

Assassin's Creed 3

+ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + riesige Spielwelt
- + interessante Hauptfigur

- Schwächen

- Wird die Geschichte sinnvoll weiter erzählt?

Von der italienischen Renaissance in den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg. Ubisoft krepelt sein Assassinen-Abenteuer gewaltig um, will dem Herz der Serie aber treu bleiben. Nur ein weiterer Ableger in anderem, ungewöhnlichem Szenario also oder doch ein »echtes« neues Assassin's Creed? Von Daniel Matschijewsky

Die Spielwelt soll knapp doppelt so groß ausfallen wie die aus dem bereits riesigen Assassin's Creed: Brotherhood.

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)**
Termin: **30.10.2011** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7830

Da stürmt er in Zeitlupe übers Schlachtfeld, die amerikanische Flagge fest mit beiden Händen umklammert, den englischen Besatzern wild seine Wut, seine Entschlossenheit entgegen brüllend. Während um ihn herum Kanonenkugeln die blutgetränkte Erde aufwühlen, die Kamera-

den sterben oder mit dem letzten Lebensfunken ihren zerbeulten Trompeten verzweifelte Signale entlocken, während also alle Hoffnung verloren scheint, ist der Ansturm sein letzter Versuch, die Schlacht zu wenden. Die Rede ist von Mel Gibson, wie er in einer der letzten Szenen aus Roland Emmerichs Geschichts-Schmonzette **Der Patriot** als rebellierender Milizionär der kompletten englischen Armee entgegen stürmt und den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg quasi im Alleingang gewinnt. Derart verklärte Vaterlandsliebe war dem europäischen Publikum dann doch etwas zu viel; **Der Patriot** ging als finanzieller Totalflop an den Kinokassen unter.

Screenshot-Warnung

Die in diesem Artikel verwendeten Bilder stammen von Ubisoft und sollen das tatsächliche grafische Niveau von **Assassin's Creed 3** demonstrieren. Wir sind allerdings ein wenig skeptisch. Vor allem die Licht- und Wettereffekte wirken nachträglich geschönt. Auch bei der Vegetation und den Charakteren, insbesondere deren Gesichtern, wurde höchstwahrscheinlich nachgeholfen.

Da freut es uns umso mehr, dass der französische Spielehersteller Ubisoft seit der offiziellen Ankündigung von **Assassin's Creed 3** Anfang März regelmäßig versichert, dass man auf eine derart überzogen-patriotische Inszenierung verzichten wolle. Vielmehr soll der kommende Teil der immens erfolgreichen Action-Adventure-Reihe ein realistisches und vor allem greifbares Portrait jener Ära sein, die die Festigung westlicher Demokratie und die Geburt einer ganzen



Connor weiß sich auch gegen mehrere Gegner zu wehren. Hierfür setzt er besonders gern auf seinen **Tomahawk**, mit dem er Soldaten auch entwaffnen kann.

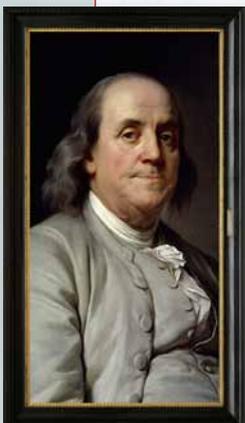
Nation markierte. Mittendrin: Ein neuer Held, wie er allerdings in diesen geschichts-trächtigen Konflikt kaum weniger passen könnte. Kein Soldat, der für Ehre und Vaterland in den Krieg zieht, kein verbitterter Attentäter, der die Rotröcke zurück ins Meer werfen will, sondern ein Mann mit einer ganz persönlichen Mission. Allein dieser Hintergrund gepaart mit dem ungewöhnlichen Szenario ist bereits ein mehr als gutes Zeichen dafür, dass Ubisoft mit **Assassin's Creed 3** endlich den großen Schritt nach vorn wagt, den wir uns seit den beiden zwar großartigen, aber nahezu auf der Stelle tretenden Vorgängern **Assassin's Creed: Brotherhood** und **Revelations** alle erhoffen.

Nach den Kreuzzügen im Nahen Osten und der italienischen Renaissance wagen sich die **Assassin's Creed**-Entwickler nun also an den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, der zwischen 1775 und 1783 an der Ostküste der heutigen USA tobte. Hierfür konzentriert sich Ubisoft auf die beiden Städte Boston und New York sowie das Umland dazwischen, vom Team »Frontier«, also Grenzgebiet genannt – dazu später mehr. **Assassin's Creed 3** setzt 1753 an, rund 20 Jahre vor dem eigentlichen Konflikt, und schließt 1783 mit dem Ende des Krieges ab. Dieser zeitliche Rahmen ermöglicht es den Designern, jede Menge historische Ereignisse in die Handlung einzuweben. Beispiels-

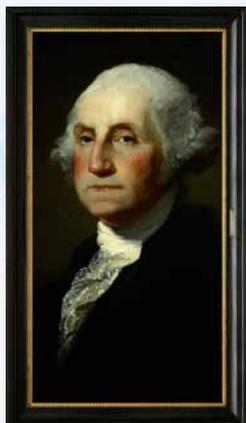
weise erleben wir in Boston – zu jener Zeit eine der größten Städte des Landes – hautnah mit, wie es vor dem Old State House zum Massaker von Boston kam oder wie als Indianer verkleidete Bürger mehrere Hundert Kisten Tee in den Hafen kippten, um gegen die East India Trading Company zu rebellieren. Ein Ereignis von solch symbolhafter Größe, dass es als die Boston Tea Party in die Geschichte einging und bis heute ein Synonym für zivilen Ungehorsam ist – wenn auch im Moment in den USA von der konservativen Seite besetzt. Laut Ubisoft sollen sich diese Ereignisse sichtbar und vor allem dauerhaft auf die Spielumgebung auswirken. Als Paradebeispiel hierfür nennt Creati-

Historische Prominenz

Wie seine Vorfahren Altair und Ezio Auditore da Firenze trifft auch **Assassin's Creed 3**-Held Connor im Verlauf der Kampagne auf einige berühmte Persönlichkeiten der damaligen Epoche. Drei bisher von Ubisoft angekündigte Charaktere haben wir mal herausgepickt.



Benjamin Franklin: Der 1706 in Boston, Massachusetts geborene Schriftsteller, Erfinder und Staatsmann war einer der Gründungsväter der Vereinigten Staaten und maßgeblich an der Unabhängigkeitserklärung beteiligt. Anders als vermutet dient Franklin aber nicht als Waffenbastler für Connor, wie es etwa Leonardo da Vinci für Ezio in **Assassin's Creed 2** war.



George Washington: In einem Spiel über die amerikanische Revolution darf der allererste US-Präsident natürlich nicht fehlen. Wie Connor den zu der Zeit noch als Oberbefehlshaber der Kontinentalarmee auftretenden Washington (1732-1799) kennenlernt, ist bislang nicht bekannt. Wohl aber, dass er in der Story von **Assassin's Creed 3** eine tragende Rolle spielen wird.



Charles Lee: Der britische General und Politiker wird (zumindest in **Assassin's Creed 3**) als heißester Anwärter für das Amt des Präsidenten eingeführt. Ubisoft könnte Lee entweder als missverstandenen Antihelden in Szene setzen oder als Oberschurken. Angesichts seiner britischen Herkunft, scheint wahrscheinlicher eher Letzteres der Fall zu sein.



Der neue Held

Der **Assassin's Creed 3**-Held Connor hat indische Wurzeln, die Ubisoft zu Beginn des Spiels in einem dramatischen (spielbaren) Auftakt zeigt. Darin muss der kleine Halb-Mohikaner hilflos mit ansehen, wie Kolonisten sein Heimatdorf niederbrennen. Wer ihn anschließend unter seine Fittiche nimmt und ausbildet, ist noch unbekannt. Als Erwachsener macht sich Connor schließlich auf, um gegen Tyrannei und Ungerechtigkeit zu kämpfen.

Im **Schnee** hinterlassene Spuren könnten Feinde auf den Plan rufen. Das wäre zumindest unser Wunsch fürs fertige Spiel. Die Felle erjagter Tiere kann Connor übrigens verkaufen.



ve Director Alex Hutchinson in einem Interview die zweite der beiden Städte, New York, die 1776 aus bis heute ungeklärter Ursache zu großen Teilen abgebrannt ist. Der Spieler wird die künftige Weltmetropole allerdings nicht nur vor und nach dem Inferno besuchen, sondern auch währenddessen. Dass sich die Städte im Verlauf der Handlung verändern, dürfte **Assassin's Creed 3** nicht nur abwechslungsreicher, sondern auch greifbarer machen als noch seine Vorgänger. Zwar hatten sich Rom, Venedig, Konstantinopel und Co. über die Kampagne hinweg ebenfalls weiterentwickelt. Das beschränkte sich aber auf die schrittweise Öffnung zuvor abgesperrter Stadtviertel.

Nachvollziehbar (oder vielmehr: noch nachvollziehbarer) soll auch der neue Held sein, von dem bisher lediglich bekannt ist, dass er Connor heißen wird. Eine schwierige Aufgabe für die Entwickler, tritt der Bursche doch

in die großen Fußstapfen zweier ikonenhafter Spielehelden – Altair und Ezio Auditore. Ubisoft will Connor seinen Start als Spieleheld mit einer brisanten Ausgangssituation erleichtern: Als unehelicher Sohn eines Engländer und einer Indianerin sitzt Connor von Kindheit an zwischen den Stühlen, stets auf der Suche nach Akzeptanz und seinem Platz in dieser sich gerade stark verändernden Welt. Anders als in den Vorgängern lernen wir den Helden in **Assassin's Creed 3** bereits in ganz jungen Jahren kennen. Der spielbare Auftakt zeigt den kleinen Connor, der inmitten seines Mohikanerstammes der Ratohnhaké:ton (gesprochen: Ra-doon-hagai-doo) lebt und gerade das Jagen in der Wildnis lernt – das Tutorial des Spiels. Mit den hinein in dieses Ethno-Idyll bricht ein dramatisches Ereignis: Brutale Kolonisten überfallen das Dorf, brennen die Zelte nieder und machen selbst vor Frauen und Kindern nicht halt. Connor kann zwar entkom-

men, wie es direkt danach mit dem jungen Burschen weitergeht, will Ubisoft bislang aber nicht verraten. Nur so viel: Anstatt sich auf einen blinden Rachefeldzug zu begeben, macht sich der erwachsene Connor wenige Jahre später auf, gezielt die Tyrannei zu bekämpfen und für ausgleichende Gerechtigkeit zu sorgen. Robin Hood im amerikani-

Connor ist kein Fahnen schwingender Patriot

schen Unabhängigkeitskrieg also? Starke Heldenklischees sollen zwar für Identifikation sorgen, aber hier muss Ubisoft viel erzählerisches Geschick beweisen, damit Connors edelmütiger Plan nicht zur stumpfen Moralkeule mutiert, die dem Spieler laufend einbläut, wie toll es doch ist, Gutes zu tun.



Anschleichen, beobachten, zuschlagen. Auch in **Assassin's Creed 3** müssen wir die **Attentate** gut planen.



Eine Möglichkeit, dieser Gefahr entgegen zu wirken, wäre Entscheidungsfreiheit, durch die wir wie etwa in der **Mass Effect**-Reihe die Gesinnung unseres Helden beeinflussen. Dass Ubisoft ein solches Für-oder-Wider-System in **Assassin's Creed 3** einbaut, halten wir zwar für unwahrscheinlich, würden es uns aber wünschen.

Wie einst bei Altair und Ezio ist auch Connors Geschichte direkt mit der seines Nachfahren Desmond Miles verknüpft, der, frisch aus seinem **Revelations**-Koma erwacht, abermals im Animus Platz nimmt, um in den Erinnerungen seiner Ahnen nach Antworten zu suchen. Denn: Auch in **Assassin's Creed 3** geht es um den seit Jahrhunderten währenden Kampf zwischen den Templern und Assassinen. Laut Ubisoft spielt der Unabhängigkeitskrieg trotz der historischen Detailversessenheit des Szenarios dabei eine vergleichsweise untergeordnete Rolle und dient lediglich als, wenn auch opulent ausgestaltete, Bühne für Connors Abenteuer. »Es geht nicht darum, die Revolution zu gewinnen«, sagt Alex Hutchinson. Laut dem Creative Director gibt es auch keine guten amerikanischen Kolonisten, die gegen böse Rotröcke kämpfen. Selbst die Templer und Assassinen will Ubisoft in einer moralisch neutralen Zone platzieren, in der beide Parteien zwar extreme, aber durchaus nachvollziehbare Motive an den Tag legen. Sorgfältig in die Geschichte integriert könnte das



Die Schauplätze

Boston



Ins **Boston** der Kolonialära verschlägt es Connor regelmäßig. Hier erlebt der Assasine unter anderem die Boston Tea Party, das Massaker von Boston und die Schlacht von Bunker Hill.

New York



Im Jahr 1776 ist ein Großteil der heutigen Weltstadt **New York** fast vollständig abgebrannt, die Ursache für das Feuer blieb bis heute ungeklärt. Connor besucht die Stadt vor und nach dem verheerenden Inferno. Und auch währenddessen.

Das Grenzland



Das Umland wird von Ubisoft Frontier, also **Grenzland** genannt. Hier darf Connor allerhand Bäume und sogar Berge erklettern. Rund ein Drittel aller Haupt- und Nebenmissionen finden hier statt. Vermutlich erleben wir hier auch die Massenschlachten.

»Tarzan« Connor

Typisch für die Serie beherrscht auch Connor herausragende Sprint- und Kletterfertigkeiten. In **Assassin's Creed 3** dürfen wir sogar Bäume hochkraxeln, von einem Ast zum nächsten schwingen oder auf ihnen balancieren.



das **Assassin's Creed**-Universum um eine interessante erzählerische Komponente erweitern. Wir sind sprichwörtlich gespannt.

Die serientypische Stärke, eine lebendige, atmosphärisch dichte Welt zu erschaffen, will Ubisoft in **Assassin's Creed 3** ebenfalls gehörig ausbauen. Hierfür hat das Team unzählige Karten, Blaupausen und Straßendigramme jener Zeit ausgegraben, um Boston und New York möglichst wirklichkeitsnah nachzubauen. Die ersten Bilder zeugen von der Detailversessenheit, mit der die Designer ans Werk gehen. Von den für die Kolonialzeit typischen Fachwerkhäusern über Pferdekutschen bis zu den Kostümen der Bürger und Soldaten passt alles bestens zu-



Connor beobachtet eine Gruppe vom sicheren **Baumwipfel** aus. Sein Bogen wäre jetzt wohl die beste Waffe.

sammen und katapultiert den Spieler von der ersten Minute an ins virtuelle Amerika des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Auch das Umland, das knapp doppelt so groß sein soll wie die gesamte Spielwelt von **Assassin's Creed: Brotherhood**, will Ubisoft interessanter und abwechslungsreicher gestalten. Die Entwickler sprechen von einer weitläufigen Umgebung voller Wälder, Flüsse, Seen und Berge, die wir entweder zu Fuß oder auf dem Rücken eines Pferdes erkunden dürfen – inklusive einer neuen, an Bethesdas **Skyrim** erinnernden Schnellreisefunktion. Allerdings soll das Gebiet nicht so leblos und leer ausfallen wie etwa das Königreich aus dem ersten **Assassin's Creed**, das lediglich dazu diente, Jerusalem, Akkon und Damaskus miteinander zu verbinden.

Vielmehr finden sich überall teils geschichtsträchtige Siedlungen wie Concord oder Lexington, in denen Connor Miniaufträge annehmen kann. Und ähnlich wie in Rockstars genialem und (unverständlicher Weise) bisher konsolenexklusivem Western-Epos **Red Dead Redemption** dürfen wir in der Wildnis Bären, Hirsche, Hasen oder anderes Getier jagen und die daraus gewonnenen Felle zu Geld machen. Cool dabei: Je nachdem, wie erfolgreich wir bei der Jagd sind, steigt oder fällt unser Ertrag. Wer etwa einen Bären mit nur einem Streich erlegt, der sackt mehr Geld ein, als wenn er ein Dutzend Mal auf das Vieh ballern muss. Logisch, denn wer zahlt schon für einen völlig durchlöchernten Pelz? Noch cooler: Solche Nebenbeschäftigungen rufen bisweilen Kluggesteuerte Grüppchen auf den Plan, die Connor aufsuchen, um ihm weitere Zusatzaufträge zuzuschauen, die wiederum spezielle Belohnungen einbringen. Auch logisch: Hat man sich erst mal den Ruf erworben, eine Sache so richtig gut zu können, kommen Aufträge dazu. Das erinnert

ein wenig an die Fraktionen aus **Skyrim**. Spannend ist auch Ubisofts Ankündigung, dass sowohl in den Städten als auch im Umland Jahreszeiten für wechselnde Bedingungen sorgen sollen. Während Connor im Sommer ohne große Anstrengung selbst

Alles verändert sich, sogar die Städte

höchste Berge erklimmen kann, macht ihm Mutter Natur durch Schneefall und Stürme im Winter hierbei einen gewaltigen Strich durch die Rechnung. Auf der anderen Seite frieren bei kalten Temperaturen Flüsse und Seen zu, wodurch wir Gebiete erkunden



Serientypisch darf ein eigenes **Pferd** natürlich nicht fehlen. Es soll aber auch eine Schnellreisefunktion geben. Hier reitet der Held übrigens Seite an Seite mit George Washington.



können, die im Sommer unerreichbar wären. Interessant: Laut Ubisoft ist der **Assassin's Creed 3**-Schnee nicht nur eine plane Textur, über die wir wie in anderen Computerspielen einfach latschen. Stattdessen soll Connor förmlich durch die weiße Pracht stapfen, sie zur Seite schieben und sogar Spuren hinterlassen. Ob die verräterischen Abdrücke etwaige Gegner auf den Plan rufen, wollte Hutchinson allerdings nicht verraten. Reizvoll wäre das allemal, da Connor bei Attentatsversuchen auf entlarvende Schneespuren achten müsste oder sie gar zur gezielten Ablenkung von Wachen verwenden könnte.

Viel wichtiger ist jedoch: Dürfen wir in der Spielwelt auch ordentlich herumturnen? Schließlich gehören die rasanten Parkour-Einlagen seit je her zu den wichtigsten Spaßfaktoren der **Assassin's Creed**-Reihe. Hierfür hat Ubisoft an den Bewegungsmöglichkeiten des Helden gefeilt. Beispielsweise kann Connor nicht nur über Objekte hüpfen, sondern auch – wenn es der Platz zulässt – geschmeidig unter ihnen hindurchrutschen. Und während eines beherzten Sprints bewegt er sich nun



DAS BILDGEWALTIGSTE
SCHLACHTENEPOS DES JAHRES!

VON DEN MACHERN VON 300

KRIEG DER GÖTTER

© Constantin Film Verleih GmbH - 80802 München



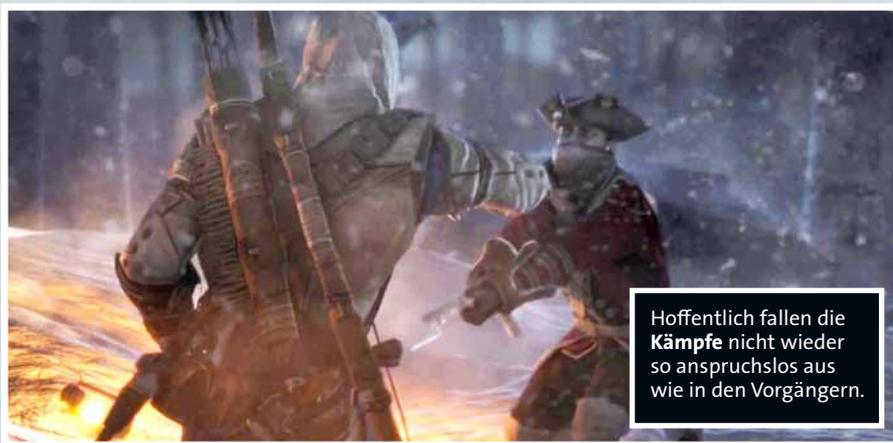
www.kriegdergoetter.de

Ab **05. April 2012**
auf DVD, Blu-ray, 3D Blu-ray &
als Video on Demand.

Constantin Film

Die Spielwelt

In Assassin's Creed 3 wechseln die Jahreszeiten. Während Connor im **Sommer** das Umland frei erkunden und sogar Berge erklettern kann, stellt der **Winter** den Assassinen (und auch seine Gegner) vor so manches Hindernis. Andererseits kann Connor in der kalten Jahreszeit zugefrorene Flüsse und Seen überqueren und so Areale erforschen, die im Sommer unerreichtbar wären.



Hoffentlich fallen die **Kämpfe** nicht wieder so anspruchslos aus wie in den Vorgängern.

ausfallen als in den diesbezüglich bereits recht anspruchslosen Vorgängern. Zumal Connor unvorsichtige Soldaten nun auch kurzerhand schnappen und als menschlichen Schutzschild zweckentfremden kann.

Spannend hingegen: Ubisoft hat angekündigt, dass man in **Assassin's Creed 3** große Massenschlachten mit mehreren Hundert Soldaten inszenieren wolle. Inwieweit die in die Handlung integriert sind und ob Connor daran teilnimmt, hat der Entwickler allerdings nicht verraten. Zwar könnte Ubisoft die Scharmützel lediglich als erzählerisches Element in Ingame-Zwischensequenzen verwenden. Genauso gut wäre es aber auch möglich, dass der Spieler ähnlich wie in **Brotherhood** und **Revelations** kleinere Truppenverbände befehligt, um Einfluss auf die tobende Schlacht zu nehmen. Dass es hier tiefer gehende Strategieelemente geben wird, ist indes äußerst unwahrscheinlich. Aufgrund der herben Fan-Kritik am Tower-Defense-Minispiel aus dem Vorgänger hat Ubisoft bereits verraten, dass man dieses Element ersatzlos streichen werde.

Auch wenn das Minispiel in **Revelations** nicht sonderlich durchdacht war, müssen wir Ubisoft für den Versuch danken. Die Entwickler experimentieren, und das ist gut

automatisch um etwaige Hindernisse herum, was den ohnehin bereits herausragenden Spielfluss noch verbessern dürfte. Besonders cool finden wir die Möglichkeit, in den Städten nun auch in offene Fenster zu hechten, durch das Zimmer (inklusive kreischender Frau) zu rennen und auf der

Red Dead Assassin?

anderen Seite wieder hinaushüpfen zu können. Auch im offenen Gelände weiß sich der Lauf- und Kletterprofi extrem rasant fortzubewegen. So kann Connor an Bäumen emporkraxeln, von einem Ast zum nächsten springen oder auf ihnen balancieren. Die Baumwipfel-Akrobatik ist eine interessante Neuerung und dürfte für spektakuläre Verfolgungsjagden in luftigen Höhen sorgen. Frei nach dem Motto: Mein Name ist Connor. Tarzan Connor.

Damit all das gut aussieht, hat Ubisoft sämtliche Animationen des Helden – mehr als 1.000 Stück an der Zahl – von Grund auf neu erstellt. Nicht nur die Kraxeleien, auch die zahlreichen Kämpfe sollen dadurch realistischer und dynamischer in Szene gesetzt werden. Laut Hutchinson wird sich Connor

wie ein Wolf bewegen, der seine Beute langsam umkreist, bis er sie mit geschmeidigen und letztlich tödlichen Attacken zu Fall bringt. Hierfür setzt der Halb-Indianer von Spielbeginn an auf zwei Waffen: ein Messer sowie seinen Tomahawk. Anders als in früheren **Assassin's Creed**-Teilen nimmt der Held den nächstbesten Gegner nun automatisch ins Visier, wir müssen dann nur noch die Angriffstaste betätigen. Oder im richtigen Moment kontern, was Connor dank seiner Waffen nun auch bei zwei Gegnern gleichzeitig kann. Bei uns schrillen bereits die Alarmglocken, denn dadurch dürften die Kämpfe ein gutes Stück simpler



Tag und **Nacht** wechseln wohl nicht dynamisch, sondern werden wie im Vorgänger je nach Mission vom Programm fest vorgegeben.

Im spielbaren Prolog von *Assassin's Creed 3* bekommt es der kleine Connor mit einem fies-
sen **Kolonisten** zu tun.



so. In *Assassin's Creed 3* finden sich neben den bereits angesprochenen Innovationen wie den Baumklettereien, der Jagd in offenem Gelände sowie den Fraktionen und Massenschlachten weitere interessante Ansätze. So will man etwa das Besitztümer-

Abstergo erlauben. Besonders gut finden wir Ubisofts Idee, das Synchronisations-System zu vereinfachen. Zur Erklärung: Um eine Mission mit einer Wertung von 100 Prozent abzuschließen, müssen wir vordefinierte Voraussetzungen erfüllen, etwa nicht erkannt zu werden oder die Zielperson mit einer bestimmten Waffe auszuschalten. Bislang musste man hierfür die teils sehr langen Missionen am Stück meistern. Ein kleiner Fehler am Ende, und die Synchronisation war futsch. In *Assassin's Creed 3* gibt es nun innerhalb der Aufträge mehrere Checkpunkte, an die Connor zurückkehren kann, wenn unterwegs etwas schief läuft.

Mit skeptischem Blick beäugen wir indes Ubisofts Aussage, dass man für *Assassin's Creed 3* abermals auf die hauseigene Anvil-Engine setzen werde, die bereits im ersten Serienteil von 2008 zum Einsatz kam und für die Fortsetzungen lediglich dezent überarbeitet und beispielsweise um Tag-Nacht-

Wechsel und dynamische Beleuchtungseffekte erweitert wurde. Alex Hutchinson versichert allerdings, dass das Team mit der dritten Version des Grafikmotors einen regelrechten neuen Meilenstein erreicht habe. Angesichts der mittlerweile arg angegrauten Xbox 360- und Playstation 3-Technik, für die *Assassin's Creed 3* ebenfalls entwickelt wird, und bis wir das Spiel selbst ausprobiert haben, belassen wir es also in Sachen Grafikqualität erstmal bei einem vorsichtigen »Schau'n mer mal«. Trotz der vielleicht angestaubten Technik freuen wir uns so sehr auf das neue *Assassin's Creed* wie damals auf den ersten Teil. Denn in Hinblick auf das frische Szenario, die riesige Spielwelt, den interessanten Helden und die zahlreichen Neuerungen könnte es im Herbst dieses Jahres nämlich genau das werden, was der erste Teil zu seiner Zeit war: ein »echtes« neues *Assassin's Creed*, und damit wieder eine echte Bereicherung der Spiewelt. Zeit dafür wäre es. **DM**

Ein Held, 1.000 Animationen

System der Vorgänger umbauen. »Man latscht nicht einfach mehr nur durch die Städte, um alle Läden zu kaufen«, sagt Hutchinson. Was das im Klartext bedeutet, wollte der Creative Director allerdings nicht verraten. Doch damit nicht genug, werde man auch an der Vielfalt und Präsentation der Subjekt-16-Rätsel feilen, die uns wie schon in den Vorgängern tiefere Einblicke in den Animus sowie die Geheimorganisation



Ubisoft will in *Assassin's Creed 3* **Massenschlachten** mit mehreren Hundert Soldaten inszenieren.



Endlich mal was anderes

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Auch wenn Brotherhood und Revelations tolle Spiele waren, hatte ich schon nach *Assassin's Creed 2* insgeheim gehofft, dass Ubisoft etwas Neues, etwas Frisches probiert. Mein Wunsch wurde offenbar erhört. Gut, noch halten die Entwickler viele Elemente unter Verschluss. Die bereits bekannten Ansätze klingen aber allesamt ungewöhnlich interessant. Vor allem das unverbrauchte Szenario, der Held und die Spielwelt haben es mir angetan. Wenn Ubisoft auf übertriebenen Patriotismus verzichtet und eine nachvollziehbare Geschichte zu erzählen vermag (was ich dem Team absolut zutraue), lasse ich mich gern in den Unabhängigkeitskrieg hineinziehen.