

Dank erhöhter PC-Sichtweite kommt das gigantische Ägypten besonders schön zur Geltung. Die Pyramiden im Hintergrund markieren übrigens nicht den Endpunkt der Spielwelt, sondern liegen mittendrin.

Assassin's Creed: Origins

DIE PERFEKTION EINER FORMEL



Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **27.10.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

Das Team von Black Flag will mit Origins eine kreative Wiedergeburt der Action-Adventure-Serie hinlegen. Im Test erweist es sich aber als weit mehr als das. Von Dimitry Halley

Was viele nicht wissen: Früher hat man sich beim Fußball noch ordentlich aufs Maul gehauen. Kein Scherz, vor knapp 500 Jahren spielte man in Florenz »Giuoco del calcio fiorentino« – im Prinzip ein Mix aus Hand- und Fußball, bei dem man aber munter schlagen, treten, würgen, werfen und prügeln durfte. Kein Vergleich zum modernen Fußball. In nördlicheren Gefilden entwickelte sich quasi zeitgleich sogenanntes »Mob Football«: Zwei (weitgehend betrunkene) Stadtviertel traten gegeneinander an und trugen in wildem Messengerangel eine riesige Schweineblase ans andere Ende der Stadt. Und ja, auch da bekam man ordent-

lich auf die Nase. Man sieht also: Manche Ideen brauchen eine Weile. Auch wenn die Grundkonzepte des heutigen Fußballs (Ball, Teams, Tor, Kicken) schon irgendwo existierten und Spielern Freude bereiteten, war es trotzdem ein langer, langer Weg, bis Ronaldo seinen berühmten Torjubiläum praktizieren konnte, ohne dass ihm jemand dabei die Zähne ausschlagen darf. Die Perfektion einer Formel braucht ihre Zeit. Bei Assassin's Creed lief das ganz ähnlich. Seit zehn Jahren bringt Ubisoft ein Spielprinzip für moderne offene Spielwelten auf den Weg, das viele Highlights feierte, aber auch reichlich Kritik einstecken musste. Mit Assassin's Creed: Origins erlangt diese Formel einen neuen Meilenstein, der das Spiel neben dem famosen Black Flag zum bisher besten Teil der Serie macht. Umso ärgerlicher, dass wir nicht sofort über die Glanzlichter sprechen können. Denn zuerst muss (wie so oft 2017) ein nerviger Elefant im Raum angesprochen werden: die Mikrotransaktionen.

Der Echtgeld-Elefant

In Assassin's Creed: Origins gibt's drei verschiedene Arten, seine echten Euros im Spiel zu verbraten: erstens ein regulärer DLC-Shop für anstehende Erweiterungen, zweitens ein Item-Shop mit einer Auswahl legendärer Rüstungen und Waffen für unsere Spielfigur Bayek sowie drittens ein Arsenal an »Zeitersparnissen«. Dort gibt's Erfahrungspunkte, Ingame-Geld, Übersichtskarten aller Geheimnisse, Ressourcen und so weiter, um im Spiel schneller voranzukommen. Allerdings können wir dem Echtgeld-Ungetüm schnell den Zahn ziehen: Im Rahmen unseres 30-stündigen Spieldurchgangs mussten wir keinen einzigen Gedanken an Mikrotransaktionen vergeuden. Man wird auch nicht wie noch in Unity mit der Nase auf irgendwelche verschlossenen Truhen gestoßen, die man nur mit echtem Geld öffnen kann. Die im Shop verfügbaren Items sind zum Release-Zeitpunkt überschaubar und eher alberne Kuriositäten (ein Einhorn als

Reittier) als wirklich nützlich. Die besten Waffen, Outfits und Gadgets bekommt man komplett kostenlos im Spiel.

Das Ezio-Prinzip

Bei Origins handelt es sich ähnlich wie beim Vorgänger Assassin's Creed: Syndicate um die Geschichte eines Pärchens. Die meiste Zeit über spielt man den knapp 30-jährigen Bayek, in einigen Story-Missionen steuern wir hingegen Aya. Anders als bei Syndicate sind die beiden aber keine Geschwister, sondern ein Liebespaar, das im antiken Ägypten nach einem gemeinsamen tragischen Erlebnis auf bittere Rache sinnt. »Antik« heißt in dem Fall rund 49 v. Chr. Das alte Pharaonenreich der Ägypter befindet sich schon seit knapp 200 Jahren unter griechischer Fremdherrschaft, jetzt wollen auch die Römer unter Julius Caesar ihr Stück vom Regentschaftskuchen.

Und im Spannungsfeld dieser drei Nationen jagen Aya und Bayek sinistre Verschwörer quer durch Ägypten. Hinzu kommt noch Bayeks spezieller Beruf: Als sogenannter Medjai verdingt er sich im Prinzip als Captain America der Wüste – offiziell arbeitet er für den Pharaon, in Wahrheit dient er aber dem ägyptischen Volk als Beschützer. Klar, im Kern erzählt Origins wie damals Assassin's Creed 2 mit Ezio eine simple Rachegeschichte. Aber das Spiel verbindet diesen Plot mit einer ganzen Reihe spannender Figuren, die uns emotional stärker ins Geschehen ziehen als frühere Serienteile. Und daraus spinnt sich die bisher stimmigste Assassin's-Creed-Geschichte überhaupt, die trotz Open World endlich mal einen wirklich fesselnden Spannungsbogen aufweist.



Klassisches Assassinen-Anschleichen im dichten Kornfeld. Die Vegetation sieht auf dem PC dank der stärkeren Hardware deutlich besser aus als auf Konsolen.

Questgold

Bei Bayek können wir beispielsweise sein Verlangen nach Rache nachempfinden, weil sich das Spiel die Zeit nimmt, seinen Verlust (den wir hier nicht spoilern) greifbar zu inszenieren. Wenn er einem feindlichen Drahtzieher in wilder Rage den Schädel einschlägt und danach wimmernd verbleibt, weil Rache seinen Schmerz einfach nicht lindern will, dann zieht sich einem schon mal der Magen zusammen. Und wo Bayeks innerem Konflikt gegen Ende hin ein bisschen die Puste ausgeht, tritt Aya mit einigen Wendungen in den Vordergrund, die sie fast schon zur heimlichen Hauptfigur des Spiels werden lassen. Die unzähligen Nebenquests, die wir jederzeit angehen können, staffieren die Figuren der Hauptgeschichte weiter aus. Beispiels-

weise kehrt Bayek (komplett optional) an den Ort seines ersten Attentats zurück und muss sich dort mit der Familie seines einstigen Opfers auseinandersetzen.

Ägypten hui, Gegenwart pfui

Zwei gröbere Mankos gibt's an der Geschichte aber doch: Zum einen finden sich neben den vielen tollen Mini-Geschichten auch diverse schwächere Nebenquests, die nach dem Muster »Banditen haben meinen Bruder entführt« funktionieren. Zum anderen fällt die Gegenwartsgeschichte rund um Abstergo mal wieder auf die Nase. Die Schreiberlinge von Ubisoft haben offenbar komplett den Faden für ihre Gegenwartsgeschichte verloren. Diesmal gibt es mit der spielbaren Layla zwar wieder eine konkrete



Wer hoch zu Ross beziehungsweise Kamel nicht aufpasst, hat schnell mal eine komplette Patrouille am Assassinen-Hals. Kein großes Drama, reitend zu kämpfen macht in Origins nämlich wirklich Laune.



Eine spielerisch simple, aber amüsant erzählte Nebenquest: Wir verschiffen einen verkateren Griechen zu seiner Hochzeit.

Bezugsfigur, die in einem kleinen Höhlen-camp in Ägypten frei herumlaufen kann. So wirklich was zu erzählen hat sie aber nicht. Auf ihrem Laptop kann man diverse Abster-go-Handbücher oder ihren Mail-Verkehr lesen. Das war's im Prinzip. Okay, ein, zwei halbwegs interessante Story-Wendungen findet man schon, aber in Wahrheit hätte man den Gegenwarts-Part auch ersatzlos streichen können, ohne dass dem Spiel irgendwas gefehlt hätte. Kein gutes Zeichen.

Erkunden ist König

Auf der anderen Seite wird man sich ohnehin so sehr im antiken Ägypten verlieren, dass die Gegenwart in weite Ferne rückt. Die Spielwelt von Assassin's Creed: Origins gehört zu den beeindruckendsten Open Worlds, die wir je erlebt haben. Wo bei Unity und Syndicate das Erkunden von Paris und London eher nebenbei geschah, freuen wir uns jetzt vor jeder Sanddüne auf das, was wohl dahinter wartet. Gerade bereist Bayek

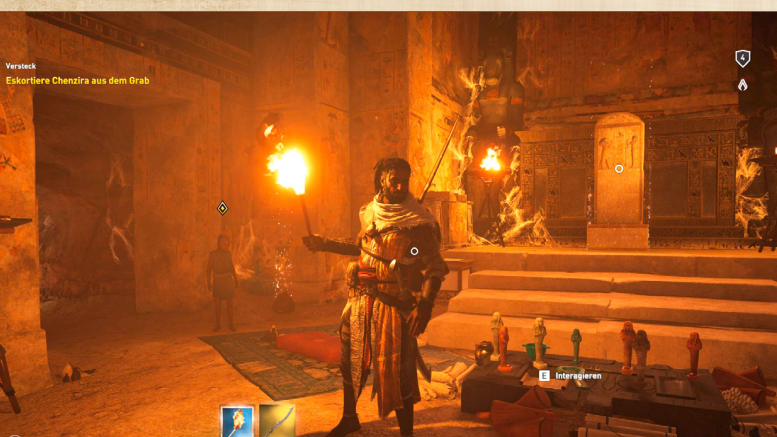
(wahlweise mit Pferd, Kamel oder Reiterwagen) noch karge Canyons und kämpft sich durch sengende Wüstenhitze, nur um im nächsten Moment durch fruchtbare Niltäler und antike Städte zu reisen. Ach ja, und den Nil und das Mittelmeer kann man natürlich ebenfalls bereisen, unter Wasser in Schiffswracks nach Schätzen suchen. Und dicke Beute gibt's wiederum natürlich auch in den unzähligen Grabkammern und Pyramiden. Von der uralten Djoser-Pyramide über das Weltwunder von Gizeh bis hin zu Snofrus kurioser Knickpyramide stößt man an allen Ecken und Enden auf die Relikte des vergangenen Ägypterreichs.

Diese Welt!

Im Großen wie im Kleinen steckt die Welt von Origins voller magischer Momente. Die Panorama-Ansichten sind eine Augenweide – ganz generell glänzt die Grafik des Spiels an allen Ecken und Enden. Gelegentlich stößt man zwar auf Klon-NPCs und gröbere

Textures, aber das mindert nicht den rundum positiven Gesamteindruck, der von dem atmosphärischen, orientalischem angehauchten Soundtrack nur unterstrichen wird.

Vor allem auf dem PC präsentiert sich Origins als Grafik-Bombast. Dichtere Vegetationen, plastischere Partikel-, Sand- und Nebel-effekte, verringere Pop-Ups sowie haufenweise Grafikeinstellungen machen die PC-Fassung zur beeindruckendsten Version des Spiels. Man kann sich im Menü Live-Benchmarks anzeigen lassen, jede Option zeigt klar, was sie verändert. Assassin's-Creed-Spiele schlugen sich auf dem Rechner (mit einigen Ausnahmen) immer recht wacker, aber keine PC-Umsetzung war bisher so rundum benutzerfreundlich wie diese hier. Auf vollen Details und 4K-Auflösung fordert das Spiel zwar verständlicherweise ziemlich happige Hardware-Leistung, dafür lassen uns die grandiosen Panorama-Ansichten mit erhöhten Details in der Ferne aber die Kinnlade herunterklap-



Für die Erkundung von finsternen Gräbern wechseln wir dank Quickslots blitzfix zur erhellenden Fackel.



Den legendären Leuchtturm von Pharos zu erklimmen, zählt zu den absoluten Kletter-Höhepunkten der gesamten Serie.

pen. Und auch im Detail finden sich in Ägypten diverse Hingucker. Selbst in einem vermeintlich banalen Krokodilnest entdeckt Bayek beispielsweise die Leichen unglückseliger Reisender inklusive eines kurzen Briefs über das, was sie ins Maul der Krokos getrieben hat.

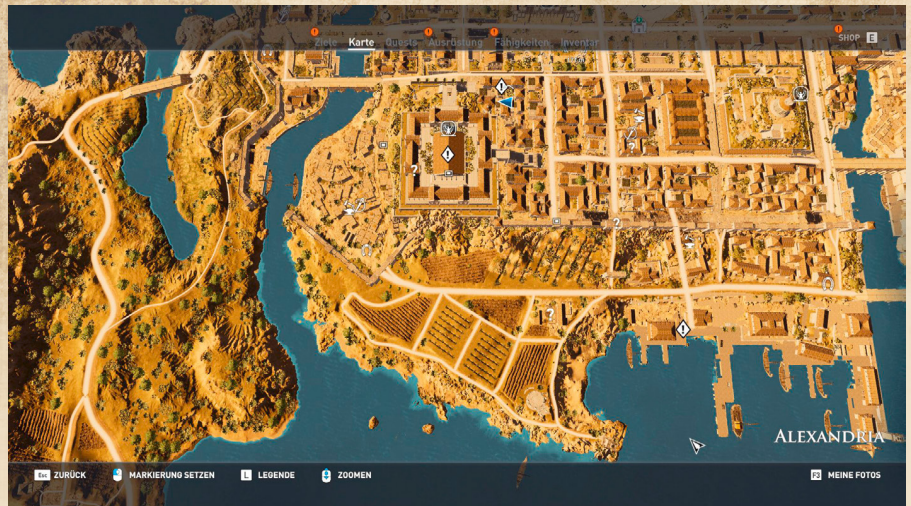
Ist das noch Assassin's Creed?

Auf dem Papyrus ähnelt das Gameplay-Gerüst von Assassin's Creed: Origins sehr dem aus den Vorgängern. In der Spielwelt laufen wir zu Questmarkern hin und starten dort dann wahlweise Haupt- oder Nebenmissionen. In denen muss Bayek mit flinken Parkour-Manövern allerlei Wände und Bäume hochklettern, feindliche Wachen mit versteckter Klinge erledigen oder im offenen Schlagabtausch angreifen.

Die Hauptmissionen bemühen sich abseits des Schleichens, Kämpfens und Eskortierens spürbar um Abwechslung. Immer wieder gibt es richtige Bosskämpfe, die sich allesamt komplett unterschiedlich spielen. Mal kämpft man im Sandsturm gegen eine Hyänen-Hüterin, mal in der mythologischen Unterwelt mit Pfeil und Bogen gegen eine 20 Meter große Schlange (das ergibt in der Story alles Sinn, keine Sorge). An einer Stelle erklimmen wir in der Gladiatoren-Arena die Karriereleiter, nur um später an einer historischen Seeschlacht teilzunehmen. Wir wollen hier nicht zu viel spoilern, nur so viel: Jede einzelne Hauptmission bleibt auf ihre Weise im Gedächtnis, sei es nun durch spielerische Aspekte oder durch ihre Story.

Sehender Adler statt Adlerauge

Oft müssen wir unseren Adler Senu ähnlich wie die Eule bei Far Cry Primal herbeirufen, um Gegner und Schätze aus der Vogelpers-



Sobald wir zum Gamepad greifen, ändern sich auf der Karte automatisch die Tastenanzeigen.

pektive für uns zu markieren. Auch das wirkt wie eine Nebensächlichkeit, würzt aber das Aufstöbern von Beute und vor allem die Planung beim Infiltrieren von Festungen. Wer keine vernünftige Aufklärung betreibt, darf sich auf unschöne Überraschungen gefasst machen. Auf dem PC fallen die Ladezeiten nach sehr weiten Flügen mit dem Adler übrigens deutlich kürzer aus als auf den Konsolen. Sehr schön. Negativ ist uns hier nur das »neue« Parkour-System aufgefallen. Das kehrt nämlich im Prinzip zum Stand eines Black Flag zurück: Man benutzt eine einzige Taste zum flinken Kraxeln und Springen, häufig fehlt allerdings die nötige Präzision. Hier war Arno in Unity deutlich flinker, und auch die Animationen beim geschwinden Überwinden von Zäunen und Kisten haben uns besser gefallen. Allerdings kommt der Parkour-Lauf in den weitläufigen Wüstenlandschaften natürlich deutlich seltener zum Tragen. Trotzdem: Zumindest in den

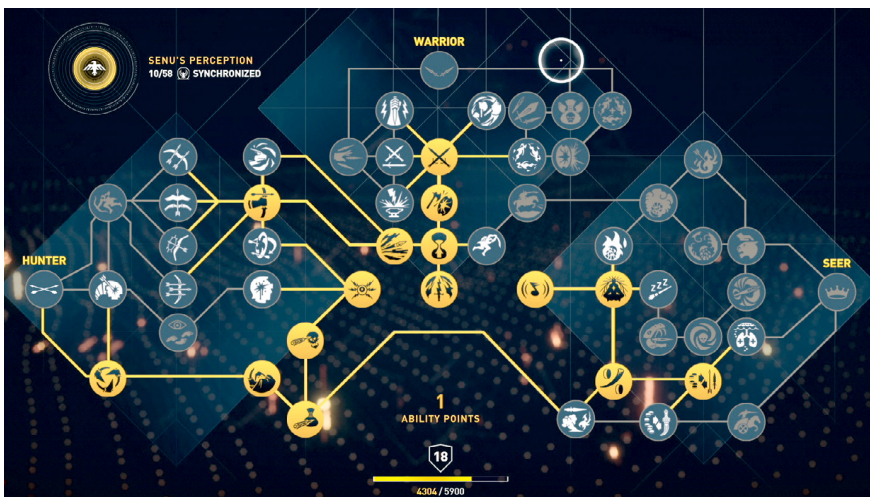
Städten Alexandria, Kyrene und Memphis hätten wir uns eine geschmeidigere Bewegungssteuerung gewünscht.

Die mit Abstand größte Überarbeitung

Die mit Abstand größten Überarbeitungen hat ohne Zweifel das Kampfsystem erfahren. Vorbei sind die Tage, in denen man mit einer Angriffs- und einer Konterttaste jeden Zweikampf für sich entscheiden konnte. Assassin's Creed löst sich endgültig von den starren Choreographien vergangener Tage und setzt auf dynamische Hitboxes. Bayek muss Deckungen umgehen, flinke Kombos aus leichten und schweren Hieben anbringen, einen Block durch einen schnellen Schildschlag aufbrechen und Spezialangriffe aufladen. Das spielt sich deutlich spannender als alle Kampfsysteme zuvor – und

Der Skilltree

Der Fertigkeitenbaum von Assassin's Creed: Origins fächert sich in Kampf-, Schleich- und Gadget-Fertigkeiten auf. Wer will, kann aber alle Zweige maximieren, da es auch nach Erreichen des Maximallevels von 40 für ein bestimmtes Maß an Erfahrung einen neuen Skillpunkt gibt. Am Anfang empfiehlt es sich, Bayeks Kriegerfertigkeiten auszubauen, da es immer mal wieder zu Handgreiflichkeiten kommt. Am äußersten Rand aller drei Bereiche findet sich jeweils ein Skill, der plump den Schaden mit Bogen, Schlagwaffe oder Gadget erhöht. Hier kann man beliebig viele Punkte investieren und den Schaden so theoretisch ins Unendliche treiben.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Asterix und Kleopatra zählt sowohl in Comic- als auch Filmform zu meinen schönsten kulturellen Kindheitserinnerungen. Allein schon deshalb rennt Assassin's Creed: Origins bei mir offene Pyramiden ein. Umso erfreulicher, wie respektvoll und detailverliebt das Black-Flag-Team das neue Szenario umgesetzt hat. Seit The Witcher 3 habe ich eine Open World nicht mehr mit einer solch konstanten Neugierde erkundet.

Positiv überrascht hat mich außerdem, wie storylastig Bayeks Abenteuer ist. Ich will die unzähligen Nebenquests eben nicht nur spielen, weil sie mir Erfahrungspunkte und Beute liefern, sondern weil sie mir auch das antike Ägypten mit all seinen Facetten näherbringen. Da kann ich es auch verschmerzen, dass ein GTA 5 oder Witcher 3 in Sachen Missionsdesign und Entscheidungsfreiheit noch eine Open-World-Liga höher spielen, weshalb es für uns auch nicht ganz zum 90er reicht. Dennoch ist Origins für mich das bislang beste Assassin's Creed.



Das Schießen geht per Maus flüssiger von der Hand als die Nahkämpfe. Wie stark die Zielhilfe unterstützt, dürfen wir dabei selbst konfigurieren.

erfordert auch ordentlich Geschick. Zum ersten Mal in der Seriengeschichte verbringt man viel Zeit damit, eine Kampfmechanik zu meistern. Gerade auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade macht uns ein aufgeschrecktes Lager mit Bogenschützen und Speerträgern im Nu die Hölle heiß.

Von Kommandanten und Praktikanten

Erstmals in der Serie spielt auch die Wahl der Waffe eine große Rolle. Jede Gattung richtet sich an bestimmte Spielertypen und bietet Vor- und Nachteile. Mit Schwert und Schild schlägt man sich als Allrounder, muss aber beim Schaden zurückstecken. Die Doppelklinge eignet sich für schnelle, ausweichende Klingentänzer, verzichtet jedoch auf die Defensive eines Schilds. Die Zweihandkeule bietet eine Konter-Parade und einen sperrigen schweren Hieb. Was alle Waffentypen gemeinsam haben: Das Kämpfen macht verflucht viel Spaß.

Eine Einschränkung müssen wir dabei aber machen: Auf dem PC legen wir euch tendenziell eher das Gamepad ans Herz. Die Tastaturbelegung funktioniert war durchaus, alle Tasten lassen sich frei zuweisen, die Menüs wurden für die Maus optimiert und Bogenschützen freuen sich über eine butterweiche Shooter-Steuerung beim Zielen. Trotzdem besetzt Bayeks Arsenal an Bewegungs- und Aktionsmöglichkeiten so viele Tasten, dass man sich im Nahkampf gern mal die Finger verknotet. Wer blockend ausweicht, muss »Shift«, »Leertaste« und »WASD« bemühen. Der Controller bedient sich in den Kämpfen geschmeidiger.

Ein Rollenspiel?

Besonders heikel wird die ganze Strategie-Frage, wenn wir Feinde angreifen, die im Le-

vel über uns sind. Assassin's Creed: Origins setzt nämlich auf ein rollenspiel-ähnliches Stufensystem. Für diverse Aktionen im Spiel gibt's Erfahrungspunkte, Bayek steigt im Level auf, schaltet neue Skills frei und wird stärker. Das gilt allerdings auch für Gegner. Wer mit Level 20 einen Gegner auf Stufe 30 angreift, erreicht selbst mit versteckter Klinge im Schleichmodus ziemlich wenig. Theoretisch kann man sich trotzdem in ein Level-30-Gebiet pirschen und Schätze abstauben, solange man sich nicht schnappen lässt, diese Freiheit lässt uns das Spiel. Trotz Erfahrungspunkte-System artet Origins an keiner Stelle in langatmigen Grind aus. Die

Kampagne führt uns einmal quer über die Weltkarte – wer sich ein bisschen daran orientiert und links und rechts ein paar Nebenquests mitnimmt, erreicht das empfohlene Level fürs Finale quasi automatisch.

Auch beim Verteilen von Skillpunkten muss man sich nicht wie bei vielen Rollenspielen verrückt machen, versehentlich den falschen Build zu wählen. Nach Erreichen des Maximallevels erhält man weiterhin regelmäßig Fähigkeitspunkte, mit denen man den Skilltree theoretisch komplett ausbauen kann. Wirklich notwendig ist das allerdings nicht: Die Endgame-Inhalte (darunter einige besonders knifflige optionale Bosskämpfe)

Das Crafting

In Origins kann man zwar keine Waffen craften, aber trotzdem gibt es was zu basteln: Wer alte Gegenstände zerlegt und fleißig Tiere jagt, sammelt Rohstoffe. Mit denen kann man Gadget-Taschen, Pfeilköcher, Rüstungsplatten und einige andere Teile aufleveln, um Bayeks Verteidigungs- und Schadenswerte ganz unabhängig von seiner Waffe zu verbessern. Auch die versteckte Klinge gehört zu diesen Crafting-Teilen.





Wer nachts ein Lager infiltriert, kann Wachen im Schlaf überraschen.



Selbst in der Wüste gibt's aus der Vogelperspektive viel zu entdecken.

lassen sich mit dem Maximallevel von 40 und einer entsprechend hochstufigen Waffe gut schaffen. Und wie bei den meisten Ubisoft-Open-Worlds erkennt man ohnehin auf den ersten Blick, welche Skills cool und welche ziemlich lahm sind. Wer wählt beispielsweise ein größeres Lungenvolumen beim Tauchen oder einen Rabatt bei Händlern, wenn er stattdessen Löwen zählen oder per Schildschlag gegnerische Deckungen zerstören kann?

Item-Jagd wie bei Diablo?

Die Rollenspiel-Anleihen weiten sich allerdings auf Bayeks Ausrüstung aus. Sowohl bei besiegten Gegnern als auch mehr oder weniger gut versteckt in der Spielwelt finden wir im Minutentakt neue Waffen in unterschiedlichen Seltenheitsgraden. Legendäre Items verfügen über bestimmte Perks, beispielsweise treiben wir ein Feuerschwert auf oder einen Schild, der Gegner bei erfolgreichem Block einschlafen lässt. Das mag nicht unbedingt realistisch sein, sorgt aber für eine unheimlich motivierende Jagd nach neuer Ausrüstung. Allerdings muss man auch hier nicht mühsam gründen. Viele gute Waffen bekommt Bayek ganz automatisch im Verlauf der Kampagne, und schwächere Gegenstände kann er jederzeit beim Schmied im Level steigern. Wer sich allerdings die Mühe macht, abseits des Wegs feindliche Lager zu durchsuchen, alte Gräber zu erforschen oder ein Geiernest zu erklimmen, der wird dafür endlich mal vernünftig belohnt.

Die Sache mit der Formel

Natürlich erfindet nicht jede Mission spielerisch ein Rädchen neu. Selbst eine perfekte Formel ist am Ende des Tages eine Formel. Assassin's Creed: Origins schwächt zwar viele Probleme von Ubisofts Open-World-Konzept ab, es wird sie aber nicht gänzlich los. Einige Tätigkeiten sind nach wie vor redundant und repetitiv: Unzählige Male gehen wir im Schneckentempo neben irgendeinem NPC her, während er uns das Assassinen-Ohr abkaut. Unzählige Male müssen wir irgendeinen Kerl aus einem Lager tragen, weil er sich das Fußgelenk angeknackst hat. Und die zwölfte Eroberung ei-

nes feindlichen Lagers spielt sich eben ziemlich ähnlich wie die erste, dritte oder sechste. Da abenteuer ein Geralt von Riva in The Witcher 3 nach wie vor in einer anderen Open-World-Liga. Trotzdem ist Origins meilenweit von der spielerischen Gleichförmigkeit eines Far Cry Primal oder Wildlands entfernt. Beispielsweise wurden extra für drei Missionen die Schiffskämpfe aus Black Flag übernommen. Und selbst die kleinste und spielerisch unspektakulärste Nebenquest wird mit Zwischensequenzen und einer halbwegs interessanten Story unterfüttert.

Alle Open Worlds von Ubisoft müssen stets mit demselben Problem fertig werden:



Dimitry Halley
@dimi_halley



Obwohl ich mit der Statur eines kleinen Kühlschranks dafür ziemlich ungeeignet bin, finde ich Parkour seit meiner Teenie-Zeit unheimlich faszinierend. Und deshalb hat mich im ersten Moment ziemlich genervt, dass Assassin's Creed: Origins sich in seinen weitläufigen Wüsten so weit von der flinken Dächer-Akrobatik älterer Teile bewegt. Würde da überhaupt noch genug Assassin's Creed für mich übrig bleiben? Nach dem Test kann ich sagen: Die Frage ist eigentlich völlig wuppe. Selbst wenn Origins der erste Teil einer komplett neuen Reihe wäre (oder ein Far Cry Nicht-ganz-so-Primal), hätte es mich nicht weniger begeistert als dieses Spiel.

Klar, Kamelreiten macht lange nicht so viel Spaß wie Parkour. Aber zum einen ist Parkour ja nach wie vor ein einigermaßen funktionierender Bestandteil, und zum anderen zahle ich den Preis gerne, wenn ich dafür eine der beeindruckendsten Open Worlds aller Zeiten bekomme. Selten habe ich so viel Zeit nur fürs Erkunden aufgebracht. Und auch die Figuren, die aufreißenden Kämpfe und die Jagd nach Beute halten mich im Geschehen. Spielerisch mag Origins die Ubisoft-Formel nicht komplett beiseitigen, aber für mich perfektioniert es sie so weit, dass ich sie getrost vergessen kann.

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500 / AMD FX-6350
Geforce GTX 660 / Radeon R9 270
6 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 760 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



abwechslungsreich gestaltete Welt sehr gelungener Soundtrack wunderschöne Landschaften hervorragende PC-Umsetzung trotz der Größe unzählige Details

SPIELDESIGN



abwechslungsreiche Hauptmissionen gelungener Mix aus Schleichen, Kämpfen und Erkunden tolles Kampfsystem Parkour macht weniger Spaß als früher

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade »schwer« fordert angemessen jede Waffe mit Stärken und Schwächen Gegnertypen erfordern unterschiedliche Taktiken viele Nebenquests ähneln sich

ATMOSPHÄRE / STORY



fesselnde Hauptgeschichte gelungener Fokus auf Charaktere lebendiges, greifbares Ägypten viele spannende Nebengeschichten belanglose Gegenwartsstory

UMFANG



riesige offene Spielwelt unzählige Haupt- und Nebenmissionen diverse spaßige Betätigungen Gladiatorenkämpfe und Wagenrennen sorgen für Abwechslung

FAZIT

Assassin's Creed: Origins überwindet die Ubisoft-Formel zwar nicht, aber perfektioniert sie zu einem hervorragenden Open-World-Abenteuer.

89