Assassin's Creed: Odyssey

DER KOLOSS VON UBISOFT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **5.10.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **80 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Preview-Video*

Assassin's Creed: Odyssey wagt viele wichtige Schritte für die Open-World-Serie. Doch nicht alle davon bewegen das Action-Rollenspiel nach vorne. Von Dimitry Halley

Karrierewechsel gibt es überall. Big-Brother-Jürgen etwa entkam dem Reality-TV-Kerker, um als 9Live-Moderator Unsterblichkeit zu erringen. Und was Big-Brother-Jürgen kann, das kann ein Assassin's Creed doch schon lange, oder? Zumindest rührt Publisher Ubisoft mit Assassin's Creed: Odyssey dafür ordentlich die Werbetrommel: Ein waschechtes Open-World-Rollenspiel soll es sein, die Action-Adventure-Tage scheinen passe. Ihr erkundet das gesamte antike Griechenland, absolviert Dutzende Quests in einem locker 70- bis 100-stündigen Abenteuer, entscheidet nach einer ausführlichen Einführung selbst, wie und wohin die Reise von Heldin oder Held verläuft. Missionen bieten unterschiedliche Enden, unzählige Ausrüstungs- und Skill-Möglichkeiten sollen dem Diablo-Fan die Loot-gierigen Finger schwitzig machen. Und Romanzen gibt's auch!

Im Test zeigt sich: Die spannende Frage ist überhaupt nicht, ob Odyssey als reinrassiges Rollenspiel durchgeht. Stattdessen klären wir, ob das Spiel den Neustart des Vorgängers Origins gebührend nach vorne treibt – oder doch zu sehr auf der Stelle tritt.

Die Origin-Story der Origin-Story

Bleiben wir ganz kurz bei Origins: Der 2017er-Ausflug ins antike Ägypten erzählte die Ursprungsgeschichte der Assassinen. Tja, und da Odyssey nochmal 400 Jahre weiter in die Vergangenheit wandert, illustriert es eben die Ursprungsgeschichte von der Ursprungsgeschichte. Passt, schließlich war Bayeks Ägypten durchweg geprägt von der griechischen Kultur, die zum Zeitpunkt von Odyssey erst so richtig in Schwung kommt: Im 5. Jahrhundert v. Chr. begründen Togaträger wie Hippokrates das moderne Ärzte-Ethos, Sokrates prägt die Philosophie, Perikles die Demokratie, Herodot die Geschichtsschreibung und, und, und. Mittendrin: Alexios und Kassandra, zwei Söldner

Seeschlachten kehren zurück: Nur wer gezielt feindlichem Beschuss ausweicht, hat eine Chance.

*Das Testvideo hat's zeitlich nicht mehr auf die DVD geschafft, dafür gibt es aber ein Vorschau-Video mit Spielszenen.

aus Sparta. Ihr entscheidet, wen von beiden ihr spielen wollt. Die beiden Spielfiguren ersetzen sich gegenseitig. Soll heißen: Ihr wählt zu Beginn zwischen beiden und beschreitet fortan das komplette Abenteuer beispielsweise als Kassandra, erlebt aber die gleiche Geschichte, die ihr auch als Alexios verfolgt hättet. Und diese Geschichte beginnt wunderbar anders als die ewigen Rachedramen der Assassin's-Creed-Serie. Stattdessen spinnt Odyssey eine emotionale Mär aus familiärem Verrat, gebrochenen Herzen und sehr vielen Schuldgefühlen.

Kassandra beziehungsweise Alexios bereist die Ägäis nicht als Kodex-getriebener Assassine, sondern begibt sich buchstäblich auf eine Odyssee, um mit dem eigenen Schiff – der Adrasteia – nach ganz persönlichen Antworten zu suchen. Später fächert sich die Kampagne in drei große Erzählstränge auf, die euch insgesamt zwischen 60 und 70 Stunden (ohne Nebenmisionen) beschäftigen sollten. Wie bei Origins kommt ihr um einige Nebenaufträge nicht herum, weil ihr das richtige Level für die letzten Story-Missionen braucht. Nach etwa fünf Spielstunden treffen wir unsere erste herzzerreißende Entscheidung und denken prompt: »Wenn die gesamte Handlung so weitergeht, wird das die beste Assassin's-Creed-Story seit Ezio«. Problem an der Sache: Das tut sie nicht. Odyssey verfällt nach einem grandiosen Auftakt in einen Mix aus alten Mustern (ja, auch der Fokus auf Rache kehrt dann doch zurück) und tollen Ideen, die jedoch zu wenig Luft zum Atmen bekommen.

Das Zerfaserungsproblem

Der größte Feind der Odyssey-Story ist die eigentlich grandiose Open-World-Sandbox: Zum einen fehlen der Story inszenatorische Highlights. Trotz aller Nebenbeschäftigungen bekamen wir in der Kampagne von Vorgänger Origins einige echt starke Hauptmissionen. Wir erinnern da – ohne zu viel zu spoilern – an den brennenden Seiltanz am Pharos-Leuchtturm, Bayeks Badehaus-Attentat, die Bosskämpfe in der Wüste oder gegen die Schlange, oder das grandiose Finale fernab von Ägypten. Odyssey fehlt all das über weite Strecken. Trotz einiger echt toller Momente unterscheiden sich zu viele

Odessa hier kann Teil unserer Crew werden, doch dafür müssen wir einige Entscheidungen treffen.

Hauptmissionen in ihrer Inszenierung kaum von den Nebenaufträgen: Zwischensequenzen sind fast immer reine Dialoge, hier zerstört man ein paar Boote in der regulären Open World, dort ein paar Leben, kommt dann zurück, kassiert die Belohnung. Fast alles im Spiel – selbst die Jagd nach zentralen Story-Bösewichten – wird über reguläre Sandbox-Mechaniken der Spielwelt abgewickelt, sodass mancher Schurke nicht mal einen Satz herausbringen kann, bevor wir ihn beim Abklappern der Welt abmurksen.

Außerdem zerfasert sich die Geschichte durch die Open-World-Struktur mehr, als ihr gut tut. Odyssey hat einige wenige wirklich aufreibende Augenblicke, gerade in Athen erlebt man echte Storytelling-Exzellenz. Wir wollen unbedingt wissen, wie es mit Alexios und Kassandra weitergeht – grundsätzlich ein gutes Zeichen. Doch direkt im Anschluss schippern wir für 20 Stunden auf einer Schnitzeljagd durch die halbe Ägäis. Hierzu nur ein Beispiel: Wir wollen unbedingt einem König gefallen, um Alexios' und Kassandras Geschichte ins Finale zu treiben. Doch der König schickt uns auf eine lange Reise, damit wir einen Sportler einsammeln, der aber erst mitkommt, wenn wir ihm ein spezielles Öl brauen.

Mit dem Öl gehen wir zum Sportler, reisen dann wiederum um die halbe Welt an einen neuen Schauplatz, doch dort entpuppt sich das Ganze als falsche Fährte, wir müssen wieder fünf lokale Quests einschieben. Dann kehren wir zum König zurück, aber der will noch zwei weitere, ähnlich aufwendige Ziele an anderen Orten der Spielwelt erledigt sehen. Dabei ist die Gunst des Königs ja überhaupt nur Mittel zum Zweck, um endlich zu wissen, wie's in der Story weitergeht.

Ensemble-Highlights

Dieses »Zerfaserungsproblem« betrifft auch die wichtigen Charaktere im Spiel, die uns bisweilen richtig gut gefallen. Beispielsweise sind Sokrates und Alkibiades wunderbar faszinierend geschrieben. Der große Philosoph geht einem nach zehn Minuten mit seiner offenen Fragerei genauso auf den Keks, wie er damalige Zeitgenossen genervt haben muss. Und der griechische Dandy Alkibiades wirkt wie ein Lebemann, der stets nur anstößige Abenteuer im Sinn hat. Erledigen wir jedoch einige Aufträge für ihn, dann blicken wir plötzlich auf eine deutlich komplexere Person.

Umso blöder, dass wir auf unsere nächste Begegnung mit diesen zentralen Figuren manchmal locker zehn Spielstun-

Man ist sich unsicher, ob Odyssee-Dichter Homer eine Person war – oder ob es sich um mehrere Menschen gehandelt hat .

den warten müssen. Bioware löst das Problem in Dragon Age und Mass Effect, indem es dem Spieler ein stetiges Ensemble an Gefährten an die Seite stellt. Doch in Odyssey gehen selbst die Leute, die Alexios und Kassandra konstant auf dem Schiff begleiten, im Open-World-Allerlei unter. Zumal man ohnehin deutlich seltener auf dem Schiff unterwegs ist als in Black Flag.

Lange Rede, kurzer Sinn: Wer »einfach nur die Hauptgeschichte spielen« will, beißt bei Odyssey noch mehr auf Open-World-Granit als in früheren Serienteilen. Die Hauptgeschichte ist in erster Linie Mittel zum Zweck, um euch in der ganzen Welt in unzählige kleine Quests und Erlebnisse zu verwickeln. Eine Irrfahrt eben. Die Kampagne bietet (gerade im sogenannten Isu-Erzählstrang) immer wieder Glanzmomente, für die sich das Spielen lohnt. Wer keine Lust auf die unaufgeregten Erledigungen zwischen diesen Highlights hat, braucht einen langen Atem.

Doch trotz dieses Rhythmusproblems ist die Entscheidungsfreiheit innerhalb der unzähligen Haupt- und Nebenmissionen definitiv ein Schritt in die richtige Richtung. Im Prinzip wählen wir zwischen brutalem und diplomatischem Weg. Unsere Entschlüsse beeinflussen unseren Ruf und können teils 20 Stunden später bestimmte Questpfade verbauen oder eröffnen. Wer will, kann die zehn Speicherslots nutzen, um sich abzusichern. Hier kommt Odyssey zwar noch lange nicht an die Verästelungen von The Witcher 2 und 3 ran (zum Beispiel dreht es sich in allen Romanzen-Entscheidungen von Odyssey wirklich nur um Sex), doch zumindest haben wir am Ende der Story das Gefühl, unsere eigene Geschichte geschrieben zu haben. Als wahrer Star von Odyssey erweist sich aber ohnehin nicht die Freiheit in der Geschichte, sondern die Freiheit im Gameplay. Im Story-Department mag die Spielwelt ihren Preis fordern, wer sich umgekehrt aber in ihr verliert, bekommt ein unvergessliches Erlebnis.

Oh, diese Open World

Assassin's Creed: Odyssey bietet eine sagenhaft gute und ebenso riesige offene Spielwelt. Von den nebligen Wäldern Makedoniens über die Großstadt Athen bis zu den paradiesischen Inseln des Ägäischen Meers wird jeder bekannte Schauplatz der griechischen Antike abwechslungsreich und stimmungsvoll zum Leben erweckt. Ihr bereist Theben, Sparta, Korinth und erlebt dabei ein grandioses Gefühl der Freiheit. Nach etwa 20 Spielstunden öffnet sich die Open World nämlich anders als bei Origins fast komplett, weil die Level der Feinde sich an Alexios' und Kassandras Stufe anpassen.

Alle Schauplätze sind wie in Origins mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Wer darauf achtet, entdeckt überall kleine Geschichten. Beispielsweise stoßen wir im Süden der Weltkarte auf eine komplett menschenleere Vulkaninsel, klettern in den Krater und entdecken in einer Höhle die Überreste eines Liebespärchens, das sich im letzten Moment des Lebens an den Händen hielt. Mehr gibt es hier nicht, aber wir segeln mit einem andächtigen Lächeln davon.

Und prompt richtet sich beim Schippern auf hoher See unser Blick nach Süden, wo sich eine gewaltige Insel in der Ferne erhebt. Wir setzen Segel und entdecken, dass wir's hier mit Kreta zu tun haben – schauen wir uns halt mal kurz an, wie Kreta aus der Nähe so aussieht. Doch plötzlich verstricken wir uns in Betrügereien beim Minotaurus-Tourismus, erkunden alte Paläste, jagen Tyrannen, tauchen nach Schätzen. Und die größten Geheimnisse der Insel wollen wir aus Spoiler-Gründen gar nicht erwähnen.

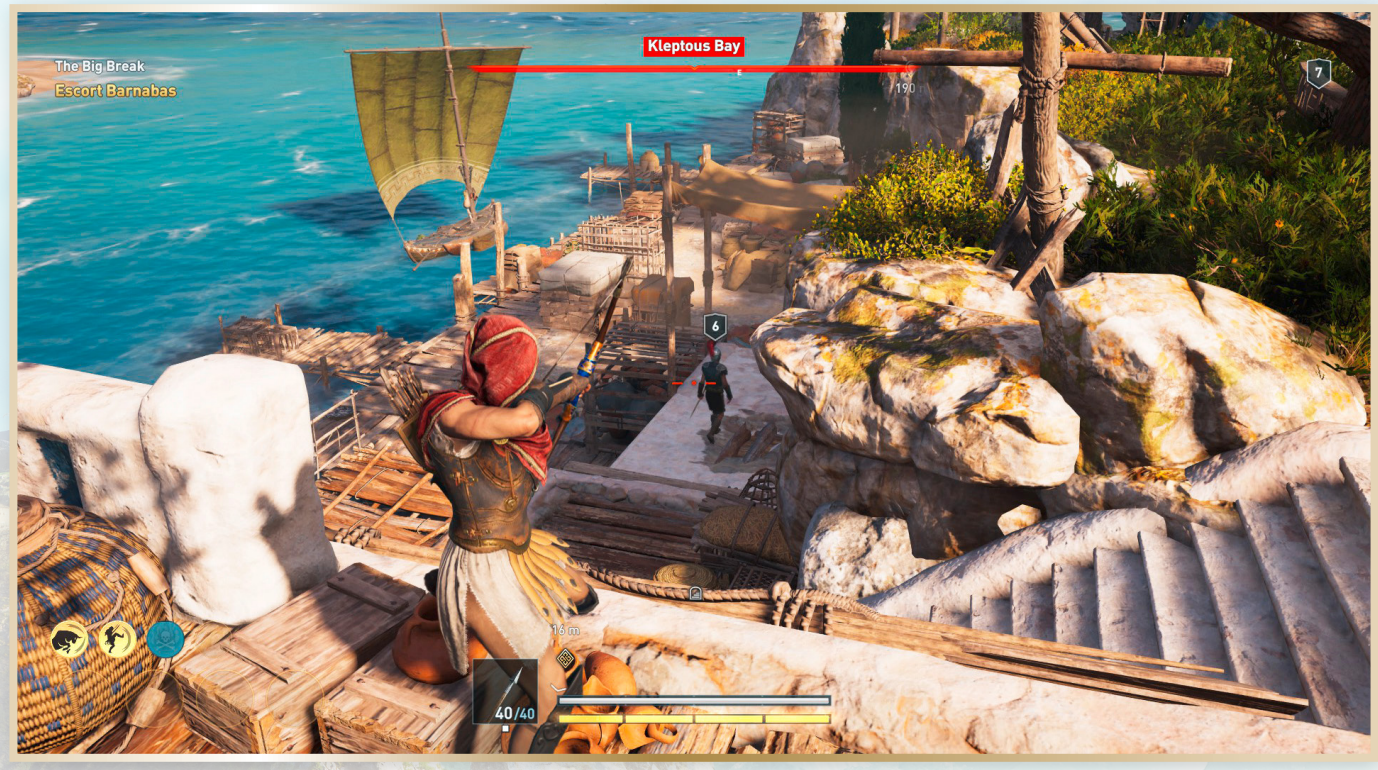
Auf Kreta versumpft

Am Ende des Tages kratzen wir uns verwundert am Kopf, weil wir Kreta seit acht Spielstunden nicht mehr verlassen und eine Bombenzeit erlebt haben. So unspektakulär die Hauptgeschichte auch über weite Strecken inszeniert sein mag: Viele der Nebenstränge erwärmen das Herz, sind mal tragisch, mal irrwitzig. Gut, nun gehört Kreta in puncto Questdesign auch zu den Highlights, doch Odyssey versteht es ganz generell meisterhaft, uns mit unterhaltsamen kleinen Geschichten in einen Schauplatz zu ziehen und für Stunden zu beschäftigen. Dabei gibt es doch so viele andere wichtige Dinge auf dem Festland zu erledigen.

Schließlich tobt ein Krieg zwischen Athen und Sparta. Als Söldner können Alexios und Kassandra an See- und Landschlachten teilnehmen, feindliche Lager infiltrieren, Feldherren ermorden, andere Söldner jagen und

Die Gegenwartsgeschichte

Auch in Odyssey schlüpft man abseits des Animus in die Rolle der aus Origins bekannten Layla Hassan. Die Rahmenhandlung ist unterhaltsam inszeniert, tendiert immer stärker in Richtung Tomb Raider und Indiana Jones, bleibt aber auch dieses Mal eher ein Schmankerl für die Fans, die nach wie vor an der Abstergo-Geschichte festhalten. Und tatsächlich gibt es später auch einen netten Twist, der Vergangenheit und Gegenwart ziemlich pfiffig miteinander verbindet. Wer diesen Part ignorieren will, kann das für den Großteil des Spiels jedoch tun.



Kopfschüsse sind weniger tödlich als in Origins, beim Schleichen hilft der Bogen also ein bisschen weniger.

»Eulen nach Athen tragen« bezeichnet eine überflüssige Tätigkeit, weil Eulen als Symboltier Athenes eh überall in der Stadt zu finden waren.

sich so eine goldene Nase verdienen. Jedes Gebiet gehört einer der beiden Kriegsfraktionen – und mit diversen Aktionen schwächen wir den Einfluss von Sparta beziehungsweise Athen, bis wir letztlich den Anführer töten und eine Entscheidungsschlacht entfesseln.

Besonders cool: Wir entscheiden selbst, für welche Seite wir antreten wollen. Die Massenschlägereien hätten allerdings noch einige Balance-Feinjustierungen vertragen. Wenn wir nicht ganz gezielt jeden Feldherren abmurksen, geht der Sieg nach 10-minütiger Klopperei meist trotzdem an die Gegenseite. Trotzdem sorgt dieses Spiel der Macht für angenehm viel Bewegung in der Open World, weil wir auch in »absolvierten« Gebieten jederzeit Stress anfangen können. Das hat allerdings seinen Preis.

Anders als in Origins verwaltet ihr jetzt nicht nur Waffen, sondern auch einzelne Kleidungsteile.

Söldner jagen Söldner

Wer auf offener Straße Wachen umbringt oder beim Infiltrieren von Festungen entdeckt wird, bekommt ein fettes Kopfgeld auf die Stirn gepappt. Fortan jagen uns besonders starke Söldner, die man wie beim Nemesis-System von Mittelerde: Schatten des Krieges in einem eigenen Menü aufgelistet findet. Wie die Phylakes in Origins handelt es sich hier um verflucht zähe Biester, die allerdings auch ziemlich lukrative Waffen mit sich führen. Ein spannendes taktisches Element, denn wir können den Spieß natürlich umdrehen und Fallen stellen, um die Bosse zur Strecke zu bringen. Da Alexios und Kassandra ebenfalls im Söldnergewerbe arbeiten, steigen sie dadurch sogar in der eigenen Gewerkschaftshierarchie auf, was wiederum Boni gewährt. Allzu hoch sollte man sein Kopfgeld aber nicht treiben, sonst wird das Überleben wahrlich zur Qual – im Menü kann man das Fahndungslevel gegen moderates Geld reduzieren.

Generell gibt es angenehm viel zu taktieren im Söldner-Alltag. Auch unser Schiff kann mit Rohstoffen aufgemotzt werden. Stärkere Bogenschützen, Brandpfeile, Rammsporn erhöhen Überlebenschancen und Spielspaß beträchtlich. Die Gefechte selbst spielen sich wie in Assassin's Creed 4: Black Flag, allerdings im direkten Vergleich ein wenig rudimentärer, weil logischerweise Mörser, Bomben und Kanonen fehlen. Laune machen die Seekämpfe aber allemal, und die Seemannsgesänge garnieren das Ganze atmosphärisch.

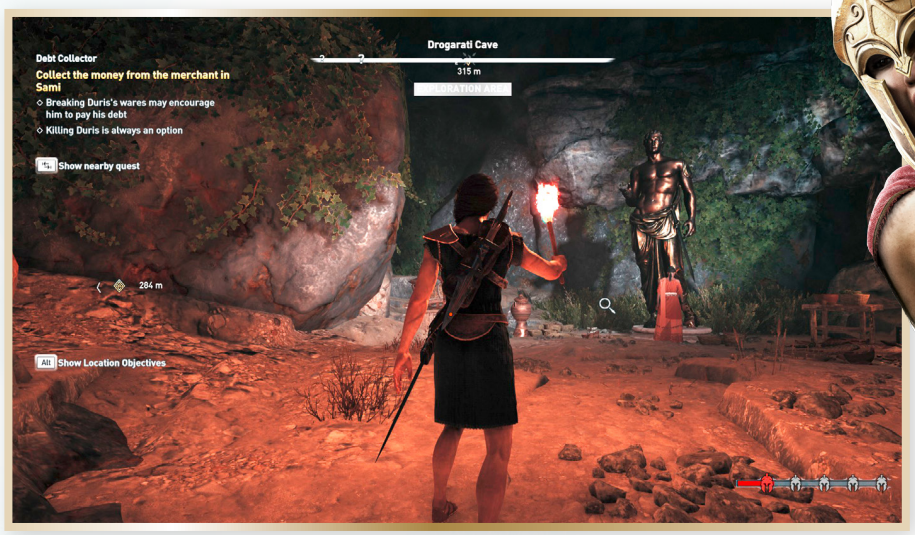
Doch auch die kleineren Open-World-Aktivitäten sind wie in Origins allesamt mit Herausforderungen verbunden: Versunkene Schätze werden von Haien bewacht, in Wäldern warten legendäre Bestien auf einen Kampf, Ruinen fungieren als Banditenverstecke. Wer Origins gespielt hat, wird nahezu alle diese Mechaniken wiedererkennen. Doch darüber hinaus generiert Odyssey an jedem Schauplatz sogar Zufallsquests, in denen namenlose NPCs für Morde, Botengänge oder Felle zahlen. Da klingeln jetzt natürlich bei Spielern mit Sammel-Aversion die Alarmglocken. Torpediert das neue Assassin's Creed seine Spieler zu sehr mit Nebensächlichkeiten?

Sammelkrams

Gleichförmigkeit bleibt auch in Odyssey eine – nennen wir's mal – »Besonderheit« von Ubisofts Open Worlds. Klar, mit Stealth-Infiltrationen, Schatzjagden, Bestienkämpfen und vielen anderen Betätigungen findet man durchaus ein vielseitiges Arsenal. Die Landschlachten zwischen Athen und Sparta sowie die freie Schiffserkundung erweitern den Pool aus Origins zudem. Aber in einer Open World, die so riesig ausfällt wie in Odyssey, wiederholen sich diese diversen Tätigkeiten dann doch für sich genommen sehr oft.

Jede Landschlacht schlägt sich gleich, Gegnertypen variieren bis ins Finale kaum, und Wölfe lassen sich eben nur in so vielen Formen und Farben abbilden, bevor ihr Geknurre uns bloß noch ein müdes Lächeln abringt. Origins hatte ja immerhin Nilpferde, Krokodile, aggressive Geier, Hyänen und mehr. Viele Nebenaufträge fallen zudem trotz genereller Verbesserungen noch immer ins alte Muster »Geh dorthin und töte den bösen Banditen-Chef«. Am Ende der Kampagne werdet ihr so viele Festungen infiltriert haben, dass ihr nicht mehr wisst, ob es 20, 30 oder 40 waren.

Zwar ist man im Schnitt seltener als in Origins damit beschäftigt, Gefangene herumzutragen, wer jedoch schon im Vorgänger sehr allergisch auf wiederkehrende Muster



Es gibt wieder Grüfte zu erkunden, die machen aber weniger her als die Pyramiden des Vorgängers.

Der Peloponnesische Krieg dauerte fast 30 Jahre und endete mit einer Niederlage Athens.

Unsere Hauptfigur hat einen Vogel – der heißt Ikaros und spielt eine große Rolle in der Story.

reagiert hat, wird mit Odyssey wenig Freude haben. Auf der anderen Seite haben die gleichförmigen Spielmechaniken beim Testen aus zwei Gründen kaum gestört: Zum einen muss man bei Weitem nicht alles mitnehmen. Wir haben etwa fünf Zufallsquests absolviert und erreichten am Ende trotzdem das Maximallevel. Wer keine Schlachten schlagen will, lässt sie eben abseits einiger obligatorischer Story-Gefechte links liegen. Zum anderen spielen sich die einzelnen Betätigungen einfach gut. Odyssey baut auf den Grundlagen des Vorgängers auf: Beim Kämpfen müsst ihr manuell ausweichen, Feinde umtänzeln, Schwachpunkte anvisieren. Jede Waffe bringt ihre eigenen Vor- und Nachteile. Eine dicke Keule zerbeult selbst den mächtigsten Schild, schwingt sich aber furchtbar langsam. Speere glänzen über Distanz, aber nicht mit Genauigkeit. Dolche verursachen wenig Schaden, allerdings mit enormer Schlagzahl. Zwar vermissen wir die Schilde aus Origins, aber die Kämpfe machen trotzdem rundum Laune.

Bitte auf Normal spielen

Diese Liste an stimmigen Features könnten wir noch ein Weilchen fortsetzen. Das Schleichsystem funktioniert ähnlich gut wie im Vorgänger. Mit unserem Spähvogel markieren wir Gegner aus der – seufz – Vogelperspektive, müssen Patrouillen beobachten, im Zweifelsfall bis Einbruch der Nacht die Zeit vorspulen, um schlafende Feinde zu überfallen und so weiter. Um es abzukürzen: Die Kernmechaniken von Odyssey unterhalten – sie haben aber ihre Grenzen. Wer sich bei den vier Schwierigkeitsgraden für »Schwer« oder »Albtraum« entscheidet, wird das merken. So ist unser Schleichschaden beim Meucheln hier viel zu oft viel zu niedrig, selbst wenn wir Alexios beziehungsweise Kassandra durch die richtige Ausrüstung darauf spezialisieren. In der Folge lassen sich Gegner nicht hinterrücks umbringen, es kommt zwangsläufig zum Alarm. Doof. Die Kämpfe fallen hier derweil fordernder aus, sodass die Ungenauigkeiten beim Ausweichen und Anbringen von Spezialmanövern negativer ins Gewicht fallen.

Wer auf »Normal« ins Gefecht zieht, merkt davon deutlich weniger, folglich raten wir auch dazu. Hier macht das Experimentieren mit den Skills zudem am meisten Spaß. Wir entwickeln unseren griechischen Söldner in drei unterschiedliche Richtungen: Als Assassine, als Krieger oder Jäger. Der Fähigkeitenbaum bleibt überschaubar, bietet aber gerade in hohen Fertigkeitsstufen einige wirklich coole Manöver. So kann unsere Keule einen mächtigen Schmetterschlag entfesseln, den man über mehrere Gegner verkettet – perfekt, um eine Gruppe gepanzerter Athener aufzumischen. Übrigens kann man jederzeit seine Fähigkeitenpunkte zurücksetzen und neu verteilen – sehr cool.

Schon auf der Startinsel ist man locker zwei Stunden beschäftigt, wenn man alles sehen will.

Der Gameplay-Loop

Eine funktionierende Sandbox ist das Kernziel in der Entwicklung von Assassin's Creed: Odyssey gewesen. Alle Mechaniken – der Krieg zwischen Athen und Sparta, die erkundbaren Schauplätze, der Schiffskampf, die Missionen – sollen eine Spielwiese erschaffen, die euch idealerweise auch abseits der Story für Dutzende Stunden in Griechenland hält. Allerdings gibt es eine absolut notwendige Komponente, damit diese Rechnung aufgeht: Die Jagd nach Beute. Schließlich muss am Ende aller Bemühungen auch eine wertige Belohnung stehen. Und tatsächlich: Wie bei Diablo motiviert die Suche nach immer cooleren Rüstungen, Waffen, Bögen und Helmen ungemein. Jeder Gegenstand kommt mit besonderen Boni, legendäre Waffen machen beispielsweise Feuerschaden und erhöhen zusätzlich die Wirksamkeit von Schleichangriffen. Altes Equipment lässt sich gegen Entgelt und Ressourcen-Einsatz ans aktuelle Level anpas-

Dimitry Halley
@dimi_halley

Sieben Tage lang habe ich absolut gar nichts anderes gemacht, als mich in Griechenland herumzutreiben. Es gibt viele Spiele, da hängt einem das nach kurzer Zeit schon ein wenig zum Hals raus. Nicht so bei Odyssey. Jeden Morgen freute ich mich, den Animus anzuschalten. Ehrlich gesagt habe ich auch jetzt gerade Lust, nach dem Schreiben des Artikels, die letzten Winkel zu erkunden. Und das ist immer ein sehr gutes Zeichen für ein Spiel. Ja, ich sehe die Gleichförmigkeit, die viele Spieler auch an Origins bemängelten. Odyssey befreit einen nicht von der Verantwortung, mit Verstand zu entscheiden, was man von der Spielwelt mitnimmt und was man auslässt. Aber es gibt mir eben auch die Wahl, meine eigene Spielerfahrung maßzuschneidern. Will ich vor allem über Seekämpfe meine Kassandra leveln? Dann schnappe ich mir hier die unzähligen Aufträge. Will ich Alexios vor allem als Attentäter spielen? Dann mache ich das halt und zerlege die ehrwürdige Festung Tiryns mit bloßer Hand. Assassin's Creed: Odyssey erschafft eine großartige Open World, in der man seine eigene Irrfahrt wählt (so paradox das klingt).

Und anders als einige Kollegen mit Ägypten-Faible halte ich Griechenland für ein genauso spannendes Szenario. Ich hatte auch Altgriechisch in der Schule. Aber hey, jetzt bringt mir das wenigstens mal was.

Abwertung für Pay2Win?

Wie in Origins habt ihr auch in Odyssey die Möglichkeit, sogenannte Helix-Währung gegen echtes Geld zu kaufen. Mit dieser lassen sich wiederum spezielle epische und legendäre Waffen kaufen. Dank des Level-Scalings bieten die allerdings keinen Vorteil, den ihr nicht auch über all die anderen legendären Waffen im regulären Spiel bekommt. Auch die Timesaver-Pakete, die euch mit Erfahrung, Geld & Co. boosten, kann man getrost links liegen lassen. Weil der Shop komplett optional und nichts davon beim Durchspielen in irgendeiner Form notwendig ist, sehen wir von einer Abwertung gemäß unserer Pay2Win-Richtlinien ab.

Was versteckt sich in der Bergfestung? Die Erkundungsfreiheit ist die größte Stärke von Odyssey.

sen, damit man gezielt Sets oder spezielle Boni sammeln kann. Allerdings halten wir die Aufrüstkosten für deutlich zu hoch. Um legendäre Waffen und Gegenstände aufzuleveln, muss man nämlich unglaublich viele Rohstoffe aufbringen – und das logischerweise alle zwei Level, weil das aufgefrischte Equipment natürlich nach ein paar Stufenaufstiegen wieder obsolet ist.

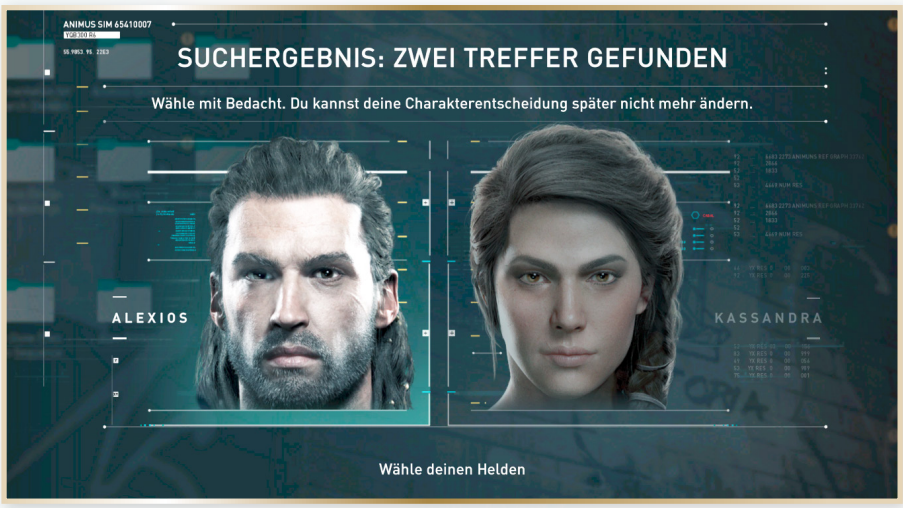
Kein Allmachtsgefühl

Einfach auf neue Beute zu hoffen, entpuppt sich hier als deutlich geschickter als ein ewiger Grind nach Holz, Leder oder Erzen. Blöd nur, dass man gerade auf hohen Härtegraden zwangsläufig diese Bonuseffekte braucht, um beispielsweise ein fähiger Meuchler zu sein. Ein weiterer Knackpunkt: So toll die Level-Anpassung beim Erkunden der Welt auch sein mag, anders als in Diablo 3 gibt uns Beute in Odyssey nie das Gefühl wahrer Überlegenheit, weil die Gegner stets mitskalieren. So schickt uns auch auf Maximallevel 50 und trotz imposanter legendärer Ausrüstung ein starker Söldner mit einem Schmetterschlag auf die Bretter. Das hält den Kampf zwar fordernd, nimmt aber auch das Allmachtsgefühl, das viele Spieler in Rollenspielen nach und nach anstreben. Selbst normale Gegner schlucken sehr viele Treffer – erst die Lategame-Skills entschärfen das ein wenig, weil ihr deutlich mehr Bumms mit ins Gefecht bringt.

Schritte nach vorne, Schritte nach hinten

Odyssey erweitert die Tugenden von Origins, vergrößert die Sandbox ungemein. Quests sind interaktiver denn je, die Aufträge selbst spielen sich runder (lies: weniger Eskortier-Missionen) – und dann gibt's mit den Seeschlachten, mit Landgefechten, den ganzen Kriegswirren auch klare Neuerungen. Und von den ganzen coolen geheimen Bosskämpfen haben wir nicht erzählt, weil wir natürlich nichts verraten wollen.

Für eine 90er-Wertung sehen wir in den Neuerungen aber trotzdem noch zu viel Luft nach oben. Die Seeschlachten fallen weniger spannend aus als in Black Flag, die Landschlachten spielen sich häufig wie ein frustiges Gerangel im Stil von Dynasty Warriors & Co. Die Offenheiten im Questdesign kosten die Story inszenatorische Dichte, Spannungsbögen und bedeutungsvolle Wendungen. Und auch im Rollenspiel-Grind nach Beute sehen wir einige Balancing-Probleme. Gleichwohl bleibt Assassin's Creed: Odyssey ein absolut hervorragendes Spiel. Nach Abschluss der Kampagne, nach dem Zusammenführen aller Story-Pfade tragt ihr in euch das Gefühl, eine wahrhaft epische Reise hinter euch zu haben. Die Spielwelt sucht ihresgleichen, viele Quests bleiben – trotz magerer Inszenierung – mit ihren Geschichten in Erinnerung. In der Redaktion verblieben wir nach dem Test im regen Austausch, wer was wie gelöst hat. Und ob der Kollege sich an diese eine Szene erinnert, wo man Brasidas zum ersten Mal hilft. Wer anders berichtet dann von einem geheimen Bosskampf. Wenn so rege über Spielerfahrungen gesprochen wird, dann erbt Odyssey zumindest eine der größten Tugenden echter Rollenspiele. Und vielleicht hilft die der Serie beim Karrierewechsel. ★



Zu Beginn wählt ihr zwischen Alexios und Kassandra. Ein Wechsel bedeutet einen Neustart.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2400 / AMD FX-6300	Core i7 3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660i / Radeon R9 285	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 43 GB Festplatte	8 GB RAM, 43 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ tolle deutsche Vertonung
+ fantastische Landschaften
+ stimmungsvolles Art-Design
+ detaillierte Umgebungen
− grobe Animationen und Texturen

SPIELDESIGN

+ beeindruckende Open-World-Sandbox
+ forderndes Kampfsystem
+ gelungene Schleicheinlagen
+ einige echt coole Bosskämpfe
− Haupt- und Nebenmissionen unterscheiden sich kaum

BALANCE

+ vier Schwierigkeitsgrade
+ Freiheit beim Vorgehen
+ unterschiedliche Charakterentwicklungen
− Balance-Probleme
− einzelne Aktivitäten bleiben sehr gleichförmig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ spannende Ausgangssituation
+ unterschiedliche Questlösungen
+ einige toll geschriebene Charaktere
+ wunderbares Griechenland
− Story zerfasert sich in Nebensächlichkeiten

UMFANG

+ unzählige Haupt- und Nebenmissionen
+ drei große Kampagnenstränge
+ rund 100 Stunden Spielzeit
+ Entscheidungen erhöhen Wiederspielwert
+ zig Aktivitäten in der Open World

FAZIT

Assassin's Creed: Odyssey baut die Stärken von Origins konsequent aus, verlässt sich manchmal jedoch zu sehr auf die Open-World-Sandbox.

Zeus hatte mehrere Dutzend Kinder, manche gebar er selbst aus seinem Kopf oder seinem Schenkel.