

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

Ich möchte es sagen mit dem unsterblichen, deutsch-italienisch von Assassin's Creed 2. Attentione, Attentione, wir haben Großes zu besprechen.

Denn die Spielereihe, die uns alle schon seit 16 langen Jahren begleitet, befindet sich am vielleicht bisher spannendsten Punkt ihres Lebens.

Assassin's Creed hat nämlich Sage und Schreibe acht angekündigte Projekte in der Pipeline von vollwertigen Nachfolgern über VR-Ableger bis hin zu einem großen Online Hub, der alle jemals dargewesenen Assassin's Creed Welten vereinen soll.

Es steht einiges an und über all das wollen wir sprechen, aber auch ein bisschen über die Vergangenheit und wie sie jetzt die Zukunft beeinflusst, aber vor allem und einem voraus wollen wir sprechen über Assassin's Creed Mirage, denn das konnten meine heutigen Gäste schon einige Stunden spielen und es erscheint ja auch bereits am fünften Oktober.

Zum einen darf ich heute einen ganz besonderen Gast bei mir begrüßen.

Dessen ganze Karriere von Assassin's Creed geprägt ist, er betreibt nämlich einen äußerst fantastischen YouTube-Kanal zu diesem Thema und vielleicht habt ihr ja seine Stimme auch schon mal in Assassin's Creed, weil Haller Sagen hören, besorgt ihr doch ein besseres Seil, mein Freund.

Herzlich willkommen fragt Nat al-Yaz-Steffan, schön, dass du hier bist.

Hi, ja vielen Dank für die warmen Worte, für das herzliche Willkommen hier bei euch, ich liebe ja Podcast, umso mehr freue ich mich heute über eins meiner Lieblingsthemen mit euch zu sprechen.

Ich freue mich sehr, dass du hier bist, außerdem freue ich mich sehr, dass noch ein weiterer Gast heute hier ist, den ich endlich mal wieder zurück zu Hause quasi im Gamster Podcast begrüßen darf, nämlich unseren hauseigenen Assassin's Creed-Experten, der tatsächlich nach zwölf Hauptteilen immer noch durchblickt, was eigentlich gerade die Story ist, auch wenn er einige Aspekte aus Assassin's Creed Valhalla vielleicht lieber vergessen würde.

Willkommen zu Hause, Demi, schön, dass du da bist.

Hi, Geraldine, schön, hier zu sein.

Ich habe es schon angeteaset, ihr habt Assassin's Creed Mirage jetzt schon einige Stunden gespielt und wir wollen natürlich vor Release einmal darüber sprechen, was das Ganze jetzt wird, aber vorher will ich ein bisschen mehr über eure persönliche Beziehung und eure persönliche Assassin's Creed-Liebe erfahren, weil mich interessiert immer sehr, wenn Leute wirklich jeden Teil von Assassin's Creed gespielt haben und die ganze Reise quasi mitgemacht haben, was hat für euch all die Jahre Assassin's Creed miteinander verbunden, was hat eure Liebe ausgemacht und was hat euch so in der Reihe gehalten?

Also ich muss ja immer so ein bisschen den schwarzen Peter ziehen, ich war spät zur Party, ich habe gestartet erst mit Assassin's Creed Origins so richtig, zumindest 2017, womit ich auch damals meinen Kanal gestartet habe und habe es erst dann im Nachgang alles nachgeholt.

Das heißt Assassin's Creed 1, das habe ich vielleicht schon mal gesehen früher in meiner Jugend und auch zwei habe ich mal kurz angezockt, aber nie so richtig zu Ende gebracht und ich habe das dann erst im Nachgang alles nach und nach erledigt, weil ursprünglich bin ich tatsächlich zu Assassin's Creed Origins gekommen, weil mir ein Kumpel das empfohlen hatte und meinte, ja, spielt das, das ist so ähnlich wie The Witcher.

Ich mag das jetzt nicht mehr, aber du bestimmt.

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

Und so war dann mein Einstieg mit Origins damals.

Ja, die RPGs, Demi hat da ja glaube ich auch einiges sozusagen, für mich war das eine coole Sache, aber es hat auch für mich nichts kaputt gemacht, was mal da war, hat mir aber auch Spaß gemacht, alles nachzuholen dann im Nachgang.

Demi, was bei dir, du hast sie ja tatsächlich chronologisch eigentlich durchgespielt oder von Anfang bis Ende?

Ich war noch Teenager, als Assassin's Creed 1 rauskam und damals noch in dieser wilden Phase, in der einem ganz, ganz wichtig ist, dass Videospiele ernst genommen werden, was halt irgendwann auch so ein bisschen egal wurde, ja, also zumindest für mich persönlich, weil Videospiele sind das, was sie sind und es passt schon, aber damals dachte ich mir halt, was blutet bitte Assassin's Creed 1 für ein Potenzial, also die Möglichkeit Ehren aus der Vergangenheit zum Leben zu erwecken und durchs mittelalterliche Damaskus oder Jerusalem zu laufen und dann auch noch kombiniert mit Parcours, das war also absolut alles, was ich als Teenager cool fand in einem Spiel und dann halt noch mit Assassinen und Templern und allem drum und dran, Verschwörungsgeschichten und noch so ein bisschen Science Fiction. Also dieses allererstes Assassin's Creed war ja in vielerlei Hinsicht eine Tech-Demo, es war eigentlich eine Potenzial-Demo für das, was danach noch kommen sollte, aber diese Potenzial hat man eben dann schon gesehen und Assassin's Creed 2, das war ja dann der große Durchbruch der Ubisoft Open World und damals ja noch was super, super frisches und ich war

da immer total an Bord, also es gab kaum ein Spiel, das mich so begeistert hat, wie das nächste Assassin's Creed, diese Frage, wo man halt hinget und ich finde bei den Szenarien haben sie ja auch einen echt guten Job gemacht, also allein zu sagen, wir machen das mittelalterliche Buzanz oder das Renaissance Buzanz in Revelations oder wir machen Rom oder wir machen die amerikanische

Revolution, also so Szenarien, die noch total unverbraucht waren. Man kann Ubisoft ja viel so ein bisschen vorwerfen an Kritik, aber ich finde, was die Szenarien angeht, kann man ihnen echt keinen Vorwurf machen, da haben sie sich nie was sagen lassen, sondern immer das gemacht, was sie

halt cool fanden und dann halt mit Black Flag, dem Piratenszenario und allem drum und dran. Also da war ich immer sehr, sehr begeistert davon, was die da an Welten erschaffen konnten, was für historische Welten das waren. So sehr, dass ich auch meine Bachelorarbeit über Assassin's Creed geschrieben habe, also beziehungsweise über das, was Assassin's Creed mit uns Menschen macht, wenn wir es spielen, also die Medienwirkung von Assassin's Creed, da viel mit so Kostplayern zusammengearbeitet und mit der, wie sich die Wahrnehmung ändern kann, wenn man zum Beispiel durch Rom geht und das schon erlebt hat, oder durch Paris geht und man hat schon Assassin's Creed Unity gespielt. Also das ist ein Thema, das mich durch und durch fasziniert und auch immer noch fasziniert. Und ich finde, bin auch ähnlich wie Stefan, bin ich von den RPG Teilen nicht abgeschreckt worden, weil ich das eigentlich gut fand, dass Assassin's Creed auch mal eine neue Richtung einschlägt. Ich fand Odyssee trotz seiner Probleme sehr, sehr, sehr, sehr cool. Valhalla war dann das Spiel, das mich in die Flucht geschlagen hat. Aber gut, jeder darf mal Fehler machen und es gibt ja immer noch ein nächstes Assassin's Creed. Das enttäuschende Spiel trotz Toller Open World. Ja, ganz genau, das war meine Headland. Ja, Stefan, der hat damals ja Reaction Videos gemacht auf mein Testvideo, ich glaube auch auf ein DLC-Video von mir und ich dachte,

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

das wird jetzt mein erster richtiger YouTube-Beef. Weißt du, dass das so richtig cool wurde. Aber erstens waren die Reaction Videos voll analytisch und cool und so. Ich habe die selbst gerne geschaut und zweitens haben wir uns dann in Bordeaux, wo wir uns jetzt beim Mirage zum ersten Mal gesehen haben, auch voll gut verstanden. Also wir haben jetzt immer noch kein Beef, aber vielleicht passiert das ja jetzt hier in dem Podcast. Das könnte sein, deswegen bis zum Ende. Ja, bleibt dran, es bleibt spannend, was noch passiert. Ich muss ja sagen, ich befinde mich in einer sehr merkwürdigen, aber vielleicht auch schon fast sehr luxuriösen Position, was Assassin's Creed angeht. Ich bin nämlich quasi das Gegenstück zu dir, Stefan. Ich habe nur das OG Assassin's Creed, das alte Assassin's Creed gespielt und als das aufgehört hat, zu seiner originale Identität noch zu haben, bin ich ausgestiegen. Das heißt, ich habe auch nie ein schlechtes Assassin's Creed gespielt. Für mich ist Assassin's Creed quasi immer perfekt gewesen, weil ich einfach ausgestiegen bin, als es mich nicht mehr gepackt hat. Und deswegen bin ich natürlich jetzt auch super, super gespannt auf Mirage, was halt wieder genau diese Phase zurückbringen will, bei der ich ausgestiegen bin. Also ich tue auch so, als wäre seitdem nichts passiert. Es ist für mich jetzt einfach der logische nächste Teil vom alten Assassin's Creed, ganz klar. Dein letzter Teil war dann Syndicate? Nein, Syndicate habe ich auch schon nicht mehr gespielt, ehrlich gesagt. Ich habe halt sehr, sehr intensiv die ganze Ezio Collection gespielt. Also das war auch das, was ich am häufigsten wiedergespielt habe. Ich spiel es jetzt gerade auch wieder zur Zeit. Deswegen meine Liebe zu Attention, Attention. Ich habe nie wieder so schönes deutsch-italienisch erlebt wie in Assassin's Creed 2. Und die Teile, die danach kamen, die habe ich auch teilweise noch gespielt, aber nicht mehr so exzessiv. Und dann war ich halt irgendwann einfach raus. Dann hat es sich bei mir so rausgefriselt. Da habe ich ein bisschen das Interesse verloren. Weil für mich und ich weiß total, dass andere das zu recht anders sehen. Und ich finde es auch cool, wenn Reihen sich weiter entwickeln. Aber was ich am meisten gemocht habe an Assassin's Creed, war immer diese stringente Story, wo man einfach fluffig durchgegangen ist. Dann hatte man hier einen coolen Storybeat. Dann hat man gesehen, oh mein Gott, wer ist wohl der Verräter? Oh, das könnte ein Verräter sein. Und nebenbei hat man irgendwie was gesnackt oder mit jemandem gequatscht oder man hat es sogar irgendwie zur Zeit gespielt. Das war für mich immer Assassin's Creed. Und sobald es dann größer und komplexer und die Welten immer größer und komplexer wurden, hat es mich einfach ein bisschen verloren. Weil dann habe ich lieber andere Spiele gespielt, die komplex waren als Assassin's Creed. Weil ich habe immer gerne diese fluffige Story-Erfahrung. Aber es hat sich auch wirklich nach den Ezio-Spielen sehr zerfasert. Also du merkst, finde ich, in den Spielen schon sehr stark diesen Bruch, ab wo sie nicht mehr so hundert Prozent wussten, auch als Patrice des Lais raus war, aber wo sie nicht mehr so hundert Prozent wussten, wo sie damit hinwollen. Also schon Assassin's Creed 3 hat so ein bisschen das

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

Problem, weil das sollte ja glaube ich ursprünglich anders enden mit Aliens und was weiß ich nicht alles. Aber den Weg sind sie dann ja nicht gegangen. Aber schon Assassin's Creed 3, also es ist wirklich schwierig dieser Story zu folgen. Auch wenn ich es persönlich sehr, sehr gut finde. Aber da wo es schon schwierig und selbst bei den Guten des Assassin's Creed die danach kam, du merkst einfach, da ist nicht mehr dieselbe Fokussierung da wie noch in den alten Assassin's Creed Teilen. Gerade was für die Gegenwartsgeschichte angeht. Aber das ist ja auch dann zum Beispiel

bei einem Valhalla oder auch bei einem Assassin's Creed Odyssey oder auch bei einem Origins. Auch in der Vergangenheitsgeschichte musste ich ja teilweise wirklich konzentrieren, den Faden nicht zu verlieren, was du gerade warum machst und wer jetzt die Person ist, die du umbringst und warum

und was die noch mal mit wem zu tun hat und so, weil ja teilweise auch Zeitsprünge und so weiter drin sind. Also einfach nur um dein Argument zu unterstreichen, das finde ich, wenn man so Stories dringens wollte. Eigentlich nach der Ezio-Trilogie, das auch wirklich ein herausfordernder Punkt geworden ist für die Fans. Ja, auf jeden Fall. Vor allem war ja auch die Gegenwartslash Zukunftsgeschichte eigentlich mit Teil 2 schon ein, sag ich mal, kuriose Finale gefunden hat. Also da sind sie ja zum ersten Mal in so eine etwas wildere Richtung gegangen. Und ich habe das Gefühl, dass sie danach auch gerade, was die Gegenwarts Zukunftsgeschichte anging, echt nicht mehr wussten, was sie damit machen wollen oder keine Ahnung, einfach damit nichts mehr anzufangen

wussten oder es sich auch irgendwie anfühlte, wie so nerviger Ballas, den sie noch so mitgeschleppt haben, weil sie es halt von Anfang an drin hatten. Wie seht ihr das? Es gab ja sogar dieses Gerücht, dass der Macher von Assassin's Creed einen ganz anderen Verlauf geplant hatte für die Reihe, also zumindest, ich weiß nicht, ob es ein Gerücht ist oder er das selbst sogar gesagt hat, müssen wir noch mal nachschauen. Auf jeden Fall sollte das ja mit Teil 3 eigentlich enden und Desmond sollte irgendwie ins All und dann quasi Adam und Eva mäßig die Menschheit quasi erhalten.

Und ja, da merkt man vielleicht auch so ein bisschen, ja, okay, eigentlich war es vorbei, aber man musste das erhalten, weil es so eine erfolgreiche Brand ist, zu Recht und hat sich dann irgendwie was anderes überlegt. Ich meine, die Zwischenteile bis jetzt later mit Origins kamen, da wirkt es sehr ziellos, finde ich. Die Gegenwart Story war ja quasi non existent, meiner Meinung nach zumindest und jetzt ist sie auch nicht mehr so richtig gut. Mal schauen, was jetzt noch passiert. Ich glaube, in Mirage wird es eher weniger um die Gegenwart gehen, bis gar nicht, aber ja, Potenzial war da, die die Reihe musste sich nur wieder einfinden.

Wie ist das denn für dich Stefan, wenn du jetzt erst mit Origins eingestiegen bist, also welche Wahrnehmung hast du denn dann von der Gegenwartsgeschichte? Ist das was, was dich überhaupt persönlich, also ist wirklich mal privat, ja, nicht beruflich so interessiert oder was du verfolgst oder wo du auch sagst, ha, jetzt irgendwie gehe ich mal gucken, was es noch an

Comics und so weiter gibt, weil ich finde, gerade bei Unity und bei Syndicate braucht man dir fast, um das zu verstehen. Ich habe die selbst nicht gelesen oder ist das was, wo du sagst, okay, ich bin dem quasi schon in so einem schlechten Zustand begegnet, das spielt für mich gar keine Rolle.

Also ich bin ganz ehrlich, bei meinem allerersten Kontakt, das war ja quasi dann Layla, die hat

mich nur aus meinem Spielerlebnis rausgerissen leider, also ich war eher genervt als irgendwie angetan. Ich fand, das hat sich dann verbessert mit Odysseus und wurde mit Valhalla auch noch mal ein bisschen interessanter, aber wirklich was dran war da jetzt nicht. In den alten Teilen finde ich es cool, also Desmond ist ein super cooler charismatischer Charakter und gerade natürlich auch die Ähnlichkeit zu Alter E und Ezio finde ich da besonders spannend, da kann man viel rein interpretieren, viel Lore und Fanfiction drum stricken. Es ist jetzt aber nicht so, dass es so ein Hauptthema ist. Also mein Fokus bei Assassin's Creed ist das historische Setting und wenn dazu noch eine nette Gegenwartsgeschichte ist, dann ist es ein cooler Bonus, aber das sehe ich nicht als verpflichtend an tatsächlich. Ja, ich verstehe das total. Also gerade wenn Leute, die später eingestiegen sind oder natürlich Leute, die jetzt auch einfach die späteren Primär gespielt haben oder halt aktueller im Kopf haben, wenn die sagen, für sie ist diese Gegenwartsgeschichte

nur noch so ein nerviges Beiwerk, was immer mitgeschleppt wird, weil die Entwickler es ja selber mittlerweile so behandeln. Also es wird ja auch nicht mehr mit besonders viel Liebe geschrieben

oder mit besonders viel Liebe da jetzt noch tolle Mechaniken reingebaut, dass das Gameplay irgendwie besonders viel Spaß macht. Ich bin ehrlich, das Gameplay hat auch in der Ezio-Trilogie nicht besonders viel Spaß gemacht in der Gegenwart. Aber für mich war als eben Coa-Fan von den Anfangsteilen Assassin's Creed im Herzen immer ein Sci-Fi-Spiel tatsächlich, weil ich diese Story damals auch so spannend fand, dass es mittlerweile natürlich auch ein bisschen jetzt nichts Neues mehr. Aber ich fand es damals so aufregend, diesen Gedanken zu sagen, man hat die Erinnerungen seiner

Vorfahren in seinen Genen und kann die abrufen und das erleben und mega tolles Konzept. Ich fand das damals so cool. Und das haben sie jetzt einfach verloren, weil sie selber nicht mehr so richtig wussten, wohin damit. Ist vielleicht auch in Ordnung, ist jetzt mit Mirage zu beenden mehr oder weniger. Also es soll ja noch vorkommen, aber es gibt auf jeden Fall kein Gameplay mehr in der Gegenwart. Ja, sie wollen es glaube ich auch so ein bisschen separieren. Das haben sie zumindest damals auf dieser Pressekonferenz wahr gesagt, dass sie mit diesen Millionen Projekten, die sie angekündigt haben, auch da eigene Räume schaffen wollen, um die Gegenwartsgeschichte zu genießen,

meinetwegen vielleicht sogar in diesem Hub, den sie da bauen. Und dass du dann, wenn du in das Japan Assassin's Creed reingehst oder so, dass du da dann nicht weiter von gestört wirst in Führungszeichen. Das ist halt so verrückt, wenn man zurückdenkt an die Zeit, die du auch meintest,

Geraldine, als das Ganze noch in erstes eine Sci-Fi-Schicht war. Man wusste ja gar nicht, wo die Reise hingehet. Ich war damals, ich bin fest davon ausgegangen, dass es Assassin's Creed 3, so ein Assassin's Creed wird, wo man, wo man Desmond spielt. Dass sie mit diesem Bleeding-Effekt diese ganzen Skills gelernt hat von seinen Vorfahren und halt jetzt endlich den Templar zeigt nach Jahrtausenden,

was halt Sache ist, so ein bisschen wie Neo aus der Matrix. Aber das haben sie dann nicht gemacht. Ich verstehe auch warum, weil halt die historischen Welten ihr Unique Selling Points sind. Das wäre auch blöd gewesen, dann so ein Watch Dogs draus zu machen. Und als Assassin's Creed 3 hatte das ja

ein bisschen. Es gab ja dann Missionen, wo man als Desmond spielt. Aber ich finde ja ganz

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

interessant,
dass diese Gegenwartsgeschichte von Assassin's Creed eigentlich zeigt, wie wichtig es auch ist, dass deine Spielerschaft auf das vertrauen kann, was du machst, weil ich finde, sie haben da einfach das Vertrauen der Leute verloren. Ich glaube, viel Interesse ist dadurch verloren gegangen, dass du, wenn du jetzt irgendwelche Emails liest auf irgendwelchen Laptops, das ist ja mittlerweile schon so ein Standard bei einem neuen Leiler-Spiel, dass halt deine Laptop hast, wo da nochmal so ein paar Mails drin sind, irgendwelche total authentischen Mail-Verläufe, wo dann ein paar Internet-Witze drin sind. Und du denkst ja aber, ich vertraue nicht darauf, dass dahinter irgendein Plan steckt. In Assassin's Creed 2 habe ich halt so viel Zeit damit verbracht, diese ganzen, da haben sie ja dann so Gemälde gehabt, die du in irgendwelchen, wo du dann den Eden-Apfel drin, das war total albern, das war wie so ein Wimmelbildspiel, wo man irgendwelche Schieberätsel und so. Aber ich dachte mir, ja, da gab es schon Assassin, Napoleon hatte so ein Eden-Apfel, da ist ja voll die coole Geschichte, da kann man bestimmt was total Spannendes erzählen. Und damals dachte ich noch, das werden die bestimmt irgendwann machen, das ist ja unendlich, was sie damit erzählen können. Und heute weiß ich ja, ja, das, also sehr wahrscheinlich wird das dann Gerettkont und passiert dann einfach nicht mehr oder es wird dann vergessen, dass sie das gemacht haben. Und das lässt einen dann halt kalt. Ja, irgendwie bei Assassin's Creed Syndicate haben sie auch am Ende, das war dann so ein Riesen-Cliffhanger, dass sie dann eine Sequenz hat, das wurde dann so Monster zu sehen waren in solchen Gen-Tanks, wo man dachte, das wird jetzt, ich meine, war nicht kein cooler Storypunkt, aber es war wenigstens mal was, wo man dachte, okay krass, Aliens, ja, und dann haben sie natürlich nichts mehr damit gemacht in den Spielen, dass sie halt komplett im Sande verlaufen lassen, weil sie mit Origins ganz in eine neue Richtung wollten. Und wenn du so dein Vertrauen verspielst, Spiel verspielt, dann darfst du halt auch nicht erwarten, dass die Leute da an Bord gehen. Deswegen finde ich es auch sehr, sehr gut, dass sie in Mirage, da hast du ja am Anfang so eine Zwischensequenz, wo so ein bisschen, ja, ja, du erzählst jetzt, was mit Basin passiert ist. Und jetzt gehen wir rein ins mittelalterliche Backdirt und das passt dann auch. Da ist man auch echt, ist gut so. Ja, total. Ich bin sehr, sehr gespannt, wie die Community Mirage aufgreifen wird oder finden wird. Es könnte sicherlich noch mal einige Leute auch an Bord holen, aufgrund der Veränderung, die jetzt vielen auch nicht so gut gefallen hat. Geraldine, wirst du es spielen? Ja, auf jeden Fall. Also, ich glaube, das wird super spannend, wie du sagst, zu sehen, wie die verschiedenen Fangruppen das aufnehmen werden. Also, es gibt ja die Leute, die einfach alles chronologisch gespielt haben, siehe, Demi, was würdest du eigentlich sagen, Demi, was ist deine liebste Phase von Assassin's Creed? Willst du sagen, es ist die Ursprungsphase oder die Rollenspielphase oder das, was dazwischen kam? Kommt das auf die Perspektive an. Also, ich glaube, was Story Perspektive auf jeden Fall die ersten, aus Gameplay Perspektive, mag ich auf der einen Seite so ein Unity oder Syndicate sehr für dieses Assassin Gameplay, so das Parcours Zeugs und so, aber da halt einfach

der Hammer. Und auf der anderen Seite, ich muss mal einfach sagen, bei Origins, Odyssey und auch in dem Valhalla sind halt die einzelnen Mechaniken, gerade wenn es um das Kämpfen geht und so weiter, das ist einfach spannender gemacht als in den alten Assassin's Creed, wo du immer noch auf den Konterbutton drückst und dann bringst du den Gegner um. Das war halt den Odyssey deutlich cooler, weil du dir wirklich Gedanken machen musst, wie du an so was rangehst. Also, es ist sehr schwer, das zu sagen, aber ich kann jeder Phase was abgewinnen, je nachdem, welche Linse man. Das war jetzt eine super Politikerantwort. Aber so ist das. Nee, absolut. Wie gesagt, es gibt halt so viele verschiedene Spielertypen. Es gibt dich, der irgendwie sagt, ich habe alles gespielt und kann allem irgendwie was abgewinnen. Es gibt dich, Stefan, der sagt, ich bin ein absoluter Fan von dieser ganzen Rollenspielphase. Es gibt mich, die sagt, ich habe wirklich aufgehört nach der Originalphase. Es gibt Leute, die haben die Originalphase gar nicht gespielt. Also, die sind ja erst eingestiegen mit Origins oder Odyssey. Das heißt, ich glaube, das wird so unterschiedlich ankommen. Also, ich bin so gespannt, wenn das losgelassen wird auf die Welt, was die Leute so sagen und auch wie unterschiedlich vielleicht die Wertungen ausfallen werden, je nachdem, von wem das so getestet wird. Da sind wir jetzt schon mitten bei Mirage. Ja, ich bin auch sehr gespannt, ob Mirage sich überhaupt verkauft. Also, das ist somit die... Also, ich glaube, das ist ein Spiel, das wird ganz gut abschneiden bei den Fans. Es ist ja auch, also, Stefan korrigieren mich, aber es ist einfach ein gutes Spiel. Es macht Spaß. Aber ich habe so ein bisschen das Gefühl, das ist Assassin's Creed, dass so das Assassinenkredo lebt. Das ist halt hidden in plain sight. Also, irgendwie, egal was wir dazu machen, was wir dazu schreiben, kaum jemand beschäftigt sich so richtig mit dem Spiel. Also, zumindest was so das Communityinteresse angeht, weil alle schon... Oder ich habe das Gefühl, die Leute haben einfach schon sehr, sehr klares Bild davon, was diese Spiele sind, was es nicht ist. Und auch Marketing macht ja Ubisoft, das finde ich ja was, was man respektieren muss. Die machen ja kein Heel draus, dass es ein bisschen mehr oder weniger ein Spin-off ist und nicht dieser richtige, neue Assassin's Creed-Teil. Deswegen, also, wenn das Spiel wirklich gut ist, würde ich ihn eigentlich hoffen, dass es die Aufmerksamkeit bekommt, die es verdient. Weil ich war überrascht, wie viel Spaß es eigentlich macht. Also, wie launig das da eigentlich war auf den Dächern von Bagdad unterwegs zu sein, wo wir ja wussten, es wird ja die Technik von Valhalla haben und hat deswegen auch durchaus seine Grenzen. Aber es war einfach eine sehr, sehr erfrischende Erfahrung. Und ja, also, ich bin da sehr, sehr gespannt, ob das ein C-Gruppe findet. Ja, ich auch. Also, ich finde Mirage ist irgendwie purer Fan-Service, erst mal für die Alten. Aber ich als RPG-Einsteiger fühle mich trotzdem direkt zu Hause. Also, es ist irgendwie das Neue, aber auch das Alte. Ja, ich bin sehr, sehr gespannt, wie das Ganze ankommen wird. Die Aufmerksamkeit ist sicherlich deutlich geringer als zum Beispiel von Valhalla. Aber gut, das war ja auch ungeschlagen erfolgreich. Zumindest vor Launch. Ja, da sind wir schon mittendrin in der Bewertung von Mirage, was ihr gesehen habt. Ich habe mir natürlich deine Videos dazu angeguckt, Stefan. Ich habe natürlich auch deine Preview dazu gelesen, Demi. Und bin schon ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

gefärbt. Ich weiß schon, was eure Meinung ist. Und ich habe mir natürlich auch schon eine Meinung gemacht, basierend auf dem, was ich sehen konnte. Was ich spannend finde, ist, dass sie jetzt vor allem,

vor allem ich finde das natürlich spannend, aber dass sie wieder sehr auf diesen Story-Fokus gehen und dass die Story ja auch sehr, sehr erinnert an die Ezio-Story-Line. Also es hat sehr viele Elemente daraus. Mit diesem, wer sind die Guten, wer sind die Bösen, wem kann ich trauen und so.

Das fand ich schon mal super spannend. Was war euer Eindruck von der Story?

Ohne jetzt viel zu spoilern. Interessant fand ich die Reise von Basim, die er durchmacht.

Es geht ja um den Aufstieg vom Deep zum Meister. Und das haben wir auch kurz skizziert bekommen.

Das war ganz cool. Man hat es auch gespürt. Man hat es wahrgenommen. Die Stimme hat sich sogar leicht verändert. Das war ganz cool storymäßig. Ansonsten ist es schwierig dazu, was zu sagen und jetzt so viel vorweg zu nehmen, glaube ich. Was will natürlich beim Alten andocken?

Ja, es ist, also ich finde, war überrascht, wie erfrischend es sich auch anfühlt, die Art von Geschichte noch mal zu erleben, weil sie ja eigentlich sehr, sehr klassisch ist. Also es ist halt die Ezio-Story. Von wegen, ja, Taugenichts wird zum Meister-Assassin. Was ich aber cool finde und das ist diese eine Sache, die ich halt Valhalla lassen muss. Sie haben halt mit Basim schon einen Charakter erschaffen, der sehr kontrovers ist. Also er ist ja in Valhalla und auch da will ich nicht zu viel spoilern, aber er ist die komplexeste Figur. Gut, das sagt doch bei Valhalla nix, aber es ist halt auf jeden Fall eine Figur, die halt sehr große Schattenseiten hat und die auch sehr mit dieser Gegenwartsgeschichte oder sage ich mal mit dieser Jahrhundert überspannenden

Geschichte zusammenhängt und von daher, das ist nochmal die Note, die anders ist als bei der Ezio-Story, dass du so ein bisschen diesen Darth Vader-Effekt hast, du weißt, was aus dieser Person wird und ich bin sehr neugierig, wie die Story von Mirage uns dahin bringt, weil er eben anfängt als ein, also er hat jetzt nicht das Charisma von einem Ezio, aber er ist ein recht sympathischer Dude und machte also eine Ausbildung durch und hat eben eine klare Mission, nämlich

da natürlich gegen die Templar oder den Orden der Ältesten, wie sie da in dem Spiel heißen zu kämpfen. Also das macht mich schon sehr neugierig. Ich finde aber auch so rein handwerklich ist die Story gut gemacht. Also du hast nicht sofort diese Ubisoft Aufzieh-Dialoge, wo dir jemand erklärt, ja, bist du nicht auch froh hier zu sein in unserer Festung, in der wir Assassinen seit 150 Jahren ausbilden, wo der da, die damals gegründet wurde von X Y, also diese Exposition, die halt getarnt wird als ein echter Dialog, sondern gerade mit Roshan, seiner Meisterin, hast du eine Figur, die auch sehr charismatisch im Englischen gespielt wird und auch so sehr dubios ist, wo du nicht weißt, welche Aktien hat die eigentlich in der ganzen Geschichte, was ist eigentlich die Situation von den Assassinen da in Bagdad und drumherum, wie ist überhaupt die Situation vom Orden zu der Zeit,

also du stellst dir sofort Fragen, weil auch du immer mitbekommst, okay, da reden mal welche am Tisch über irgendwas, was da im Hintergrund passiert und irgendwelche Gerüchte und so, aber als einfacher Lehrling kriegst du von sowas ja nix mit. Es hat auch so ein bisschen was von Unity, wo du immer nur so ein kleines Rat im Getriebe warst und ich wusste, was die Assassinen da

eigentlich treiben. Also da war ich sehr positiv überrascht mit wie vielen offenen Fragen, die mich auch neugierig machen, ich aus dieser Preview-Fassung rausgegangen bin. Das kann natürlich alles immer noch im Sand landen, aber zumindest ist es deutlich spannender als der Anfang von Valhalla, also ja, und halt deutlich fokussiert. Ja, du hast halt ne klare Mission, du bist halt nicht so, ja, wir sind Eivor und Sigurd und ach, wir machen halt Quatsch hier in unserer Wikinger Welt, sondern du hast diesen Auftrag, diese Fokussierung, du hast ne persönliche Aktien in der Story, du weißt, warum du bist, wo du bist und wo du hin musst und da kommt dem Spiel einfach, finde ich, sehr zu gut, dass es so kompakt ist. Du hast halt deine Liste an Templern, die müssen weg und die Story kann sich eben darum entfalten, statt dir halt 400 Geschichten erzählen zu müssen, wo du quasi am Ende nur so eine Tourismus-Tour machst durch irgendwie das mittelalterliche Irak, also da bin ich sehr, sehr, sehr neugierig drauf. Und weil du diese Tourismus-Tour natürlich machen kannst, es gibt ja diese Historical-Sites da, die du dir angucken kannst, das ist so ein bisschen Discovery-mäßig, das haben sie auch wieder reingebracht, aber ich finde es ist nicht so aufgezwungen und erzwungen auch an der Stelle. Ja, die Story lässt auf jeden Fall einiges an Fragen noch mal offen. Da kann man nur sagen, schauen wir mal, was wird. Viel Potenzial ist da, dass es aber immer so bei Assassin's Creed und ob es ausgeschöpft wird, das ist noch ne Vater Morgana, würde ich sagen. Gleiches gilt wahrscheinlich auch zu teilen noch für das Gameplay, was auch in vielerlei Hinsicht zu den Wurzeln zurückkehrt, wie man so schön sagt. Vor allem, was das Dels-Gameplay angeht, also das war ja auch ein großer Aspekt, weswegen es mich irgendwann verloren hat, weil es aufgehört hat, ein Stealth-Spiel zu sein und mehr in Richtung Action erst gegangen ist und dann so ein bisschen Rollenspiel und dann so ein bisschen von allem, aber auf jeden Fall war es nicht mehr Stealth. Es hat ja sehr, sehr viel davon verloren. Und jetzt ist es halt direkt so ein harter Cut scheinbar und lässt wirklich nichts anderes mehr zu als Stealth. Jetzt ist es direkt wirklich wieder wie früher und finde ich persönlich super. Ich hoffe, davon fühlt sich niemand vor den Kopf gestoßen, der es spielt. Ja, also man merkt so richtig in diesem Spiel, wie wichtig Stealth ist. Vor allem am Anfang des Spiels, als du noch schwächer bist. Du darfst dich einfach nicht im offenen Kampf zeigen, aber sie haben so ein bisschen natürlich diese Tools wieder mit reingebracht, die auch dein Stealth-Gameplay unterstützen, von damals auch die Smoke Bomb, was ja ein Fan-Favorite und Noisemakers und Wurfdolche sind auch zurück als einzige Fernkampf-Waffe. Das ist schon cool mit diesem limitierten Toolset zu arbeiten, nicht wie in einem Valhalla oder einem Odyssey mit dem Bogen durch Wände durchzuschießen und alle Gegner in der gesamten Festung auseinanderzunehmen, ohne sie auch noch einmal gesehen zu haben. Das ist nicht mehr möglich, zumindest nicht mehr so ohne Weiteres. Klar, es gibt so ein bisschen was Übernatürliches mit diesem Kettenattentat und so, aber es hält sich alles in Grenzen und ich finde aber später, zum späteren Zeitpunkt, kann man doch mal den offenen Kampf

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

suchen, aber erst, wenn man eben fortgeschritten ist und das finde ich auch nochmal eine coole Reise.

Also ich hatte selten so viel Spaß an Stealth in Assassin's Creed wie jetzt in Mirage, aber natürlich auch dadurch, dass es eigentlich keine Optionen gibt, also als Straßendieb jetzt den offenen Kampf gegen bewaffnete Wachen zu suchen, sei einfach nur dumm. Ja, ich fand das auch sehr,

sehr cool. Das war ja auch, das habe ich auch in der Preview geschrieben, meine Überraschung, wie Konsequenz sie da sind. Bei Stefan hat es schon recht, man kann durchaus den Kampf suchen, als zum Beispiel so leichte Wachen. Wenn ich da eine Wache angreift, kannst du die halt relativ gut ausparieren und dann halt kontern, aber du wirst, also du hast auch das Gefühl, es lohnt sich nicht laut zu sein. Es gibt ja jetzt wieder so ein Farnungssystem wie in den alten Assassin's Creed, das heißt, wenn du Stress machst, steigt dein Farnungslevel und wenn du da auf Level 3 bist, dann kommen auch die richtig dicken Kollegen, also das sind wirklich so Elite Soldaten und da habe ich zumindest es nicht geschafft, jetzt in der Demo ein auf die Bretter zu schicken, habe mich aber wahrscheinlich auch nicht so gut angestellt, aber das war schon schwer und das erinnert mich so ein bisschen an das Assassin's Creed 3, da gab es diese hessischen Söldner, die kamen, wenn du maximale Farnungsstufe hattest, aber die waren also wirklich super easy im Vergleich

zu dem, was halt Mirage dir entgegenwirft und natürlich nervt auch einfach dieses Farnungssystem im Sinne von, wenn du halt laut bist, wirst du bestraft, es wird schwieriger, Stealth Missions machen und so und das finde ich halt sehr schön konsequent, dass Ubisoft sich da traut, mich wieder

vor den Kopf zu stoßen und zu nerven und zu frustrieren, wenn ich mich so und so anstelle, statt mich halt egal, was ich mache zu belohnen. Ja und das hat jetzt erst mal auch nichts damit zu tun, also du kannst ja ein Story-Modus wählen, du kannst die Schwierigkeitskarte runterstellen oder so, es geht ja nicht darum, dass das Spiel unfair wird oder zu schwer wird oder so, sondern es hat einfach einen Fokus und der tut dem, also hat der Serie gut, ja auch gerade diese Tools zu benutzen und wirklich auf wenige Tools zu setzen, aber die dann halt eine Tiefe interessant zu machen, dass du mit den Wurfmessern wirklich viel hantieren kannst, dass die Rauchbomben wirklich nützlich sind und dass du wirklich da sitzt und überlegst, okay, da ist ja ein Typ, umgeben von vier Gegnern, wie komme ich an den ran? Was kann ich mit meinem Werkzeugkiste machen, um den irgendwie

zu isolieren? Das klingt so banal, aber das war auch vom Level-Design in Valhalla zum Beispiel, in Valhalla haben sie sehr oft in die Festung einfach Gegner reingeworfen, da steckte keine, das wirkte nicht sehr orchestriert, sondern du hast halt eine Festung, da kommen Gegner rein, aber halt in einer richtigen Self-Erfahrung merkst du einfach, da haben Leute sich Gedanken gemacht,

was für Möglichkeiten und Hindernisse du mir als Spieler an die Hand geben willst, Entwicklerseite, und dass man sich ein bisschen auf diesen Tanz einlassen kann und genau weißt, okay, die Entwickler

haben im Blick, was ich für Tools habe und so an dem Punkt jetzt, das hat unheimlich viel Spaß gemacht und darauf freue ich mich mit am meisten, einfach da rumzuschleichen und diese Paar Sachen,

die es gibt, frei zu schalten und am Ende einfach so ein, ja, das im Prinzip Rauchbomben passieren

und du gehst einfach da rein und die Gegner wissen nicht, was ihnen passiert. Da kann ein kleiner Außenposten mit vier Gegnern schon eine Herausforderung werden, was in den letzten Teilen einfach nur noch lachhaft war. Von daher, es wirkt vielleicht so ein bisschen, als würde Assassin's Creed wieder wissen, was es will. Gut, es ist nur ein kleiner Exkurs, wahrscheinlich trotzdem Back to the Roots und kein klarer Pfad, aber in diesem Punkt ist es relativ fokussiert und klar designt dahingehend auch, das ist schon gut. Genau dieser Fokus, den ihr beide anspricht, ist das, was ich am meisten daran finde, glaube ich, weil das ja wirklich immer das war, was ich einfach geschätzt habe an den alten Assassin's Creed, dass es in jeder Hinsicht super stringent war. Es hatte eine super stringente Story, der man gefolgt ist, es hatte super stringentes Gameplay, es hat sich alles irgendwie so fluffig weggespielt und dadurch war es natürlich nicht das komplexeste oder anspruchsvollste Spiel, aber war einfach eine spaßige Erfahrung, so Popcorn-Kinomäse. Man hat es einfach einmal durchgespielt, hat gesagt, mega, ich hatte eine gute Zeit, hat sich gelohnt. Und ich verstehe total, dass man da irgendwie mehr draus machen will, aber das Problem war ja wirklich,

dass es sich in einigen Teilen dann sehr, sehr zerfasert hat und ich mehr wusste, was seine Identität ist. Und ich weiß, dass das, ihr sagt es richtig nur, ein Exkurs ist in diese Welt, da kommen wir vielleicht auch gleich nochmal zu, wie der die Zukunft aussieht, aber ich bin so froh, dass sie den machen, weil das ist genau das, was für mich Assassin's Creed damals immer war, ist damals ja auch noch nach der Schule einfach zu spielen, wenn ich nach Hause komme und Sahne-Kerkau-Kugeln

zu snacken und einfach eine gute Zeit zu haben und einfach unterhalten zu werden. Und ich finde es so schön, dass das jetzt mal wieder in die Richtung einfach rauskommt und mir so dieses alte Gefühl jetzt schon wiedergibt. Ich habe es ja noch nicht mal gespielt und allein vom Anschauen schon kriege ich ganz nostalgische Gefühle, vor allem weil sie ja sogar noch diesen optischen Modus von den alten Spielen drin haben, was ich total charmant finde. Ich weiß, du bist kein Fan davon, ich weiß, aber ich finde das so charmant. Ich finde diesen Farbfilter, der gibt mir so eine Nostalgie. Nostalgie gibt ja auf jeden Fall das in der Tat, aber die Entwickler selbst finden den nicht so cool, wie sie irgendwie dachten, kann man mal ausprobieren. Auf jeden Fall, vielleicht gefällt er dir gut, kann gut sein und es nimmt so ein bisschen natürlich diese Farbvarianz und diese hohe Sättigung raus und ja, nostalgisch ist es auf jeden Fall, aber eben weniger, ich sage mal, arabisch, maybe. Ja, aber mich stimmt halt diese Fokussierung einfach sehr positiv, weil also ich bin nicht so kritisch gegenüber Valhalla, so ein Spiel ist sogar gerade wieder und ich habe auch durchaus meinen Spaß mit dem Spiel, ich finde es ja nicht irgendwie total daneben, aber du merkst, Valhalla anders Spiel war ein Spiel der Orientierungslosigkeit, das war ein Test. Sie wollten gar, also Valhalla, wie kein anderes Assassin's Creed, enthält alles. Da wurde alles reingeworfen, was es an möglichen Konzepten für die Zukunft geben könnte, um zu schauen, was bei den Leuten hängen bleibt. Es wurde unglaublich viel Fantasyzeugs reingeworfen, was sich dann als nicht so beliebt herausgestellt hat, deswegen wollen sie davon ein bisschen weg. Sie haben ganz viele Kampsachen reingeworfen, ganz viele Mechaniken wie deine eigenen Wikinger,

Söldner oder Leibwächter und ganz viel Dorf aufbauen und drum und drum und so und also das Spiel war

halt voll ohne Ende mit Rätseln und mit Kämpfen und mit Schleichen und so weiter und so fort, aber du hast eben im Detail gemerkt, dass nichts davon in eine interessante Tiefe gegangen ist

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

und da habe ich auch mit Ihnen schon darüber gesprochen, letztes Jahr, da meinten Sie auch, dass Sie ja da viel daraus gelernt haben, weswegen Sie jetzt stattdessen sagen, wir machen quasi für jede Vertiefung unser eigenes Spiel und fokussieren dann meinetwegen einen Code Name Red and Japan

Assassin's Creed, vor allem auf diesen Stelf, den Mirage-Fahrt quasi, Stelf und Action Adventure und dann halt ein Code Name Hexe im Mittelalter, mehr in Richtung RPG und du merkst eben bei Mirage

zumindest finde ich das, wie gut das dem Spiel tut, Fokussierung. Also es wird wahrscheinlich sehr oft noch darüber gesprochen werden, wie toll es ist, dass diese Open World klein ist, aber ich glaube, es ist vor allem auch diese Fokussierung und zu sagen, wenn wir Stelf machen, dann machen

wir das und wir machen es richtig und wir wollen die Geschichte von Basim erzählen und wir geben euch vier Distrikte oder fünf Distrikte mit einer klaren Identität statt halt unendlich viel Landschaft und deswegen bin ich halt Mirage, stimmt mich zum ersten Mal seit langer Zeit mal wieder

so richtig optimistisch auf die Zukunft von Assassin's Creed. Ja, wird sicherlich ein kurzes, aber doch sehr, vielleicht auch endlich mal wieder eindrucksvolles Abenteuer, wie du schon sagst, so weil Halla war völlig identitätslos in vielen Belangen, wo ich auch nochmal grad dann denken musste, das war ja Game as a Service aus dem Bilderbuch, jede Woche gab es irgendwie nochmal ein neues Mini DLC mit einer neuen Quest und da musste ich aber täglich einloggen, um diese Items zu bekommen, dann gab es kostenlose DLCs, kostenpflichtige DLCs, übernatürliche DLCs, reale DLCs, alles. Und es ist auch mal erfrischend jetzt einfach ein fertiges Spiel zu haben, muss man sagen, einfach mal zum Release ein fertiges Spiel mit einem kleinen Shop, der völlig optional ist, wo auch mal wieder fällig würde ich sagen. Das ist auch überhaupt nicht ein Eindruck erweckt von wegen wir sind ein Spielplatz, wo wir noch ganz viele Geräte reinbauen werden, sondern dieses Spiel wirkt einfach wie ein rundes Ding. Du hast einfach ein sehr klares Ziel und dieser Open World wird auch nicht unendlich viel hergeben, sie ist auch nicht absolut voll gekleistet mit Collectibles und so, sondern mit Eingesachen, so Touren, die man finden kann und Taschendiebstähle und so weiter und halt so diese World Events, die auch wieder zurückkommen,

aber es ist halt nicht so absolut okay, wir wollen dich in erster Linie beschäftigen, sondern dass die sagen ganz klar, du sollst uns durchspielen, du sollst eine gute Zeit haben, du sollst so ein bisschen selbst entscheiden, wie ich von dem Nebenkram mitnehmen will und dann siehst du den Abspann, hast hoffentlich eine gute Zeit gehabt und wir sehen uns in zwei Jahren, wenn dann das andere Assassin's Creed auskommt. Das finde ich cool, das ist einfach sehr, sehr ehrlich. Der Nebenkram wirkt auch wirklich optional, also es wirkt nicht so, als bräuchtest du das. Was glaubt ihr, warum es sich so anfühlt, obwohl es ja scheinbar so eine total runde Erfahrung ist und total im Geiste der ursprünglichen Hauptteile, warum fühlt es sich trotzdem nicht an wie ein Hauptteil? Warum fühlt es sich trotzdem an wie so ein kleines Intermezzo? Also der erste große Punkt ist für mich die PS4-Grafik, also das ist nicht mehr Current Gen, das ist jetzt für mich kein Beinbruch, auch nicht super schlimm, ich brauche jetzt kein fancy Ray Tracing und so weiter, was mittlerweile eher schon Standard in neuen Releases ist. Das auf jeden Fall, es sieht halt so aus wie die letzten Spiele und es spielt sich aber auch, also von der Grundschulung spielt es sich auch wirklich so. Es ist ja einfach auch in allem

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

belang so ein kleiner Exkurs, würde ich einfach sagen, auch durch den kleineren Umfang, was man halt gewöhnt ist, von durch die letzten Assassin's Creed, es ist ja auch ein Gewöhnungsprozess, der da angestoßen wurde, dass man auf einmal für eben sein Geld 100 Stunden plus erwartet und nicht

mehr 20, was vor ein paar Jahren eigentlich noch ein mehr als vollwertiges Spiel gewesen wäre. Ja, es sind glaube ich viele Faktoren, die das irgendwie dazu machen, was es ist oder vermutlich sein wird. Ja, es hat wirklich glaube ich viel mit dem Claim zu tun, den Sie auch selbst in dem Marketing und so weiter damit setzen, aber es wirkt auch, es ist wirklich eine gute Frage, weil es wirkt sehr wie Assassin's Creed Rogue auf mich, dass ja auch damals in Verbunden rauskam mit Unity und Unity war ja das nächste große Ding, ja, mit irgendwie erst ist es Assassin's Creed für die neue Konsolengeneration, sieht ja heute immer noch hammermäßig gut aus und Rogue war mehr dieses, okay, das ist die Technik, die ihr schon kennt, die sich in den letzten Jahren mit Assassin's Creed 3 und 4, also Black Flag, etabliert hat. Das ist nochmal ein Best-of von den Mechaniken,

das ist Mirage nicht, also es ist kein Best-of von Valhalla, sondern schon nochmal was Eigenes, aber es ist halt sehr nah, wie Stefan auch sagt, sehr nah an dem, also auch die Menüsprach und so, das wirkt teilweise echt einfach genau wie Valhalla, sie haben dann halt nur so ein bisschen diese Hunen-Symbole ersetzt durch was anderes, aber ja, dadurch wirkt es einfach mehr wie so ein kleiner Spin-off. Du weißt einfach, wenn es Assassin's Creed jetzt auspacken würde mit dem nächsten richtig großen Assassin's Creed, dann würden sie einfach den, sage ich mal, Ereignishorizont anders aufspannen, das wäre dann ein ganz, ganz, ganz großes Ding. Es fehlen halt die Superlative, es fehlt dieses, wir wollen jetzt irgendwas Krasses Neues, was Großes Neues, was Spannendes Revolutionäres machen, weil sie ja auch bewusst sagen, nee, nee, wir gehen, wir wollen noch einmal irgendwie das Assassin's Creed von früher feiern und dann geht es weiter. Ansonsten hat man ja auch immer in der Pressemitteilung von Ubisoft häufig das größte und ambitionierteste X, Y und Z stehen und das ist diesmal nicht der Fall, also das Marketing macht da, glaube ich, auch ein ganz gutes Erwartungsmanagement bei der Spielerschaft und ich glaube, dass niemand jetzt was super Krasses erwartet und das ist eigentlich mal ein gutes Zeichen und deswegen ist vielleicht auch der Hype ein bisschen geringer, aber es wird höchstwahrscheinlich keiner enttäuscht, was auch mal schön ist. Es stimmt, bevor wir gleich den Bogen schlagen können zu eurer schon wundervoll angeteaserten Zukunft von Assassin's Creed, muss ich noch ein Herzensthema

ansprechen von Mirage, nämlich das Parkoursystem, weil ich habe mich sehr gefreut, dass Parkour wieder eine größere Rolle spielen wird, weil es natürlich auch absolut der Spirit der alten Teile ist, aber gleichzeitig ist es ja diese merkwürdige Entscheidung, dass das eben auf der Mechanik von Valhalla basiert, Minus Free Climbing, also sich eigentlich irgendwie weniger Variabel anfühlt und gefühlt gar nicht so recht zusammenpasst zu dem alten Parkour mit der

neuen Mechanik von Valhalla, die natürlich auf anderes Leveldesign ausgelegt war.

Wie habt ihr das erlebt beim Spielen?

Ja, also du fährst es gut zusammen. Es ist eigentlich das Parkoursystem von Valhalla und Odyssey Minus Free Climbing. Du hast vorgegebene Pfade, die du abgehen musst. Du hast zwei Optionen, entweder du machst Parkour nach unten oder Parkour nach oben und das war's. Dann gibt's halt noch

dieses Stäbchen, was dann von Haus zu Haus schwingt mit dir drauf. Der Corner Swing ist da, gut, klar, das ist auch ein Community-Liebling, aber es ist jetzt nicht so, dass man sagen würde, wow, der Parkour ist in all seiner Glorie zurück, sondern er ist auch dabei so ein bisschen. Okay, das ist so ein bisschen meine größte Enttäuschung am Spiel, aber du merkst eben, sie haben da mit dem gearbeitet, womit sie arbeiten können, was sie halt in der Zeit und im Rahmen und in dem Budget an dem System von Valhalla ändern können. Aber sie haben versucht, das glaube ich vor allem, sie haben nicht das Gameplay selbst geändert, sondern versucht, so viel wie möglich an der Umgebung zu ändern, damit es sich wie geiles Parkour anfühlt. Also, diese Stadt besteht, das ist wie ein riesiges Kletterkarussell. Also, diese ganze Stadt besteht nur aus Querbalken und irgendwelchen Schwingenstäben und irgendwelchen Leuchtern, wo man sich dran schwingen kann. Und das ist auch cool. Es passt auch zum Szenario. Also, die Open World sieht hammermäßig überzeugend aus. Das können sie ja immer gut und auch auf diesen Dächern rum zu laufen und so. Das bietet sich natürlich als Parkour-Szenario viel mehr an als jetzt die Weiten von England, so eine dicht-bepackte Stadt. Aber das Gameplay selbst ist halt super dumpf und da können sie halt nichts daran ändern. Und du merkst sie, das ist immer so ein bisschen schwierig, über dieses Thema zu reden, aber du denkst ja, du kannst doch Parkour und du kannst doch sagen, ich will jetzt da diese Balken lang, um da aufs Dach zu kommen und auf der anderen Seite dann über das nächste Dach zu springen und so das ist doch Parkour. Aber Parkour ist ja von seinem Spirit eigentlich ein, ich wähle meinen eigenen Pfad und habe das Gefühl, mich in diesem Pfad in irgendeiner Form kreativ auszutopen. Und wenn du einfach nur Querbalken platzierst, ist das ja letztlich von der Philosophie nichts anderes als eine Straße. Es ist ein Weg, den jemand anders gebaut hat, damit du da lang gehst. Und so wirkt das Spiel halt sehr. Das sind halt sehr viele Pfade, die platziert wurden, damit du halt cool aussehen, das Parkour machen kannst. Aber was du nicht machen kannst, ist zum Beispiel wie früher, wenn du irgendwie mal falsch springst, dich festhalten und dann irgendwie in der letzten noch Not sich festhalten. Es gibt auch nicht dieses sehr geschmeidige Animations-Clipping, was Unity hatte, dass du halt wirklich da rumrollst und dies und das und so. Das war ja, Unity hat ja auch viel getrickst, aber es sah halt beeindruckend aus, wie Arno sich da halt durchgeschwungen hat und was der Fan-Manöver gemacht hat auf den Dächern. Bei Passimes ist das halt wirklich eher so ein, du springst, dann landest irgendwo und drückst weiter nach vorne und springst irgendwo hoch und läuft dann weiter. Und dass das Free-Climbing abgeschafft wurde, ändert da nicht wirklich was dran. Du kannst halt nicht mehr überall hoch, sondern halt nur noch da, wo die Entwickler sagen, ja jetzt hier kannst du hoch. Aber es ist kein wirklich spannender, kreativer Prozess. Also früher, ich weiß nicht, wie es euch da ging, früher habe ich Assassin's Creed auch manchmal einfach nur angeworfen, um ein bisschen durch die Welt rumzulaufen. Einfach, weil das so viel Spaß gemacht hat, auf den Dächern darum zu hopsen. Und das sehe ich halt bei Mirage nicht, dass ich das tun werde. Es ist okay, es ist schon, es ist nicht irgendwie doof, über die Dächer zu laufen, aber es ist auch für sich genommen keine Mechanik, wo ich sage, das gibt mir aus sich heraus was, sondern es ist halt ganz

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

nett, um von A nach B zu kommen und nicht mehr nur im Pferd rumzureiten. Ja, so ein Moment wie damals

aufs Kolosseum zum Beispiel, drauf zu klettern, das dann erklommen zu haben, das gab es einfach nicht nur in Mirage jetzt, wir müssen auf jeden Fall noch diese Parkour in Alarmut

im Gedächtnis geblieben, wo wirklich so stereotypisch einmal kannten Maler und hier

bitte lang, das ist der Part und kein anderer. Das hat dann die Parkour-Movements gezeigt, die Mirage probiert darzustellen, aber die Open World ist trotzdem sehr schön und ich glaube,

das wird, wie du mir schon sagte, cool, da über die Dächer zu gehen, endlich mal wieder ein urbaneres Assassin's Creed, das schafft zumindest vielleicht so ein bisschen die Vision oder die

Illusion von Parkour dann. Es ist auch krass, ich muss da eine Lanze noch ganz kurz brechen, ich weiß nicht wie es dir geht, Stefan, aber ich finde das immer, also mit das coolste an

den Studio besuchen ist, dass du halt wirklich siehst wie viel Liebe zum Detail in manchen

Sachen steckt, über die man sich nie Gedanken macht. Natürlich wählen die Devs ja bewusst aus, was sie auch in Präsentationen zeigen, aber wenn sie was zeigen haben, warum denn nicht und da

hat

der Creative Director uns zum Beispiel alleine Türen gezeigt, was die teilweise an, was irgendwie

vier, es gibt eine Runde Stadt und es hat dann vier Tore, die jeweils in eine Richtung zeigen

und sind benannt nach der Richtung oder nach den wichtigsten Orten, die dann halt in die Richtung

liegen und da haben sie dann gezeigt, wie viel Mühe sie sich gegeben haben, unterschiedliche

Tore, Texturen und unterschiedliche Designs für diese Stadttore zu wählen und so und das ist was,

selbst wenn ich halt hingehe und sage, ich spiele dieses Spiel jetzt mit einem Blick für Details,

ich werde dem nicht Rechnung tragen, so wie es das eigentlich verdient hätte. Also jeder blöde

Dachbalken da, da haben sie sich irgendwas gedacht und die haben so viel Mühe da reingesteckt,

zu recherchieren, wie diese ganzen Klamotten ausgesehen haben müssen und die historische Lage

beim Mittelalterlichen Backart muss wohl wirklich katastrophal sein, weil so viel zerstört

wurde während der Mongolen-Angriffe, dass da teilweise wirklich ganz, ganz tief gegraben

werden musste, also nur Pan intended, um halt irgendwelche Relikte zu finden und auch diese

Bücher

zu studieren und mit den Experten und Expertinnen zu sprechen und so und das ist was, wo ich

zumindest

immer mal wieder eine Lanze für brechen will, für diese unsichtbare Arbeit, den solchen Spielen

steckt und auf die wir auch dann oft nicht so viel Rücksicht nehmen, weil es hat auch den Leuten

teilweise nicht so wichtig, das verstehe ich auch, aber das hat mich wieder bei dem Studiebesuch

in Bordoso beeindruckt, wie viel Quatsch und teilweise auch mühsame Arbeit das sein muss,

da irgendein Tor zu machen und niemand gibt dir den Respekt dafür. Das war ja bei Valhalla

genauso,

das war so eine schöne Open-World, so viel gute Arbeit gemacht, auch im Design von London und

so,

dann reden die Leute halt nur darüber, wie generisch sich vieles anfügen ist, das tut

doch weh, wenn du Artist bist und du hörst das Wort generisch, weil das war das, optisch war es das

ja nicht, aber naja, okay. Wobei sicherlich auch KI-generierte Parts da drin sind. Ja, ja,

bei den Landschaftsdesigns auf jeden Fall, aber wenn es um so individuelle Sachen geht, das ist

schon sehr cool, wie viel sie da immer rein. Also diese Artbox von Assassin's Creed kann ich euch

echt nur, also euch da draußen echt nur empfehlen, dass es immer wieder schön so was zu sehen,

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

das wird es auch für Mirage geben, diese andere Seite von Assassin's Creed. Ja, diese Tore waren schon wirklich sehr schön gestaltet und ich muss auch zurückdenken an zum Beispiel Assassin's Creed

Origins, die Momifizierung, die sie da dargestellt haben. Das sind schon so Kleinigkeiten, immer besonders, mit Liebe zum Detail, dann teilweise ausgearbeitet. Ja, vergisst man oftmals, finde ich. Wobei optisch ist es, das ist ja nie generisch. Also optisch sind Ubisoft-Welten eigentlich immer irgendwie im Kracher. Das ist ja sogar oft die Kritik, die wir glaube ich haben, vor allem bei jetzt den letzten Spielen, also sowohl bei Valhalla als auch bei jetzt Watch Dogs Legion, als auch teilweise sogar bei, mein Gott, ich habe es getestet und habe den Namen vergessen,

Immortals Phoenix Rising, mit diesem wahnsinnig gut zu merken, den überhaupt nicht generischen Namen.

Das ist oft das Problem von Ubisoft-Welten, dass sie wunderschöne Welten haben, die wirklich optisch ein Kracher sind und wo man sich denkt, ich will ja so tolle Sachen drin erleben und dann erlebt man manchmal halt keine tollen Sachen darin und das ist dann der enttäuschende Teil.

Und trotzdem stimme ich euch zu, dass ich optisch da eigentlich immer ein gutes Gefühl habe.

Jetzt hast du das so schön unsympathisch gesagt und jetzt muss ich doch noch mal ganz unsympathisch

den Bogen schlagen zu der Enttäuschung von dem Parkoursystem, weil ich stimme die völlig zu, aber ich finde es ein bisschen schade, dass sie bei dem Parkour da so ein bisschen, jetzt sage ich mal, nicht die Möglichkeiten hatten, wieder das alte Gefühl rauszuholen, einfach technisch gesehen, weil ich hätte mir gewünscht, dass sie auch wieder so Missionen haben, wo Parkour wirklich die Herausforderung ist. Also sie hatten ja früher zum Beispiel diese Assasinengräber-Missionen oder so, wo du dann in irgendeine Kirche eingebrochen bist und da richtig

lang, das mache ich so gerne, so richtig lange irgendwie am Rum klettern bist und richtig oft scheiterst auch, weil du immer gucken musst, dass du den richtigen Weg findest und da nicht runterfällst und da nicht runterfällst und dann am Ende irgendwie ganz oben ankommst und dann halt irgendwie ein cooles neues Outfit oder sowas findest. Mega, ich hab die so gern gemacht, also das würde mir noch fehlen tatsächlich für das alte Gefühl, damit es wirklich komplett ist.

Vielleicht gibt es sowas ja und wir haben es nicht gesehen, ich rechne aber ehrlich aber sie nicht damit, da sind sie auch nicht angekündigt und das wäre schon ein gutes Verkaufsargument, glaube ich. Muss man sich dann selbst rein modden, wenn es ging.

Ja, kein Thema, machen wir. Ja, sehr cool. So, Thema Zukunft, ich hab es schon angekündigt.

So, das ist jetzt ein bisschen kompliziert, weil es sind ja, so wie ich das sehe, offiziell zumindest acht Projekte angekündigt. Eines davon ist mir rasch, das steht in den Startlöchern,

das andere ist das Nexus VR Projekt, steckt schon im Namen, ist eben ein VR Teil. Dann gibt es drei Teilen namens Code Name Red, Code Name Hexe und Code Name Jade, Code Name Jade ist ja der Mobile

Ableger. Red und Hexe sind jeweils ein feudales Japan Setting oder ein Mittelalter Setting. Dann gibt es Infinity, das ist besagte Online Hub, der irgendwie alle Assassin's Creed Welten in irgendeiner Art vereinen will. Dann gibt es noch Invictus, das soll irgendeine Multiplayer Erfahrung sein und dann ist auch noch angekündigt, irgendein exklusives Netflix Projekt. So, so viel zu dem, was wir wissen. Exakt, das sind glaube ich alle offiziellen. Ja, du darfst natürlich auch gern

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

alle inoffiziellen Infos jetzt hier dropen, die du hast. Wir sind ganz ohr. Kein Kommentar. Ja, ich will jetzt mal so ganz blöd in den Raum fragen, was ist euer Gefühl, aber es ist halt ich finde das so eine spannende Strategie zu sagen, wir kündigen jetzt acht Teile einfach an, wovon natürlich nicht alle Hauptteile sind, aber das sind fast so viele Spiele wie es bisher gab in der Reihe. Also einfach zu sagen, wir hauen hier mal acht Ankündigungen gleichzeitig raus, was da die Strategie dahinter ist, ob sie irgendwie sagen wollen, hey, wir sind noch da, wir haben noch große Pläne, Assassin's Creed ist nicht tot. Das glaubt ihr? Ich glaube, es war ein bisschen auch Verzweiflung aufgrund der wirtschaftlichen Lage, die da immer mit rein spielt in die Marketingpläne von einem Unternehmen. Die Aktienkurse sind eingebrochen, die Quartalszahlen von Ubisoft sehen alles andere als gut aus und da waren dann natürlich so ein paar tolle Ankündigungen der erfolgreichsten Marke eines Publishers doch ganz praktisch, denke ich mal, um da zumindest noch Hoffnung zu schüren und dem ein bisschen entgegenzuwirken,

dass man jetzt auf eine Karte setzt. Ich weiß nicht, ob es natürlich der smarteste Move ist, das weiß man erst später. Ich als AC-Fan freue mich natürlich. Ich bin mir ziemlich sicher, dass auch nicht alle dieser Titel gut sein werden, aber irgendeiner muss es ja sein. Das ist so ein bisschen die Hoffnung, dass wenigstens ein paar davon aller Schiffe versenken dann doch gut ankommen. Und gerade natürlich mit dem neuen Hub, mit Japan als super cooles und spannendes Setting habe ich doch Hoffnung, Deutschland, wenn es denn Deutschland ist mit Hexe und diese verschiedene Ausrichtungen. Also es wirkt schon spannend, was da für ein Weg gegangen werden möchte. Ob es der Weg jetzt ist, das werden wir dann sehen, aber ich glaube, dass ein paar Sachen doch sehr cool dabei sein werden und ein paar so richtig ins Klo gehen. Oder vielleicht auch gar nicht rauskommen, das kann ich mir auch vorstellen. Das ist ja sogar ganz normal, dass viele große Publisher ganz viele Projekte am Laufen haben, von denen wir gar nicht was erfahren. Das Besondere

ist eigentlich, dass wir jetzt so viel erfahren haben. Was ja lustigerweise was ist, was viele Studios gemacht haben oder viele Publisher gemacht haben am Ende dieser Covid-Ära. Dieses wir sind noch da mit dem Fuß. Also wir wissen jetzt schon was, Witcher 4, 5, 6 und noch irgendwie zwei Witcher-Projekte und ein neues Cyberpunk-Projekt und so. Also CD-Projekt hat dann natürlich auch in

Zeiten der Krise komplett quasi alles gezeigt, was wir ja mit eigenen Karten schauen lassen. Das gab es eben ganz, ganz oft. Und ja, Ubisoft, Stefan auch sagt, es war einfach, glaube ich, notwendig. Also sie sind ja immer noch nicht raus aus diesem Tief. Man Scarlet Bones ist ja mittlerweile ein Thema, da brauchen wir gar nicht mehr drüber reden, wer das für Probleme das Spiel hat. Also ich hoffe, dass es gut wird. Aber das Spiel hat ja offensichtlich Probleme. Es ist ja, also gibt ja da viele, viele Sorgen und auch ansonsten The Crew Motorfest, das haben sie auch im Geschäftsbericht gesagt, ist ja ein Spiel, wo drauf sie super viel Fokus legen, dass es als Service Gaming viel Geld einbringt. Ich bin skeptisch. Also viele von, also letztens kam, ich meine, das ist immer keine repräsentative Sache, aber letztens kamen Kumpels zu mir und meinten,

hey, dieses neue Ubisoft-Spiel, dieses The Crew, wann kommt denn das raus? Und ich sage, das ist seit anderthalb Wochen raus. Ach so? Ich habe gar nicht mitbekommen. Ja, weil es halt irgendwie sehr

wenig großes Marketing bekommen hat oder zumindest auch sehr wenig oder sehr ja nicht besonders

groß rezipiert wurde. Es ist halt das Spiel wie Forza, so nennen viele es. Und also noch sind sie nicht wieder komplett über den Berg, was sowas angeht. Und da ist Assassin's Creed einfach total wichtig. Das ist ihre Lebensader. Wenn Code Name Red und Code Name Hexe so gut werden, wie wir uns alle das hoffen, dann wird das für Ubisoft mal abgesehen von den Spielen, die sie noch haben, die ihnen dauernd Geld einbringen, nämlich Rainbow Six und Just Dance, wird das für

sie das Projekt, das absolut wichtigste Projekt von daher. Das stimmt mich zumindest ein bisschen optimistisch, dass sie da das nicht verbocken werden, weil es einfach so wichtig ist, wie wahrscheinlich noch kein Spiel seit zehn Jahren für Ubisoft war. Und ja, und ich finde, da kann ich Stefan nur zustimmen. Das, was sie angekündigt haben, klingt einfach nach einem sehr guten Plan.

Wirklich zu sagen, wir haben auch für die Multiplayer-Fans gibt es ein eigenes Assassin's Creed, für die Action-Adventure-Fans gibt es ein eigenes Assassin's Creed, für die RPG-Fans gibt es ein eigenes und für die Gegenwarts-Fans gibt es einen HUB. Das ist einfach ein super smartes System. Und wenn du das Geld hast, das ist halt die Frage des Budgets, aber Ubisoft hat das Geld, also tut es, tut es und macht es gut, sehr gerne. Ja, gerade die Möglichkeit dann auch nochmal zum Beispiel, jetzt echt zeitmäßig zum Beispiel DLCs dann aufzuspielen, Modular, alles zu erweitern mit der Ubisoft-Scalar-Technik und so, das klingt alles schon vielversprechend. Und wenn

man da was Cooles draus zaubert, dann wird das sicherlich richtig knallen. Was ist so euer aktueller Hype-Titel? Also auf welchen der angekündigten Titel freut ihr euch am meisten? Abseits jetzt von Mirage vielleicht, Sheraldin? Auf jeden Fall Hexe. Also vom Setting her ist das, was mich am meisten kriegt, glaube ich, weil, weiß nicht so, europäisches Mittelalter, wenn es das dann wirklich wird, ist ja bisher noch ein bisschen nebulös, aber europäisches Mittelalter ist einfach ein unsterbliches und fantastisches Setting in absolut jedem Genre. Das funktioniert einfach für alles. Und da habe ich wirklich wirklich Bock drauf auf das Setting, wobei ich natürlich noch überhaupt nichts weiß über die Richtung, die das spielerisch gehen wird, also ob das spielerisch schon wieder was sein wird, wo ich sage, ah, das ist mir irgendwie zu wenig Assassin's Creed und ob das Setting mich dann darüber hinweg trösten kann. Aber rein vom Thema her auf jeden Fall Hexe.

Bei dir, Demi? Bei mir ist es Japan. Also mein Ghost of Tsushima ist das beste Assassin's Creed der letzten Nase. Nee, da freue ich mich sehr drauf. Das ist auch was, wo ich mir einfach hoffe, dass es auch technisch mal wieder so ein richtiger Sprung wird. Also so wirklich ein, das könnte halt so gut werden. Ich gehöre auch zu diesen Fans, die halt seit Jahren sich so sehr an Assassin's Creed in Japan wünschen. Es gab ja das Assassin's Creed Chronicles in China. Also was ja so der nächste Punkt war, wie weit wir bisher nach Fernost gekommen sind. Und es wäre so cool, was man da alles umsetzen kann mit diesen japanischen Schlössern, mit japanischen Städten, in denen man sich dann rumtreiben kann, was man da auch an Parkour machen könnte, wenn du wirklich

diese Shinobi-Fantasie lebst. Aber auch natürlich die Landschaften Japan. Das war ja das Ding Ghost of Tsushima, war ja vor allem ländlich. Aber wenn du halt mit der Technik und dem Geld von Ubisoft,

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

weiß ich nicht, ein Mittelalter oder ein Edo Kyoto oder so machen könntest, wie geil wäre das bitte? Also wie geil könnte das bitte sein? Also da bin ich voll dabei.

Das könnte fantastisch. Ja, beide. Also es ist schwierig einerseits natürlich Hexe, falls es dann Deutschland ist. Köln ist ja auch im Gespräch, weil die Assassinen nach Valhalla nach Köln flohnt. Ich habe meinen Köln gewohnt, wäre halt super spannend durch meine alte eigene Heimat zu wandern. Also das ist natürlich dann ungeschlagen. Und an Japan fasziniert mich auch sehr viel. Gerade aber auch der Gedanke, dass das ein riesiges Spiel wird, was dann hoffentlich super gut ist und vielleicht eine echte Identität hat und vielleicht so ein bisschen an ein Witcher rankommen könnte, ein Ghost of Tsushima anknüpfen könnte. Das muss ja nur anknüpfen, um ein gutes Spiel zu werden und gar nicht mal so viel mehr Neues machen. Ja, das ist beides ein Traum. Wenn ich mich entscheiden muss, dann spontan erst mal für Red Japan. Es ist okay, ich halte die Fahne hoch. Ich könnte mir aber auch das Multiplayer-Spiel echt gut vorstellen.

Also ich weiß nicht, ob ich den damals ausprobiert habe, aber du wahrscheinlich doch nicht, Stefan, aber dieser Assassin's Creed-Multiplayer, den es früher mal gab, der war echt kurios, das war ja kein so klassisches Deathmatch, sondern du musstest dich ja verstecken und warst dann getarnt als NPC. Wir haben sogar letzts noch mal eine Artikel gehabt von freier Autor von uns,

der Michael Sonntag, das halt bis zu seiner Abschaltung gespielt hat. Das hat er doch mit dir gemacht. Ja, wir haben das zusammen gespielt und auch gstreamt und wir haben den quasi zu Grabe

getragen, diesen Multiplayer. Ja, stimmt. Ach, was red ich denn denn, da hast du dir davon erzählt. Ja, genau. Und das Spannende ist ja, klammheimlich ist dieser Multiplayer wieder online geschaltet worden.

Das versteht niemand, aber er ist wieder online. Zumindest gewesen im letzten Monat. Ich habe es jetzt aktuell nicht tagsaktuell überprüft, aber er wurde abgeschaltet und dann wieder online gestellt. Naja, ja, das war mal was Nettes. Also so was in der Art kann ich mir wieder vorstellen, sich selbst zu verstecken, unter den Zivilisten unterzutauchen. Es ist ja irgendwie auch die Assassin's Creed Social Stealth DNA gewesen dieser Multiplayer, zumindest auf irgendeine Art und Weise.

Das könnte ich mir auch gut für Invictus dann vorstellen, dass das verschiedene Modi hat oder wie auch immer. Vielleicht wird es auch ein MMO, aber mal schauen. Ja doch, ich glaube, Stealth ist so das eine Thema oder eins der wenigen Themen, wo mich Multiplayer ein kleines bisschen reizt. Es klingt ein bisschen wie auch Hitman Multiplayer, was wir übrigens immer noch mal gegeneinander spielen müssen, Demi. Also du wirst mich schlagen, aber ich werde trotzdem eine gute Zeit haben. Weil du dann lernst. Nein, weil man immer eine gute Zeit hat mit Hitman. Okay, ich habe es lange nicht gefühlt. Der hat es leider nie aus der Bete rausgeht. Er ist auch in Hitman 3 nicht mehr drin. Da muss man echt wieder Hitman 2 buten. Das ist dieses Blattmane, oder? Nee, Hitman 2 von 2019. Da läufst du parallel in der Mission rum und machst

halt Quatsch und kannst aber quasi, also du kannst dich nicht gegenseitig killen, aber du kannst das Spiel der anderen Person manipulieren und so. Es ist ähnlich aufs Goal, wie der Assassin's Creed Multiplayer damals. Und ich, sag ich mal, Leute mit speziellem Geschmack wie uns, ist das trotzdem eine sehr coole Erfahrung. Vielleicht kommt es ja auch so wie ein Elden Ring, das auf

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

einmal ein böse Assassin in deinem Game auftaucht und dich dann heimlich beim Boss plettenplatt macht. Ja, so als Raids. Das war wirklich interessant. Aber das heißt, wenn ihr sagt, ihr blickt positiv in die Zukunft von Assassin's Creed, glaubt ihr dann, wenn jetzt Hexe und oder Red, was ja so die beiden Main-Teile, die beiden wichtigsten Teile sind, erfolgreich werden, dass Assassin's Creed uns noch viele viele Jahre begleitet oder seht ihr da schon irgendwo am Horizont einen Endpunkt, wo sich vielleicht sagen, jetzt können wir auch einfach nichts mehr rausholen.

Wir sind irgendwie durch mit den Settings. Wir wenden uns mal was Neuem zu.

Aktuell sehe ich da noch keinen Ende. Ich glaube, das Ende wird auch noch auf sich warten lassen, solange das noch verkauft wird irgendwie. Ich weiß nicht, ob es dann einen Schrecken ohne Ende wird irgendwann ab einem gewissen Niveau und es ist nur noch irgendwie ein Mini-Studio entwickeln

da, weil es nicht mehr erträglich genug ist. Ich hoffe es natürlich nicht. Aber aktuell finde ich es noch keinen Ende in Sicht. Das sind ja auch erst mal jetzt acht Titel, die auf sich warten lassen werden und danach wird es wahrscheinlich. Also es gibt ja so viele spannende historische Settings. Die Geschichte bietet echt viel und wahrscheinlich auch viel mehr als jetzt, ich sag mal popkulturell ausgeschlachtet oder bekannt ist, wie jetzt so stereotypisch die Wikinger seit Vikings oder eben andere Settings, die Ubisoft schon auch genutzt hat. Einfach mal ein paar kleinere, unbekannter Sachen sind auch gerade spannend, weil man was Neues kennt. Und ich denke, dass dann auch viel auf uns warten könnte, wenn es jetzt auch gut verläuft mit den nächsten Games. Ja, bin auch sehr gespannt, welche Pläne sie dann mit Netflix noch weiter verfolgen,

wenn dann die TV-Serie kommt. Das ist ja gerade zumindest ein großes Thema, diese Integration und Transmedialität, dass alle möglichen Spiele jetzt doch wieder mehr in Richtung filmen wollen und umgekehrt und so. Also ich glaube auch, dass es noch sehr, sehr lange das Hessen-Suite geben wird. Und man darf auch nicht vergessen, in diesen Studios arbeiten ja auch wirklich extrem kompetente Leute. Es sind halt dann nicht immer die Leute mit den... Also ne, Ubisoft, da sind schon viele Leute, die verstehen, was ein gutes ist, das Hessen-Suite-Ausmarte ist und halt nicht die, die sich dann immer durchsetzen. Ja, gerade wenn es dann heißt, wir müssen ein Service Game machen und so. Und meine Hoffnung ist, dass dieses wellenbewegende Rückruh dann, dass sie jetzt gerade machen, dass sie da einfach mit einer neuen sinnvollen Synthese rauskommen. Also ich glaube nicht, dass sie halt die Idee von DLCs oder Mikrotransaktionen oder Shops oder so komplett über ein Haufen werfen. Dafür ist das halt nach wie vor zu erfolgreich. Aber ich glaube, dass es in einer gesünderen Art und Weise kommen dürfte. Und zumindest das, was sie jetzt machen,

klingt danach, dass sie halt einen Invictus als Multiplayer-Free-to-Play-Spiel machen. Da gebe ich Debrief und Siegel drauf. Aber dass dann vielleicht dafür ein Assassin's Creed oder ein Codename Jade halt eben nicht so angelegt wird wie ein Valhalla als quasi Rampe für alles. Das würde ich mir umgekehrt, halte ich das auch für sehr möglich. Und das... Also ich hoffe, dass das am Ende das die Richtung ist, in die wir gehen, bis dann irgendwann eine neue Sau an Monetarisierung

durchs Dorf getrieben wird. Und dann wird es wieder ein Assassin's Creed oder irgendein Ubisoft-Spiel

geben. Das sind Bogen massiv überspannt. Und dann werden wir uns wieder zurückbewegen in

[Transcript] GameStar Podcast / Hat Assassin's Creed unsere Hoffnung verdient?

dieser

Welle. Und dann wird es wieder heißen, wir machen Assassin's Creed wie früher. Wisst ihr noch das gute alte Codename Jade? Das war noch ein Assassin's Creed, wie ihr es wollen. Also das ist nur alle drei Monate, die es die es gab. Ja genau, da gehen wir jetzt wieder hin zurück. Ja, klasse statt Masse.

Ja und dann sitzen wir wieder hier und diskutieren darüber und führen quasi noch mal genau das gleiche Gespräch. Das Rade dreht sich weiter. Freu ich mich auf unser zehn Jahresgespräch. Heute in zehn

Jahren reden wir noch mal. Ich ersetze euch schon mal eine Kalendereinladung rein an der Stelle, damit wir es nicht vergessen. Ihr Lieben, es war eine wunderschöne illustre Runde. Ich freue mich, dass wir mit einem positiven Ausblick rausgehen, sowohl auf Mirage als auch auf die ganze Zukunft von Assassin's Creed. Und es ist sehr, sehr schön, dass ihr heute beide da wart. Ja vielen Dank für die Einladung. Hat mir sehr viel Freude gemacht, ein bisschen mit euch zu sprechen und eure Perspektiven kennenzulernen. Auch schön, dass wir alle gemeinsam haben, dass wir uns eigentlich nur

gute Spiele wünschen und am liebsten nur gut über Spiele reden wollen würden. Ja und vielleicht ist das bald wieder komplett der Fall. Dankeschön nochmal für die Einladung. Sehr, sehr gern. Ich rate euch da draußen auch unbedingt einmal bei Stefan vorbei zu schauen. Sowohl auf seinem YouTube

Kanal Fragnaht als auch Nahtfrag als auch auf seinem Twitch Kanal. Mein Gott, ich habe es richtig gesagt, ich bin so froh. Denn es lohnt sich sehr und ich rate euch auch, wenn ihr es noch nicht gemacht habt, unbedingt bei Demis Preview vorbei zu schauen, wenn ihr euch noch mehr im Detail dafür interessiert, was wir jetzt gesehen haben und was Demi hält von Mirage und den ganzen Mechaniken

im Detail. Also ihr könnt noch jede Menge Mirage-Content konsumieren, bis es denn rauskommt am 5. Oktober. Und dann schauen wir mal, ob wir uns vielleicht noch mal zusammensetzen oder ob dann auch schon alles gesagt ist. Lassen wir uns überraschen. Auf jeden Fall danke ich euch da draußen fürs Zuschauen, entweder auf unserem YouTube-Kanal Gamestartalk oder fürs Zuhören als Podcast. Beides ist wundervoll, in beiden Fällen freuen wir uns über eure von Herzen kommenden Abos und Kommentare und was auch immer ihr uns geben wollt. Schickt es uns zu und wir hören uns hier ganz bald wieder und macht's gut. Tschüss.