



Wer die Vorgänger kennt, wird sich beim Anblick dieses **Scheiterhaufens** so manche Frage stellen.



Anschleichen und lauschen gehört zu den Grundaufgaben eines jeden Videospiel-Assassinen.



Assassin's Creed Revelations

Keiner kommt hier lebend raus! Oder etwa doch? Wir haben uns den (voraussichtlich) letzten Auftritt von Ezio Auditore da Firenze angeschaut. Von Henry Ernst und Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Brotherhood, GS 05/11: 87 Punkte)**
Termin: **15.11.2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7442

Durch die Adern von Desmond Miles fließt kein Blut, sondern Geschichte. Obwohl der unscheinbare Endzwanziger stolz von sich behauptet, dass 1.000 Jahre Vergangenheit durch seine Adern schwappen, ist die historisch angehauchte Proteinsuppe mehr Fluch als Segen für ihn. Ein geheimnisvoller Konzern namens Abstergo entführt Mr. Miles und stopft ihn in eine Maschine namens Animus, mit deren

Hilfe Desmond wichtige Teile im Leben seiner genetischen Vorfahren quasi nacherlebt. Auf diese Weise erfährt Miles das Schicksal seines Assassinen-Urahns Altair Ibn La-Ahad im Jerusalem des Jahres 1191 ebenso am eigenen Leib, wie die Abenteuer von Ezio Auditore da Firenze, einem Edelmann aus dem Italien der Renaissance. Da sich hinter dem Abstergo-Konzern die Überreste des Tempelordens verbergen, der seit Jahrhunderten einen geheimen Krieg gegen die Assassinen führt, muss Miles um sein Leben fürchten

und wird glücklicherweise von anderen Assassinen befreit, die ihn aber ebenfalls wieder an einen Animus stöpseln. Das ist natürlich nur der grobe Abriss einer Geschichte, die mit ihren Intrigen, Verschwörungen und mystischen Elementen ganze Bücher füllen würde und die sich über fast jede erhältliche Spieleplattform (inklusive Smartphones und Facebook) erstreckt.

Das finale Kapitel der als Ezio-Trilogie bezeichneten »Serie innerhalb der Serie« hat



Viele seiner neuen **Verbündeten** versuchen Ezio auf eine Seite des osmanischen Erbfolgekrieges zu ziehen.

den Untertitel **Revelations** (Offenbarungen) und verspricht fast alle Fragen zu beantworten. Ein Hauptteil der Handlung spielt in Konstantinopel, zu damaligen Zeiten auch als »Kreuzung der Welt« bekannt. Nachdem Ezio seine Schlachten in **Assassin's Creed: Brotherhood** geschlagen hat, zieht ihn die Suche nach Antworten in diesen brodelnden Schmelztiegel aus Griechen, Türken, Arabern und Italienern. In der sagenumwobenen Stadt befindet sich nämlich die verborgene Bibliothek seines Vor-

rer letzten Begegnung verändert. Statt eines kraftstrotzenden Mannes in den besten Jahren steuern wir einen deutlich ergrauten Edelmann in prachtvoller, mit Ornamenten verzierter Rüstung. Allerdings ist das Alter kein Nachteil für den Meuchelmörder, wie uns Darby McDevitt, der Autor von **Assassin's Creed: Revelations** verrät: »Ezio ist zwar älter, aber geschickter als je zuvor.« Dass der Mann Recht hat, zeigt sich schon nach wenigen Schritten. Trotz seines grauen Bartes hat Ezio nichts verlernt und klettert

leger eines Holzkrans schwingen wollen, zeigen Schimmel, Feuchtigkeit und Materialermüdung ihr hässliches Gesicht: Riesige Holzbalken, Aufhängungen und Ketten poltern scheppernd in die Tiefe – und wir sind mittendrin. Ezio versucht verzweifelt, sich an den fliegenden Trümmern festzuhalten. Denn turnbagebter Meuchelmörder hin oder her, ein Sturz aus dieser Höhe wäre in jedem Fall tödlich.

Zum Glück gelingt es Signore Auditore sich für kurze Zeit an einen Vorsprung zu klammern, aber seine Kräfte verlassen ihn, und er stürzt weiter in die Tiefe. Doch statt als matschiger Haufen zertrümmerter Knochen zu enden, legt sich der Meuchelmörder buchstäblich auf Eis. In den Katakomben unterhalb des Turmes ruht nämlich eine dicke Schicht Permafrost, die sich prima als Rutschbahn verwenden lässt. Nachdem wir an Trümmern und Spitzen vorbeigeschlittert sind, geht der Sturz weiter in die Tiefe. Zum Glück hat Ezio ein neues Werkzeug im Ärmel: einen Greifhaken, mit dem er sich am Rest eines Balkens festhält. Serienfans, die

So eindrucksvoll war die Kraxelei noch nie

fahren Altaïr. Was als Pilgerreise beginnt, verwandelt sich blitzschnell in ein Rennen gegen die Zeit. Denn in der durch fünf Schlösser gesicherten Bibliothek befindet sich ein mächtiges Artefakt, das in den Händen der Templer verheerende Auswirkungen haben und nicht nur die Bruderschaft der Assassinen auslöschen, sondern auch den Lauf der Welt verändern könnte.

Wir hatten die Gelegenheit, Ezio auf seiner Suche nach einem der fünf Artefakte zu begleiten. Serientypisch ist jeder Schlüssel in einem Monument versteckt. In unserer Version macht sich Ezio daran, den anno 1348 erbauten Turm von Galatea zu erforschen. Allerdings hat sich der gute Ezio seit unse-

immer noch geschmeidiger als Lara Croft und der persische Prinz zusammen. Schon nach wenigen Sekunden ist es wieder da, dieses Gefühl der Geschmeidigkeit, der Eindruck an Wänden und Mauern empor zu fließen und sich in einer Welt zu bewegen, in der es scheinbar keine Hindernisse gibt. Das Innere des Turms sieht älter aus, als wir erwartet hätten. Staub tanzt in den wenigen Sonnenstrahlen, die durch die Ritzen im Mauerwerk fallen. Die schiere Wucht der Architektur gibt uns das Gefühl, zwergenhaft klein zu sein. Statt schnörkeliger Wendeltreppen und unzähliger Etagen erwarten uns vergammelte Gerüste, vor sich hinklirrende Ketten und knarrende Planken. Als wir uns nach einem Hechtsprung zum Aus-

➕ Stärken

- + glaubwürdige Spielwelt
- + coole Helden
- + spektakuläre Klettereinlagen

⊖ Schwächen

- wenig Neuerungen
- Werden alle offenen Fragen geklärt?

jetzt an die Kletteraktionen in den Grüften der Vorgänger denken, haben natürlich recht. Allerdings investierten die Entwickler dieses Mal deutlich mehr Mühe und Arbeit in diese Kraxel-Missionen. »Stellt euch epische Sequenzen mit sehr hohem Produktionsaufwand vor, denkt an riesige Abschnitte, in denen wir das Abenteuer auf die Spitze treiben«, fordert uns der Creative Director Alexandre Amancio bedeutungsschwanger auf.

In der Gruft sieht Ezio aus wie ein Insekt.

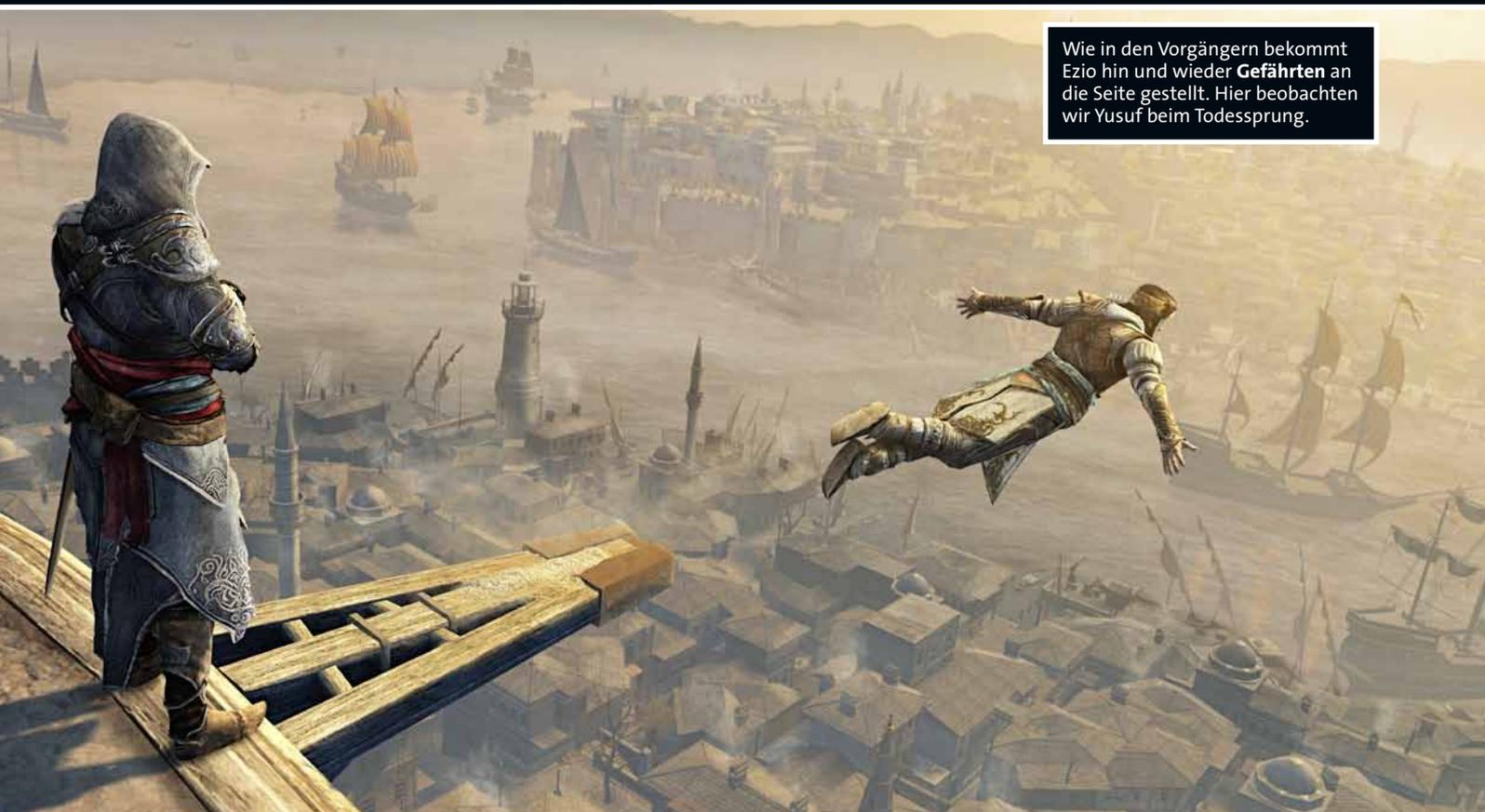
»Riesig« ist auf jeden Fall ein gutes Stichwort, denn als die Kamera herauszoomt, erkennen wir, dass unser ergrauter Meuchelmörder vor einem gewaltigen Torbogen baumelt, der ihn wie ein kleines Insekt wirken lässt. Ähnlich wie in **Darksiders** nutzen die Entwickler in diesen Abschnitten vordefinierte Kameraperspektiven, mit deren Hilfe das gigantische Bauwerk nicht nur eindrucksvoll, sondern fast schon einschüchternd gewaltig in Szene gesetzt wird. Nachdem wir die riesigen Steinquadere ausreichend gewürdigt haben, gilt es weiter in die Katakomben einzudringen. Dumm nur, dass abgesehen von einer zwischen zwei Mauern gespannten Leine keine Klettermöglichkeiten in Reichweite sind. Hier kommt wieder der Greifhaken zum Einsatz. Ezio schwingt sich elegant durch



Der alternde Ezio schickt seine **Nachwuchs-Assassinen** in den Kampf mit Templern.

die Luft, greift die Strippe mit seinem Haken und saust in bester **James Bond**-Manier in die Tiefe. Am Ende der Leine lassen wir uns durch ein Loch fallen und befinden uns in einem Raum ohne Türen. Hier kommt ein weiterer Vorteil des gereiften Ezio zum Tragen: Die aus den Vorgängern bekannte Eagle-Vision, die in erster Linie dazu diente, versteckte Gegner und Hinweise aufzuspüren, hat sich weiterentwickelt und funktio-

niert jetzt fast automatisch. Ezio registriert instinktiv ungewöhnliche Einzelheiten in der Umgebung, in diesem Fall einen versteckten Schalter in einer Mauer. Doch damit sind die Möglichkeiten des »Adlersinns« noch lange nicht erschöpft. So ist es nun möglich, eine Menschenmenge zu scannen, um einen Verräter ausfindig zu machen. Statt den Gesuchten wie im Vorgänger durch eine goldene Aura auszumachen, ist



Wie in den Vorgängern bekommt Ezio hin und wieder **Gefährten** an die Seite gestellt. Hier beobachten wir Yusuf beim Todessprung.



Back to the Roots. In Revelations kehren wir nach **Masyaf** aus dem ersten Serienteil zurück.

es nun unsere Aufgabe, den Spitzbuben anhand seines beschleunigten Herzschlags zu identifizieren. Markieren wir dann unser Ziel, wird der bisherige Laufweg des Opfers inklusive einer grafischen Vorausberechnung seines möglichen Pfads angezeigt. Damit dürften Sturzangriffe vom Dach in Zukunft noch ein wenig präziser werden. Während Ezio weiter nach dem Schlüssel sucht, befindet sich Barkeeper Desmond Miles in einer weitaus problematischeren Situation. Seit dem schockierenden Ende von **Assassin's Creed: Brotherhood** liegt Miles im Koma. Damit sich Desmonds Bewusstsein nicht endgültig verabschiedet, haben ihn seine Mitverschwörer in einen Animus gelegt. Um jemals wieder aufwachen zu können, muss Desmond wichtige Momente im Leben seiner Vorfahren enträtseln und herausfinden, woraus genau die Verbindung zwischen ihm, Ezio und Altaïr besteht. Diesen Koma-Kniff benutzen die Entwickler nicht nur, um eine plausible Erklärung zu liefern, warum sowohl Ezio Auditore als auch Altaïr spielbar sein werden. Die dunklen Tiefen des Animus eignen sich auch hervorragend dazu, dem bisher eher blassen Desmond ein wenig mehr Farbe zu verleihen. So werden wir auf unseren Wanderungen durch den Animus auch mit Erinnerungen von Desmond Miles konfrontiert: Wir begegnen seinen Eltern, sehen Ereignisse aus seiner Kindheit und erfahren etwas über die waghalsige Flucht aus dem Assasinenversteck, in dem er großgezogen wurde.



Die **Katakomben** unter dem Turm von Galatea scheinen von Riesen erbaut worden zu sein.

»Wir erzählen drei Geschichten in einer.«

»Es ist keine leichte Aufgabe, die Geschichte von drei außergewöhnlichen Charakteren gleichzeitig zu erzählen«, lässt uns Darby McDevitt wissen. Trotzdem ist man bei Ubisoft mehr als zuversichtlich, einen

würdigen Abschluss der Ezio-Trilogie geschaffen zu haben, die alte und neue Fans befriedigt und vielleicht sogar für tränenfeuchte Augen sorgen wird. Hoffentlich ohne nervigen Cliffhanger oder offene Fragezeichen. Zum Glück hat man die Persönlichkeiten der handelnden Charaktere nicht verändert. Ezio ist noch immer der charismatische Draufgänger, den wir kennen und schätzen, Altaïr ist ebenfalls die stoische Kampfmaschine geblieben, als die wir ihn im ersten **Assassin's Creed** kennengelernt haben. Neueinsteiger müssen übrigens keine Angst davor haben, die Geschichte nicht zu verstehen, denn die Entwickler haben für diesen Fall ein »Was bisher bei Assassin's Creed geschah«-Filmchen in Planung. Eines darf bei aller Euphorie allerdings nicht außer Acht gelassen werden, nämlich die Tatsache, dass auch die Neuerungen und der hohe Produktionsaufwand nicht darüber hinwegtäuschen können, dass man für das im kommenden Jahr geplante **Assassin's**

Creed 3 einige größere Änderungen am Spielprinzip vornehmen sollte. Denn selbst die beste Spielmechanik wirkt irgendwann mal ausgelutscht. Henry Ernst / DM



Kletterkönig Ezio

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Das Herumklettern in Kellern, Gruften und Katakomben hat mir im Vorgänger am meisten Spaß gemacht. Da freut es mich doppelt, dass Ubisoft diese Kraxel-Einlagen nicht nur abwechslungsreicher, sondern auch weit spektakulärer in Szene setzt. Davon abgesehen bin ich sehr gespannt, wie Revelations die Geschichten von Desmond, Ezio und Altaïr miteinander verknüpfen und zu einem vernünftigen Ende bringen will. Schließlich sollte eine solch bombastische Trilogie würdig abgeschlossen werden.