

Assassin's Creed Infinity

BESSER, JE MEHR ICH DAVON HÖRE

Peter hatte zuerst richtig Angst vor Assassin's Creed Infinity, doch neue Informationen über die Art, wie es seine Story erzählt, haben ihn umgestimmt.



Peter Bathge

Peter kann sich noch gut daran erinnern, vor 15 Jahren im ersten Assassin's Creed ständig in unsichtbare Wände gerannt zu sein. Kürzlich wurden schon einmal Peters negative Befürchtungen im Vorfeld der Ubisoft-Ankündigungen enttäuscht – Gott sei Dank sieht Assassin's Creed Mirage aber richtig gut aus.

Es ist jetzt etwas mehr als ein Jahr her, dass mir die Ankündigung von Assassin's Creed Infinity das Herz gebrochen hat. Ubisofts Pläne für eine große Online-Plattform, in der künftig alle Teile der Action-Serie wie in einem riesigen Animus miteinander verschmelzen sollen, hat bei mir alle Alarmglocken schrillen lassen. Denn was ich damals von Infinity hörte, klang wie das Ende der Singleplayer-ACs. Doch mittlerweile sind neue Informationen zu Infinity an die Öffentlichkeit gedrungen. Sowohl auf der Ubisoft Forward als auch in einem Interview mit meinem Kollegen Dimitry Halley hat sich Ubisoft tief in die Karten blicken lassen. Und was ich daraus herauslese, lässt mich schon ein wenig optimistischer in die Zukunft der Assassinen blicken als 2021. Denn Infinity könnte eines der größten Probleme jüngerer Assassin's-Creed-Teile lösen. Aber die Fans werden wohl trotzdem gespaltener Meinung sein, fürchte ich. Wieso? Nun, das erkläre ich euch in folgendem Artikel, indem ich unter anderem Ubisoft selbst zu Wort kommen lasse.

Kein Assassin's-Creed-Fan kann Infinity entkommen

Sprechen wir doch erstmal über die neuen Informationen, damit wir alle auf dem gleichen Stand sind:

- Infinity wird »kein Spiel per se«, sondern eher eine zentrale Online-Plattform, ein Hub. Ob diese(r) in Form eines Launchers, einer Webseite oder exe-Datei mit 3D-Umgebung dargestellt wird, ist noch völlig offen.
- In jedem Fall soll Infinity dem (für Ubisoft lukrativen) Konzept Games as a Service folgen, also eine Online-Plattform mit regelmäßigen Updates, Änderungen und einem konstanten Fluss an Content werden.
- Das Interface soll aussehen wie ein Animus. Gut denkbar also, dass Spieler mit einem Avatar durch den virtuellen Computerraum der Erinnerungsmaschine aus Assassin's Creed laufen und von dort aus interagieren.
- Assassin's Creed Infinity soll »in der Zukunft der Einstiegs- punkt in die Assassin's-Creed-Serie« werden.
- Die beiden Neuankündigungen Codename Red und Codename Hexe werden bereits Teil von Infinity sein, aber ihre

jeweiligen Einzelspielerkampagnen soll man separat aus dem Menü starten können.

- In Infinity wird dagegen künftig die komplette Gegenwartsgeschichte weitergesponnen, die sogenannte »Meta-Story«.
- Executive Producer Marc-Alexis Côté hofft, dass Infinity den Entwicklern erlaubt, öfter Crossover-Events wie zwischen Odyssey und Valhalla einzubauen.
- Laut Côté will Ubisoft Infinity dazu benutzen, den Austausch mit der Community zu forcieren und den Fans mehr von dem zu geben, was sie sich wünschen.
- Daneben experimentiert Ubisoft nach eigener Aussage mit »Standalone-Multiplayer«, dies konzentriert sich auf das bislang nicht gezeigte Assassin's Creed Invictus.

Wer eines der neuen Assassin's Creeds startet, startet auch Infinity. Wenn wir das zusammenfassen, bedeutet es also, dass (im für Ubisoft besten Fall) Infinity wahrscheinlich immer läuft und immer online ist, selbst wenn ihr nur offline ein paar Samurai-Quests im japanischen Assassin's Creed Red abhaken wollt.

Die Lösung für Ubisofts Storyproblem?

Äußerst spannend daran ist Ubisofts Plan, sich in den einzelnen Spielen der Meuchelmördersaga künftig nur noch auf die historischen Settings und deren Geschichte zu konzentrieren. Unterbrechungen mit der in Origins eingeführten Gegenwart-Protagonistin Layla wird's demnach nicht mehr geben, die von Ubisoft als »Meta-Story« betitelten Einschübe rund um Naturkatastrophen und das Ende der Welt in der Gegenwart sollen komplett nach Infinity ausgelagert werden. »Diese Geschichte wird nicht mehr in den Spielen leben. Sie wird auf dem Hub-Level leben – auf eine Art, die synchron mit unseren Spielen ist«, sagt Assassin's Creeds Vice President und Executive Producer Marc-Alexis Côté. Dass die Gegenwartsgeschichte in den vergangenen Jahren kaum einen AC-Fan abholen konnte und viele Probleme hatte, dessen ist sich auch Ubisoft selbst bewusst. »Das ist eine der Beschwerden unserer Fans, die immer wieder genannt wird, wo sie sich Verbesserungen wünschen«, sagt Côté. »Ich sehe das [Infinity, Anm. d. Red.] als eine Gelegenheit. Es zeigt, wie komplex unsere Meta-Story geworden ist, weil wir über die Jahre immer mehr hinzugefügt haben.«

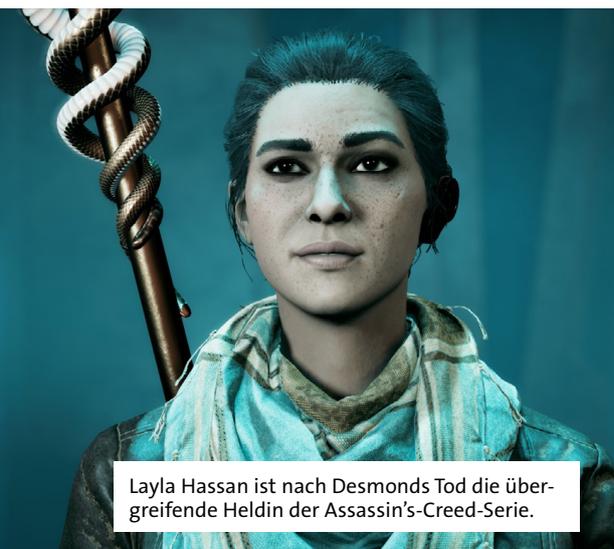
Marc-Alexis Côté spricht ein verbreitetes Problem an: »Für neue Menschen, die die Serie zum ersten Mal spielen, ist es sehr verwirrend, dass Valhalla tatsächlich schon das dritte Spiel ist, in dem Layla vorkommt. Es wirkt so, als würdest du mit der Saga im letzten Kapitel beginnen.« Zwar will der Executive Producer keine Details verraten, gibt aber dennoch einen guten Ausblick darauf, wie Assassin's Creed in Zukunft seine moderne Rahmenhandlung erzählen könnte: »Die Mechaniken dafür sind



Kollege Peter liebt Assassin's Creed, stand der Idee eines allumfassenden Hubs bisher aber skeptisch gegenüber.



Ursprünglich musstet ihr zwischendurch in Desmonds Haut schlüpfen, um die Gegenwartsstory zu verfolgen.



Layla Hassan ist nach Desmonds Tod die übergreifende Heldin der Assassin's-Creed-Serie.



Crossover-Events wie zwischen Odyssey und Valhalla werden in Zukunft über den Infinity-Hub laufen.

so entwickelt, dass die Meta-Story jedes Mal weitergeht, wenn du den Hub besuchst. Je mehr du dich mit unseren Spielen beschäftigst, desto mehr Möglichkeiten wirst du haben, die Story voranzubringen.« Auf lange Sicht soll die Entkoppelung der beiden Erzählstränge dafür sorgen, dass es irgendwann keine Rolle mehr spielt, mit welchem Serienteil jemand neu ins AC-Universum einsteigt. »Du könntest Invictus spielen und dann Hexe und dann Red oder zum Beispiel Red und Invictus und Hexe auslassen und zu einem anderen Spiel springen. Aber du wärest dann trotzdem immer auf dem neuesten Stand, was unsere Meta-Story angeht. Ich weiß, das klingt ein bisschen abstrakt, aber es ist eine fundamentale Änderung in der Art, wie wir unsere Spiele und die Meta-Story behandeln.«

Das wird die Spieler spalten

Es gibt genau zwei Arten von Assassin's-Creed-Spielern. Auf der einen Seite sind da die Menschen, die jeden Lore-Schnipsel, jeden Comic und Animationsfilm verschlingen, die in Black Flag alle Geheimdaten auf dem Abstergo-Server durchgelesen haben und nichts spannender fänden als ein Assassin's Creed, das in der Gegenwart spielt. Auf der anderen Seite gibt es aber auch Leute wie mich, die bei dem modernen Storykram inzwischen nur noch mit den Augen rollen und am liebsten alles überspringen würden. Marc-Alexis Côté stimmt mir da zu: »Wir haben bemerkt, dass es für einige Menschen immer zu viel [Meta-Story] geben wird, und für die Kern-Fans der Serie wird es niemals genug geben. Wir haben also zwei verschiedene Arten von Assassin's-Creed-Fans, die sehr unterschiedliche Bedürfnisse haben. Und in der Vergangenheit haben wir es nicht geschafft, die beiden Bedürfnisse zur selben Zeit zu befriedigen.«

Genau hier setzt Infinity an: Indem es all den Meta-Kram über Abstergo auslagert, können sich Menschen wie ich voll auf das

historische Setting konzentrieren. Oder zumindest fast. Ich nehme mal an, dass die Alien-Subplots wie in Valhalla mit den Isu, die als nordische Gottheiten auftreten, von dieser neuen Art der Erzählung ausgeklammert sein werden, denn oft sind ja exakt diese Hinweise auf das große Ganze auch in den Spielen selbst essenziell für die Handlung. Und mit Die Zeichen Ragnaröks gab es sogar kürzlich erst einen großen DLC, der sich komplett um dieses Thema drehte. Auch wenn ich persönlich aufgeschlossen gegenüber dem bin, was Ubisoft mit Infinity versucht, glaube ich doch, dass es diese zwei skizzierten Lager der Assassin's-Creed-Fans noch weiter auseinanderreiben könnte. Denn letztendlich wird auch Infinity die Meta-Story nicht verschwinden lassen, ganz im Gegenteil. Möglicherweise wird sie im Online-Hub sogar noch viel präsenter sein als in bisherigen Spielen, wo sie manchmal wie ein Klotz am Bein mitgeschleppt wurde, unfähig sich zu entfalten (Hallo, Unity!).

»Manche Spieler fragen: Können wir das nicht alles überspringen?«, sagt uns Côté im Interview. »Warum lasst ihr das nicht alles gehen und fokussiert euch nur auf die Vergangenheit? Na ja, die Spieler, die sich auf die Vergangenheit konzentrieren wollen, können das mit dem Infinity-Ansatz tun.« Für Marc-Alexis Côté ist die Meta-Story aber weiterhin das, »was Assassin's Creed einzigartig macht und von einem historischen, in einer Geschichtsperiode angesiedelten Spiel unterscheidet«. Er ist überzeugt: »Meiner Meinung nach ist sie super wichtig für die DNS der Serie. Wir müssen einen besseren Weg finden, so dass die Leute, die sie lieben, mehr davon bekommen können – und jenen, denen sie egal ist, vermitteln, dass die Story ihnen nicht im Weg steht und sie direkt in unsere Spiele reinspringen können.« Wenn Infinity das schafft und dabei Singleplayer-Fans nicht mit MMO-Inhalten nervt, dann könnte die Zukunft von Assassin's Creed rosiger aussehen, als ich geglaubt hatte. ★