



Neue Details zum historischen Killer und seiner mysteriösen Mission direkt vom Autor

Donnerstag der 26. April 2007

Nach einigen kalten und stillen Monaten hat jederman's französischer Lieblingspublisher Ubisoft nun beschlossen, die Stille zu brechen was sein Prince-of-Persia-trifft-Hitman Abenteuer namens Assassins Creed angeht. Unsere Kollegen auf [XBox World 360](#) in England sprachen nun mit dem Autoren, Cory May und eben dieses Interview finden Sie nun hier.

Ausserdem sollten Sie auch nächste Woche wieder dabei sein wenn wir Ihnen ein umfassendes Feature mit neusten Informationen und neuen Screenshots bieten. Bis dann...

Cory, erzähl uns doch für den Anfang schon mal etwas über die Geschichte.

Unser spielt findet auf der Höhe des 3. Kreuzzuges statt. Kreuzritter (unter Richard Löwenherz) kämpfen um die Region von den Saladin zurück zu bekommen. Die Stadt Jerusalem ist Ihr ultimatives Ziel (da es vor einigen Jahren vor dem Start des Spiels von den Saladin erobert wurde). Während die Sarazenzier und Kreuzritter um die Kontrolle kämpfen – arbeiten die Assassinen an einem Weg, die Feindseeligkeiten zu beenden. Sie sehen diesen Krieg als sinnlos denn es gibt aus deren Sicht, keinen Grund warum die Kreuzritter und die Sarazenzier nicht in Frieden zusammenleben könnten. Die Assassinen haben sich weder mit irgendeiner der Konfliktparteien verbunden, noch werden sie von einem Macht- oder Profitsstreben geleitet. Sie haben auch kein Interesse eine bestimmte religiöse Agenda durchzusetzen. Tatsächlich haben sie etwas gegen die meisten Formen von organisierter Religion (sie haben sich der Philosophie verschrieben "Es gibt nicht das einzig Wahre sondern alles ist erlaubt.).

Das bedeutet, dass die Kreuzritter (und die Sarazenzier) nicht die wirklichen Feinde der Assassinen sind sondern der Krieg und diejenigen die ihn für ihre Zwecke nutzen sind es. Zusammengefasst heißt das: Die Assassinen kämpfen nur um den 3. Kreuzzug zu beenden. Auf ihrem Weg werden sie auf eine mysteriöse Gruppe stoßen, die alles tut um den Krieg zu verlängern und zu verstärken. Sobald sie diese entdeckt haben, wird es von Altair und seinen Assassinen Brüdern abhängen, diese zu stoppen.

Warum hast Du Dir das Mittelalter als Setting ausgesucht?

Ich glaube man könnte sagen, dass die Kreuzzüge schon seit langer Zeit ein Gebiet sind, welches



wir erforschen wollten, aber wir mussten bis zu dem Zeitpunkt warten, an dem wir auch die Technologie haben, um der Idee gerecht werden zu können. Uns ist es nicht genug, einfach nur das Spiel dann stattfinden zu lassen – wir wollten die Erfahrung vermitteln, wie es war zu diesen tumultartigen Zeiten (insbesondere die Fusion des europäischen und des mittleren Ostens) sowie mit dessen Architektur zu leben. Wir wollten den Stress und die Ruhe eines mittelalterlichen Stadtlebens vermitteln, die Intrigen und politischen Mechanismen der regionalen Anführer, die brutale Natur altertümlichen Krieges, die Luft die diese mysteriösen Geheimgesellschaften umgibt, die zu dieser Zeit nach der Macht strebten.

Wir haben in der frühen Konzeptionsphase der Entwicklung, einen Historiker kontaktiert und ihn darum gebeten, uns bei den Nachforschungen zu helfen. Wir haben das Internet genutzt, Dokumente, alte mittelalterliche Enzyklopädien, Gemälde und Romane. Der Historiker hat uns dabei geholfen auch Zugang zu schwer zu findenden Informationen zu bekommen, etwa den originalen Stadtplänen von Jerusalem, Damaskus und Akre zur Zeit des 3. Kreuzzuges. Es gibt ein Buch namens "Der dritte Kreuzzug 1191: Richard Löwenherz, die Saladin und der Kampf um Jerusalem" welches besonders hilfreich war denn es deckt genau das Jahr ab, in dem unser Spiel statt findet.



Um auf "Es gibt nicht das einzig Wahre sondern alles ist erlaubt.", zurück zu kommen...erzähl uns bitte etwas darüber.

Diese Aussage selbst definiert die Assassinen. Die Assassinen arbeiten mit dem Wissen und den Informationen, über die lediglich Mitglieder der Organisation, während ihres Aufstiegs in den Rängen der Organisation, verfügen. Um die wahre Bedeutung dieser Aussage zu verstehen, musst Du das Spiel spielen und das Wissen der Assassinen zusammen mit Altair erst erwerben. Würden wir mehr verraten, würden wir einige der aufregenden Wendungen und sogar die Geheimnisse der Assassinen verraten.

Man kann diese Aussage auch auf das Spiel selbst anwenden – traditionelle Spieldesign Regeln welche einen zu linearem Level Design und eingeschränktem Gameplay zwangen, haben wir weg geworfen. Bisherige Action/Adventure Standards sind überarbeitet worden ("Es gibt nicht das einzig Wahre") und dem Spieler wurde die Freiheit gegeben, das Spiel so zu spielen wie er es will ("Alles ist erlaubt.") und dieses Konzept beeinflusst alle Ebenen des Spiels, also die Geschichte, die Struktur und das Design. Es ist alles unglaublich aufregend!

Das Spiel basiert also auf einigen historischen Fakten. Welchen Vorteil habt Ihr davon?

Indem wir die Geschichte auf der Realität basieren lassen, verstärkt man die Glaubwürdigkeit. Die Wahrnehmung und die Glaubwürdigkeit ist wesentlich leichter zu erreichen denn alles findet in unseren eigenen Welt statt. Man kann Städte erforschen, die es noch heute gibt, oder bekannte Individuen treffen deren Name heutzutage noch jeder kennt, sowie Schlachten miterleben die wirklich statt gefunden haben.

Zur selben Zeit, weil unser Setting so weit in der Vergangenheit (fast vor 1000 Jahren) stattfindet, haben wir unheimlich viel Freiheit die Persönlichkeiten und Motivationen abzustimmen. Die Idee etwas anderes zu erforschen, als das was in den Informationen der Geschichtsbücher steht, macht Spass. Die Leute sind fasziniert von historischen Mysterien und die Templer Schätze sind reif entdeckt zu werden. Was haben die Templer in Solomon's Tempel gefunden? Warum wollten sie es? Wo ist es heute hin?

Das Gleiche kann man von den Assassinen selbst sagen. Wir wissen nur sehr wenig über sie aber ihre Natur machen sie zu einer geheimnisvollen, manipulativen Gruppe. Das Meiste was wir wissen haben wir aus dritter Hand. Es ist möglich, dass es sich dabei um von den Assassinen hervorgerufenen Ereignissen handelte, sorgfältig von den Assassinen geplant um ein spezifisches und kontrolliertes Image darzustellen. Wer waren Sie wirklich? Was hat sie motiviert? Welche Geheimnisse wurden denen zuteil, die in ihren Rängen aufstiegen? Das sind alles Fragen, die während der Story aufgeworfen werden und die Antworten darauf sind sehr interessant.

Dessen sind wir uns sicher. Also alle diese Fragen die Du aufwirfst und die diversen Fraktionen die daran beteiligt sind, lassen uns davon ausgehen, dass Ihr einen Charakter entwickeln wollt, um den sich die Gamer wirklich kümmern?

Es ist eine Tragödie, dass Videospiele größtenteils darin versagt haben, wirklich echte emotionale Reaktionen beim Spieler zu erzeugen. Das ist etwas, dass Filme sehr gut können, dank großartiger Autoren, Darsteller und Regieführung.

Aber das sollte für Spiele viel leichter als für Filme sein. Wenn man sich einen Film ansieht dann *beobachtet* man einen Darsteller der sich verliebt oder jemanden in den Hintern tritt, also gibt es dort eine klare Trennung zwischen den Zuschauern und der Geschichte. In Videospielen bist *Du* selbst diese Person. Du bist der auf dem Bildschirm. Da die physikalische Verbindung also stärker ist (durch den Controller), sollte also auch die emotionale Verbindung viel stärker sein.

Das Problem ist, dass die meisten Spiele nicht den Vorteil nutzen den diese potentielle mächtige emotionale Verbindung hätte. Viele Spiel konzentrieren sich allein auf Grafik und Gameplay aber lassen keinen Raum für eine emotional mächtige Geschichte. Das sollte nicht so sein und deswegen ist unser Ziel dies zu ändern. Spiele könnten (und sollten) einem alles in einem bieten.

Erzähl uns bitte etwas darüber, wie die Entwicklung gestartet ist.

Patrice Desilets unser Creative Director, sowie einige unserer Schlüsselfiguren des Creative Teams, haben ein Buch über die Assassinen gelesen und fingen dann mit einer Menge Nachforschungen über den Clan sowie den 3. Kreuzzug an. Je mehr wir über diese Menschen heraus fanden, umso mehr wollten wir dieses Spiel machen. Selbst das Assassinen Motto "Es gibt nicht das einzig Wahre sondern alles ist erlaubt." passt perfekt zum Spiele Medium. Wir haben unseren Hauptcharakter Altair als einen voraussichtlich denkenden Missionar entwickelt, der sich auf einer Mission befindet, den 3. Kreuzzug zu beenden.

Also wie passt er hinein?

Am Anfang unseres Spiels ist Altair ein gesegneter Meister Assassine und wird losgeschickt den 3. Kreuzzug zu beenden. Um das bewerkstelligen zu können, muss er diejenigen ausfindig machen, die für die Leitung und Ausführung des Konfliktes zuständig sind. Das gezielte Ausschalten dieser unmoralischen Individuen, ist seine primäre Methode um dieses Ziel zu erreichen.

Auf seinem Weg wird er erfahren, dass die Kreuzzüge selber nur einen viel größeren Konflikt verschleiern sollen – einen in dem er selbst eine sehr wichtige Rolle spielen wird, aber natürlich gibt es auch eine Menge über den Charakter selbst zu erfahren während man spielt.