

Assassin's Creed: Odyssey

ZWISCHEN MASSENMORD UND MINOTAUREN-MERCHANDISING

Peter hat knapp 100 Stunden im virtuellen Griechenland verbracht – warum, das weiß er gar nicht mehr so genau. Aus seinem Spieleurlaub kommt er blutig und erschöpft zurück – aber auch begeistert ob der zahlreichen Open-World-Geschichten, die er aus Ubisofts Kandidaten für den Titel »PC-Spiel des Jahres« erzählen kann.



Der Autor

Peter Bathge lügt sich schon seit Jahren fröhlich in die Tasche: Auf der einen Seite bemängelt er immer wieder die einfallslose Open-World-Befüllung moderner PC-Spiele mit abwechslungsarmen Missionen auf Beschäftigungstherapie-Niveau. Auf der anderen Seite hat er nun schon unzählige Karten von Fragezeichen befreit und dabei immer viel Spaß gehabt am sturen Abarbeiten der Aufgabenlisten von Mad Max, Mordors Schatten oder Just Cause.

Für ihn hat es einfach etwas Befriedigendes, wenn er einen Haken hinter ein Spiel machen kann und es danach nie mehr anzuschauen braucht. Auch bei Assassin's Creed hat er bis auf Syndicate so ziemlich jeden Teil auf die 100% geprügelt. Nur die Fahnen von früher, die hat er wohlweislich ausgelassen. Schließlich gab's für das Sammeln der Wimpel weder XP noch Ingame-Währung!

»Ich bin keine Mörderin!« Cassandra ist entrüstet, ihr Blick empört. Sie hat gerade ihren 6.374. Menschen umgebracht, aber als ein rabiater Kerl sie jetzt dazu anheuern will, einen ihm lästigen Nachbarn aus dem Weg zu schaffen, da sträubt sie sich plötzlich dagegen, das Schwert zur Hand zu nehmen. Dabei ist sie als Misthios, als Söldner im antiken Griechenland von Assassin's Creed: Odyssey, genau das: eine bezahlte Mörderin. Im Namen ihrer wechselnden Auftraggeber, auf der Suche nach Schätzen oder weil ihr die Soldaten zufällig im Weg zu ihrem Familienglück standen, hat Cassandra auf meine Veranlassung hin in gut 100 Spielstunden die Bevölkerung einer Kleinstadt ausgeradiert. Ab und zu sogar schlicht deshalb, weil (Zitat aus dem Quest-Logbuch) »sie sich an diesem Tag einfach gewalttätig fühlte«. Aber nur deswegen als profane Mörderin bezeichnet zu werden? Nein, das geht dann doch eindeutig zu weit! Ein bisschen ludonarrative Dissonanz (oder das, was wir dafür halten) hat schließlich noch niemandem geschadet.



Morden, abstechen, erwürgen oder einfach anzünden: Im aktuellen Serienteil von Assassin's Creed lässt man Gegner zu Tausenden über die Klinge springen. Kassandras gelangweilter Blick ist der passende Kommentar dazu, für sie ist das Morden mittlerweile Alltag.



Für Peter geht eine wahre Irrfahrt zu Ende: Er rechnet nach 100 Stunden mit Assassin's Creed: Odyssey ab und berichtet von furzenden Riesenebern, überraschendem Ressourcenmangel, Battle Royale – und der Zukunft des Spielens, wie sie Ubisoft sich vorstellt.

Wenn Töten Spaß macht

Früher war Assassin's Creed mal dafür bekannt, seine Spieler zum gezielten Einsatz von versteckter Klinge & Co. zu erziehen. Klar, auch in den Vorgängern mussten Hunderte Soldaten dran glauben. Aber wer Unschuldige umbrachte, der bekam den Game-over-Bildschirm schneller zu sehen, als er »Hier wird aber mit zweierlei Maß gemessen!« ächzen konnte, in Form einer Desynchronisation mit der Animus-Simulation. Die Begründung: Die historischen Figuren, in deren Haut man per Animus-Gadget schlüpft, haben nur dann getötet, wenn es sein musste – und nur jene, die es »verdient« haben. Odyssey ist meines Wissens

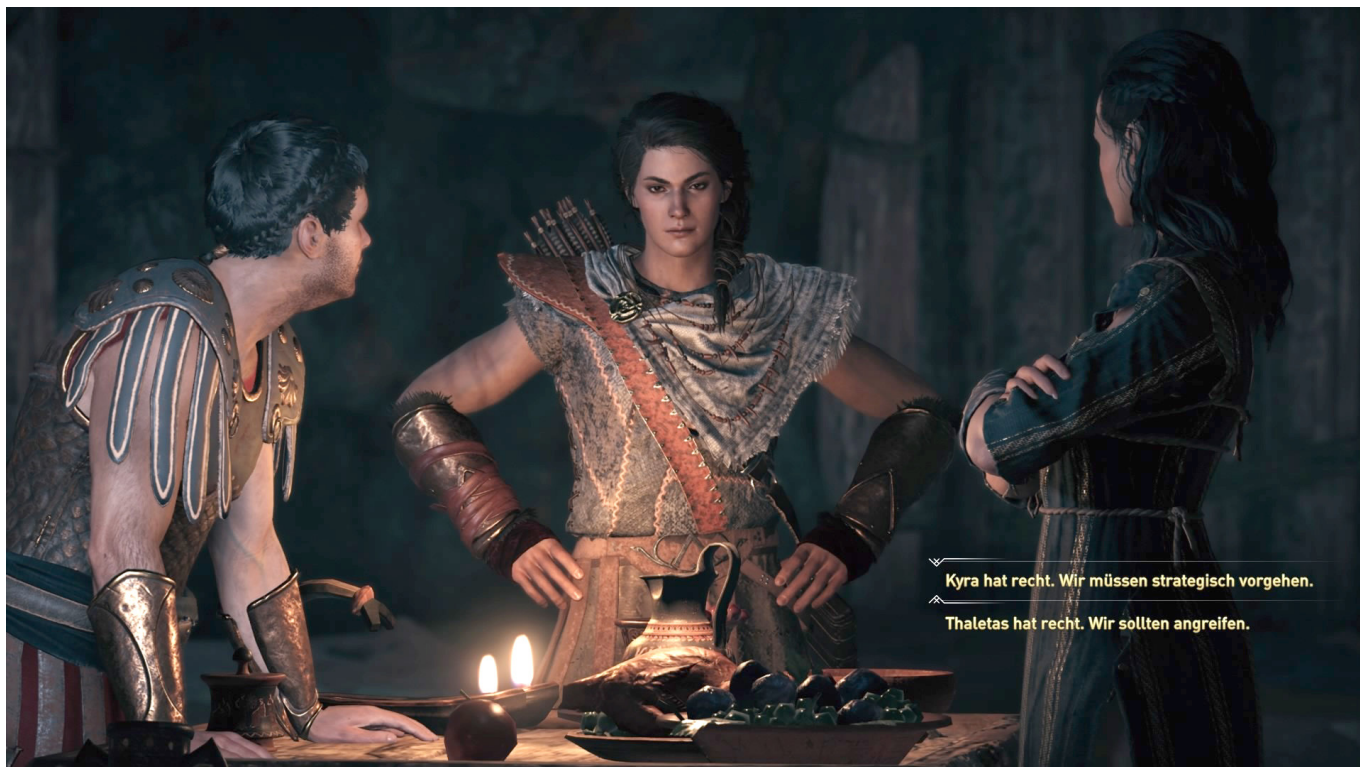
nach das erste Spiel der Reihe, in dem man straflos Zivilisten meucheln kann. Aus gutem Grund, denn so oft, wie mir Passanten ohne Fehler meinerseits vor Axt und abschlussbereiten Bögen gestolpert sind und um den virtuellen Tod gebettelt haben, wäre ein Zwangsabbruch bei jeder dieser bedauerlichen Unfälle enorm demotivierend ausgefallen. Indem Ubisoft mit der Änderung nebenbei anerkennt, dass Cassandra, ihr männliches Pendant Alexios und somit auch der Spieler blutrünstige Monster sind, geben sich die Entwickler zumindest ehrlicher als viele andere Studios, die ihren wie ein irrer Killer durch die Spiel Landschaft pflügenden Protagonisten die absurdesten Rechtfertigungen für das wiederholte Morden mit auf den Weg geben und dem Spieler damit Absolution für seine virtuellen Verbrechen gegen die pixellierte Menschlichkeit erteilen. Videospiele drehen sich nunmal in ihrer Mehrheit ums Abstechen und Ausradieren. Das Töten ist Spielziel und befriedigender Gameplay-Loop, besonders wenn ich fürs virtuelle Abmurksen noch mit Geld, Erfahrungspunkten oder Ausrüstungsgegenständen belohnt werde. Sie bieten spektakuläre Finisher und »coole« Spezialfähigkeiten, die letztlich nur darauf hinauslaufen, Widersacher noch effektiver und optisch eindrucksvoller über den Jordan zu befördern. Assassin's Creed: Odyssey ist da keine Ausnahme, aber wenn man so wie ich einen Monat lang Tag ein, Tag aus in seiner atmosphärisch dichten Welt versinkt, dann kommt man schon ins Grübeln, wie normal das alles noch ist, ob man nicht selbst ein bisschen irre ist und wieso man diesen Quatsch überhaupt spielt. Ich meine – über 6.000 Tote! Da nickt selbst der Doom-Protagonist anerkennend, wenn auch wortlos, der Duke sagt »Hell yeah!«, und Sam »Serious« Stone übergibt einem stolz seine gusseiserne Lieblingskanone.

Klamauk auf Kreta

Zumindest teilt Assassin's Creed: Odyssey nicht das Problem von Far Cry 5, dessen Ton ein einziges Durcheinander war. Odyssey ist mal albern, mal bewegend, mal übermäßig dramatisch und schwülstig, aber es fühlt sich nie wie ein unnatürlicher Mix an, nie wie ein Potpourri aus voneinander unabhängigen, halb-garen Ideen wie bei Far Cry 5, wo ich mich zwischen überdrehten Folterszenen und kraftloser Politiksatire auf die Suche nach brennenden Ochsenhoden mache. Assassin's Creed baut sei-



Diese Welt ... einfach bildschön. Aber ich habe keine Zeit zum Ausruhen und verträumt in die Ferne zu schauen, schließlich müssen noch 23 Außenposten befriedigt, 12 Forts ausgeräuchert und 8 Tempel geplündert werden. Aber wie STS schon singen: »Irgendwann bleib ich dann dort ...«



Der Rest der Redaktion findet, dass Assassin's Creed: Odyssey immer noch ein Action-Adventure ist. Ich finde, es ist genauso ein vollwertiges Rollenspiel wie The Witcher 3. Schaut euch doch nur mal die ganzen Entscheidungen und ihre durchaus gewichtigen Konsequenzen an!

nen Humor auf deutlich elegantere Weise ein. Da wird im alten Griechenland etwa ein großes Turnier auf Leben und Tod veranstaltet – mit genau 100 Teilnehmern. Und am Ende kann nur einer gewinnen. Kommt das irgendjemandem bekannt vor? Ich habe in Odyssey mit den Schriftstellern Aristophanes und Euripides ein Sauflied angestimmt und wurde von findigen Geschäftsleuten in Disneyland – Verzeihung, auf der Insel Kreta – nach allen Regeln der Kunst ausgenommen. Dort hat der Mythos um den Minotauren und sein Labyrinth eine ganze Industrie entstehen lassen, die sich auf das Schröpfen argloser Touristen spezialisiert hat. Mir werden Fake-Stierrmenschen mit falschen Hörnern vorgeführt, ich nehme an einem abstrusen Wettbewerb teil, der glatt aus Monkey Island 2 stammen könnte, und bekomme schließlich von einem rotfrechen 8-Jährigen auf der »Minotour« wundersames Minotauren-Merchandise angedreht, bevor mich seine zwei Schlägerfreunde um die letzte Drachmae bringen wollen. Ich liebe solche Momente, in denen die Entwickler mit einem Augenzwinkern ihre ansonsten so furchtbar ernste, von Rachege Geschichten und Weltuntergangsszenarios tiefende Assassin's-Creed-Formel aufbrechen – ohne dass es einen dabei wie in Far Cry 5 aus der Welt reißt.

Ich und mein Holz

Manchmal wurde es dann aber doch eher unabsichtlich komisch. Oder sollte ich eher sagen: seltsam? Denn die Begründung für so manche Design-Entscheidung hinter Assassin's Creed: Odyssey will mir einfach nicht in den Kopf. Und damit meine ich nicht die langweiligen, auch in unserem Assassin's-Creed-Odyssey-Test bemängelten Feldschlachten oder die Tatsache, dass man das Entern feindlicher Schiffe genauso gut hätte rauslassen können, so oft wie ich das genutzt habe (genau ein Mal). Nein, angesichts von 100 Spielstunden (so viel Zeit habe ich in den letzten zehn Jahren nur mit Skyrim und Rocket League verbracht) stört mich vor allem die Zeitverschwendung in Odyssey. Wenn ich allein daran denke, wie oft ich in diesen drei, vier Wochen beim Händler gestanden oder minutenlang auf den Inventar-Bildschirm gestarrt habe, während meine Cassandra Dutzende Rüstungsteile und Waffen in ihre Einzelteile zerlegt hat ... eins nach dem anderen! Dafür eine Automatik, und Ubisoft hätte bei mir einen Stein im Brett. Apropos Brett: Warum bitte-

schön ist Holz in diesem Spiel derart knapp? Das hat bestimmt gar nichts mit der Möglichkeit zu tun, Rohstoffpakete im Ingame-Shop gegen echtes Geld zu kaufen ... Zwar hat Ubisoft mittlerweile an der Upgrade-Balance geschraubt. Um die vielen Tausend Einheiten Holz für die wichtigen Schiffsverbesserungen aufzubringen, hätte ich in der Realität dennoch einen mittelgroßen Wald abholzen müssen – vielleicht hätten aber auch die Holzhütten von 6.000 toten Griechen gereicht. Dazu dann noch das Fell von 30 Wildkatzen, und ich hätte mir mein eigenes, neues Schiff zimmern können. Die 20 + 10 Lynxe tauchten einmal im Spiel alle gleichzeitig auf, im Rahmen des größten und einzigen nennenswerten Bugs, den ich im ganzen Spiel beob-



Was für prächtige Tiere. TÖTE SIE!!!



Ich weiß schon gar nicht mehr, wie viele Tonnen Holz in die Aufrüstung meines Schiffes geflossen sind. Das Dumme: Sind erst einmal alle Upgrades gebaut, stapelt sich der einst so knappe Rohstoff nutzlos im Inventar – nimmt aber immerhin keinen Platz weg.

achtet habe: Aus irgendeinem Grund spawnte an einem Baum in der Steinwüste auf einmal eine ganze Meute fieser Kätzchen. Gut, dass Cassandra die Explosivpfeile im Köcher hatte ... Das ist so typisch für Assassin's Creed: Odyssey, für Videospiele im Allgemeinen und Ubisoft-Titel im Speziellen – selbst die Tiere sind hauptsächlich zum Töten da. Gibt schließlich XP! Immerhin brauche ich ihre Felle diesmal nicht, um mir eine größere Brieftasche zu schneiden. Aber es ist schon auffällig: In Red Dead Redemption 2 jagt man einzigartige Albinos, bei Odyssey sind es legendäre Riesentiere. Die werden im Dialog noch für ihre gigantischen Dimensionen bewundert: »Was für ein Prachtexemplar, wie schön dieser Hirsch, wie kraftvoll dieser Löwe! Ein Wun-

der der Natur, diese Tiere, so einzigartig! Jetzt geh hin und bring sie um, zieh ihnen das Fell über die Ohren und loote ihren Leichnam.« Da wundert es nicht, dass sich die Viecher gegen ihre Ausrottung wehren – mit allen Mitteln. Eines der Biester, ein riesiger Eber mit Hauern so groß und spitz wie Schwerter, gibt sich dabei besonders perfide und beschert meiner Cassandra das wohl peinlichste Ableben der Videospiegelgeschichte: Sie wurde – ach, ist mir das peinlich – tja, also sie erstickte an den giftigen Darmwinden des Ebers, der sich bei jedem Angriff mit dem Hintern zuerst in ihre Richtung drehte und dann die Schließmuskeln anspannte und plötzlich erschlaffen ließ. Totgefurzt eben. Von einem Schwein. Was für eine Sauerei.



Die Zukunft des Spielens

Assassin's Creed: Odyssey ist riesig und irre lang, es ist vielleicht sogar etwas zu groß, seine wunderschöne Open World mit zu vielen Fragezeichen gefüllt. Aber das hat Methode: Odyssey zeigt, wie Ubisoft inzwischen Spiele entwickelt, es gibt dem nebulösen, oft zitierten »Games as a Service«-Konzept ein Gesicht. Wenn es nach Ubisoft geht, soll man Assassin's Creed: Odyssey ewig spielen. Oder zumindest so lange, bis die DLCs erscheinen und der Nachfolger in trockenen Tüchern ist. Bei mir hat das geklappt, sogenannter »Live Content« wie epische Söldner und Schiffe oder ein neuer Bosskampf gegen ein riesiges Sagenwesen erschienen, als ich noch mittendrin im Odyssey-Fieber steckte. Neugierig auf die neuen Inhalte (und einige per Patch nachgereichte Komfortfunktionen) war ich gleich noch einmal so motiviert, Kassandras Reise durchs virtuelle Griechenland fortzuführen. Dass mittlerweile auch Singleplayer-Spiele ohne Mehrspielerkomponente einen solchen langfristigen Reiz auf den Spieler ausüben können, ist keine gute Nachricht für Entwickler kleiner Indie-Spiele und mittelgroßer Produktionen abseits des AAA-Zirkus. Denn für die bleibt somit aufs Jahr verteilt noch weniger Zeit, wenn Spieler wie ich große Open-World-Abenteuer eben nicht mehr abhaken können, sondern dazu verleitet werden, immer wieder reinzuschauen und sich mit ihrem alten Charakter auf neue Abenteuer zu begeben. Die für mich erschreckende Erkenntnis: Ich hätte dagegen gar nicht so viel einzuwenden. Hauptsache, mich furzt nicht wieder irgend so ein Rieseneber tot. ★