

Assassin's Creed • Zurück ins 12. Jahrhundert

 quick-save.de/2017/12/assassins-creed/

Sven Festag

31. Dezember 2017

Aus ihm unerfindlichen Gründen wird ein junger Mann entführt und in ein modernes Labor gebracht. Ein Templer-Orden glaubt daran, dass seine Gene zur Weltherrschaft beitragen können.

Das 3rd-Person Action-Adventure *Assassin's Creed* wurde von Ubisoft Montréal entwickelt und von Ubisoft selbst veröffentlicht. Zunächst erschien der Titel am 15. November 2007 für die aktuellen Konsolen PlayStation 3 und Xbox 360. Später, am 10.04.2008, folgte unter dem Titel *Assassin's Creed: Director's Cut Edition* eine Version für den PC, die neben zusätzlichen Nebenmissionen auch Verbesserungen der KI sowie eine Schnellreisen-Option umfasste.



Desmond Miles, ein gewöhnlicher Mann, Barkeeper von Beruf, wird plötzlich und scheinbar grundlos entführt. Er findet sich in einem Labor wieder und soll sich unter Aufsicht an ein Gerät namens *Animus* anschließen lassen. Dieses Gerät ermöglicht es, genetische Erinnerungen eines Ahnen aufzurufen und zu durchleben. Widerwillig, aber im Wissen, dass es seine einzige Option ist, kooperiert Desmond und lässt sich der Prozedur unterziehen. Im Verlauf seiner Gefangenschaft im Labor erfährt er, dass der Templer-Orden *Abstergo* für seine Entführung verantwortlich ist, deren Ziel es ist, alle Teile des Edensplitters zu finden, der es ihnen ermöglicht, die Gedanken sämtlicher Lebewesen zu kontrollieren.

Durch den Animus übernimmt Desmond die Kontrolle über seinen Vorfahren, Altaïr Ibn-La'Ahad, einem Assassinen, der im Heiligen Land des 12. Jahrhunderts, zur Zeit der Kreuzzüge, lebt. Durch den herrschenden Krieg um die Stadt Jerusalem wird das Land gespalten und Ausbeutung, Korruption und Machtmissbrauch verbreiten sich. Nachdem der Tempelerschatz nicht zurückerlangt werden kann, wird der arrogante, egozentrische Altaïr verantwortlich gemacht und zum Novizen degradiert. Allerdings glaubt der Anführer der Assassinen-Bruderschaft, Al Mualim, an Altaïrs Fähigkeiten und bietet ihm an, seine Ränge wiederherzustellen, wenn er im Gegenzug neun Personen ermordet, die weiterhin Krieg anstelle von Frieden unterstützen. Mit jedem weiteren Mord lassen ihn die letzten Worte der Sterbenden jedoch zweifeln, ob sein Handeln richtig ist.



Die Spielwelt besteht mit mehreren spielbaren Städten, darunter Damaskus und Jerusalem, die durch ein Bergland, das unter dem Namen *Königreich* zusammengefasst wird, verbunden sind. Abgesehen davon, dass die meisten Gebäude einer Stadt nicht begehbar sind, kann der Charakter alle Straßen und Wege, sowie Routen über die Dächer nutzen. Voraussetzung dafür ist, dass Altaïr zuvor den jeweiligen Bereich freigeschaltet hat, in dem er einen Aussichtsturm besteigt und so die Erinnerung mit den tatsächlichen Straßen synchronisiert.

In jeder Stadt gibt es einen postierten Anhänger der Bruderschaft, der Altaïr Unterschlupf gewährt und Unterstützung bei den Aufträgen anbietet. Jeder Auftrag folgt einem bestimmten Muster. Zunächst begibt sich Altaïr zum geheimen Unterschlupf, bevor er Informationen über sein Ziel sammelt. Dazu gibt es drei Haupt- und drei Nebenmissionen, von denen mindestens die Hälfte erfüllt werden müssen. Zu den Hauptmissionen gehört das Stehlen eines Briefs, das Abhören einer Unterhaltung und das Befragen eines Informanten. Die Nebenmissionen bestehen hingegen darin, anderen Assassinen bei

ihren Aufträgen zu unterstützen und im Gegenzug Informationen von ihnen zu erhalten. Mit den Informationen kehrt Altaïr in den Unterschlupf zurück, bevor er sein Ziel ausfindig macht und exekutiert.

Mit jedem erfolgreich hingerichteten Ziel werden die Stadtwachen aufmerksamer und misstrauischer. Daher ist es notwendig, dass Altaïr unauffällig agiert. So steht ihm neben seinen Fäusten, einem Schwert und Wurfmessern auch eine versteckte Klinge zur Verfügung. Mit dieser lässt sich ein Gegner nahezu lautlos ausschalten. Seine Nutzung erfordert vom Träger allerdings die Amputation des linken Ringfinders, an dessen Stelle die Klinge tritt. Weiterhin gibt es zwei verschiedene Bewegungsprofile. Zum einen kann Altaïr gesellschaftskonform, also gehend und umsichtig, durch die Stadt laufen. Schneller Bewegungen, Springen oder Klettern sind hingegen nicht üblich und erregen daher schnell die Aufmerksamkeit der Bürger und der Wachen. Erkennen die Wachen Altaïr und verfolgen ihn, so muss er den Sichtkontakt unterbrechen und ein Versteck aufsuchen.

Neben den eigentlichen Aufträgen kann Altaïr den Bürgern helfen, wenn sie von einer Stadtwache belästigt oder bedroht werden. Folglich zieht er damit noch stärker die Aufmerksamkeit auf sich, knüpft aber auch neue Kontakte und bekommt so zusätzliche Verbündete, die ihm in brenzligen Situationen nutzen können. Darüber hinaus sind in allen Teilen der Karte Flaggen versteckt, die aufgesammelt werden können.



Sowohl die Städte als auch die ländlichen Gebiete sind mit vielen Charakteren, Gebäuden und Landschaften ausgestaltet. Jede Stadt verfügt über einen eigenen Baustil der Gebäude und Kleidungsstil der Bürger. Auch der Aufbau der Straßen, Plätze und Gassen ist unterschiedlich. Sogar die Farbtemperatur variiert. Insgesamt wartet die Welt von *Assassin's Creed* mit Abwechslungsreichtum und Detailverliebtheit auf, obwohl manche Texturen und Gesichtszüge weniger hübsch ausgearbeitet wurden als andere.

Nichtsdestotrotz lohnt es sich, die lebhaftere Umgebung zu erkunden und auf die Kleinigkeiten, wie etwa die Kleidung der Charaktere, die in Bodennähe gut sichtbar mit Schmutz und Staub behaftet ist.

Überdies kann sich auch die Bewegung der Figuren, insbesondere der Stadtwachen, Verbündeten und von Altaïr durchaus sehen lassen. Vor allem Altaïrs Kletterkünste und sein Todessprung hinterlassen einen athletisch-dynamischen, sauberen Eindruck. Angesichts der massiven Eisenrüstung, die die Körper der Wachen und Befehlshaber umgibt, ist diese Leichtigkeit in der Bewegung eine überaus euphemistische Darstellung. Schließlich ist es den Ordnungshütern problemlos möglich, Altaïr auf die Dächer der Stadt zu folgen.

Auch der Spieler selbst hat wenig Mühe, Altaïr dorthin zu bewegen. Zwar weichen Steuerung und Tastenbelegung vom gewohnten Standard ab, sind aber dennoch logisch nachvollziehbar. Über die Taste zum Umschalten von auffälligen, beziehungsweise unauffälligen Bewegungen, werden die Beine und die einzelnen Hände gesteuert. Allerdings ist deren Steuerung nur zum Drängeln und Kämpfen, jedoch nicht zum Kletten erforderlich.

Zum Laufen und Klettern müssen also im auffälligen Profil nur die Tasten für Richtung und Beine gedrückt werden, der Übergang zwischen beiden Bewegungsformen geschieht automatisch. Das ist für einen sauberen Bewegungsfluss und eine koordinierte Flucht von Vorteil. Dem entgegen steht, dass das Spiel von sich aus erkennen muss, welche Bewegung Altaïr nun ausführen soll. Nicht immer funktioniert das reibungslos, sodass der Assassine gelegentlich in die Gegenrichtung springt oder von Wänden abrutscht.



Die Städte wirken nicht nur optisch, sondern auch akustisch lebendig. Die Bürger laufen nicht stumm aneinander vorbei, sondern unterhalten sich. Von überall sind Gespräche zu hören. Leider sind die Gespräche der einzelnen Städte sehr ähnlich und das Repertoire der eingesprochenen Sätze beschränkt sich auf einen überschaubaren Umfang. Es lohnt

sich nicht, länger zu verweilen, um den Bürgern der Stadt zu lauschen. Im Vordergrund stehen dennoch die Gespräche mit Altaïr, seinen Verbündeten und Gegnern. Diese klingen authentisch, passen also zu Optik und Status des Charakters und fügen sich in den zeitlichen Rahmen der Handlung ein.

Ferner können auch die solide Geräuschkulisse und die dezente, aber nicht deshalb nicht weniger kraftvolle musikalische Untermalung das auditive Erlebnis abrunden.

Beide Ebenen der Handlung sind durch eine Zeitspanne von über 800 Jahren getrennt und dennoch über den Edensplitter und Desmonds genetische Erinnerung daran miteinander verwoben. Der Handlungsstrang der Vergangenheit funktioniert auch ohne den der Gegenwart, umgekehrt jedoch nicht.

Die Geschichte um Desmonds Entführung und den Animus weist wenig Inhalt und Tiefe auf und letztlich werden sämtliche Aktionen mit dem Ziel des Templer-Ordens begründet. Deutlich umfangreicher ausgestaltet sind die Erfahrungen seines Vorfahren, die nicht nur aus dem Denken und Handeln seiner Mitmenschen, sondern auch der Erkenntnis über sein eigenes Moral- und Wertesystem bestehen. Umso bedauerlicher ist es, dass diese komplexe Handlung auf ein einfaches, repetitives Gameplay heruntergebrochen wurde, in dem der Spieler Missionen und Aufträge erfüllen muss.

Mit *Assassin's Creed* hat Ubisoft neue Ideen bezüglich der Erzählweise und Charaktersteuerung umsetzen können, deren technische Gestaltung überwiegend gelungen ist. Lediglich das steife, fast schon einfältige Gameplay stehen dem entgegen. Dennoch kann das Spiel insgesamt überzeugen, wenngleich das vorhandene Potential noch nicht ausgeschöpft worden ist.

Zusätzliche Quellen: [MobyGames](#), [MobyGames](#), [Ubisoft](#)

| | |
|--------------------|--|
| Titel: | Assassin's Creed (auf PC: Assassin's Creed: Director's Cut Edition) |
| Erscheinungsdatum: | 15.11.2007 (Xbox 360, PS3), 10.04.2008 (PC) |
| Entwickler: | Ubisoft Montréal |
| Publisher: | Ubisoft |
| System: | Mac (OSX), PC (Win), PS3, Xbox 360 |
| Kaufen: | eBay ¹ , Steam , Xbox Store |

Test-System kursiv

¹Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.