



## “Nichts ist wahr, alles ist erlaubt”

Jerusalem, 1191. Das Heilige Land wird von den Kämpfen zwischen Kreuzrittern und Sarazenen verwüstet. Der dritte Kreuzzug nähert sich seinem Höhepunkt und du hast die Möglichkeit, den Ausgang zu beeinflussen – in jede Richtung. Du bist **Altair**, ein Mitglied der Assassinen-Sekte – ein Attentäter.

Verschiedene Schlüsselfiguren beider Seiten stehen auf deiner „Abschussliste“. Aber als du der Erfüllung deiner Mission näher kommst, enthüllt sich dir eine Verschwörung, die nicht nur das Heilige Land, sondern die ganze Welt bedroht.

**Assassin's Creed** bringt eine erfreuliche Abwechslung von den stereotypen Schauplätzen New York, Las Vegas oder namenloser mexikanischer Wüstenkäffer. Hier spielt die Handlung in Jerusalem, Damaskus und Akkon. **Altair** kann sich frei durch seine Welt bewegen. Die extrem weitläufige Umgebung ist dabei komplett interaktiv – du kannst auf alles klettern, um so einen Überblick über die Städte und Landschaften zu gewinnen.

Das ist wichtig, denn um deine Zielpersonen zu töten, musst du sie erst ausspionieren. Dazu beobachtest und belauschst du sie, wo und wie es nur geht. Erst wenn du drei Hinweise hast, geht es in die Attentats-Phase. Du musst ganz nah an dein Opfer herankommen, dann klappt's auch mit dem Halsabschneiden...

Mit dem Ausspionieren des Opfers und dem Anschlag allein ist es aber nicht getan. Du musst auch auf die Gefühle der Menschen auf der Straße Rücksicht nehmen... mehr oder weniger. Die können dir dein Leben nämlich unnötig schwer machen und deine Flucht vereiteln. Denn ja, auch das gibt es: soziale Interaktion. Das Volk auf der Straße ist nicht einfach nur Menschen-Deko, es bringt auch eine ganz neue Facette ins Gameplay.

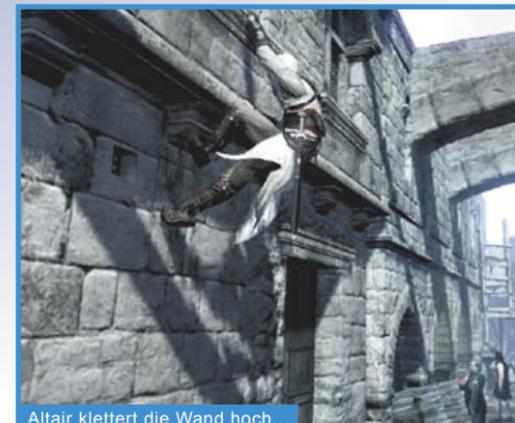


**Altair** kann sich in Menschenansammlungen verstecken, aber wenn er die Leute gegen sich aufbringt, kann es durchaus auch sein, dass sie ihn verraten oder mindestens behindern. Im günstigsten Fall unterstützen sie dich natürlich bei deiner Flucht. Jede deiner Handlungen zieht ihre Konsequenzen nach sich - Unauffälligkeit und Vorsicht sind also auch hier die Asse im Ärmel des erfolgreichen Attentäters.

Die Kämpfe sind bemerkenswert realistisch. **Altair** kann nicht unzählige Schwerthiebe einstecken, wenn er verletzt wird, kann er durchaus auch soviel Kraft verlieren, dass der nächste Treffer tödlich ist. Sehr wichtig ist es deshalb, sich nicht von feindlichen Gruppen einkreisen zu lassen. Vielmehr tütelt **Altair** geduldig aus, wann er am besten zuschlagen kann – das ist eben der Unterschied zwischen einem Attentäter und einem Krieger...

**Assassin's Creed** konnte schon einige Auszeichnungen einheimsen, bevor das Spiel überhaupt erschienen ist. Bei der Electronic Entertainment Expo (E3) gewann das Spiel nicht nur den Game Critics Award für das beste Action/Adventure-Spiel, und auch die einflussreichen Internetseiten IGN und GameSpy schlossen sich dieser Meinung an.

Das Spiel ist Teil einer geplanten Trilogie, von der möglicherweise ein Teil in der Zukunft spielen soll. Ubisoft entkräftete aber Gerüchte, nach denen **Altair** ein Zeitreisender sein soll. Denkbar sei es allerdings, dass der geschichtliche Schauplatz sich als Simulation in der Gegenwart oder Zukunft herausstellen wird – immerhin würde das auch den Werbeslogan **Nothing is true, everything is permitted** erklären. ■



Altair klettert die Wand hoch...



...und hat einen guten Überblick



Realistische Kämpfe



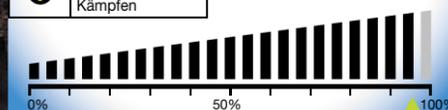
Altair schlägt zu!

### Assassin's Creed

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
USK:	16
Erscheint:	3. Quartal 2007
Internet:	assassinscreed.de.ubi.com

+ absolute Bewegungsfreiheit  
+ intuitive Steuerung  
+ interessantes Setting  
+ realistisches Kämpfen

**EINDRUCK:**  
**96%**



FAZIT: In jeder Hinsicht außergewöhnlich!