

Ancestors: The Humankind Odyssey

TAUSCHE ASSASSINEN GEGEN AFFEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Panache Digital Games** Termin: **27.8.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: nicht geprüft Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Auf DVD: Test-Video

Das neue Spiel des Assassin's-Creed-Schöpfers lässt uns die Evolution des Menschen nachspielen. Dabei verschläft es jedoch in einigen Fällen die Evolution des guten Game-Designs. Von Florian Zandt

Patrice Désilets als Geschichtsnerd zu bezeichnen wäre eine Untertreibung. 2007 legt der Kreativkopf mit dem ersten Teil von Assassin's Creed den Grundstein für eine der erfolgreichsten Spieleserien der Welt. Schon damals ist seinem Team und ihm ein hoher Grad an historischer Genauigkeit

wichtig. Zumindest solange sie in den Kontext eines Spiels über Geheimbünde und Verschwörungen passt. Die daraus entstehende historische Fiktion basiert in ihren Grundsätzen auf handfesten, überlieferten Quellen. Sein neues Spiel Ancestors: The Humankind Odyssey, das euch 10 Millionen Jahre in die Vergangenheit versetzt, genießt diesen Luxus allerdings nicht.

Denn wo Szenarien wie die Kreuzzüge, die frühe Neuzeit in Italien oder der amerikanische Unabhängigkeitskrieg auch visuell enorm gut dokumentiert sind, tappen wir, was die menschliche Evolutionsgeschichte angeht, größtenteils im Dunkeln. Den exakten Ablauf kennt niemand, weswegen er anhand von archäologischen Funden, so gut es

geht, nachgebaut werden muss. Diesen groben Rahmen verwurstet das Action-Adventure zu einem kunterbunten Spielplatz, dem es allerdings an wirklich spannenden Aktivitäten fehlt. Dabei machen gerade der Beginn des Spiels und das dazugehörige Mini-Tutorial zunächst mal Lust auf mehr.

Jeder gegen jeden

Ein kurzes Intro zeigt bereits, wie feindselig die Spielwelt von Ancestors: The Humankind Odyssey euch gegenüber eingestellt ist. In einem dicht bewachsenen Dschungel gehen sich allerlei Tiere gegenseitig an den Kragen – Warzenschweine, Mambas, eine Frühform des Säbelzähntigers. In dem ganzen Trubel verliert auch eine tapfere Affenmutter ihr Leben, die mit ihrem Baby auf Entdeckungsreise fröhlich von Baum zu Baum schwingt, bis sie von einem übergroßen Vogel aus den Wipfeln geschubst wird.

Nach dem unrühmlichen Ableben des Menschenaffen schlüpfen wir in die Haut ihres Babys und werden in eine völlig unbekannte Welt geworfen. Optische und akustische Halluzinationen sollen die Angst vor dem Neuen verdeutlichen, und anhand dieser Gefahrensituation zeigt uns das Spiel, wie wichtig das Erkunden später noch wird.

Mit unseren drei Sinnen – Hören, Riechen und, etwas unglücklich betitelt, Intelligenz – müssen wir im optisch abwechslungsreichen Dschungel ein Versteck finden. Haben wir dieses erreicht, übernehmen wir die Kontrolle über einen erwachsenen Menschenaffen aus unserem Clan, der das Kind



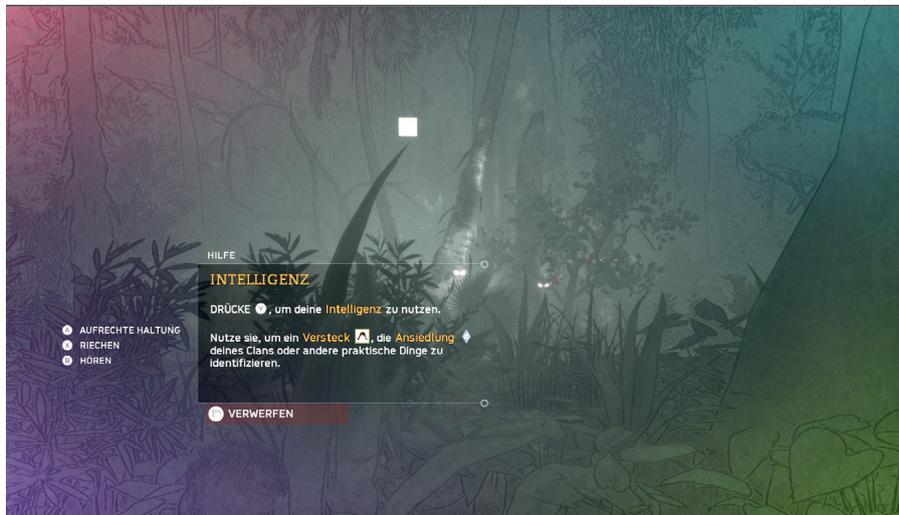
Die richtigen Werkzeuge herzustellen ist das A und O im Überlebenskampf im urzeitlichen Afrika.

aufspüren muss, um die Zukunft seiner Spezies zu sichern. Ist das gelungen, erforschen wir die weitere Umgebung, um Pflanzen, Tiere und mineralische Ressourcen zu entdecken. So viel verrät euch das Spiel durch Bildschirmblendungen, bevor es euch, abgesehen von Tooltips im Pausemenü, ohne weitere Hinweise die wirklich enorm große Welt und ihre abwechslungsreichen Biotope zwischen Savanne, Wald und Höhlen auf eigene Faust erforschen lässt.

Unbekannte Urzeit

Die Idee dahinter: Ihr sollt selbst kreativ werden und durch Selbstversuche herausfinden, wie genau ihr mit der Spielwelt interagieren könnt. Einzig und allein die offene Frage, ob ihr euren Clan schneller zum Homo Sapiens entwickeln könnt als die Wissenschaft belegt hat, schwebt als grobes Ziel über euren Unternehmungen. Um dieses Ziel zu erreichen, müsst ihr euch um das Wohlbefinden eures Clans kümmern.

Dort tummeln sich zu Spielbeginn diverse Menschenaffen in drei Lebensstufen: Baby, Erwachsener und Greis. Während sich die ausgewachsenen Tiere um das Erkunden kümmern, spielen die Kinder wohl die wichtigste Rolle. Nicht nur, dass ihr Single-Männchen und -Weibchen zur Paarbildung anregen müsst, um somit durch Geburten das Überleben eures Stammes zu sichern. Geht ihr ohne ein oder zwei Jungtiere auf dem Rücken auf Streifzug, erhaltet ihr für die durchgeführten Aktionen keine neuronale Energie, das Äquivalent zu Erfahrungspunkten im Spiel – ein kluger Schachzug seitens der Entwickler und eine interessante neue Idee.



Bis auf das Steuerungstutorial lässt euch das Spiel freie Hand beim Erkunden der riesigen Welt.

Obwohl jedes Clanmitglied damit eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen hat, stellt sich keine wirkliche Identifikation mit ihnen ein. Die Soundbibliothek mit Affenschreien in verschiedenen Ausführungen erschöpft sich schnell, und abgesehen von den unterschiedlichen Namen der Tiere haben diese keinen eigenen Charakter, der sie besonders machen würde. Da ist es auch nicht weiter tragisch, wenn eines der Tiere das Zeitliche segnet – schließlich steht seine Quasi-Kopie schon für die nächste Erkundungstour bereit.

Auf Butterfahrt mit Lucy

Mit diesen Touren verbringt ihr auch einen Großteil eurer Zeit. Denn in der Spielwelt von Ancestors: The Humankind Odyssey gibt

es viel zu sehen und viel zu entdecken. Ein beispielhafter Tag im Leben eures Menschenaffen könnte so aussehen: Ihr verlasst die Siedlung und spürt mit eurem Geruchssinn erst mal die nächste Nahrungsquelle auf. Unbekannte Früchte und Pflanzen wie Feigen, Schachtelhalme oder Kokosnüsse identifiziert ihr durch Halten einer der frei definierbaren Aktionstasten oder dem X-Button auf dem Controller. Erst dann könnt ihr sie essen und so Ausdauer für Sprints, Klettern und Aktionen sowie Buffs wie Schutz vor Gift oder Debuffs wie Lebensmittelvergiftungen bekommen. Welches Nahrungsmittel was hervorruft, verrät euch das Spiel getreu seiner Grundidee nicht.

Habt ihr euch sattgegessen und -getrunken, durchstreift ihr Dschungel, Savanne



Ein gesunder und vor allem kinderreicher Stamm ist elementar. Nur durch Kinder erhaltet ihr Erfahrungspunkte und könnt euch weiterentwickeln.



Auch wenn die Technik nicht die neueste ist, haben die Entwickler die Spielwelt doch mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

oder Wüste auf der Suche nach Werkzeugen. Ihr findet einen Haufen Granitsteine, mit denen ihr wiederum tote Äste, die ihr von Büschen abreißt, zu stumpfen und spitzen Stöcken zurechtkloppen könnt. Damit könnt ihr nicht nur in Löchern nach Nahrung stochern, sondern auch die aggressive Fauna abwehren. Die Steine selbst wiederum können zu Kräutermühlen (im Spiel als »Schleifer« übersetzt) weiterverarbeitet werden, mit denen ihr Pflanzen zu heilenden Pasten verarbeiten könnt, oder zu Spachteln, die das Zerteilen von Tierkadavern oder das Anspitzen von Stöcken schneller von der Hand gehen lassen. Welches Werkzeug welchen Gegenstand wie verändert, müsst ihr ebenfalls selbst herausfinden. Kombiniert ihr zwei Gegenstände per Tastendruck miteinander und

lasst im richtigen Moment los, nämlich wenn euch das Spiel ein Audiosignal gibt, verarbeitet ihr diese weiter.

Ein weiteres wichtiges Element eures Tagestrips: die Auseinandersetzung mit dem prähistorischen, nicht immer friedlichen Tierreich. Genau wie bei den Spielercharakteren ist hier viel Liebe zum Detail in die Gestaltung von Hyänen, Urzeitelefanten, Nilpferden und Raubkatzen geflossen: Die Animationen sind flüssig, die Bedrohung gerade durch große Gegner greifbar. Greift euch ein Tier an, schaltet das Spiel in Zeitlupe, und ihr könnt mit richtig getimtem Tastendruck ausweichen. Oder ihr setzt euch mit improvisierten Waffen zur Wehr, bis ihr euren Widersacher schließlich tötet und zum Nahrungsgewinn zerlegen könnt.

Gehirnschmalz gesucht

Eure Sinne könnt ihr allerdings nicht nur zum Aufspüren von neuen Nahrungsquellen, Tieren und Ressourcen nutzen, sondern



Florian Zandt
@zandterbird



Wenn mich jemand nach der Definition eines Growers fragt, also eines Unterhaltungsprodukts, das erst nach einiger Zeit seine wahren Werte offenbart, würde ich derzeit wie aus der Pistole geschossen das neue Spiel von Patrice Désilets nennen.

Denn dass einen Ancestors so gar nicht an die Hand nimmt, ist gerade am Anfang gewöhnungsbedürftig. Zumal die angepriesene totale Freiheit eigentlich eine ziemliche Täuschung ist: Die meisten Gegenstände haben zwei bis drei Funktionen, mehr lässt sich damit nicht anstellen, und so wahrscheinlich viel gibt es im optisch immerhin halbwegs passablen Afrika des Miozäns nicht zu entdecken. Dafür überzeugt Ancestors: The Humankind Odyssey mit seinen klug ineinandergreifenden Systemen zwischen Neuronentraining, Generationswechsel und dem Mikromanagement meines eigenen Clans. Obwohl dieses Fundament stabil genug für ein großes Spiel ist, wackelt es tatsächlich in den höheren Etagen gewaltig. Zu viel Grind, zu wenig sichtbarer Fortschritt, zu wenig Variabilität. Ein interessanter »Was wäre wenn?«-Blick auf die Menschheitsgeschichte ist es aber allemal.



Mit euren drei Sinnen erkundet ihr die Welt und spürt Ressourcen, Nahrung und andere Tiere auf.

auch zum Kartografieren der Welt. Denn auch eine Mini-Map fehlt in Ancestors. Stattdessen orientiert ihr euch an natürlichen Landmarken wie einem zerbrochenen Felsbogen, einem Flussdelta oder einem Hain aus Baobab-Bäumen. Nebenbei erschließt ihr euch auch unbekannte Gebiete, in denen ihr wie zu Beginn so lange von Halluzinationen geplagt werdet, bis ihr genug bekannte Gerüche und Geräusche geortet habt, um auf Knopfdruck eure Angst zu überwinden und euer Revier zu erweitern.

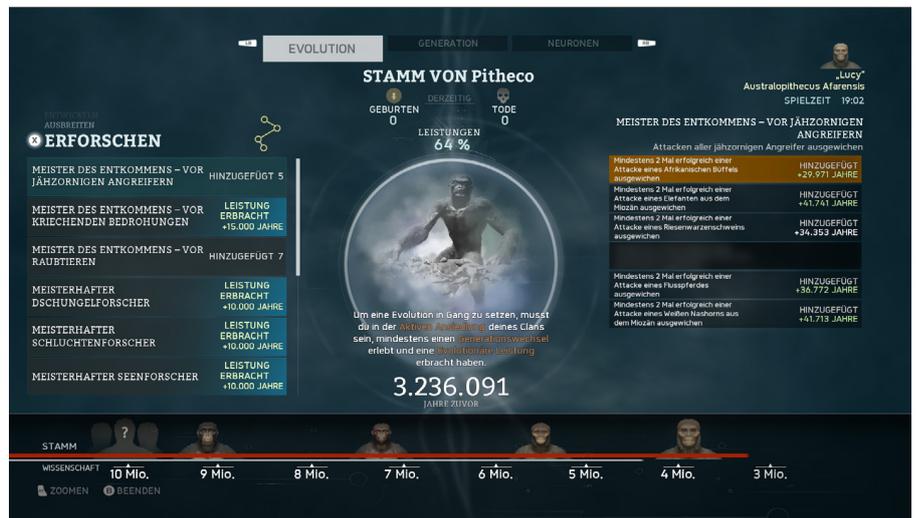
All diese Abläufe gehen schnell in Fleisch und Blut über, gerade weil sie simpel gestrickt sind. Das Spiel kommuniziert zwar nicht, was genau passiert, aber dafür sehr präzise, wie ihr mit eurer Umgebung interagieren könnt. Zudem ist die Steuerung, zumindest mit dem Controller, relativ genau und perfekt abgestimmt. Mit Maus und Tastatur ist zwar etwas Eingewöhnung nötig, aber einmal gelernt lässt sich euer Menschenaffe auch mehr als annehmbar durch die Spielwelt bugsieren.

Keht ihr nun nach einem langen Tag im Dschungel in euer Lager zurück, habt ihr genug Energie gesammelt, um euren Fertigkeitenbaum auszubauen. Der ist klassisch strukturiert: Durch die Ausübung von Tätigkeiten schaltet ihr Neuronen frei, die ihr mit Energie versorgt und dadurch dauerhaft als Boni bekommt. So könnt ihr beispielsweise mit genug Gehirnschmalz Werkzeuge schneller herstellen, Nahrung besser verdauen oder braucht weniger Ressourcen, um grobe Bauwerke wie eine Astbarriere oder einen Schlafplatz aus Blättern zu bauen.

Der tägliche Grind

Das Problem: Diesen oben beschriebenen Tagesablauf verlangt euch das Spiel jeden einzelnen Tag mit jeweils nur minimalen Variationen ab. Auf dem Papier ist die Kombination aus Survival, Crafting und Erkundung allein deswegen spannend, weil die unterschiedlichen Biotope liebevoll von Hand gebaut und mit viel Leben gefüllt sind. Unterschiedliche Wettereffekte, ein wirklich toller, abwechslungsreicher Soundtrack und eine trotz der etwas angestaubten Grafik glaubhafte Welt klingen erst mal wie Argumente für einen guten Spielfluss. Aber in der Praxis wird das schnell zum immer gleichen Trott. An den drei Steintypen und den lediglich fünf Werkzeugen, die man im Spielverlauf basteln kann, hat man sich schnell satt gesehen. Leerlauf wird dadurch zwar vermieden, weil Werkzeuge auch kaputt gehen können, aber wirklich griffig fühlt sich das Spielerlebnis auch nicht an.

Das Potenzial für mehr Abwechslung wäre allerdings da. Denn habt ihr mindestens ein Baby in eurem Clan, könnt ihr einen Generationswechsel einleiten, der die Zeit 15 Jahre vorschubt und eure Stammesmitglieder in die nächste Altersgruppe verfrachtet – inklusive maximal kitschiger Zwischensequenz, die für manchen Geschmack vielleicht doch etwas zu dick aufträgt. Dieser Generations-



Das Kernstück: Evolutionsgesprünge beim Erreichen von sogenannten Achievements.

wechsel ist auch die Voraussetzung für einen sogenannten Evolutionsprung, eine zentrale Mechanik des Spiels.

Eine weitere ist das Sammeln von Errungenschaften, den sogenannten Evolutionsleistungen, was ihr aber im normalen Spielverlauf eigentlich fast nebenbei macht: Bestimmte Tiere erlegen oder ihnen ausweichen, neue Sehenswürdigkeiten auskundschaften oder euch fünf Mal selbst von einer Verletzung heilen – das geht locker von der Hand, ist aber auch nicht wirklich abwechslungsreich und wirkt oft etwas aufgesetzt.

In der Zeitschleife

Habt ihr alle Voraussetzungen beisammen, dreht ihr die Zeit vor. Jede dieser Evolutionsleistungen lässt euch dabei weiter nach vorne springen. Habt ihr beispielsweise eine Oase gefunden, bekommt ihr zwischen 20.000 und 30.000 Jahre auf euer Zeitkonto gutgeschrieben. An bestimmten Punkten auf dem Zeitstrahl verwandeln sich die Mitglieder eures Clans in neue Spezies wie beispielsweise den Australopithecus.

Diese Entwicklung bringt genetische Vorteile wie mehr Vitalität oder stärkere Muskulatur mit sich. Faktisch wirken sich diese Verbesserungen aber kaum auf das Spiel aus, der Wechsel zu einer neuen Spezies ist also hauptsächlich kosmetisch. Besonders kurios, aber vermutlich dem Budget geschuldet: Die Spielwelt verändert sich bei Zeitsprüngen nicht mit. Das Afrika von vor zehn Millionen Jahren sieht exakt so aus wie das Afrika vor drei Millionen Jahren – Pflanzen, Tiere und Umgebung eingeschlossen.

Diese Designentscheidung zeigt, wie schwer sich Ancestors: The Humankind Odyssey mit dem Spagat zwischen kreativer Freiheit und Spielerführung tut. Die grundsätzlichen Systeme vom Mikromanagement des Stamms bis hin zu Evolutionsgesprünge greifen gut ineinander, sind in sich schlüssig und aufeinander abgestimmt, auch wenn es im späteren Spielverlauf an vielen Stellen an Herausforderungen mangelt.

Die Präsentation und das tatsächliche Arbeiten mit diesen Systemen allerdings blei-

ben oft auf der Strecke und hinter ihren Möglichkeiten. Natürlich kann ein Spiel nicht die gesamte Evolutionsgeschichte abbilden, auch wenn es von einem absoluten Geschichtsnerd entwickelt wird und das dazugehörige Team viel Liebe zum Detail in die Gestaltung von Charakteren und Spielwelt steckt. Aber etwas mehr Fortschritt in Sachen Interaktion und Abwechslung hätte man sich von einem Veteranen wie Désilets dann doch erhoffen dürfen. ★

ANCESTORS THE HUMANKIND ODYSSEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / Phenom II X6 1100T	Core i7 4770 / Ryzen R5 1600
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950	Geforce GTX 980 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 40 GB Festplatte	8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + toll animierte Charaktere
- + schicke Wettereffekte
- + stimmiger Soundtrack
- + individuell gestaltete Biotope
- Grafik leicht angestaubt

SPIELDESIGN

- + Evolutionssysteme greifen schlüssig ineinander
- + innovatives Erfahrungspunktesystem
- + kaum Leerlauf
- + abwechslungsarme Evolutionsleistungen
- + neue Spezies fast nur kosmetisch

BALANCE

- + sinniges Mini-Tutorial
- + Fehler werden schnell verziehen
- nach bestimmter Spielzeit keine Herausforderung mehr
- kein manuelles Speichern
- Crafting zu grindlastig

ATMOSPHÄRE / STORY

- + unverbrauchtes Setting
- + stimmige Urzeitatmosphäre
- + lebendige Welt
- leicht kitschige Inszenierung
- charakterlose Clanmitglieder

UMFANG

- + riesige Spielwelt
- + viel Flora und Fauna zu entdecken
- + zehn Millionen Jahre Evolutionsgeschichte
- + zahlreiche genetische Modifikationen
- wenig Werkzeuge und Bauwerke

FAZIT

Zwischen Grind und Leerlauf versteckt Ancestors: The Humankind Odyssey starke Systeme und einen tollen Ansatz mit Luft nach oben.

