

Assassin's Creed: Origins

WIE AUS EINEM ATTENTÄTER EIN ROLLENSPIELER WIRD

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **27.10.2017**

Ubisofts Action-Adventure-Serie will sich neu erfinden und orientiert sich dafür an den aktuellen Größen des RPG-Genres. Wir haben uns eine Stunde durch die Open World gemeuchelt und dabei viele Parallelen zu The Witcher 3, Skyrim und sogar Dark Souls entdeckt.

Von Heiko Klinge

Das Spiel um die Anfangstage der Assassinen war wohl eines der am schlechtesten gehüteten Geheimnisse der diesjährigen E3, doch beim Anspielen gefiel uns Assassin's Creed: Origins umso besser. Als Bayek, Gründer des Assassinenordens, konnten wir uns durch das antike Ägypten meucheln und herausfinden, wie Ubisoft der Serie neues Leben einhauchen will. Unsere Mission läuft

völlig aus dem Ruder und wird trotzdem oder gerade deswegen zum vollen Erfolg. Der Job: Wir sollen einen Gefangenen töten, der dummerweise im Kerker einer streng bewachten Festung hockt. In klassischer Assassinenmanier erklimmen wir den Festungsturm, meucheln den dort postierten Bogenschützen und wollen mit Pfeil und Bogen den nächsten Feind aufs Korn nehmen. Dabei entzünden wir aus Versehen unseren Pfeil an einem Lagerfeuer und machen ihn zu einem Brandpfeil ... huch, das geht? Nun, dann können wir auch gleich mal schauen, was der brennende Pfeil mit dem hölzernen Käfig unseres Opfers anstellt. Ja, er geht tatsächlich in Flammen auf. Allerdings nur der Käfig, was unserem Ziel die Flucht ermöglicht. Die Wachen würden jetzt gern die Verfolgung aufnehmen, müssen sich stattdessen aber mit einem stinksaurigen Löwen herumschlagen, den wir mit unserer Zünделеi ebenfalls befreit haben. Wir sprinten durch das Chaos, weichen Pranken- und

Schwerthieben aus, hätten uns bei der Verfolgung unseres Anschlagziels aber eigentlich gar nicht so zu beeilen brauchen. Denn ein vor den Festungstoren patrouillierender Soldat hat den Flüchtigen kurzerhand niedergeknüpelt, sodass unsere Dolche nur noch den dreckigen Rest erledigen müssen. Obwohl also letzten Endes eigentlich ein anderer die Arbeit getan hat, ist die Mission erfüllt, und wir haben die erste große Neuerung von Origins entdeckt. Und damit auch die erste Parallele zu einem populären Rollenspiel: Wie Skyrim setzt Assassin's Creed: Origins auf eine Open-World-Sandbox, in der etwa jeder Dorfbewohner einen simulierten Tagesablauf hat. Es soll nicht der letzte RPG-Vergleich sein, den wir im Verlauf unserer einstündigen Anspiel-Session und im Gespräch mit den Entwicklern ziehen.

Konstruiert wie The Witcher 3

Die Spielwelt des antiken Ägypten wird gigantisch groß und komplett ohne Ladepau-



Doppelt cool: Wir können nicht nur auf Kamelen reiten, sondern sogar vom Rücken unseres Reittiers aus kämpfen.



Das Kampfsystem wurde grundlegend überholt und ähnelt nun mehr den taktischen Gefechten aus den Souls-Spielen.



Die Spielwelt des alten Ägypten ist lebendig, aber nicht realistisch – ein einzelner Löwe würde sicher kein ausgewachsenes Flusspferd im Wasser angreifen.

sen auskommen. Zu Fuß, zu Pferd (oder Kamel) und per Boot erkunden wir unter anderem die Metropolen Alexandria und Memphis, die Fayyum-Oase, natürlich die Pyramiden von Gizeh, außerdem ebenso das grüne Nildelta samt Nil sowie die endlosen Weiten der Wüste Sahara. Auf eine konkrete Größenangabe wollten sich die Entwickler im Gespräch nicht festlegen, unserer vorsichtigen Einschätzung nach dürfte Ägypten aber locker die Ausmaße von Velen aus The Witcher 3 erreichen. Eine weitere Parallele zu Geralts Abenteuer: Erstmals können wir in der Assassin's-Creed-Reihe richtig tauchen, was nicht nur bei der Flucht, son-

dern auch in optionalen Quests und bei der Schatzsuche wichtig werden soll.

Stichwort Suche: Origins verzichtet auf die aus den Vorgängern bekannte Minimap und setzt stattdessen auf einen Kompass im Stil von Fallout 4, der uns lediglich die ungefähre Richtung des nächsten Missionsziels anzeigt, nicht aber dessen konkrete Position in der Spielwelt. Gut, dass wir auf einen ganz besonderen Helfer zählen können: Wichtigstes Erkundungswerkzeug ist unser treuer Adler Senu, in dessen Federkleid wir jederzeit schlüpfen können, um ohne Reichweitenbegrenzung interessante Orte zu entdecken oder Feinde zu markieren.

Die Karte der Spielwelt decken wir diesmal übrigens nicht per ubitypischem Turm-erklimmen auf, sondern wir erweitern die Weltkarte ganz nach Rollenspielmanier beim Erforschen der Umgebung. Erkundungswürdige Orte in der Nähe werden wie in The Witcher 3 als Fragezeichen auf der Karte markiert. Während unserer Spielzeit haben wir übrigens keinerlei Sammelgegenstände wie herumschwebende Federn gesichtet. Origins will uns zum einen mit Quests zum Erforschen der Spielwelt animieren, zum anderen mit Beute. Das Turmbeklettern samt serientypischem Leap of Faith soll sich aber natürlich trotzdem lohnen – wir bekommen dafür besonders lohnenswerte Ziele angezeigt und schalten außerdem einen praktischen Schnellreisepunkt frei. Doch wer lediglich auf die Schnellreise setzt, verpasst womög-



Bei Bedarf können wir unseren Adler Senu losschicken, um die Gegend auszukundschaften.



Was hier aussieht wie Dagoberts antiker Geldspeicher, ist eine verborgene ägyptische Grabkammer.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Mach mal eine kurze Preview, haben sie gesagt. Nun gut, das mit dem »kurz« hat nur so mittel funktioniert. Aber Assassin's Creed: Origins steckt dermaßen voller Neuerungen und interessanter Details, dass es mir extrem schwerfiel, mich mit meinen gesammelten Eindrücken zurückzuhalten. Ja, vieles davon habe ich auch schon in anderen Open-World-Rollenspielen gesehen, aber eben noch nie im nach wie vor faszinierenden Assassinen-Kontext.

Der eigentliche Star des Spiels ist für mich aber das antike Ägypten, das in Origins im wahrsten Sinne des Wortes lebendig wird. Technisch gesehen haut es mich zwar nicht so aus den Socken wie Horizon: Zero Dawn oder seinerzeit The Witcher 3, aber in Sachen Atmosphäre passt hier schon verdammt viel. Bleibt nur zu hoffen, dass die Zeit reicht, um die doch noch recht zahlreichen Bugs und Glitches zu beseitigen, auf die ich in der Demo gestoßen bin. Falls das klappt, bin ich aber sehr zuversichtlich, dass Assassin's Creed: Origins ein echtes Brett wird. Nicht nur für Serienfans.

Die Versionen

Assassin's Creed: Origins wird in sechs Versionen mit mehr oder weniger vielen Goodies erscheinen. Neben der 60 Euro teuren Standard-edition gibt es eine Deluxe Edition (70 Euro, mit Soundtrack und Weltkarte), eine Gold Edition (90 Euro, mit Season Pass), die God's Edition (110 Euro, mit Karte, Soundtrack, Artbook und 27 cm großer Bayek-Figur), die Dawn of the Creed Edition (150 Euro, mit allen vorangegan-

genen Extras sowie einem Steelbook, Art-Cards, einem Adlerschädel-Amulett und einer 37 cm großen Bayek-Figur statt der etwas kleineren aus der God's Edition). Krönender Abschluss ist die Dawn of the Creed Edition mit dem Zusatz Legendary: Sie schlägt mit 800 Euro zu Buche und kommt zusätzlich mit vier Lithographien und einer sage und schreibe 73 cm großen Bayek-Figur daher.



lich einen faszinierenden Teil der Spielwelt, die abwechslungsreiche Fauna: Auf unseren Reisen haben wir unter anderem Antilopen, Geier, Nilpferde, Flamingos, Krokodile und natürlich Löwen gesichtet. Alles, was wir sehen, können wir auch jagen. Die wilden Tiere interagieren sowohl miteinander als auch mit Menschen – meistens natürlich, weil ihnen der Magen knurrt.

Sammeln und Craften wie in Destiny

Game Director Ashraf Ismail bezeichnet Assassin's Creed: Origins offensiv nicht mehr als Action-Adventure, sondern als Action-Rollenspiel. Und das haben wir dem Titel während der einstündigen Demo auch zu jeder Sekunde angemerkt. Das Aufleveln, Ausrüsten und Individualisieren unseres Assassinen ist neben den Quests und dem Erkunden der Open World zu einem gleichberechtig-

ten Spielelement geworden und basiert auf einem klassischen Erfahrungspunktesystem. Mit jedem erspielten Levelaufstieg bekommen wir einen Punkt für unser Fähigkeitenbrett, auf dem wir passive und aktive Skills freischalten. Diese Skills sind grob in drei Klassen unterteilt: Im Jägerbereich geht's vor allem um Bogenfähigkeiten und Crafting, das Kriegersegment fokussiert sich auf den Nahkampf, und im Seherabschnitt locken Verbesserungen fürs Schleichen. Wir können uns also, wenn wir wollen, auf eine spezielle Spielweise spezialisieren, unseren Spielcharakter Bayek aber auch zu einem Allrounder entwickeln.

Assassin's Creed: Origins setzt auf ein klassisches Inventarsystem zur Verwaltung unserer gesammelten Beute. Wir finden unterwegs nämlich haufenweise Rüstungen, Schilde und die unterschiedlichsten Waffentypen. Alles mit individuellen Werten und teilweise auch mit Spezialfähigkeiten, sodass wir gut abwägen müssen, mit was wir unseren Meuchelmörder ausrüsten. Die Gegenstände gibt's rollenspieltypisch in unterschiedlichen Seltenheitsgraden von gewöhnlich, über selten und episch bis

legendär. Und die Jagd nach immer besseren Ausrüstungsteilen hat während der Demo schon ordentlich motiviert. Wie in The Witcher 3 können wir Schatzkarten finden und mit den auf Papyrus geschriebenen Hinweisen besonders ertragreiche Beuteplätze finden. Was Kisten und besiegte Gegner an Loot preisgeben, entscheidet größtenteils der Zufall. Die Entwickler stellen aber mit Variablen sicher, dass wir im obersten Turm einer streng bewachten Festung auch wirklich etwas Wertvolles statt nur Ramsch finden.

Überflüssige Waffen und Rüstungen können wir beim freundlichen Händler in den Städten verkaufen, doch wir können die Stücke auch zerlegen. Mit den so und durch die Jagd auf bestimmte Tiere gewonnenen Rohstoffen verbessern wir unsere Ausrüstung – Far Cry lässt schön grüßen.

Assassin's Creed wird ein wenig Souls-like

Nächste Überraschung: Die Kämpfe in Assassin's Creed: Origins wurden komplett neu entwickelt, basieren nun auf einem Hit-boxsystem und spielen sich vollkommen anders als in den bisherigen Serienteilen. Steuerung und prinzipielle Funktionsweise

Wie es sich für ein Assassin's Creed gehört, erklimmen wir alles, was herausfordernd aussieht – warum nicht auch eine Pyramide?

erinnern frappierend an die Souls-Reihe: Wir kombinieren leichte und schwere Schläge, blocken mit dem Schild – falls vorhanden – oder weichen im richtigen Moment aus und wechseln fließend zwischen unterschiedlichen Waffengattungen, um dem Gegner so richtig einzuheizen.

Die Kämpfe sind zwar weit vom Schwierigkeitsgrad eines Dark Souls entfernt, aber dennoch deutlich anspruchsvoller als in den Vorgängern. Bayek hält gegen ähnlichstufige Gegner nur wenige Treffer aus, und seine Lebensenergie regeneriert zwar automatisch, aber extrem langsam. Wer sich auf Stufe 20 mit Level-30-Feinden anlegt, sollte das Kampfsystem entsprechend gut beherrschen. Auch schleichende Assassinen haben hier keinen wirklichen Vorteil, denn der Schleichangriff ist nicht mehr zwangsläufig ein Instakill, sondern richtet nur noch besonders viel Schaden an – abhängig von der Qualität unserer Dolche. Knifflig wird's auch durch die vielen unterschiedlichen Gegnertypen. Wir bekamen es unter anderem mit klassischen Schwertkämpfern, Speerträgern, Axt- und Keulenschwingern sowie natürlich Bogenschützen zu tun. Jeder Feind hat andere Reichweiten und Angriffsmuster und erfordert entsprechend unterschiedliche Strategien. Wir können in Origins sogar vom Rücken unseres Reittiers herab kämpfen, was unseren Demo-Eindrücken zufolge deutlich besser funktioniert als etwa in The Witcher 3, weil die Steuerung prinzipiell die gleiche bleibt wie zu Fuß.

Der Fernkampf wird diesmal eine deutlich wichtigere Rolle spielen als in den Vorgängern. Wer entsprechend skillt, kann theoretisch komplett auf andere Waffen neben dem Bogen verzichten. In der Demo haben wir eine Festung ausschließlich mit einem frisch gefundenen epischen Bogen ausgehoben – ein großer Spaß. Trotz aller neuer Waffen und Kampfmanöver bleibt Schleichen aber der effektivste Weg zum Ziel. Dabei stehen uns nun deutlich mehr Routen als in den Vorgängern zur Verfügung, weil wir fast überall hochklettern können.

Erstmals in der Serie wird es auch richtige Bosskämpfe mit besonders starken Gegnern geben, und zwar »tonnenweise« laut den Entwicklern. In der Demo sind wir beispielsweise in einer Gladiatorenarena samt sich drehender Stachelfallen gegen einen hünenhaften Speerkämpfer namens »Slaver« angetreten. Das Duell mit dem imposanten Krieger zog sich minutenlang hin, blieb aber



Gruselig: Am Boden des Nil finden sich die Überreste grausam hingerichteter Menschen.



Bei höher gelevelten Feinden laufen wir schnell vor einen heißen Ofen.

dennoch durchgehend spannend, weil wir nicht nur unseren Gegner, sondern auch die tödlichen Fallen ständig im Blick behalten mussten. Ganz schön stressig.

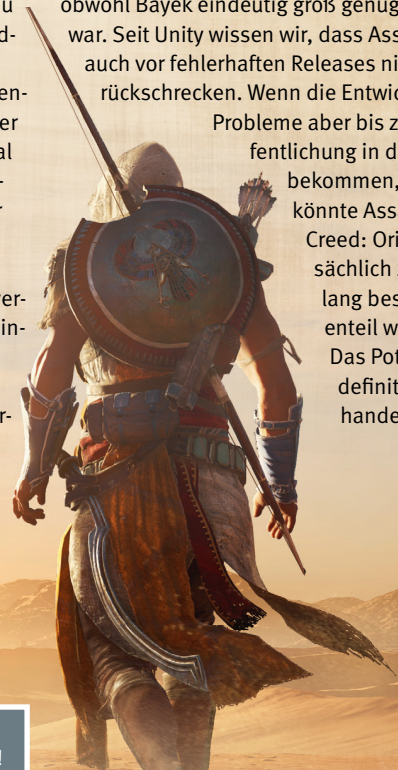
Mutiger Neuanfang mit einem großen Aber

Ja, Assassin's Creed: Origins hat sehr genau hingeschaut, was bei anderen Open-World-Rollenspielen gut funktioniert. Wenn das Ergebnis sich derart harmonisch zusammenfügt, wie es zumindest in unserer Demo der Fall war, dann soll es uns recht sein. Zumal der Titel sich trotz aller radikaler Neuerungen nach ein wenig Umgewöhnung immer noch wie ein echtes Assassin's Creed anfühlt. Kein Wunder, das Team von Origins war bereits für das großartige Black Flag verantwortlich und arbeitet bereits seit dreieinhalb Jahren an dem Titel.

Ein Fragezeichen bleibt allerdings noch: Für ein Spiel, das bereits in vier Monaten er-

scheinen soll, wirkte Origins an mancher Stelle erstaunlich unfertig, auch wenn es sich noch um eine Alphaversion handelte. Mal blieb unser Pferd im Boden stecken, mal hatte die KI merkwürdige Aussetzer, mal konnten wir nicht über eine Brüstung schießen, obwohl Bayek eindeutig groß genug dafür war. Seit Unity wissen wir, dass Assassinen auch vor fehlerhaften Releases nicht zurückschrecken. Wenn die Entwickler die Probleme aber bis zur Veröffentlichung in den Griff bekommen, dann

könnte Assassin's Creed: Origins tatsächlich zum bislang besten Serienteil werden. Das Potenzial ist definitiv vorhanden. ★



Zu Fuß durch die sengende Hitze der Wüste? Die Hyänen freuen sich schon!