

Assassin's Creed Infinity

ES BRICHT MIR DAS HERZ



Wenn die Gerüchte stimmen, macht Ubisoft mit Infinity, was der Markt verlangt. Das hat sich angekündigt, ist für Peter aber trotzdem niederschmetternd.



Peter Bathge

Es gibt wohl keine andere Spieleserie neben Assassin's Creed, über die Peter in seiner Zeit bei GameStar mehr Kolumnen geschrieben hat. Und nein, Star Citizen und Squadron 42 gelten noch nicht als Serie. Kurz mal nachgezählt: Sechs Artikel in drei Jahren waren es.

Eines kann man Ubisoft nicht vorwerfen: dass das Unternehmen intransparent wäre. Im Gegenteil, dieser Schritt hat sich angekündigt und wurde vorab klar kommuniziert an alle, die zwischen den Zeilen lesen können: Assassin's Creed Infinity wird ein Live-Service-Spiel. Jedenfalls dann, wenn sich bewahrheitet, was US-Journalist Jason Schreier dazu schreibt. Und seien wir mal ehrlich: Das tut es fast immer. Tatsächlich hat Ubisoft bereits den Namen und die Ausrichtung des Spiels bestätigt.

Die bislang bekannten, über anonyme Kanäle an die Öffentlichkeit gedruckenen Details zu Assassin's Creed Infinity skizzieren das Bild einer ambitionierten Online-Plattform, angelehnt an Riesenhits wie Call of Duty: Modern Warfare, den Megahit Fortnite oder GTA Online. Unterschiedliche Spiele, Helden und Szenarien sollen miteinander verschmelzen. Spieler sollen künftig gar keine Möglichkeit oder Inklination haben, den AC-Welten zu entfliehen, einem beständigen Strom an neuen Inhalten sei Dank – und mutmaßlich auch immer neuen Wegen, Geld für InGame-Items auszugeben.

Klingt wie eine Albtraumvorstellung für euch? Mir geht's da ziemlich ähnlich, denn ich bin kein hipper Live-Service-Kunde, sondern ein recht altmodischer Spieler, der sich noch daran erinnert, dass es früher Handbücher in Spielepackungen gab. Handbücher! Und Packungen! Ich weiß, schwer zu glauben, liebe Steam-Generation. Aber ich verstehe, wieso Ubisoft diesen Weg (angeblich) geht. Denn er ist nur konsequent, liegt voll auf Linie mit der Richtung, in die sich Assassin's Creed die letzten Jahre über entwickelt hat, und verspricht hohe Profite. In diesem Artikel will ich euch erklären, was wirklich hinter Assassin's Creed Infinity steckt, wie geschickt Ubisoft euch das Spiel schmackhaft machen will – und warum es trotz aller Skepsis noch Hoffnung für die Zukunft der Serie gibt.



Nie mehr dasselbe

Bis neulich dachte ich noch, die zunehmende Verbreitung von Rollenspielelementen wäre die einschneidendste Veränderung, die Assassin's Creed in seiner nunmehr 14-jährigen Geschichte durchgemacht hat. Ihr wisst schon: Erfahrungspunkte, Skill-System, Loot, Multiple-Choice-Dialoge. Doch jetzt das: Ubisoft plant für die Zukunft (die ferne Zukunft, denn Infinity soll frühestens 2024 erscheinen und ja, bis dahin kann sich noch eine Menge ändern) den großen Live-Service-Coup, vielleicht sogar in Verbindung mit Free2Play. Letzteres würde zur kürzlich vorgestellten Strategieänderung des Unternehmens passen. Wie schon gesagt: Als börsennotiertes Unternehmen lassen sich Ubisofts nächste Schritte ganz gut voraussehen, immerhin kommunizierten die Franzosen ganz klar, dass sie nicht mehr »drei bis vier Premium-AAA-Spiele pro Jahr« veröffentlichen wollen. Stattdessen setze man verstärkt auf »Highend-Free2Play-Spiele«: »Wir denken, dass es jetzt an der Zeit ist, qualitativ hochwertige Free2Play-Spiele über alle unsere größten Franchises

und über alle Plattformen zu bringen.« Mutig, mutig, nachdem sogar Electronic Arts eine ähnliche Idee bereits vor Jahren wieder verworfen hatte. Und von Crytek fangen wir hier erst gar nicht an. Aber Assassin's Creed Infinity könnte gleich beide dieser Überlegungen verkörpern, denn es soll den ersten Informationen zufolge kein einzelnes Spiel werden, sondern eine Plattform, ein Hub sozusagen, in dem die Entwickler neue Inhalte, Episoden und sogar ganze Storys, Spin-offs und Sequels der Serie freischalten können – sofort verfügbar für ein beständig wachsendes, ständig hungriges Publikum.

Ob diese neuen Assassin's-Creed-Leckerbissen, ob klein oder groß, dann letztendlich kostenlos zum Download bereitstehen oder wie gehabt als DLC und Vollpreisspiele gekauft werden müssen, ist erst einmal unerheblich. Denn Ubisoft dürfte es ohnehin mehr um den wahren Goldesel gehen, der beim Begriff »Live Service« stets in einer Ecke lümmelt und leise »I-Ah!« macht: die Mikrotransaktionen. Und die sind nun wahrlich nichts Neues für Assassin's-Creed-Fans.



Assassin's Creed Infinity soll (angeblich) unterschiedliche Spiele und Settings miteinander kombinieren.



Das kennen AC-Spieler

Vor Jahren habe ich Assassin's Creed Odyssey mal für seine Live-Service-Anleihen gelobt. Der Nachfolger Valhalla hat da sogar noch einen draufgelegt, wodurch Gratis-Updates, neue Events und größere DLCs im Laufe der Monate schon längst zur Realität gehören. Und dann ist da natürlich der spätestens seit Origins ausufernde In-Game-Shop mit seinen vielen, vielen Skins für Helden und Pferde – aber auch mit nicht-kosmetischen Inhalten, zu denen es in einem Multiplayer-Spiel manche Pay2Win-Diskussion geben würde. 700 Millionen Euro hat Ubisoft 2019 mit solchen Shops in Assassin's Creed, Far Cry oder auch The Division verdient. Die Pläne für Assassin's Creed Infinity legen nahe: Das Unternehmen will mehr. Ubisoft möchte ein größeres Stück vom Kuchen, an dem sich die Publisher von GTA Online, FIFA, Fortnite oder Call of Duty laben. Bei denen gehen die Umsätze nämlich in die Milliarden, während Assassin's Creed Valhalla zwar Verkaufsrekorde aufstellte, aber letztlich eben doch ganz andere, deutlich kleinere Brötchen backt. Das erklärt, warum Ubisoft mehr Live Service wagen will, denn die möglichen Gewinne sind beachtlich. Aber die Risiken auch. Es droht nämlich die zunehmende Entfremdung mit den Fans.

Für mich der falsche Weg, für Ubisoft sicher nicht

Ich liebe Assassin's Creed. Ja, liebe. Das sollte unmöglich scheinen bei einer Serie, die teils im Jahresrhythmus erschienen ist und dadurch von Kritikern immer wieder als Beispiel für Innovationslosigkeit und Kommerzialisierung hochgehalten wird. Aber ich kann mich in den Open Worlds dieser Spiele verlieren, und deswegen habe ich Assassin's Creed in der Vergangenheit oft verteidigt, wenn nicht gar gefeiert. Selbst Valhalla konnte ich gute Seiten abgewinnen. Aber wenn Assassin's Creed Infinity jetzt vollends die Live-Service-Route einschlägt, dann stimmt mich das traurig. Wegen all der negativen Assoziationen, die damit einhergehen. Wegen der Angst vor zeitlich begrenzten Events, die ich verpasse, wenn ich mich mal einen Monat nicht einlogge. Wegen der Aussicht auf den Grind in Daily Quests.

Wer weiß, was Assassin's Creed Infinity alles für falsche Lektionen von seinen Vorbildern lernt? Möglicherweise gibt's einen großen MMO-Part, in dem andere Spieler vor meiner Nase mit ihren exklusiven, schrillen Kostümen herumtanzen? Schließlich ist es nachweislich ein großer Motivator für InGame-Käufe, etwas besitzen zu können, was ein anderer nicht hat, und sei es auch nur eine In-Game-Kutte mit virtuellem Maulwurfsfell. Oder der in Odyssey außer Rand und Band geratene Loot wird noch wilder, mit endlosen Aufrüstoptionen und im Minutentakt gewechselten Ausrüstungsgegenständen?

Ich mache mir auch Sorgen, dass dieses besondere Assassin's-Creed-Erlebnis mit Infinity nach und nach verwässert werden könnte. Wenn ich dann wirklich eines Tages mit meinem selbst erstellten (?) Charakter in einer Hub-Welt Animus-artige Portale aufsuche und von dort in unterschiedliche Spielwelten hüpfte, während rund um mich herum viele tausend andere Hobby-Assassinen genau das Gleiche machen – wo bleibt da die Atmosphäre? Wo das Gefühl, ein Auserwählter zu sein, etwas Besonderes, der Nachfahre einer nahezu ausgerotteten Blutlinie? So die Geheimnisse der Menschheitsgeschichte zu erkunden, war immerhin mal der ursprüngliche Reiz des Gegenwarts-Settings von Assassin's Creed.

Es ist doch einfach so, dass »Live Service« nicht eben die besten Assoziationen bei vielen Menschen weckt, die Assassin's Creed gerade nunmal gerade wegen seiner abgeschlossenen Kampagnen, seinem Singleplayer-Fokus, seiner »Nur für mich gemacht«-Atmosphäre an historischen Stätten schätzen. Es gab in der Vergangenheit zu viele Anthems und zu wenige Path of Exiles, als dass die AC-Fans ob dieser Neuigkeit jetzt vor Freude im Kreis springen würden. Und Fortnite? Ja, das ist erfolgreich, aber eben auch ziemlich umstritten.

Wie Ubisoft jetzt Assassin's Creed Infinity ankündigt, ist deshalb sehr clever: Im Blog-Beitrag werden angebliche Fan-Wün-

sche nach einem »zusammenhängenderen Ansatz für die Entwicklung« als Begründung nicht nur für die Zusammenlegung der beiden Studios Ubisoft Montreal und Ubisoft Quebec, sondern auch für die Existenz von Infinity genannt. »Seit mehreren Jahren« wünschten sich die Fans dies – Ubisoft tut gut daran, auf diese Weise dem Gedanken an das Live-Service-Schreckgespenst im Voraus den Stachel zu ziehen. Ihr habt ja schließlich selbst danach verlangt, oder nicht?

Nicht zu früh die Flinte ins Korn werfen

Ihr habt es vielleicht bemerkt: Assassin's Creed Infinity hat, wenn es denn wirklich so wird, wie Jason Schreiers Quellen behaupten, nicht eben Begeisterungstürme bei mir und anderen langjährigen Fans der Reihe ausgelöst. Im Gegenteil, als ich zum ersten Mal von dem Bericht hörte, rutschte mir das Herz in die Hose: »Mist«, dachte ich noch. »Jetzt geht's auch noch der letzten meiner Lieblingsserien an den Kragen.« Kann denn heutzutage kein Spiel, kein Publisher mehr ohne dieses Live-Ser-



Wird Infinity nur ein glorifiziertes Menü? Oder reist man im Spiel durch Portale zu den Welten der einzelnen Spiele?



Verrückt, dass die Serie inzwischen schon so alt ist, dass man dafür tatsächlich nostalgische Gefühle entwickeln kann!

vice-Gedöns auskommen? Sind 700 Millionen Euro nicht genug für Ubisoft? Können sie nicht einfach so weitermachen wie bisher mit ihren Singleplayer-Spielen, die zwar einen In-Game-Shop haben, aber dann auch irgendwann mal durchgespielt sind und sich ohne schlechtes Gewissen weglegen lassen? Muss denn jedes verdammte Stück Software inzwischen das eine, die gesamte Freizeit seiner Spieler auffressende Überspiel sein, von dem man jahrelang nicht loskommt? Sollte meine Vorstellung von einem guten Assassin's Creed wirklich überholt sein? Nun, das wäre schade. Aber um über Assassin's Creed Infinity zu urteilen, ist es noch zu früh. Das hat zwei gewichtige Gründe:

- Erstens ist der Release noch in so weiter Ferne und klingt der Report so vage, als würde Ubisofts neues Superstudio gerade selbst noch zu ergünden versuchen, wie servicelastig und serienüberspannend dieses neue AC sein soll.
- Zweitens gibt es zumindest ein paar positiv stimmende Zeichen, die mich hoffen lassen, dass eine Hinwendung zum

Live-Service-Konzept nicht gleich den Untergang von Assassin's Creed bedeutet.

Zum einen wäre da natürlich das erfahrene Team, das an Assassin's Creed Infinity arbeitet und dessen Vertrautheit mit der Marke von Ubisoft auch ganz bewusst herausgestellt wird. Zum anderen traue ich den Franzosen (und ihren kanadischen Mitarbeitern) zu, dass sie einen besseren Service-Betrieb als bei Marvel's The Avengers oder Anthem hinbekommen, ohne Zweifel die abschreckendsten Beispiele. Und schließlich ist der Sprung von einem normalen Assassin's Creed hin zu einer Veröffentlichung als Live Service inzwischen gar nicht mehr so groß. Doch das ist zu diesem Zeitpunkt alles noch reine Spekulation. Sicher ist nur: Assassin's Creed wird sich verändern. Vielleicht muss es das auch, um in diesen Zeiten erfolgreich und relevant zu bleiben. Aber wenn es nach mir ginge, dann würde das nächste Assassin's Creed einfach mehr von dem bieten, was ich an der Serie liebe. Nur eben besser als in Valhalla. ★

