



⊕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + spannende Geschichte
- + spektakuläre Kraxeleien
- + stimmiges Konstantinopel

⊖ Schwächen

- sparsame Neuerungen



GameStar
Gold-Award



GameStar
für stimmige Spielwelt

Assassin's Creed Revelations

Großes Finale oder aufgeblasene Mogelpackung? Wir klettern über Konstantinopels Dächer und klären, wie viel Spaß Ezios letzter Auftritt macht. Von Daniel Matschijewsky und Henry Ernst

Genre: Actionspiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Brotherhood, GameStar 05/11: 87 Punkte)
Termin: 1.12.2011 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz. Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7442

Dank hervorragender Medizin und günstigen Umständen dehnt sich die Lebensspanne des Einzelnen immer weiter aus. Dumm nur, dass auf deutschen Entbindungsstationen derweil eine ziemliche Flaute herrscht. Die Folge: Immer mehr älteren stehen immer weniger junge Menschen gegenüber. Selbst vor Videospiele macht diese Entwicklung

Ezios Abenteuer ist wie ein altes Buch zu lesen

nicht halt: Auch virtuelle Helden werden älter, Falten graben sich in einstmalen glatte Gesichtstexturen, und körperlich anstrengende Aktionen werden von gequältem Stöhnen begleitet. So etwa bei Ezio Auditore da Firen-

ze, dem wir in **Assassin's Creed 2** bereits kurz nach dem Zerschneiden der Nabelschnur zum ersten Mal begegnet sind. Wir haben seine Flegeljahre durchlebt, mit ihm gezitert und schließlich ansehen müssen, wie der Hammer des Schicksals aus dem charmannten Herzensbrecher einen finsternen Rächer geschmiedet hat. Jetzt, in **Assassin's Creed: Revelations**, steuert der gealterte (aber nicht alte) Ezio auf den Höhepunkt seines Lebens zu.

Revelations setzt direkt nach dem Ende seines Vorgängers **Brotherhood** an: Ezios Rachedurst an den Mördern seiner Familie ist gestillt, und der ungestüme Kämpfer von einst ist in Ehren ergraut. Doch obwohl seine Feinde vernichtet sind, findet der Edelmann keine Ruhe und versucht weiter, die Geheimnisse hinter dem Krieg zwischen Templern und Assassinen aufzudecken. Sei-

ne Reise führt ihn nach Konstantinopel. In dieser Stadt hat Ezio Urahn Altaïr fünf Schlüssel versteckt, die eine geheimnisvolle Tür unter der aus dem ersten **Assassin's**

Ubisoft Game Launcher

Wie nahezu jedes Ubisoft-Spiel muss **Assassin's Creed: Revelations** über den Game Launcher online aktiviert werden. Einmal mit Ihrem Konto verknüpft dürfen Sie das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann allerdings nicht mehr möglich. Gut: Anders als in der Urfassung von **Assassin's Creed: Brotherhood** muss Ihr PC beim Spielen nicht dauerhaft mit dem Internet verbunden sein. Lediglich die erste Aktivierung erfordert einen Online-Zugang.



Um eine **Templerburg** zu stürmen, lassen wir uns von aufgebrachten Bürgern helfen.

Creed bekannten Burg Masyaf öffnen sollen. Gerüchten zufolge verbirgt sich hinter der Tür ein mächtiges Artefakt, das den Ordenskrieg beenden könnte. Natürlich haben die Templer ebenfalls Wind vom Artefakt bekommen und versuchen ihrerseits alles, um die Schlüssel zu ergattern.

Während Ezio in Konstantinopel auf der Suche ist, hat sein Nachfahre Desmond Miles weitaus existenziellere Probleme: Seit dem Ende von **Assassin's Creed: Brotherhood** liegt der ehemalige Barkeeper im Koma. Damit sich sein Bewusstsein nicht auf Nimmerwiedersehen verabschiedet, haben ihn

monds Vergangenheit, die durch das Sammeln von Dateifragmenten geöffnet werden. So erfahren wir in aberwitzigen Sequenzen von den wichtigsten Stationen im Leben des jungen Mannes. Ein cleverer Schachzug, denn auf diese Weise sorgt **Revelations** bei Serienfans nicht nur für einige Aha-Erlebnisse, sondern verleiht dem bisher arg blassen Charakter mehr Tiefe.

Trotz des größeren Story-Gewichts von Desmond fühlt sich **Assassin's Creed: Revelations** an wie ein Buch, das man nach einer längeren Unterbrechung weiter liest. Es braucht nicht mehr als ein paar Minuten des Eingewöhnens, schon ist man wieder mittendrin im Konflikt der Templer und Assassinen und sieht fasziniert dabei zu, wie die gewohnt gut erzählte Geschichte neue Verbindungen zu vergangenen Ereignissen herstellt und einem dramatischen Ende (nebst offener Fragen) entgegenstrebt. Doch bevor es soweit ist, warten gefährliche Aufträge, Aussichtstürme, zahlreiche Gegner und Geheimnisse darauf, ausgeführt, erklettert, getötet und aufgedeckt zu werden. Den größten Teil der etwa zehn bis zwölf Stunden dauernden Haupthandlung verbringen wir in der Kutte von Ezio, der Konstantinopel unsicher macht. Als historischer Unterbau des Abenteurers dient dieses

Subtile, aber sinnvolle Neuerungen

seine Mitverschwörer wieder an den Animus gestöpselt. Allerdings sieht es innerhalb der Maschine deutlich anders aus als in den Vorgängern: Das sterile Weiß ist einer neuen Szenerie gewichen, einer Insel, auf der Monolithen sich in einen düsteren Himmel recken. Anders als in den Vorgängern fällt Desmond in **Revelations** eine deutlich größere Rolle zu. Nach und nach erscheinen auf der Insel nämlich auch Zugänge zu Des-



Die Klettereinlagen sind atemberaubend. Hier bestaunen wir die **Süleymaniye-Moschee**.

Mal ein Erbfolgekrieg, in den Ezio hineingezogen wird. Nebenbei erlebt der alternde Attentäter eine zarte Liebesgeschichte und muss erkennen, dass blinder Gehorsam manchmal zum Tode Unschuldiger führt.

Obwohl sein Bart grau und der Bauch ein wenig rundlicher geworden ist, sind Ezios Beine und Arme jung geblieben. Wie eh und je ist dem Assassinen keine Mauer zu hoch und kein Sprung zu weit. Ezio scheint förmlich an Wänden hinaufzulaufen, mit spielerischer Leichtigkeit über Abgründe zu springen und ohne jede Mühe auf schmalen Stiegen zu balancieren. Eine Neuerung, die eigentlich keine ist, zollt dem Alter des Assassinen Tribut: Von der Meuchelmörder-Außenstelle Konstantinopel erhält der Haudogen einen Greifhaken, mit dem er sich an Kanten hinaufziehen und weitere Sprünge machen kann. Das funktioniert im Spiel genauso wie die »Greif und Festhalt«-Hüpfen,

Die Neuerungen

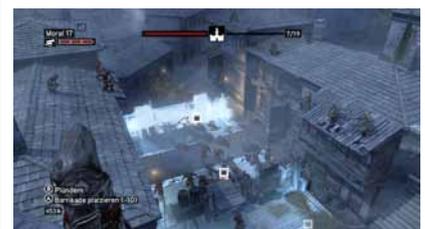
Ubisoft hat **Revelations** zahlreiche mehr oder minder auffällige Neuerungen spendiert. Wir stellen die drei wichtigsten vor.



Greifhaken: Schon sehr früh in der Handlung erhält Ezio einen Greifhaken. Mit dem kann er sich an Seilen entlangschwingen und so auch Attentate aus der Luft ausführen. Zudem sind mit dem Haken auch besonders weite Sprünge möglich.



Bombenbau: Mit gefundenen Zutaten kann Ezio nun an Werkbänken eigene Granaten bauen. Je nach Rezept konstruiert der Assassine etwa Rauchbomben, um schnell verschwinden zu können, oder Explosivgranaten für größere Gegnergruppen.



Belagerungen: Wenn wir uns zu auffällig verhalten, werden Ezios Assassinen-Lager von Templern angegriffen. Um die Schergen zurückzuschlagen, verteilen wir wie in einem Tower-Defense-Spiel Barrikaden und Truppen an taktisch klugen Positionen.

Desmond ist im Animus gefangen und bekommt alsbald Besuch von einem alten Bekannten.



Mit dem Adlerblick vermag Ezio nun sogar die Laufwege seiner Zielpersonen zu erspähen.

die Ezio in **Assassin's Creed 2** von einer attraktiven Diebin lernt. Wirklich neu ist lediglich die Möglichkeit, mit dem Haken an den

zahlreichen, über den Dächern gespannten Seilen entlangzurutschen.

dig animierten Kämpfe. In denen kommt es nach wie vor auf das richtige Timing an. Wer den richtigen Moment abwartet, der startet einen Konter und legt sein Gegenüber mit ein paar gezielten Stichen der Unterarmklinge auf Eis. Das klappt serientypisch viel zu leicht, weshalb Ezio selbst mit zwei Dutzend Wachen oft spielend fertig wird. Kommt es hingegen zu Schleich-

Eine Beispielmission

Assassin's Creed: Revelations zeichnet sich vor allem durch sein abwechslungsreiches Missionsdesign aus. Ein Beispiel:



Zusammen mit einigen Assassinen-Anwärtern liefern wir uns ein **Wettrennen** zum Einsatzort, einer Party des Prinzen Suleyman.



Um **Suleyman** zu schützen, lenken wir ihn verkleidet als (mies singender) Barde ab, während KI-Kollegen die im Gemenge versteckten Attentäter ausschalten.



Sind alle Schergen ausgemacht und beseitigt, geht es dem ominösen **Auftraggeber** an den Kragen. Diese Ehre gebührt Ezio selbst.



Zu guter Letzt sollen wir ein **Gespräch** des Prinzen mit seinem Onkel belauschen – und erfahren Schreckliches.

Die gewohnt motivierende Spielstruktur ist bis auf kleine Abweichungen identisch mit den Vorgängern: Ezio streift durch Konstantinopel und erledigt Aufträge für seine Verbündeten wie die örtliche Assassinen-Niederlassung, den jungen Adligen Suleyman oder die rätselhafte Sophia, die Ezio dabei hilft, die Standorte der Schlüssel ausfindig zu machen. Natürlich gilt es auch, die in **Assassin's Creed: Brotherhood** eingeführte Nachwuchsförderung nicht zu vernachlässigen. Zudem befinden sich überall in der Stadt Tempel-Stützpunkte (ähnlich wie die Borgia-Türme aus dem Vorgänger), die jeweils von einem Hauptmann befehligt werden. Eliminiert Ezio diesen Hauptmann und zündet danach ein Signalfeuer, wird das Tempelnest von den Assassinen übernommen. Nun können neue Assassinen in Mini-Missionen rekrutiert werden. Meist muss Ezio darin einen Bürger vor Soldaten schützen oder Gefangene befreien. Die (abermals übermächtigen) Neu-Assassinen lassen sich im Kampf zur Unterstützung herbeirufen oder werden auf Missionen in andere Städte geschickt. Doch Vorsicht: Die Tempel versuchen, ihre Stützpunkte zurückzuerobern. Wenn das geschieht, darf sich Ezio als Feldherr beweisen und in einem Tower-Defense-ähnlichen Minispiel seine Truppen platzieren, Barrieren bauen und den Stützpunkt verteidigen – eine nette Idee.

Tower Defense hin oder her, viel spielbestimmender sind nach wie vor die aufwän-

Es wird Zeit für Assassin's Creed 3

sätzen, spielt **Revelations** eine der Stärken der Serie aus. Wir pirschen uns wie ein lautloser Jäger an unser Opfer heran, beobachten dessen Laufweg, schlagen blitzschnell zu und verschwinden dann unbemerkt im Dunkeln – ein tolles Gefühl. Damit Ezio alle seine Talente nutzen kann, gibt es neben den Hauptwaffen noch eine große Anzahl an Wurfmessern, Giften und Bomben, mit denen Gegner ausgeschaltet oder abgelenkt werden. Letztere dürfen wir nun sogar selbst aus gefundenen Zutaten basteln und individualisieren (siehe Kasten). Allerdings kommt man im gesamten Spiel auch gut ohne die Selfmade-Bömbchen aus.

Natürlich wird in den Missionen nicht nur geschlichen: Wettrennen, in denen Ezio etwa kletternd und sprintend ein gegnerisches Boot einholen muss, stehen ebenso auf dem Programm wie spektakuläre Sabotageakte, bei denen eine ganze Flotte in Flammen aufgeht. Hat Ezio bestimmte Bü-



In packend erzählten Rückblicken schlüpfen wir in die Kutte des Vorgänger-Assassinen **Altair**.



Gewürzt werden die Klettereinlagen durch nahtlos eingefügte Skriptereignisse.

In den teils gewaltigen Schlüssel-Katakomben legt Ezio atemberaubende Stunts hin.

cher und Schlüssel gefunden, werden die Erinnerungen von Altaïr freigeschaltet. In den kurzen, aber packend erzählten Abschnitten erfährt der Spieler, was nach dem Ende von **Assassin's Creed** geschah und warum Altaïrs Handlungen den Assassinen-Orden fast zerstört hätten. Ein weiterer spielerischer Höhepunkt sind die sehr aufwändig inszenierten Schlüssel-Abschnitte, die sich mit den Assassinen-Gräbern der Vorgänger vergleichen lassen. Um einen der begehrten Türöffner in die Finger zu bekommen, muss Ezio beeindruckende Gewölbe durchklettern, sich mit Feindhorden herumschlagen oder durch brennende Katakomben turnen, gewürzt mit hervorragend eingebundenen, teils sehr spektakulären Skriptereignissen.

Technisch ist **Revelations** auf einem Niveau mit **Assassin's Creed: Brotherhood**. Konstantinopel wurde von den Armenvierteln bis zu den Villen reicher Kaufleute detailverliebt umgesetzt. Dank herumlaufender Bürger, Soldaten, Kurtisanen, Bettler und Gaukler sprühen die Straßen vor Leben. Besonders die prachtvollen Gewänder und reich verzierten Rüstungen sind ein echter Hingucker. Zahlreiche Details wie Bodennebel, Tag- und Nachtwechsel sowie umherflatternde Vögel sorgen zusätzlich für Atmo-

sphäre. In Sachen Charakterdetails und Texturen merkt man der Grafikengine von 2007 ihr Alter aber mittlerweile an. Für das kommende **Assassin's Creed 3** wünschen wir uns deshalb einen neuen Technomotor. Wir wollen doch nicht, dass die Serie ebenso überaltert wie unsere Gesellschaft. **HE / DM**



Und nochmal grandios

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Es dauerte keine fünf Minuten, schon hatte mich Revelations in seinen Bann gezogen. Wie schon Brotherhood. Und genau darin liegt die Krux. Denn Assassin's Creed zu spielen, überrascht mich mittlerweile kaum noch. Die wenigen Neuerungen können nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich das Meuchelmörder-Abenteuer nur wenig weiter entwickelt. Dennoch bleibe ich am Ball. Weil mich Ezios Geschichte packt, weil die Quests, Kämpfe und Klettereinlagen motivieren und das Spiel mich in eine Welt entführt, wie sie schöner und stimmiger kaum sein könnte. Soll heißen: Wer die Vorgänger mochte, der wird auch mit Revelations einen Heidenspaß haben.



Die zahlreichen Kämpfe sind serientypisch viel zu leicht geraten. Und recht brutal.

TERMIN 1.12.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed Revelations

Actionspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 10 S. Handbuch
Kopierschutz Game Launcher

GENRE-CHECK ACTION

»Gewohnt motivierendes Meuchelmörder-Abenteuer.«

SPASS	[Progress bar]		
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL	
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gesucht (8), Deathmatch (8), Meucheln (8), Artefakt-Diebstahl (8), Aussätziger (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

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

GRAFIK

- + Klasse Animationen + stimmige Beleuchtung
- + enorme Weitsicht + viele Details
- teils matschige Texturen - Gesichter etwas detailarm

9/10

SOUND

- + gelungene Kampfgeräusche + sich dynamisch anpassende Musik + sehr gute deutsche Sprecher
- Zufallsprüche wiederholen sich

9/10

BALANCE

- + wird stetig kniffliger + Missionen nie unfair
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- Upgrade-System nicht ausbalanciert - Geldsegen

7/10

ATMOSPHÄRE

- + enorm stimmige Spielwelt + überall pulsiert das Leben
- + tolles Freiheitsgefühl + gutes Gesucht-System
- + Tageszeitenwechsel

10/10

BEDIENUNG

- + frei konfigurierbar + gut mit Maus und Tastatur + optimal mit Gamepad
- + zahlreiche, sinnvolle Speicherpunkte
- unübersichtliche Massenschlachten

8/10

UMFANG

- + riesiges Konstantinopel + mehrstufige Hauptmissionen
- + jede Menge Nebenquests + viele versteckte Extras
- + Geldaufgaben

10/10

LEVELDESIGN

- + eindrucksvolle, detaillierte Stadt + raffiniert gebaute Schlüsselgräber
- + Außen- wie Innenbereiche stimmig
- viele Gebäude wiederholen sich

9/10

KI

- + jede Klasse beherrscht spezielle Manöver + nützliche Verbündete
- + Gegner lassen sich oft leicht austricksen
- Aussetzer beim Klettern

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- + riesiges Waffen- und Rüstungsarsenal + Munition, Gifte, Schatzkarten
- + vielseitiges Bombenbasteln ...
- ... das selten nötig ist

9/10

HANDLUNG

- + liebenswerter Held + markante Nebenfiguren
- + passender Humor + gut platzierte Wendungen
- nicht alle Fragen werden beantwortet

9/10

Würdiger Abschluss der Ezio-Trilogie.

88

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 30 Stunden

MINIMUM C2 Duo E4300
A64 X2 4400+, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM, 8,6 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600
Athlon II X2 260, Geforce 9800
4,0 GB RAM, 8,6 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo i6600
Phenom II X2 920, Geforce GTX 460
4,0 GB RAM, 8,6 GB Festplatte

PROFIS

ANFÄNGER

FORTGESCHRITTENE