



## Assassin's Creed Valhalla

Danke für die Preview! Ich bin persönlich auf das Setting gespannt, da mir auch die Wikinger-Serien »Vikings« und »The Last Kingdom« gut gefallen haben. Sofern es wieder mythologisch wird, könnte ich mir auch thematische Überschneidungen mit God of War vorstellen. Leider habe ich aber die Befürchtung, dass AC bald nichts mehr mit Assassinen zu tun haben wird. In Unity haben mir das Parkour in Paris und das überarbeitete Stealth-System sehr gefallen. Immerhin kehrt jetzt die versteckte Klinge zurück, jedoch stellt sich weiterhin die Frage nach Parkour in Städten. Die Aufgabe, eine Siedlung aufzubauen, könnte ganz interessant werden. In AC 2 und 3 hat mir das recht gut gefallen. Auch auf das Einnehmen von Burgen bin ich gespannt. **Tribolon**

Klingt ganz interessant, so etwas mal aus der Sicht der Wikinger zu spielen. Bin gespannt ob sich am Levelsystem auch etwas ändert, wenn sie das Loot-System überarbeitet haben und es mehr Gegnertypen gibt. Ich bin's ehrlich gesagt ein bisschen leid, denselben Gegnertypen von Level 1 bis 50 serviert zu bekommen. Ich meine, was soll das? Straßenpenner Level 37 mit den Kampfwerten eines Ogers, oder Hauskatze Level 48 mit den Kampfwerten eines mittleren Urdracons. Da kann ich mal einen Gegner nicht besiegen, komme 5 Levels später wieder, und er ist noch unbesiegbare wie vorher, da er mitgelevelt hat. Schön wäre mal wieder ein System mit Sinn und Verstand. Also bestimmte Gegnertypen gibt's von Level 1 bis 5, stärkere von 5 bis 10 usw. Und vielleicht braucht es hier auch gar keine Levels oder deutlich weniger. Ein Baldur's Gate hatte gerade mal sieben Levels. Und das war Fantasy und nicht Realgeschichte. **ArkhanTheBlack**

»Assassins Creed: Die Siedler« also. Ja, der Trailer schaut durchaus lecker aus, obwohl ich mit Wikingern mal so überhaupt nichts anfangen kann und mir fast jedes andere Setting lieber gewünscht hätte (außer Japan). Aber da sehe ich auch momentan noch mein Problem nach Sichtung des Trai-

lers ... was zum Henker hat das alles mit Assassinen zu tun und mit dem klassischen Schleichmeuchler? Ist ACV am Ende einfach ein brachiales Schlachten-Action-Wikinger-Spiel, bei dem man alternativ eben auch leise vorgehen kann, auch wenn es auf den ersten Blick erstmal so gar nicht zu so'nem Typen mit großer Axt aus nordischen Landen passen will? Oder werden Assassinen, ihre Art zu kämpfen und der Orden an sich (hoffentlich) doch ordentlich eingearbeitet? Odyssey konnte ich das Kriegsgemeuchel noch verzeihen, lief das ja zeitlich weit vor Gründung des Vereins. Hier bin ich spontan etwas skeptisch, ob sie evtl. einem Wikinger-Game nur ein paar AC-Mechaniken überstülpen: »[...] seid ihr wahrscheinlich überwiegend in der Natur unterwegs. Mit der Parkour-Geschmeidigkeit und -Wichtigkeit eines Assassins Creed Unity solltet ihr also nicht rechnen.« Das lässt mich ein bisschen AC3 befürchten, das fand ich noch mit am schrecklichsten. Bin gespannt, wie groß die Siedlungen hier ausfallen werden ... und wie viele es gibt. **Mr.Tentakeltyp**

Ich bin zwiesgespalten. Die Siedlung und das »Raiden« klingen sehr stark nach Beschäftigungstherapie. Gleichzeitig will man aber die Kämpfe wieder vom grindlastigen Rollenspiel wegbringen. Für mich steht und fällt das Spiel sowieso damit, ob Ubisoft endlich mal Wert auf spannende Geschichten legt. Das Siedlungsfeature spricht aber nicht dafür, dass sie darauf einen verstärkten Fokus legen werden. Origins habe ich abgebrochen, Odyssey nicht mehr gespielt. Dieser Titel könnte mich evtl. zurückführen, aber die Skepsis überwiegt aktuell noch. **Melf**

## Der Herr der Ringe: Gollum

Guter Artikel – und optisch sieht das Spiel auch ansprechend aus. Ich hätte jedenfalls wahnsinnig viel Lust, mit dem kleinen Aas Gollum loszuziehen. Ich finde die Hin- und Hergerissenheit und den Zwiespalt in diesem Charakter sehr spannend. Dazu noch ein Schleichspiel – klingt super, ich drücke Daedalic die Daumen, dass es klappt. Das Studio bräuchte mal wieder einen finanziellen Erfolg. **ATiX**

Ich bin gespannt. Mutiges Projekt auf jeden Fall. Könnte aber wirklich darunter leiden, dass Mittel Erde durch Peter Jacksons Filme

eigentlich ein bereits vorgezeichnetes Bild hat. Und jetzt mal ehrlich ... eine kleine Eule als Begleiter von Gollum? Die wird doch eher gegessen! Aber es wurde ja auch angedeutet, dass ihm niemand aus reiner Herzengüte helfen wird. Eine Sache muss ich aber nochmal nachfragen. »So niederträchtig Gollum auch sein kann, ein kaltblütiger Mörder ist er sicher nicht.« Hab ich jetzt die Bücher fehlinterpretiert, in denen er seinen Bruder, diverse Orks und fast mit spielerischer Leichtigkeit auch Bilbo, Frodo und Sam gekillt hätte? Klar läuft er nicht nachts durch die Straßen und tötet Leute aus Spaß, aber ich finde schon, dass er ziemlich kaltblütig töten kann. **Ikelos**

Für meinen Geschmack eine Totgeburt. Gollum ist mit großem Abstand der unsympathischste, uninteressanteste, und damit letzte Charakter aus diesem Universum, den ich gern spielen würde. Selbst Sauron wäre für meinen Geschmack ein interessanterer Protagonist, obwohl ich auch keinerlei Lust hätte, den zu spielen. Alles in allem habe ich, obwohl ich die Welt, die Romane und die Filme liebe, null Interesse an dem Spiel! **Mav99**

Ganz schwierig. Entwickler sollten wissen, warum Spiele erfolgreich sind. Unter anderem wegen der Identifikation mit dem Protagonisten. Siehe AC3: Connor war unbeliebt, weil langweilig geschrieben. Noch schlimmer: Spiele wie Styx. Eigentlich wären das gute Spiele, wäre man nicht als hässlicher Goblin unterwegs. Das zieht die Verkaufszahlen extrem stark nach unten. Von Ancestors: The Humankind Odyssey gehen zu schweigen. Wer spielt denn bitte gerne als Affe? Und nun Gollum. Au weia. Ich bin zwar auch nicht George Clooney, aber mit einem Gollum mag ich mich dann auch nicht identifizieren. **Sunstorm76**

War Styx damals so ein Riesenerfolg, dass man jetzt eine Mittel Erdeversion davon braucht? Aber wie dem auch sei, stimme ich dem Gedanken zu, wie schwer es ist, den richtigen Art-Style zu treffen. Schatten des Krieges und Mordors Schatten haben das damals auch nur bedingt geschafft und mit ihren trostlosen Landschaften sicher einige Mittel Erde-Fans vergraut. Ich selbst war deswegen abgeschreckt und habe es erst nach einer längeren Anspiel-Session zu würdigen gewusst. Vielleicht passiert das hier ja auch, und in Bewegung stört die Kinderbuch-Farbpalette dann möglicherweise gar nicht mehr so. **Woschinya**