

Assassin's Creed Valhalla

VERLORENE WIKINGER

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **10.11.2020** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **70 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: **Uplay+**

Valhalla soll die Fans eigentlich eien. Doch das Spiel kämpft mit seiner Unentschlossenheit.

Von Dimitry Halley

Assassin's Creed Valhalla hat eine Mission. Denn der Vorgänger Odyssey hinterließ die Fans ähnlich gespalten wie einst der Wikingersturm die Engländer. Die einen applaudierten Odyssey für dessen Storyquests mit echten Entscheidungen, für anspruchsvolle Kämpfe, belohnende Open-World-Aktivitäten und ein sagenhaft schönes Griechenland. Die anderen rauften sich die Haare darüber, wie sehr Ubisoft den Bogen überspannte: endloser Loot-Grind, nervige Levelbarrieren – und wieso bitte töten Schleichangriffe nicht mehr direkt?

AC Valhallas Mission liegt also auf der Hand: die Fans wieder zu vereinen. Alles überflüssige Gameplay-Gerümpel kommt raus, stattdessen dreht Ubisoft bei klassischen Assassin's-Creed-Tugenden den Hahn wieder auf. Und das Ergebnis soll die Fortschritte von Odyssey und Origins mit dem Geist der alten Ezio- und Altaïr-Meucheleien verheiraten. Die versteckte Klinge ist wieder tödlich, ihr tarnt euch in Menschenmengen, und es gibt auch wieder echte Assassinen. Doch in diesem Mischmasch alter Ideen verläuft sich Valhalla – das wird beim Spielen schnell klar. Noch kein Assassin's Creed litt unter so heftigen Schwankungen, war inner-

lich so zerrissen. Um euch den Zahn gleich zu ziehen: Egal ob ihr Odyssey mögt oder doof findet – Valhalla wird euch sehr wahrscheinlich enttäuschen. Und das ist völlig bizarr, denn in seinen besten Momenten schafft es das neue Assassin's Creed sogar, seine Vorgänger zu überflügeln.

Was taugt die Story?

In Sachen Story greift Ubisoft gleich zu Beginn tief in die eigene Rumpelkiste. Wikingerkind Eivor verliert bei einem tragischen Überfall die eigenen Eltern und sinnt auf bittere Rache. Könnt ihr kurz im Kopf nachrechnen: Das ist das mittlerweile vierte Mal, dass eine Assassin's-Creed-Hauptfigur wegen toter Eltern auf Rache sinnt. Wo Origins den Speiß umdreht und Eltern zur Hauptfigur macht, wo Odyssey den Speiß noch weiter rumdreht und eure Eltern in kein gutes Licht rückt, da kopiert Valhalla einfach steif die Schablonen von einst.

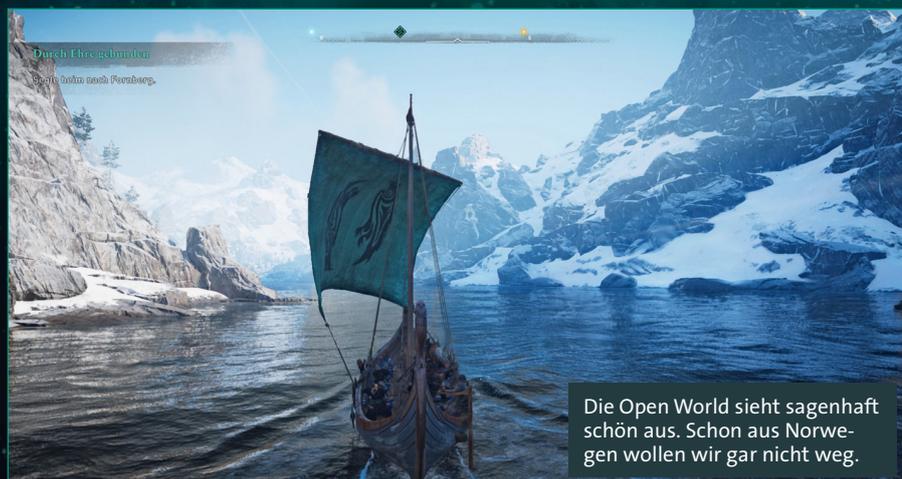
Und das auch noch schlecht: Der Tod eurer Eltern spielt gar keine Rolle. Dass wir 15 Jahre später aus Norwegen mit unserem Wikingerclan ausziehen, um das frühmittelalterliche England zu erobern, hat mit den toten Eltern quasi nichts zu tun. Eigentlich tun wir das nur, weil Eivors machthungriger Bruder Sigurd keinen Bock hat, sich dem recht friedlichen König Harald unterzuordnen. Und weil Eivor die charakterliche Tiefe eines Baumstammes besitzt, gehen wir halt mit. Was folgt, ist im Prinzip eine Episodenge-

schichte: Als Eivor (wahlweise weiblich oder männlich) gründen wir eine Wikingersiedlung und besuchen eine englische Großregion nach der anderen, um Bündnisse zu schließen. Jede Region erzählt eine eigene Geschichte: Mal müssen wir den amtierenden König stürzen, mal die Pikten vertreiben, mal ein Pärchen verheiraten oder ihm bei der Scheidung helfen. Die Qualität dieser Geschichten schwankt stark, eine echte emotionale Bindung kommt selten auf.

Wenn's dann mal um Assassinen geht

Wenn Eivor im eisigen Norden Englands beispielsweise über das Schicksal seines/ihrer besten Freundes bestimmt und mehrere schwere Verluste durchlebt, dann steckt da schon Storyfeuer drin. Ab und an treffen wir auch spannende Entscheidungen: Eivor muss kombinieren, wer in Grantabrycgscir die Wikingerchefin verrät. Ziehen wir die falschen Schlüsse, wird einer unschuldigen Person die Kehle durchgeschnitten. Aber das ist eher Ausnahme als Regel – die meisten Regionalgeschichten sind allerdings nur solide Kulissen, um uns einen Grund zum Brandschatzen zu geben.

Die Schurken jeder Region sind so indiskutabel böse, dass es uns als mörderische Wikingerarmee nie moralisch unbequem wird. In einer Sekunde bedauert Eivor, wie





Bugs, Glitches, Aussetzer

Assassin's Creed Valhalla wird in der Testversion von vielen kleinen Bugs geplagt. Eivor bleibt in Leitern stecken, die Gegner-KI verharrt während eines Überfalls still in der Landschaft, unsere eigenen Leute reagieren nicht, wenn wir sie brauchen. Drei Nebenaktivitäten lassen sich zudem nicht beenden, weil Quest-Trigger fehlen und ein toter Wachmann im Heuhaufen nicht looten lässt. Außerdem werden wir in einer Stadt von unsterblichen Mörderhühnern verfolgt. Die Bugs zerstören nicht den Spielspaß, Valhalla wirkt trotzdem an zu vielen Stellen mit der heißen Nadel gestrickt. Ubisoft ist bereits am patchen, einige Fehler wurden schon während des Tests behoben. Die KI leidet nach wie vor unter Aussetzern. Bis alles gefixt ist, werten wir dennoch um fünf Punkte ab, zumal erste Patches eher verschlimmbesserten.

schwer es die Leute hier haben. In der nächsten fackeln wir lachend die Getreidesilos ab. Derweil wird auf dem Weg zum Ziel stets viel gequasselt, aber letztlich wenig gesagt. Engländer und Wikinger führen uns wie Aufzuehpuppen ellenlang in lokale Bräuche ein, beispielsweise Halloween, und erklären, erklären, erklären. Als Museum funktioniert das, aber fesselndes Storytelling sucht ihr zu häufig vergebens.

Ein großes Highlight gibt's allerdings: Wenn Eivor in die drei Städte York, London und Winchester schleicht, dann verwickeln wir uns stets in Verschwörungen und Verbrechen zwischen Kirchenmännern, Machthabern, Geheimbünden. Und man mag es kaum glauben: Immer wenn sich Assassin's Creed auf die Ränkespiele zwischen Tempelern und Assassinen konzentriert, ist die Story am besten. Radikaler Vorschlag an Ubisoft: das in Zukunft einfach mal ins Zentrum der Handlung rücken. Vielleicht sogar die Assassinen zu Hauptfiguren machen.

Die erste große Stärke

Wer die Story von Assassin's Creed Valhalla bloß als Mittelmaß in die Ecke stellt, hat zwar Recht, übersieht aber ihren eigentlichen Zweck. Ja, die meisten Figuren und Plots sind bloß Informations-Container und Kulissen. Aber als Kulisse für diese einzigar-

tige historische Epoche funktioniert all das trotzdem hervorragend.

Wer die Bereitschaft mitbringt, ins frühmittelalterliche England einzutauchen und die Wikingerfantase zu leben, kann das hier besser tun als in jedem anderen Spiel. Die Clanmitglieder in Eivors Siedlung sind zwar allesamt eindimensional, wachsen uns aber dennoch ans Herz, weil wir gemeinsam das Dorf ausbauen, feiern, Tote beweinen, Hochzeitspläne schmieden.

Ubisoft erschafft mit unfassbar viel Liebe zum Detail eine mittelalterliche Gesellschaft, die sich greifbar und lebendig anfühlt. Jede Provinz präsentiert eine eigene Kultur, Pikten unterscheiden sich sicht- und spürbar von Britonen – und im ländlichen Gloucestershire verbrennen die Bauern einen riesigen Weidemann, während in Winchester christliche Frömmigkeit in jeden Haushalt geprügelt wird. In Ledecestershire nähern sich Sachsen und Dänen einander an, in anderen Grafschaften spüren wir die bittere Feindschaft. Diese zum Schneiden dichte Atmosphäre harmonisiert zudem ganz hervorragend mit der größten Stärke von Valhalla: der Open World.

Die zweite große Stärke

Fast schon ironisch: Während Eivor, Bruder Sigurd und Co. am Anfang tunlichst weg aus Norwegen wollen, haben wir es überhaupt nicht eilig. Bereits das Startgebiet sieht zum Niederknien schön aus. Die ersten, je nach Sammellust fünf bis neun Spielstunden verbringen wir in Fjorden, auf verschneiten Bergen. Wir bestaunen Gebirgswasserfälle, die über 20 Vorsprünge in die Tiefe rauschen, stapfen ächzend durch den Schnee – doch

diese Schneelandschaften sind gar nichts verglichen mit der Augenweide Englands.

Wer Großbritannien bloß mit Regen, Matsch und Fußball verbindet, wird nach Valhalla umdenken. Wie einzigartig Ubisoft jede englische Provinz zum Leben erweckt, steht neben Red Dead Redemption 2 und Ghost of Tsushima als absolute Referenz, wie 2020 historische Open Worlds aussehen können. Hinter jedem Hügel erwartet euch ein neuer Einblick, fast kein Landstrich gleicht dem anderen. Versunkene Römerruinen im Sumpf, grüne Hügelkuppen, die matschigen Gossen Londons, die verschneiten Berge der Pikten. Und ohne zu viel zu spoilern: Ihr bereist im Spiel nicht nur England, sondern auch sehr ... exotische Orte. Klingt jetzt vielleicht ein wenig nach Tourismusbroschüre, aber die Open World von Valhalla muss man erlebt haben. Wenn ihr nachts über eine Anhöhe reitet und im Tal die Lichter Winchesters die gigantische Kathedrale erleuchten, während ringsum erster Morgennebel aufkommt, dann ist das technisch wie künstlerisch einfach nur beeindruckend. Die Landschaftstexturen sind auf hohen Einstellungen nämlich knackscharf. Mit einer GeForce RTX 2060 und einem einigermaßen soliden Ryzen 5 läuft das alles in Full HD ruckelfrei, mit der 2070 wahlweise auch in 4K flüssig, wobei wir durchaus mal Schwankungen in der Bildrate feststellen. Hier und da driftet die Bildrate unter die 60 fps, insgesamt läuft das Spiel aber rund – wenn da all diese Bugs und Glitches nicht wären.

Wie funktioniert denn nun das Gameplay?

Aber wir sind ja nicht nur zum Gucken hier, sondern wollen auch was tun! Wenn es hart



Gebiet für Gebiet erobert ihr England. Doch es gibt noch weitere, geheime Areale nach und während der Kampagne.

Was ist mit der Gegenwart?

Assassin's Creed Valhalla setzt die Geschichte von Layla Hassan fort. Allerdings müsst ihr bloß zu Beginn und gegen Ende der Kampagne den Animus verlassen, insgesamt etwa 30 Minuten. Am Ende gibt's aber immerhin einen echt coolen Twist, der vor allem Serienveteranen freuen könnte.

auf hart kommt, bleibt Assassin's Creed Valhalla sehr nah am Gameplay-Mix von Origins und Odyssey. Eivor bringt Feinde entweder klammheimlich mit der versteckten Klinge um oder stürzt sich lauthals ins Gefecht. Beides spielt sich hervorragend. Erfreulicherweise drosselt Ubisoft Odysseys Obsession für Schadenszahlen und Rollenspielberechnungen massiv herunter.

Jeder Stealth-Angriff tötet jeden Gegner augenblicklich. Bei ganz dicken Feinden drückt ihr, sobald ihr die entsprechende Fähigkeit habt, noch eine zweite Taste – nicht der Rede wert (zumal sich selbst das in den Optionen ausschalten lässt). Es gibt zwar theoretisch ein sogenanntes Power Level, allerdings müsst ihr euch darüber nur dann Gedanken machen, wenn die Feinde euch wirklich haushoch überlegen sind. Dann funktioniert's wie in Ghost Recon: Breakpoint: Eure Angriffe sind zwar theoretisch immer noch tödlich, ein Gegner muss Eivor jedoch bloß sanft streicheln, und ihr beißt ins Gras. In neun von zehn Fällen spielen sich die Kämpfe jedoch voll und ganz wie ein faires Actionspiel, das euch recht viele Freiheiten, Waffen und Möglichkeiten an die Hand gibt: Wir kämpfen mit Axt und Schild, wechseln zum dicken Zweihänder, schwingen den Morgenstern, tragen zwei Waffen gleichzeitig, zücken das altbekannte Ensemble aus Jagd-, Krieger- und leichtem Bogen. In der Open World findet ihr zudem Spezialfähigkeiten wie den Axtwurf, Sprungattacken und so weiter.

Und damit nicht genug: Eivor buttert mit gesammelter Erfahrung haufenweise Skillpunkte in den gigantischen Fähigkeitsbaum, der – kein Witz – frappierend ans Action-RPG-Schergewicht Path of Exile erinnert. Je nach gewählter Richtung verstärkt ihr



In der Siedlung rüsten wir Eivors Waffen und Rüstungen auf. Das klappt viel besser als in Odyssey.

1. Ich möchte meine Ausrüstung verbessern.
2. Was macht ein Schmied so, Gunnar?
3. Ich muss weiter.

Schleich-, Bogen- und Kampffertigkeiten. Hier zu experimentieren, macht Spaß! Unseere Eivor war am Ende zum Beispiel mit dem Zweihandschwert so gut, dass mancher Feind allein beim Parieren tot umfiel.

Mehr Schein als Sein

Die im Vorfeld angepriesenen zwei Dutzend Gagnetypen klingen allerdings nur auf dem Papier nach Vielfalt. Ja, Feinde attackieren uns mit Äxten, Bögen, Schwertern, Armbrüsten oder blanken Fäusten. Ja, einen Sachsen mit Schild müsst ihr clever umtänzeln, parieren oder in den Fuß schießen. Alles cool und spaßig. Aber langfristig spielt es sich dennoch sehr gleichförmig. Nach drei Stunden kennt ihr alle Tricks. Klar, den Zweihänder in drei Feinde auf einmal reinzusensen, wird nie alt, aber auch nie anspruchsvoll.

Das ganze Skill- und Kampfsystem steht und fällt mit eurer Bereitschaft, zu experimentieren. Denn Valhalla bleibt stets seicht. Ihr könnt Valhalla problemlos mit den ersten drei Skills und der Startwaffe selbst auf dem höchsten der vier Kampfschwierigkeitsgrade durchspielen, ohne allzu sehr zu schwitzen. Das gilt übrigens auch für eure Ausrüstung, dem neuen, theoretisch hervorragenden Loot-System sei Dank.

Anders als in den Vorgängern bekommt ihr Beute nicht mehr bergeweise hinterhergeschmissen, sondern jede neue Klamotte ist ein seltener Schatz, wie in den Gothic-

Spiele. Unsere allererste Rabenrüstung haben wir zum Beispiel bis ins Finale getragen, weil wir sie immer wieder beim Schmied aufstufen. Die Kleidungsstücke und Waffen sehen allesamt klasse aus, jede neue Stufe bringt optische Änderungen – allein deshalb motiviert die Jagd nach Upgrade-Materialien. Aber sie ist nie notwendig. Wie gesagt: Die Starrüstung bringt euch mühelos durchs ganze Spiel. Auch der Unterschied zwischen leichter, mittlerer und schwerer Rüstung existiert bloß theoretisch.

Auch viele andere Gameplay-Neuerungen sind nett, aber spielmechanisch egal. In eurer selbst erbauten Siedlung braucht ihr lediglich drei Gebäude wirklich: Schmiede, Assassinen-Büro und das Haus der Seherin. Mit dem Drachenboot zu schippern spart zwar Zeit, auf den Flüssen passiert aber nichts – abgesehen von den Wikingeresängen und -geschichten eurer Crew. Deshalb waren wir meist mit dem Pferdchen unterwegs, dessen Ausdauer ihr jetzt ausbauen könnt – das erledigt Eivor aber bereits in den ersten paar Spielstunden. Außerdem erstellen wir im Editor ein eigenes Crewmitglied, das jedoch nie wieder relevant wird. Ihr müsst euch aktiv dafür entscheiden, etwa den Siedlungsbau wichtig zu finden oder den erstellten Wikinger im Gefecht zu erspähen. Das Spiel nimmt euch das nicht ab.

Die dritte Stärke

Trotzdem: Wenn wir im Schutz der Nacht eine feindliche Burg infiltrieren, klammheimlich die Verteidigungsgeräte sabotieren für die anstehende Belagerung im Morgenrauen, wenn unsere Pfeile durch die Dunkelheit surren, Wachen ausschalten und Eivor sich durch die Festung meuchelt – in solchen Momenten ist Valhalla besser als Origins und Odyssey, weil es allein um Geschick und Planung geht. Für solche Momente kaufen Fans Assassin's Creed. Und dass wir nun eben auch die Belagerung am Morgen ausfechten, unsere Mannschaft an die Seite rufen, mit der Axt in die Menge stürmen – hier gehen Kampf- und Assassinenatmosphäre so sehr Hand in Hand, dass es fast keine Rolle mehr spielt, wie seicht sich das alles anfühlt. Ganz großes Kino!



Die Weitsicht Valhallas ist beeindruckend.



Valhallas Kämpfe spielen sich flott wie in Origins und Odyssey: Ihr weicht aus, pariert, kontert, wechselt zwischen Nah- und Fernkampf.

Was ist mit dem Endgame?

Assassin's Creed Valhalla hat einen riesigen Umfang. Neben der eigentlichen Kampagne findet ihr mehrere optionale Gebiete jenseits von England, die insgesamt mehrere Stunden an Content auf die Uhr packen. Außerdem wird ein finales englisches Gebiet freigeschaltet, sobald euch die gesamte Karte gehört. Und es gibt diverse geheime Schätze, Rüstungen und Waffen zu entdecken. In Sachen Umfang gibt's also absolut nichts zu meckern.

aber zumindest kommen sie zu selten vor, um wirklich zu nerven. In einer anderen Liga spielen hingegen die sogenannten World Events. Denn die sind fast durch die Bank weg eine Katastrophe.

Die zweite große Schwäche

Erinnert ihr euch an die Sidequests in Odyssey? Komplette Storystränge mit Sokrates, Alkibiades und Co., in denen ihr Entscheidungen treffen und Festungen infiltrieren musstet? Quests, in denen es wirklich um was geht? Sowas gibt es in Assassin's Creed Valhalla nur noch in stark reduzierter Form. Stattdessen findet ihr überall in der Welt sogenannte World Events. Dutzende kleine Geschichten am Wegesrand, die sich in zwei oder drei Minuten erledigen lassen. Um zu illustrieren, wie flächendeckend problematisch die sind, liefern wir euch hier eine ausführliche und dafür repräsentative Liste, was ihr dort erlebt:

- Eivor sammelt für eine Frau Schlangeneier, damit sie den härtesten Furz der ganzen Stadt ausstoßen kann.
- Eivor schaufelt den Stuhl eines Mannes aus dessen Haus heraus und unterzieht ihn einer Zwangswäsche, weil der Typ sich seit Monaten vergammeln lässt und so selbst den räuberischen Wikingern zu sehr stinkt.

Hätte es Ubisoft doch nur dabei belassen! Die Entwickler verfolgen die perfekte Rezeptur: den nervigen Loot-Kram entfernen, das spannende Schleich-Gameplay behalten, mit regelmäßigen Belagerungen würzen. Doch aus irgendeinem Grund wurde entschieden, dass all die oben beschriebenen Szenen so selten vorkommen, dass wir uns nach jeder weiteren Feindbasis die Finger lecken. Was Odyssey zu viel hatte, hat Valhalla zu selten. Stattdessen bekommen wir – und wir müssen es so deutlich sagen – das schlechteste Open-World-Gameplay seit dem ersten Assassin's Creed. Denn kein Assassin's Creed hatte seitdem so ein Rhythmusproblem.

Die erste große Schwäche

Fangen wir positiv an: Es gibt genau fünf Aktivitäten, die in Valhalla Spaß machen.

1. Die optionalen Bosskämpfe, die uns (anders als die Kampagne) wirklich viel abverlangen, weil wir beispielsweise gegen eine komplett gepanzerte Ritterin antreten, die uns mit drei Schlägen nach Walhall schickt.
2. Flyting, also mittelalterliche Rap-Battles, in der ihr Kontrahenten mit den richtigen Reimen rhetorisch aufs Kreuz legt. Das erinnert ans Beleidigungsfechten in Monkey Island. Außerdem steigert Eivor dadurch einen Charismawert, der bestimmte Dialoge erleichtert.
3. Das Würfelspiel, das ihr wahrscheinlich nur einmal spielen werdet, weil es zu viel Zeit frisst. Aber trotzdem: Das Spiel ist gut gemacht.
4. Animus-Rätsel, in denen ihr als Layla Hassan in der Open World kleine Geschicklichkeitsrätsel lösen müsst. Die fordern angenehm viel Köpfchen und spielen sich gleichzeitig flott.
5. Das Erklettern von Türmen und Bergen als Aussichtspunkt. Extrem atmosphärisch, aber nur eine halbwegs gute Aktivität, weil sich das Parkoursystem in Valhalla recht fummelig spielt.

Nur als Einwurf: Valhallas Bedienung ist immer dann ein Problem, wenn ihr präzise sein

müsst. Das Parkoursystem spielt sich ähnlich träge und grob wie in Odyssey. Bei jedem Sprung herrscht Nervenkitzel, was genau Eivor jetzt tut. Von Ast zu Ast hüpfen? Den Baum hochlaufen? Ins Leere springen?

Das Doppelattentat funktioniert beim Schleichen ab und an nicht. Feinde lassen sich zudem nicht von oben meucheln, wenn sie im Schneidersitz hocken. Logisch. Und erwartet in den Kämpfen nicht die Präzision eines Ghost of Tsushima. Ihr müsst euch gedanklich darauf einstellen, dass Valhalla gelegentlich euren Tastendruck eher als losen Vorschlag interpretiert. Aber da das Spiel selten Präzision fordert, geht das meist schon in Ordnung. Außer beim Nachjagen von Zetteln. Das Einsammeln von Zetteln ist eine von zig Open-World-Aktivitäten, die sich entweder fummelig, belanglos oder spaßbefreit spielen. Steine stapeln, Codes in der Landschaft suchen, verfluchte Amulette vom Baum schießen, fischen, saufen, kleine Pilzrausch-Rätsel – keine dieser Aktivitäten macht in irgendeiner Form Spaß,

Wie funktioniert der Siedlungsbau?

In ganz England findet ihr Ressourcen, mit denen sich eure Siedlung ausbauen lässt. Ihr errichtet Stall, Kaserne, Assassinen-Hauptquartier und zig weitere Gebäude. Damit schaltet ihr beispielsweise Jagd-Challenges, einen Tätowierer oder das Upgraden von Rüstungen frei. Wirklich relevant sind nur die wenigsten dieser Gebäude, aber die Menschen in Ravensthorpe wachsen euch mit der Zeit trotzdem ans Herz.



Die Open World bietet unzählige eindrucksvolle Bauten und Ruinen.

Meinung

Dimitry Halley
@dimihalley

Während des Tests von Assassin's Creed Valhalla habe ich ziemlich schlecht geschlafen. Denn wenn bei einem Spiel so viel im Argen liegt, suche ich den Fehler auch bei mir: Entgeht mir irgendein Reiz? Habe ich die Faszination der Story nicht gecheckt? Finde nur ich die Open World so langweilig? Übersehe ich das größere Ganze? Doch nachdem ich mit den Co-Testern Elena, Peter, Heiko und auch GamePro-Kollegin Rae die Köpfe zusammengesteckt habe, wurde schnell klar: Valhalla hat überhaupt kein größeres Ganzes. Und das ist das Problem. Wo Origins und vor allem Odyssey noch eine klare Mission in Richtung Rollenspiel verfolgten (und damit auch aneckten), wirkt Valhalla wie ein halberziger Rückschritt. Ja, es gibt jetzt wieder echte Action, tödliches Schleichen, keine RPG-Zahlenobsession. Ja, in seinen besten Momenten, beim Infiltrieren mittelalterlicher Burgen, im Schlachtgetümmel mit meiner Crew, hat Valhalla genau das, was ich in einem Assassin's Creed erleben will. Ebenso beim Aufdecken von Templer-Verschwörungen in London, beim Bestaunen dieser fantastischen Welt. In Valhalla steckt ein wirklich, wirklich gutes Spiel. Doch statt voll auf diese Highlights zu setzen, vergräbt Ubisoft seine Stärken unter langweiligem Open-World-Allerlei. Fast kein Aspekt von Valhalla ragt heraus, stattdessen blubbern viel zu viele halbgare Zutaten in der Suppe: schwammiges Parkour, belanglose Bootsfahrten, banale World Events, hier und da mal eine nette Geschichte, nervtötendes Schlüsselsuchen. Und die Gegenwartsgeschichte ist schneller vorbei als ein Bäuerchen. Siedlungsbau, Wikinger-Editor, Pferdetraining, Romanzen – auf dem Papier hat Valhalla viel. Aber nichts davon spielt wirklich eine Rolle. Und so wird Valhalla zum ersten Assassin's Creed überhaupt, das selbst der Fan in mir nicht lieben kann.

- Ein Wikingerpärchen kann keinen Sex mehr haben, weil beide es immer nur auf Raubzügen getrieben haben. Eivor muss deren Wohnung verwüsten, bis der Mann »Ich bin wieder hart!« posant.
- Eivor trägt Äpfel für einen Priester.
- Eivor spielt Verstecken mit drei Kindern und versteckt sich fünf Minuten auf dem Dach. Dann ist die Quest vorbei.
- Eine Frau trauert um ihren toten Kater Sphinx. Wir holen Sphinx's Sachen, damit sie einen Schrein bauen kann.
- Wir folgen einigen Hirschen.
- Ein Typ hat eine Axt im Kopf. Wir ziehen sie raus und beenden damit sein Leben.
- Wir trinken aus einem vergifteten Fass, um mit einem Schwein zu reden.
- Wir holen ein Kamm aus einem Teich, um mit einer Frau Sex zu haben.



- Wir verprügeln einen Priester, damit ein paar Musikanten »Smack my bishop« singen können. Ja. Uh. Aua!
- Wir zählen Steine.
- Wir bringen einem Mädchen ein Pferd, das zehn Meter entfernt rumsteht.
- Wir verfolgen mit einem Jungen eine Katze durch die Stadt.

In unseren knapp 60 Stunden mit Valhalla haben wir zwei World Events gefunden, in denen wir auch nur im Ansatz das machen müssen, was Assassin's Creed ausmacht: schleichen, infiltrieren, gegen ernsthafte Gegner kämpfen. Ubisoft verlässt sich darauf, dass diese belanglosen Quests interessant erzählt oder witzig sind. Sind sie nicht. So lustig Pipi-Kacka-Humor manchmal sein kann – Valhallas Events würden nicht mal einen 14-jährigen Teenager giggeln lassen und wirken vor allem fast immer deplatziert. Diese World Events wiegen so schwer, weil sie quasi den kompletten optionalen Storycontent abseits einiger weniger Siedlungsquests darstellen. Trotzdem sind sie bloß die zweitschlimmste Sünde von Valhalla.

Die dritte große Schwäche

Die Frage, die ihr euch in Assassin's Creed Valhalla am häufigsten stellen werdet, lautet: »Wo?!« Irgendwer bei Ubisoft muss sich gedacht haben: »Hey, diese ganzen feindlichen Festungen in Odyssey, wo man alles wegmeuchelt und dann Truhen einkassiert ... ist alles nett, aber wäre es nicht super, wenn wir diese Truhen verflucht schwer auffindbar machen und dafür die ganze Sache mit den Feinden, Festungen und so einfach streichen?« Wer immer diese Frage mit Ja beantwortet hat, war ein richtiger fieser Loki. Fast jeder Schatz in Assassin's Creed Valhalla verbirgt sich jetzt hinter einer verschlossenen Tür oder unter der Erde. Klingt nach keiner großen Sache, ruiniert aber einen Großteil der Open-World-Erkundung. Ein Beispiel: Eivor steht auf einem Brückenkopf und entdeckt unter sich eine Rüstung. Wir suchen mit dem nutzlosen Raben, der nichts mehr markieren kann, einen Eingang. Keine Spur. Also laufen wir zehnmal um diesen Brückenkopf rum. Irgendwann sehen wir:

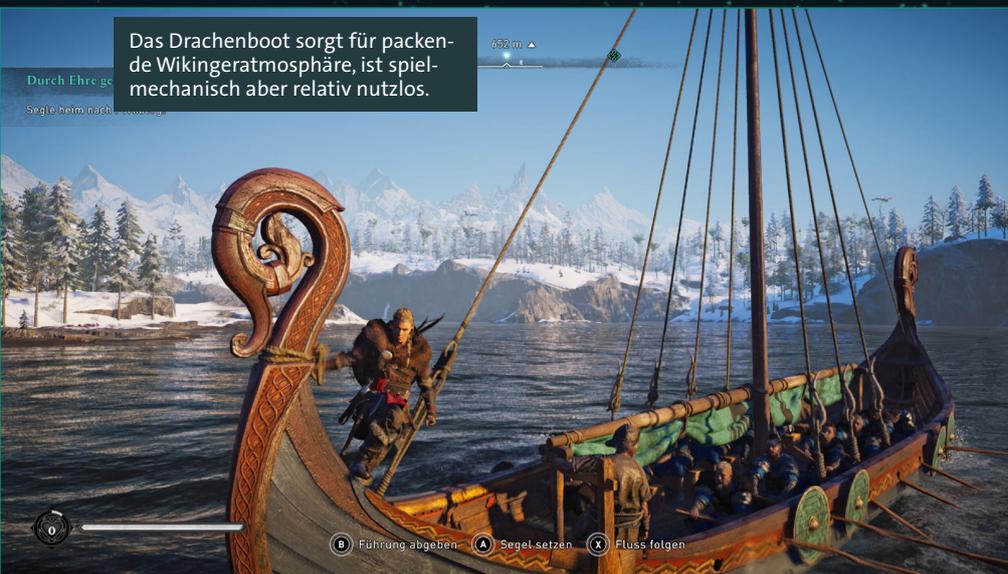
Aha, hier ist eine brüchige Wand. Da brauchen wir Sprengstoff. Also suchen wir überall nach einer explosiven Vase. Nach fünf Minuten: keine Spur. Wir erweitern unseren Radius, in der Nähe steht ein Haus. Da wird Sprengstoff drin sein! Wir laufen hin, suchen den Eingang. Verriegelt. Also läuft Eivor zehnmal um das Haus rum, um diesen einen winzigen Schlitz zu finden, durch den er/sie die Verriegelung der Tür aufschließen kann. Jetzt stellt euch vor, wie toll es sich anfühlt, wenn da kein Sprengstoff drin ist. Irgendwann haben wir diese verfluchte Vase gefunden, sprengen die elende Wand, greifen gierig nach der Truhe ... verschlossen. Eivor braucht einen Schlüssel. Es gibt übrigens auch Truhen mit zwei Schlössern. Oder drei. Das klingt jetzt nach einem Extremspiel, aber so einen Quatsch müssen wir uns – falls wir die Open-World-Beute nicht liegen lassen wollen – andauernd antun. Auch nach erfolgreichen Überfällen auf Klöster. Oder nach Storymissionen. Statt in der Open World zu kämpfen, zu schleichen, zu ringen, verbringen wir einen viel zu großen Teil der Spielzeit damit, Eingänge, Schlüssel, Sprengvasen und ... Schlüssel zu suchen.

Warum macht Ubisoft das?

Wieso Ubisoft das macht, liegt auf der Hand. Die Schatzsuche soll sich etwas weniger nach Abklappern anfühlen und mehr nach The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Idealerweise behaltet ihr euch einen Ort im Gedächtnis, weil ihr dort eben lange nach Lösungen gesucht habt. Aber anders als in Breath of the Wild verbergen sich Valhallas Schätze hinter keinen spannenden Rätseln, für die ihr kreative Werkzeuge braucht. Ihr sucht bloß Schlüssel und Schlösser. Auch in den Storymissionen hat Valhalla einen frustrierend zähen Rhythmus. Auf jede coole Actionmission folgen endlose Spaziergänge mit Leuten, die euch irgendeinen Sermon predigen. In noch keinem Assassin's Creed haben wir so viel Zeit mit Gehen und Zuhören verbracht. Und das ausgerechnet in einem Wikingerspiel. Glaubt ihr nicht? Hier die gesamte Hauptquest der Großregion Gloucestershire, kompakt und spoilerfrei zusammengefasst: Sprich mit Gunnar. Folge

Das Drachenboot sorgt für packende Wikingeratmosphäre, ist spielmechanisch aber relativ nutzlos.

Durch Ehrege
Segle heim nach



Der Echtgeld-Shop

Assassin's Creed Valhalla setzt auf die gleichen Mikrotransaktionen wie Odyssey. Ihr könnt euch also kosmetische Goodies kaufen – neue Segel fürs Schiff oder neue Klamotten für Eivor. Spielmechanisch relevant sind nur die Ressourcenpakete, die euch vor allem Zeit in der Open World sparen. Für zehn Euro gibt's auch eine Map aller Schätze in der Welt. All das ist aber optional und nicht notwendig, zumal die Karte euch auch nicht das nervtötende Suchen nach Schlüsseln oder Sprengvasen abnimmt. Wir werten daher gemäß unserer Pay2Win-Richtlinien nicht ab.

Tewdwr. Besiege drei Wildschweine. Folge Tewdwr. Sammle Süßigkeiten an jeder Tür des Dorfes. Finde Gunnar. Poliere dem Betrunkenen die Fresse. Folge Tewdwr. Trinke mit Tewdwr. Sammle Hinweise. Besiege drei Wachen. Geh zu Modron. Finde das Haus des Druiden. Finde einen Weg, mit dem Druiden zu sprechen. Folge dem Druiden. Der Druiden braucht Feuer. Löse das Rätsel des Druiden. Finde Modron. Folge Modron. Finde Gwilim. Infiltriere das Diebesnest. Bringe Tewdwr zu Modron. Stelle Cynon zur Rede. Sprich mit Brigit. Sprich mit den Veranstaltern des Festes über Cynon. Finde den Schlüssel zur Kirche. Trage eine Kiste zur Kirche. Finde Modron. Infiltriere den Dungeon und töte den Boss. Sprich mit Gunnar. Sprich mit Cynon. Zünde den Weidenmann an. In dieser knapp zweistündigen Story gibt es genau zwei Assassin's-Creed-Momente. Eivor infiltriert zwei Festungen, eine sogar mit fulminantem Bosskampf. In diesen Momenten ist Valhalla phänomenal. Besser als Odyssey. Aber davor und danach müsst ihr viel Leerlauf ertragen. Serienfans erinnern sich an die Schnellreisetunnel, die ihr in Assassin's Creed 3 mühsam im Schnecken-tempo abtatschen musstet. Dasselbe Gefühl verfolgt uns in Valhalla andauernd.

Mutlose Wikinger

Belanglose Aktivitäten gibt es in fast allen Open-World-Spielen. Und in vergangenen

Assassin's Creeds sowieso. Doch in Valhalla fehlt das Gegengewicht, die Balance. In Odyssey stecken viele Truhen in schwer bewachten Festungen, in Haifisch-Lagunen oder mitten in einem Wolfsrudel. Nach einer Quest müsst ihr auch mal sinnlos rumlaufen, doch dann ging's prompt mit einem Kampf weiter. Valhallas großes Problem sind nicht nur die Zutaten, sondern auch die Dosierung.

Ausgerechnet das Wikinger-Assassin's-Creed ist in großen Teilen der Welt frustrierend friedlich. Ihr sucht Schlüssel, Vasen, Truhen, Eingänge, tragt Apfelkisten, helft einer Frau beim Furzen – und preist Odin, wenn ihr dann endlich mal über ein Räuberlager stolpert, wo Eivor schleichen oder kämpfen kann. Wie beim Hinterland von Dragon Age: Inquisition macht das neue Assassin's Creed dann am meisten Spaß, wenn man die Open World ignoriert und sich auf die Hauptquest fixiert. Das frustriert besonders, weil die Spielwelt so wunderschön aussieht. Doch Valhalla fehlt nicht nur die Action, sondern auch der Mut. Der Mut, aus dem Wikingerszenario eine spannende Geschichte zu stricken, die auch mal thematisiert, dass wir hier zwischen sehr dubiosen Fronten kämpfen. Der Mut, den eigenen Stärken zu vertrauen und das eigene Schleich- und Kampf-Gameplay trotz der Kritik an Odyssey im Vordergrund zu lassen.

Wo ein The Witcher 3 sich voll und ganz auf seine Geschichte konzentriert, wo Watch

Dogs Legion auf seine Hacking-Sandbox vertraut, wo Immortals: Fenyx Rising ein echter Breath-of-the-Wild-Erbe sein will – wo all diese Open-World-Spiele einen klaren Schwerpunkt setzen, wirft Valhalla seine Zutaten bloß irgendwie in den Topf. Um Spaß zu haben, müsst ihr die leckersten davon herausfischen und die anderen ignorieren. Das ist gar nicht so leicht. ★

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4460 / AMD Ryzen 3 1200
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 8700K / AMD Ryzen 5 3600X
Geforce RTX 2080 / Radeon RX 5700 XT
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Landschaften
- knackscharfe Charaktermodelle
- sehr stimmungsvolle Musik
- jeder Landstrich einzigartig und erinnerungswürdig
- sehr steife Animationen und Gesichter

SPIELDESIGN



- wuchtiges Kampfsystem mit Spielraum für Experimente
- Stealth wieder tödlich!
- verbessertes Beutesystem
- schlechte Open-World-Aktivitäten
- katastrophale World Events

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- riesiger Skill Tree
- auf jedes coole Missionsziel folgt Leerlauf
- selbst auf hohen Schwierigkeitsgraden anspruchslos
- unpräzise Bedienung (Parkour, Kämpfe, Stealth)

ATMOSPHÄRE / STORY



- einige Figuren wachsen ans Herz
- coole Verschwörungen
- atmosphärische Open World
- wenige, aber spannende Entscheidungen
- viele langweilige Plots und Charaktere

UMFANG



- Kampagne mit rund 50 Stunden Spielzeit
- optionale Storygebiete
- unzählige Schätze
- umfangreiche Siedlung zum Upgraden
- Wer alles sehen will, braucht locker über 100 Stunden

ABWERTUNG

Die Testversion litt unter vielen kleinen Fehlern. Die sind nicht so gravierend, dass sie alles ruinieren, aber so zahlreich, dass sie sich negativ auf den Spielfluss auswirken. Wir werten ab.

77

-5

FAZIT

In Assassin's Creed Valhalla steckt ein grandioses Assassinen-Wikinger-Actionspiel, das zu oft unter lahem Open-World-Design begraben wird.

72

Haben wir schon erwähnt, dass die Open World immer wieder beeindruckt?

tritt dich mit usward

