe schaukeln auf den Wellen, im Hintergrund ragen charakteristische osmanische Türme in den Himmel, überall ist etwas los. Der Eindruck einer lebendigen Stadt ist in **Revelations** größer denn je.

Lebendig würde auch Ezio am liebsten aus der aktuellen Situation herauskommen. Das Problem: Mehrere Wachen haben sich vor dem Turm postiert, an dem das Schiff der Begierde festgekettet ist. Außerdem ist der Kahn von einer ganzen Reihe bemannter Boote umgeben. Was also tun? Zuerst knöpft sich Ezio die beiden Wachen vor dem Turm vor. Hier kommt ein neues Accessoire

zum Einsatz: Sprengstoff. Der Held wirft eine Art mittelalterlicher Handgranate auf die Wächter und setzt sie damit außer Gefecht. Die Minibomben können aus verschiedenen Zutaten zusammengebaut werden, die Ezio aber erstmal aufreiben muss. Je nach Rezept sind Variationen möglich, etwa um Gegner nicht gleich wegzusprennen (laut!), sondern alternativ abzulenken.

Doch Ablenkung ist jetzt fehl am Platz. Weitere Gegner stürmen auf Ezio zu, die Klinge muss her. Die Kämpfe wirken dank der weichen Animationen sehr elegant und sind noch dynamischer als im Vorgänger. Außerdem hat Ezio nun ein neues Hilfsmittel in petto: die Hakenklinge. Die ist nicht nur im Kampf nützlich, sondern dient auch der Fortbewegung. So gibt es überall in Konstantinopel Leinen, mit denen der Held blitzschnell von einem Dach zum nächsten oder gar quer über ganze Straßen saust. Mit der

Spektakulär: In der E3-Demo steckte Ezio eine ganze **Schiffsarmada** in Brand.



➕ Stärken

- + glaubwürdige Spielwelt
- + cooler Held
- + hübsche Grafik

⊖ Schwächen

- wenig Neuerungen



Ubisoft hat das virtuelle **Konstantinopel** mit jeder Menge Leben und Liebe zum Detail gefüllt.

Hakenklinge sind sogar Kombinationen aus Kampf und Bewegung möglich, da Ezio Gegner jetzt sogar zu sich heranziehen kann.

Nachdem alle Gegner erledigt sind, schafft es Ezio, das Boot von der Kette zu lassen, abermals auf recht explosive Weise. Allerdings gibt es ein weiteres Problem: die gegnerischen Schiffe. Videospieldzufall, dass in der Nähe ein kanonenähnliches Gebilde herumsteht. Was das wohl sein mag? Die Antwort ist schnell gefunden, als plötzlich lodernde Flammen aus der Mündung schießen. Ein Flammenwerfer? Nicht schlecht! Schlecht allerdings für die Schiffe ringsum, die sofort Feuer fangen und teilweise explodieren. Durch dieses gewaltige Inferno bahnt sich Ezio nun seinen Weg, springt über Planken

Ezio und Altaïr in einem Spiel. Funktioniert das?

und Bretter, hangelt sich von einem Schiff und hüpfert behände über im Wasser treibende Holzstücke auf das nächste. Um ihn herum

stürzen brennende Matrosen schrill kreischend in die Fluten. Wer sich dem Italiener in den Weg stellt, macht Bekanntschaft mit der Hakenklinge. Die wilde Hatz geht weiter durch Takelagen, bis Ezio schließlich auf dem Zielschiff landet und unter pompöser Musik langsam davonschippert – beeindruckend.

Mehrspieler-Freunde werden mit **Revelations** ebenfalls gut bedient. Auf der E3 spielten wir den neuen 4-gegen-4-Modus, in dem sich ein Team so gut wie möglich versteckt, während das andere die Gegner aufspüren und eliminieren soll. Das bedeutet vor allem cle-



Ausblicke, wie sie nur ein Assassin's Creed liefern kann. Wir schauen auf den malerischen **Hafen** von Konstantinopel.

vere Zusammenarbeit, denn allein ist man alsbald aufgefliegen, was meist das schnelle Ende und somit Punkte für den Gegner bedeutet. Objekte in der Spielwelt lassen sich einsetzen, um die Konkurrenten zu verwirren oder kurzzeitig zu lähmen. Auch die aus dem Mehrspieler-Teil von **Brotherhood** bekannten KI-Grüppchen, die durch die Straßen stromern, spielen in dem Katz-und-Maus-Spiel wieder eine große Rolle. Die Scharmützel spielen sich trotz der komplexen Menüs und Anzeigen schon sehr pfiffig. Über weitere Modi sowie die Charakterauswahl und verfügbare Karten soll es in naher Zukunft weitere Informationen geben. **DM | TV**

Dank seines neuen **Hakens** kann der Held nun an Seilen entlang rutschen.





Gewohnt super. Zu gewohnt?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Revelations schickt sich an, die Serie würdig fortzusetzen. Die Charaktere und Schauplätze machen abermals einen großen Teil der Faszination aus. Ähnlich wie Brotherhood wirkt das Spiel aber mehr wie ein Update denn wie ein neues Assassin's Creed. Erste Ermüdungserscheinungen kann ich dem vierten Teil der Reihe nicht ganz absprechen. Als Fan freue ich mich trotzdem drauf, nicht zuletzt wegen der coolen vieler-sprechenden Mehrspieler-Gefechte.

Sehr gut