



## Comic-Reviews: Assassin's Creed

Karl H. Stingeder

*Assassin's Creed 1: Desmond*

*Verlag: Splitter*

*Erscheinungsort: Bielefeld*

*Erscheinungsjahr: 2011*

*ISBN-10: 3868692622*

*Assassin's Creed 1: Der Untergang*

*Verlag: Panini*

*Erscheinungsort: Stuttgart*

*Erscheinungsjahr: 2011*

*ISBN-10: 3862010937*

*Assassin's Creed 03: Accipiter*

*Verlag: Splitter*

*Erscheinungsort: Bielefeld*

*Erscheinungsjahr: 2011*

*ISBN-10: 3868692649*

## 1. Comic-Review: Assassin's Creed 1: Desmond

*Assassin's Creed: Desmond* gelingt es eindrucksvoll die Geschichte aus einem neuen interessanten Blickwinkel zu beleuchten: Während die Videospiel-Vorlage vordergründig auf Action fokussiert ist und Hinweise auf die Hintergründe des Konflikts zwischen Assassinen und den Templern nur schrittweise an die Oberfläche treten, bietet die Comic-Adaption von Corbeyran und Defali bereits im Auftaktband einen guten Einblick zu den Hintergründen der seit Jahrhunderten schwelenden Fehde. Gleichzeitig gelingt das Kunststück, sowohl Fans der Serie zu begeistern als auch bei Neulingen Neugierde auf mehr zu wecken.

In *Assassin's Creed* ist der Dreh- und Angelpunkt eine komplexe Vorrichtung namens „Animus“, welche in der Lage ist die genetisch gespeicherte Vergangenheit wiederauferstehen zu lassen. Die Versuchspersonen werden in eine Art Tiefschlaf versetzt und tauchen in eine alternative, virtuelle Welt ein, die den Gegebenheiten des genetischen Codes entspricht und es ermöglicht, Episoden aus dem Leben der Vorfahren nachzuempfinden.

Hier drängt sich der Vergleich zu Christopher Nolans Film-Geniestreich *Inception* auf, doch bereits in *Matrix* wird das Konzept des Eintauchens in eine „alternativen Ebene“ der Realität gestreift. Als Barkeeper Desmond Miles in einem Hochsicherheitstrakt das Bewusstsein erlangt, ahnt er weder etwas von der inhaltlichen Analogie seines Schicksals zu den genannten Blockbuster-Streifen, noch hat er eine Idee wieso gerade er dazu auserwählt wurde, mit Hilfe des Animus in seiner Ahnengeschichte nach mysteriösen Artefakten zu wühlen. Erst als klar wird, dass Desmonds Vorfäter selbst Assassinen waren und er daher das nötige (genetische) Rüstzeug besitzt um im Kampf um die Weltherrschaft gegen die Templer zu reüssieren, beginnt sich der Vorhang nach und nach etwas zu lichten.

Die bemerkenswerte und scheinbar mühelose Vermengung der verschiedensten Genres wurde aus der Videospiel-Vorlage wunderbar in den Comic transportiert: Science-Fiction und Action mischen sich wunderbar mit einer Brise Abenteuer sowie Mantel und Degen. Insbesondere der Sprung zwischen den vergangenen Epochen, welche durch

unterschiedliche Erzählebenen getragen werden, gelingt vorzüglich. Jedoch wird Protagonist Desmond im Comic (im Gegensatz zum Videogame) als mehrdimensionaler Charakter mit Ecken und Kanten gezeichnet. Die Illustrationen selbst wirken nuanciert und schwungvoll gleichermaßen und repräsentieren dabei die mehrschichtige Story von *Assassin's Creed*. Der Auftaktband des Dreiteilers, „Desmond“, bietet Comic-Fiction mit hohem Anspruch und ist dabei ein gelungener und leicht zugänglicher Einstieg in den Kosmos von *Assassin's Creed* geworden.

## 2. Comic-Review: Assassin's Creed 1 Der Untergang

Nach dem ersten Ausflug des Splitter-Verlags in die Gefilde von *Assassin`s Creed* steht mit „Der Untergang“ neues Lesefutter bereit. Wie im aktuellen Sequel der Videospiele-Reihe *Assassin's Creed 3* wagt der vorliegende Band einen Neustart: Neuer Charakter, neues Setting sowie ein Paukenschlag gleich mit dem ersten Band, das lässt Comic- und Videospieleherzen höher schlagen! Aber auch all jene, die die Idee der Vorrichtung namens „Animus“, eine Maschine, die in der Lage ist die genetisch gespeicherte Vergangenheit wiederauferstehen zu lassen, zwar interessant finden, jedoch die in den Videospiele inszenierte Vorgeschichte nicht kennen, dürfen aufatmen: Eine kurze Zusammenfassung im Comic bietet den perfekten Einstieg um ins *Assassin`s Creed*-Universum einzutauchen.

In eine Art Tiefschlaf versetzt, tauchen Versuchspersonen in eine alternative, synthetische Welt ein, die den Gegebenheiten der jeweiligen genetischen Codes – von den jeweiligen als Laborratten missbrauchten Probanden – entspricht. Somit eröffnet der Animus quasi mittels „Erleben aus erster, zweiter Hand“ einen Zugang zu (für den im Hintergrund brodelnden Kampf zwischen Templern und Assassinen relevanten) und Schlüsselerlebnissen aus dem Leben der Vorfahren. Durchaus etwas verwirrend, aber gleichermaßen eine erfrischend unverbrauchte Idee. Freunde von solch komplexen alternativen Realitäten werden mit „Assassin`s Creed: Der Untergang“ ihre wahre Freude haben.

Der Zeichenstil präsentiert sich detailliert, der erfreulich kurzweilig präsentierte rote Storyfaden wartet mit der für *Assassin`s Creed* typischen Parallelmontage zweier Protagonisten auf: Während der Charakter in der Gegenwart ein Aussteiger und Junkie ist, der scheinbar zufällig in den Kreis der Assassinen gelangt, lebt dessen Vorfahre als gewandter Attentäter in der Zeit der Russischen Revolution. Der Werdegang beider Charaktere ist durch markante Schicksalsschläge geprägt, der „Turning Point“ in der Mitte des Plots bietet einen überraschenden Wendepunkt der Geschichte. Summa summarum muss „Der Untergang“ jedoch als ein viel versprechender „Teaser“ eingestuft werden, da die Geschichte etwas zu kurz geraten ist und ausgerechnet am Höhepunkt der Handlung endet.

Wie in der Adaption aus dem Hause Splitter gelingt mit Paninis erstem „Assassin`s Creed“-Band die Übertragung der Videospieldvorlage: Science Fiction und Action mischen sich wunderbar mit einer Prise Abenteuer sowie Mantel und Degen. Insbesondere der Sprung zwischen den vergangenen Epochen, welche durch unterschiedliche Erzählebenen getragen werden, gelingt vorzüglich. Als Fazit kann festgehalten werden, dass die größte Herausforderung gemeistert werden konnte, denn sowohl echte *Assassin`s Creed*-Videospiefans als auch Newcomer werden gleichermaßen gut angesprochen. Dass der Comic trotz der überaus ansprechenden Artworks und dem spannenden Storyansatz etwas zu kurz geraten ist, steht auf einem anderen Blatt.

### 3. Comic-Review: Assassin's Creed 03: Accipiter

Mit *Assassin`s Creed* bekommen Fans erstklassiger Action-Adventure-Titel seit 2007 feine Abenteuer-Leckerbissen mit vielfältigen historischen Schauplätzen serviert. Der Dreh- und Angelpunkt ist dabei eine komplexe Vorrichtung namens „Animus“, welche in der Lage ist, die genetisch gespeicherte Vergangenheit wiederauferstehen zu lassen. Die Versuchspersonen werden in eine Art Tiefschlaf versetzt und tauchen in eine alternative, virtuelle Welt ein, die den Gegebenheiten des genetischen Codes entsprechen und es ermöglichen, Episoden aus dem Leben der Vorfahren nachzuempfinden. Hier drängt sich der Vergleich zu Christopher Nolans Film-Geniestreich „Inception“ (2010) auf, doch bereits in „Matrix“ (1999) wird das Konzept des Eintauchens in eine „alternativen Ebene“ der Realität gestreift.

Auch im dritten Teil der Comic-Reihe bei Splitter gelingt es die (aus den Videospieldvorlagen wohl bekannte) Verbindung verschiedener Genres wunderbar aufs Papier zu übertragen. Erneut sind es vor allem die Sprünge zwischen den Epochen, welche mittels unterschiedlicher Erzählebenen ausgesprochen gut zum Ausdruck gelangen. Kenner des *Assassin`s Creed*-Universums werden sich im Comic selbstredend etwas

leichter zurechtfinden. Für Neulinge dürfte der Band wohl (zu) viele Fragen aufwerfen, da eine Reihe von Story-Ansätzen aus den Videospielen als Sprungbrett für die Geschichte des Comics herangezogen wird. Die Zeichnungen des Bands knüpfen an die hervorragende Qualität der beiden Vorgänger an und begeistern durch den gemäldeartigen und überaus nuanciert gehaltenen Stil. Der Plot entfaltet sich rund um eine Liebesgeschichte und wird mit einem Cliffhanger abgeschlossen, der Lust auf mehr macht.