Assassin's Creed: Odyssey

ECHTER NACHFOLGER ODER DOCH »NUR« BROTHERHOOD?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **5.10.2018**

Assassin's Creed: Odyssey erscheint schon ein Jahr nach dem sehr guten Origins. Wir haben es mehrere Stunden angespielt, um zu klären, was der Nachfolger auf den (Schiffs-)Rippen hat. Von Dimitry Halley

Ach, da werden die Skeptiker in der Community zetern. Assassin's Creed: Odyssey erscheint bloß ein schlappes Jahr nach Assassin's Creed: Origins, das ja bewusst von dem jährlichen Release-Rhythmus wegwollte. Aber damit nicht genug: Odyssey spielt auch noch 400 Jahre vor der designierten Ursprungsgeschichte der Reihe, enthält also weder Assassinen, noch ein »Creed«. Ja, und dann versteht sich das Spiel nicht mal als Action-Adventure, sondern will vollends zum Rollenspiel werden. Odyssey wagt also einen gehörigen Sprung weg von allen Assassin's Creeds zuvor, erinnert spielmechanisch aber beim Zuschauen stark an den direkten Vorgänger Origins.

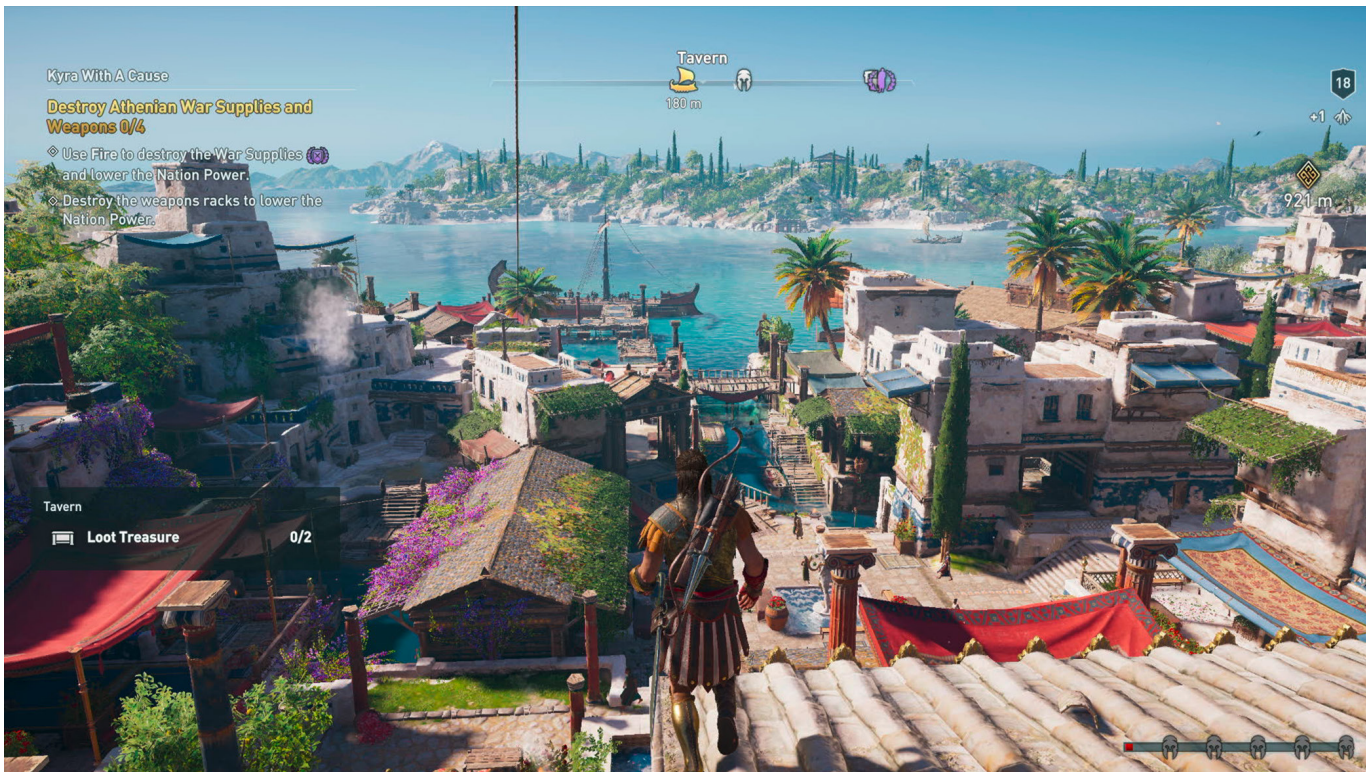
Was ist es also? Ein echter Nachfolger, der mutig in neue Richtungen stößt? Oder doch »nur« ein Sequel im Format von Assassin's Creed: Brotherhood, das das Fundament von Origins hier und da mit Zusätzen und frischem Szenario würzt? Wir haben das neue Assassin's Creed ausführlich angespielt, um euch die Antwort zu liefern. Aber mal ganz unabhängig davon, ob's jetzt hü oder hott ist: Odyssey macht richtig, richtig Laune.

Alexios oder Kassandra?

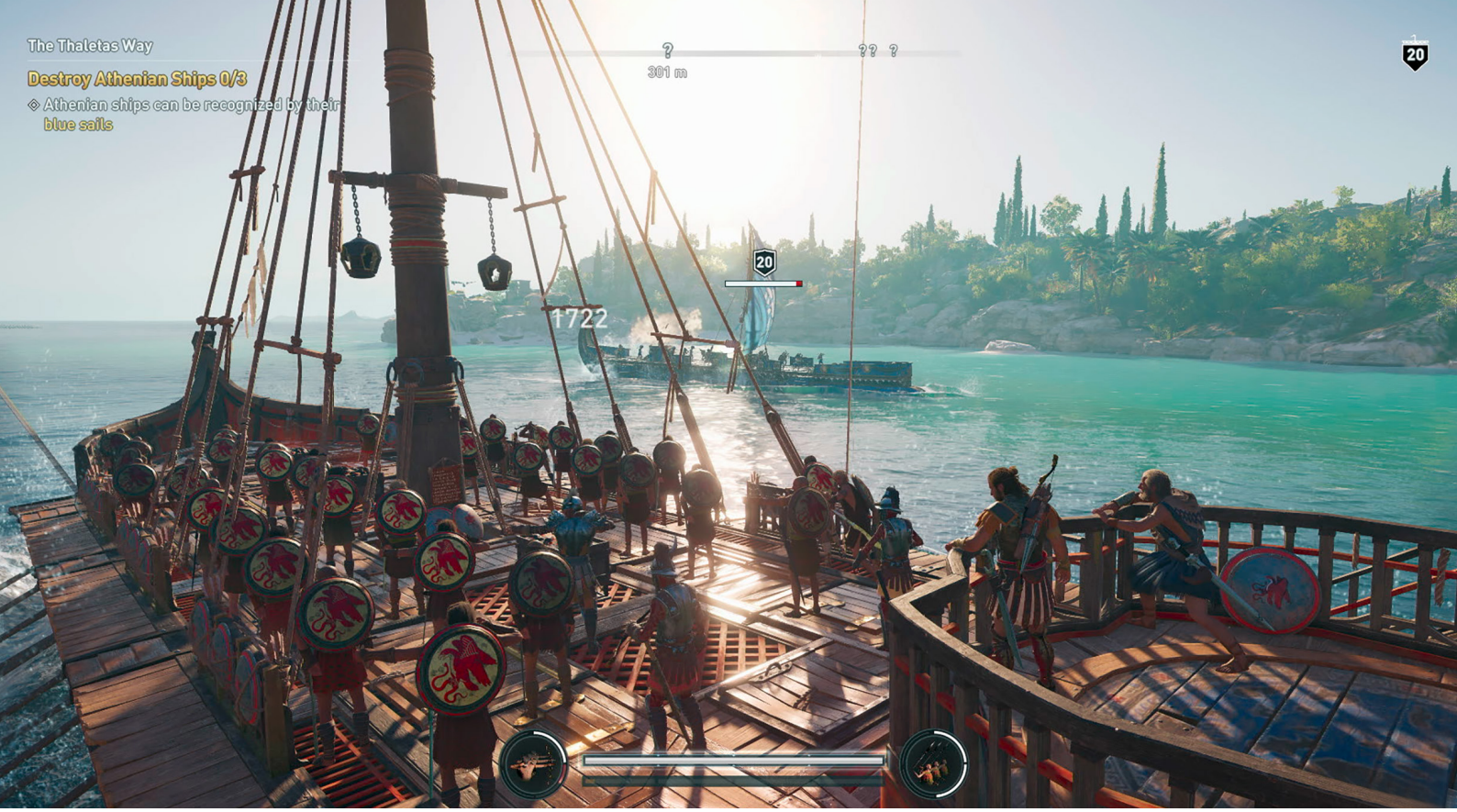
Wer bei den stummen Hauptfiguren von Far Cry 5 schon begeistert war, weil man zwischen Mann und Frau wählen konnte, der dürfte in Odyssey große Äuglein machen. Wie bei den Shepards in Mass Effect entscheidet man hier nämlich zwischen zwei voll vertonten, richtigen Hauptcharakteren: Alexios und Kassandra.

Die beiden Helden »ersetzen« sich gegenseitig. Wählt ihr etwa Kassandra, fällt Alexios komplett weg, beide Figuren teilen sich den gleichen Hintergrund, erleben die gleiche Geschichte und stammen aus spartanischem Hause. Und da reden wir von keiner spärlich möblierten Bude, sondern einer echten Residenz im historischen Sparta. Wer jetzt an die 300 Lendenschurz-Lakedaimonier mit Lambda-Schild und Gerard Butler denkt, liegt nicht verkehrt: Tatsächlich spielt man in Odyssey einen Erben des großen Spartaner-Königs Leonidas.

Der ist zu Beginn der Geschichte allerdings schon knapp 50 Jahre tot. Das neue



Unsere Demo-Inseln Delos und Mykonos sind nur ein winziger Teil der Spielwelt – mit knapp sechs Stunden Spielzeit.



Schiffskämpfe werden wieder wichtiger. Unsere Crew können wir individueller ausstatten als in Assassin's CreedBlack Flag.

Assassin's Creed konzentriert sich auf einen Zeitraum um 430 v. Chr. Die griechischen Poleis (Stadtstaaten) befinden sich in der Blüte, Kollegen wie Sokrates, Hippokrates, Euripides und Co. werkeln am Fundament der westlichen Kultur – und Athen und Sparta liegen miteinander im Clinch. Nachdem die Griechen Jahrzehnte zuvor die Perser endgültig aus dem Rennen gekickt haben (nicht zuletzt dank Leonidas' 300), richten sie die Waffen im Peloponnesischen Krieg gegeneinander: Ein Städtebund unter Athen kämpft gegen einen Städtebund unter Sparta – und Alexios (oder eben Kassandra) findet das super, denn als Söldner profitieren sie vom Kriegsgeschäft ganz ordentlich.

Mehr Black Flag

Der Peloponnesische Krieg ist ein Kernelement von Assassin's Creed: Odyssey – sowohl in der Story, als auch spielerisch. Und weil damals vor allem auf hoher See gekämpft wurde, fällt auch die offene Spielwelt sehr maritim aus: Ihr bewegt euch als Alexios oder Kassandra mit eurem Schiff frei in der Ägäis, bereist Inseln wie Mykonos und Delos, aber auch das Festland ist Teil der Ingame-Weltkarte. Wir rechnen also damit, dass man die Küsten von Attika, der Argolis und Lakonien besuchen kann.

Stichwort Seefahrerei: Wie in Black Flag ist das Schiff die wahre Heimat von Alexios und Kassandra. Anders als in Origins können wir jederzeit mit unserem großen Kutter die Welt erkunden, Crew-Mitglieder rekrutieren, Upgrades vornehmen und, und, und. Doch bevor wir zu sehr auf die Spielmechanik eingehen, klären wir erst mal, warum Alexios und Kassandra überhaupt so heimatlos durch die Ägäis schippern.

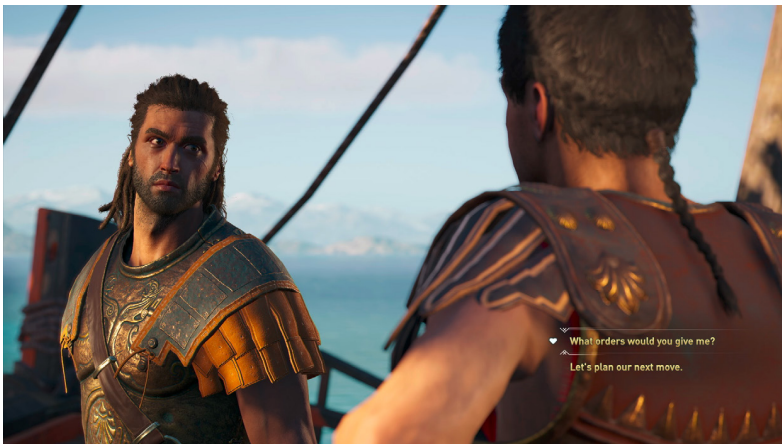
Denn serientypisch ist den Helden des neuen Assassin's Creed ein großes Unrecht widerfahren. Die noblen spartanischen Wurzeln haben uns nicht geholfen, wir wurden von unserer Familie verstoßen und wachsen im Prinzip im Krieg auf. Zumindest so viel hat uns Ubisoft über die Beweggründe unseres Söldners beziehungsweise unserer Söldnerin verraten: Wie so oft geht's um Rache an den Leuten, die uns in Ungnade gestürzt haben. Und das Orakel von Delphi hat auch irgendwie damit zu tun.

Keine Assassinen, aber zumindest Gegenwartsgeschichte

Aus den Zwischensequenzen der Anspieldemo leiten wir zudem ab: Bei den Bösewichten handelt es sich um Kultisten, wahrscheinlich Verschwörer, vielleicht Vorläufer der Templer? Generell verbleiben wir nach fünf Stunden mit Odyssey neugierig, wie viele Verbindungen wir letztlich zu bisherigen Teilen finden werden.

Ja, die mysteriösen Eden-Artefakte sowie die Erste Zivilisation sind wieder mit von der Partie, aber mit Assassinen braucht man über 300 Jahre vor der Ursprungsgeschichte der Bruderschaft in, ähm, Origins nicht mit den Kapuzen-Kletterern zu rechnen. Ganz

Wer große Schiffe nicht mag hat, kann wie in Origins Boote besteigen.



Einige NPCs lassen sich bezirzen. Übrigens auch gleichgeschlechtlich.

Wir wählen zwischen Alexios (hier im Bild) und Kassandra. Das Gesicht lässt sich jedoch nicht anpassen wie in Far Cry 5.

generell – das verraten uns die Entwickler – sieht man Assassin's Creed vor allem als eine spannende Reise zu einem bestimmten Zeitpunkt der Menschheitsgeschichte und nicht zwangsläufig als ewig andauernder Konflikt zwischen Abstergo und Assassinen.

Aber zumindest die Gegenwartsgeschichte ist wieder mit von der Partie: Layla Hassan aus Assassin's Creed: Origins kehrt als Desmonds Nachfolgerin zurück, in puncto Umfang soll ihr Part etwas größer ausfallen als im Vorgänger. Hier werden sich Hardcore-Assassinen-Fans und »Desmond-Gegenwart-Hasser« also wahrscheinlich gleichermaßen aufregen: keine Assassinen, trotzdem Gegenwart, »worst of all, best of none«? Mitnichten. Wer sich auf die neue Odyssee einlässt, merkt schnell, dass Ubisoft hier fortsetzt, was mit Origins begann: Eine Frischzellenkur für die Serie. Und genau die haben sich die Fans schließlich nach Syndicate gewünscht.

Rollenspiel statt Action-Adventure

Die größte spielmechanische Neuerung findet man nicht in den Seekämpfen, den Landschlachten (ja, ja, da kommen wir noch zu) und auch nicht im Griechenland-Szenario. Nein, ausgerechnet mit der neuen Erzählweise will Ubisoft aus Assassin's Creed ein waschechtes Rollenspiel machen. Denn erstmals in der Serie können Quests unterschiedliche Enden haben.

Ohne zu viel zu spoilern: In der von uns angespielten Demoversion waren wir auf den Inseln Delos und Mykonos unterwegs, um für lokale Rebellen einen Despoten zu Fall zu bringen. Wie in Far Cry 4 entscheiden wir selbst, welchem der beiden Rebellenanführer wir helfen: Einem aufbrausenden Freiheitskämpfer oder einer kalkulierenden Taktikerin. Und je nachdem, welche Quests wir auf Mykonos erledigen und welche Antworten wir in den interaktiven Gesprächen wählen, endet diese Story unterschiedlich.

Man kann der Figur eine Assassinen-Kapuze verpassen. Mehr Parallelen zu Ezio und Co. gibt's nicht.

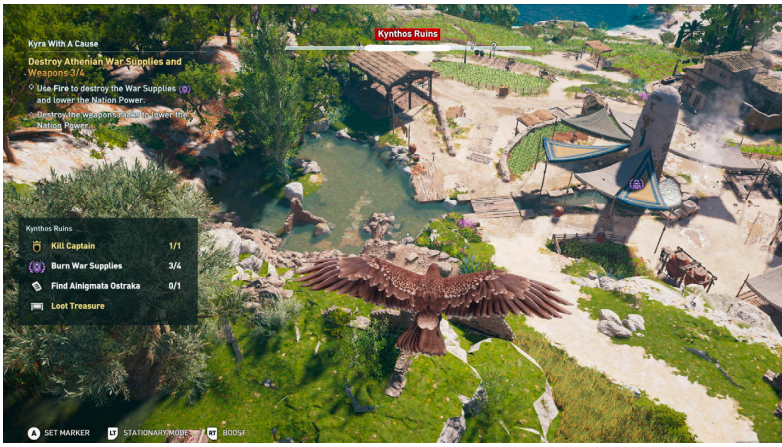
Option A: Beide Rebellenführer überleben. Option B: Einer bringt sich um. Option C: Der andere will uns umbringen (weshalb wir ihn vorher umbringen). Option D: Einer wird vergiftet. Option E: Beide sterben. Selbst die Nebenquests haben Auswirkungen auf die Geschehnisse der Hauptgeschichte. Denn nur in einem Mini-Auftrag, den wir für Sokrates (!) erledigen, retten Alexios bzw. Kassandra einen Rebellenfanatiker. Und wer nach erledigter Tat einfach von dannen zieht, statt den Dialogen dieses Spinners zu lauschen, weiht damit einen der beiden Rebellenanführer unwissentlich dem Tod. Alternativ können wir den Fanatiker auch einfach direkt im Lager ausschalten, dann gibt's abseits von Sokrates' Zweifel keinen Stress. Und Sokrates zweifelt schließlich immer, der alte Philosoph.

Warum soll man sich Mühe machen?

Wer überhaupt keine Lust auf das Rebellen-Gerangel auf Delos und Mykonos hat, kann Teile der Hauptstory auch getrost ignorieren. Der böse Despot hausiert nämlich jederzeit in seiner Villa und ist abseits der Quests für uns erreichbar. Klar, ihn bewachen extrem starke Gardisten und er selbst ist uns im Level haushoch überlegen. Aber wer emsig die Welt erkundet, Erfahrung und Bewaffnung sammelt und Alexios/Kassandra aufrüstet, kann den Kerl theoretisch einfach umnieten.

Mit dieser Modularität geht Ubisoft in puncto Story ein Risiko ein: Wir rechnen damit, dass die Handlung von Assassin's Creed: Odyssey sehr kleinteilig erzählt wird, die einzelnen Inseln recht separate Geschichten bieten und wir eben Verschwörer für Verschwörer um die Ecke bringen. Auf Mykonos und Delos können wir zum Beispiel auch romantische Beziehungen einge-

Wir können selbst entscheiden, ob wir Rebellenführerin Kyra oder ihren Gefährten unterstützen, die Entscheidung wirkt sich aus.



Auch das Spähen per Vogel kehrt aus Origins zurück: So markieren wir Gegner und Schätze, was das Vorankommen deutlich erleichtert.

hen, allerdings verbleiben alle potenziellen Partner nach Abschluss der örtlichen Quests hinter uns. Unter so einer Zersplitterung könnte das große Ganze leiden, zumal Alexios und Kassandra im Vergleich zu Ezio oder Bayek eher wie Füllbecken für unsere Entscheidungen wirken – und weniger wie spannende Charaktere. Da bietet der Hexer in The Witcher 3 deutlich interessantere Ecken und Kanten. Aber zumindest sorgen die Entscheidungsmöglichkeiten für ein wunderbar dynamisches Spielgefühl.

Mehr Macht der Sandbox

Generell merkt man, dass Ubisoft den größten Kritikpunkt von Origins angehen will: Die repetitiven Nebenaufgaben. Alle Tätigkeiten, denen wir in Odyssey nachgehen, sollen sich wertiger anfühlen, stärker an die Geschichte gebunden. Selbst in reinen Sandbox-Mechaniken macht sich das bemerkbar: Beispielsweise können wir auf Delos und Mykonos wie eh und je Festungen ausnehmen, wichtige Generäle und Wachen abmurksen. Dadurch senken wir aber die Kontrolle des attischen Bundes über die Inseln.

Und damit machen wir unser Hauptziel, den attischen Despoten, verwundbarer. Der Krieg zwischen Athen und Sparta ist ohnehin ein Umstand, den wir für uns nutzen können. So nehmen wir auf spartanischer Seite an einer Massenschlacht teil, in der 300 Griechen gegeneinander antreten. Rein spielerisch ist das zwar ein chaotisches Gemetzel, das Sun Tsu die Tränen in die Augen triebe, aber zumindest senken wir damit den Einfluss Athens.

Theoretisch können wir sogar Zivilisten angreifen, sodass die Athener ein Kopfgeld auf uns aussetzen. Dabei nutzen wir uns selbst wiederum als Köder, um athenische Söldner anzulocken, umzubringen und damit schließlich Athen zu schwächen. Aber aufgepasst: Anders als in früheren Serienteilen schnappen sich vermeintlich harmlose Passanten jetzt auch mal Piken, Besen und Messer, um sich zu verteidigen.

Spielmechanisch kein echtes Rollenspiel

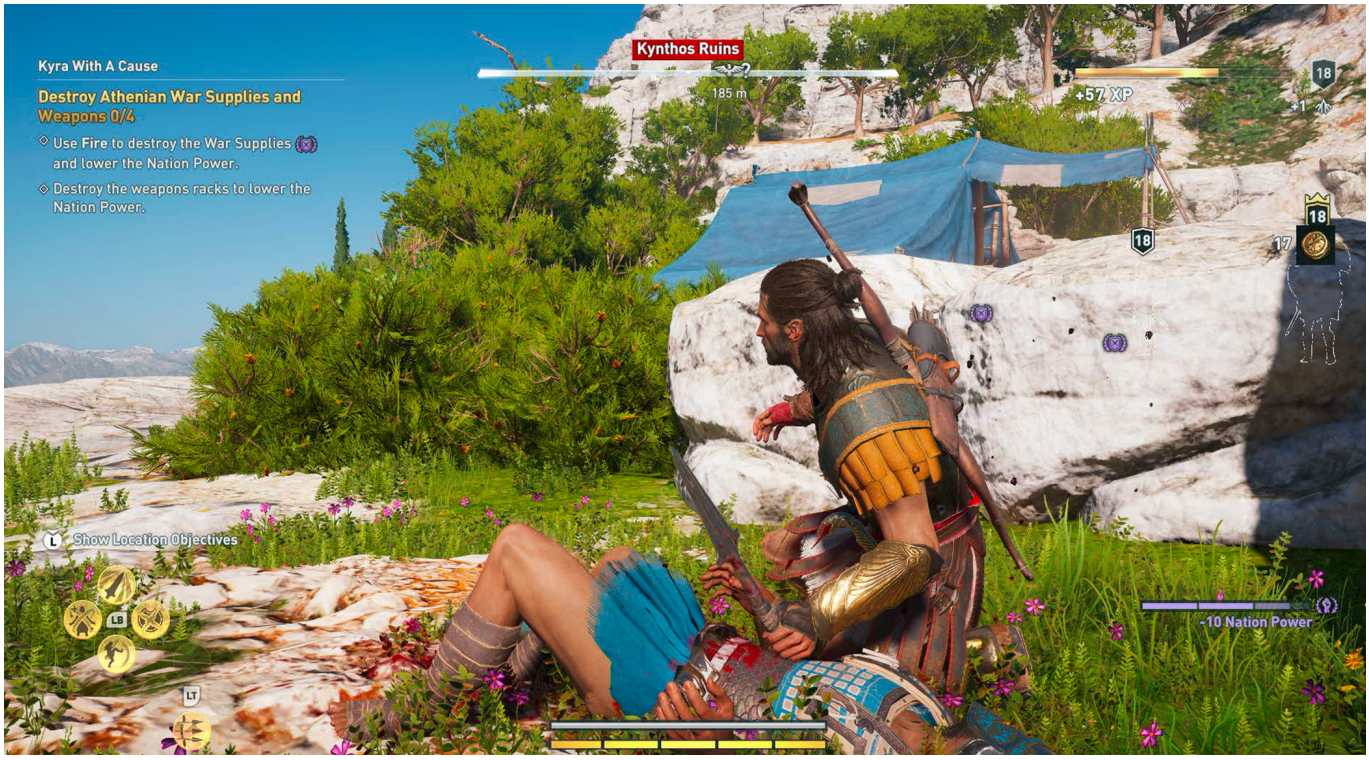
Wir verteidigen uns wiederum sehr ähnlich wie in Assassin's Creed: Origins. Generell spielt sich das Spiel in puncto Parkour, Stealth, Kampfsystem und Schiffsgefechte wie der Vorgänger. Hier und da wurden jedoch Mechaniken aufgepeppt: Zum Beispiel lernen Alexios und Kassandra neue Kampfmanöver (wie Leonidas' Spartaner-Tritt), die man frei auf Tasten verteilen kann. Oder wir ziehen Gegnern den Schild weg und hauen ihnen damit auf die Rübe.

Aber im Kern verlassen wir uns wieder auf geschicktes Ausweichen, wechseln leichte und harte Schläge ab, experimentieren mit Speeren, Schwertern, Kurzklingen und Bögen. Auch die Spezialisierungen aus Origins

Das erprobte Kampfsystem aus Assassin's Creed: Origins kehrt zurück ...

... allerdings mit neuen Tricks, zum Beispiel dem Spartaner-Tritt.

Der Speer von Leonidas ist in Odyssey übrigens ein Artefakt der Ersten Zivilisation.



Auch ohne versteckte Klinge gibt's Schleichangriffe. Alexios rammt dann eben seinen Kurzspeer in den Rücken.

kehren zurück, in leicht angepasster Form. Die drei Fähigkeitsbäume heißen jetzt Stealth, Warrior und Hunter. Doch man schaltet mit Levelaufstiegen und Fähigkeitspunkten vergleichbare Dinge frei, beispielsweise heimlichere Schleichmanöver.

Spielmechanisch kann man also nicht von einem Rollenspiel reden. Odyssey spielt sich nach wie vor actionlastig, es wird wahrscheinlich jeder einen ähnlichen Alexios durch Griechenland manövrieren und bestenfalls entscheiden, ob er leise oder laut durch eine Festung marschiert. Auch beim Beute-Management bleibt das Spiel übersichtlich. Ob wir dicke Brustpanzer, Beinschienen oder eine leichte Kapuze anziehen, wirkt sich auf Werte wie »Warrior Damage«, »Assassin Damage« oder »Hunter Damage« aus – man darf hier aber kein ausgeklügeltes »Meta Game« rund ums Maximieren von bestimmten Schadenswerten erwarten wie in den hohen Rängen von The Division. Wir haben in der Demo eine legendäre Spartaner-Rüstung zusammengesucht, einfach weil wir das Aussehen mochten. Hat wunderbar funktioniert.

Wer sein Level hoch genug hält, Waffen mit Feuerschaden hortet und geschickt kämpft, dürfte problemlos durchs Spiel kommen. Das soll aber nicht negativ klingen: Alle Mechaniken, die in Origins prima funktionierten, machen auch im Nachfolger Spaß. Man darf unter dem Rollenspiel-Banner nur keine Komplexitäts-Revolution erwarten.

Pragmatischer Schiffskampf

Auch der Schiffskampf funktioniert noch so reibungslos wie einst in Black Flag. Klar, im Piratenzeitalter machen Schiffe einfach mehr her als die flachen Trieren der Griechen. Aber mit Alexios oder Kassandra sowie der eigenen Crew auf einen geenterten Kahn zu hüpfen, um die feindliche Mannschaft zu dezimieren – das wird einfach nicht alt und macht auch in unserer Demoversion einfach einen Heidenspaß.

Zumal unsere Gefährten bei solchen Entermanövern jetzt sehr viel feinstufiger rekrutiert werden können. Wer dicke Hünen aufs Schiff packt, erhält andere Boni als jemand, der auf mächtige Schützen setzt. Selbst wichtige Personen aus Nebenquests lassen sich rekrutieren und kämpfen auf feindlichem Deck an unserer Seite. Auf Delos erledigen wir für eine verwundete Kriegerin beispielsweise eine gigantische Bärenbestie, um sie im Anschluss für unser Schiff anzuheuern. Also die Kriegerin, nicht die Bestie. Auf hoher See können wir uns das Entern aber auch schenken und das feindliche Schiff schlicht in zwei Teile rammen. Dann gibt's zwar weniger Beute, aber dafür ein ordentliches Effektspektakel.

Ohne Schiff sind Alexios und Kassandra nicht aufgeschmissen. Per Pfiff eilt unser Pferd herbei.

Brüchige Bildrate, bombastische Bilder

Stichwort »Spektakel«: Die Landschaften von Odyssey sehen fantastisch aus. Schon die Demo-Inseln Delos und Mykonos lassen uns staunen. Vom maritimen Panoramablick, bei dem wir in der Ferne andere Inseln erkennen, über hügelige Bergkämme bis hin zu dichten Wäldern voller bunter Pflanzen – das neue Assassin's Creed ist ein optisches Brett und rein künstlerisch ein wunderbarer Kontrast zum sandigen Ägypten von Origins. Das hatte zumindest beim Anspiel-Event aber seinen Preis: Die Demo lief auf Xbox One mit herben Einbrüchen der Bildrate. Die gab's in frühen Versionen von Origins aller-

dings auch, wir blicken also vorsichtig optimistisch zum Release am 5. Oktober 2018.

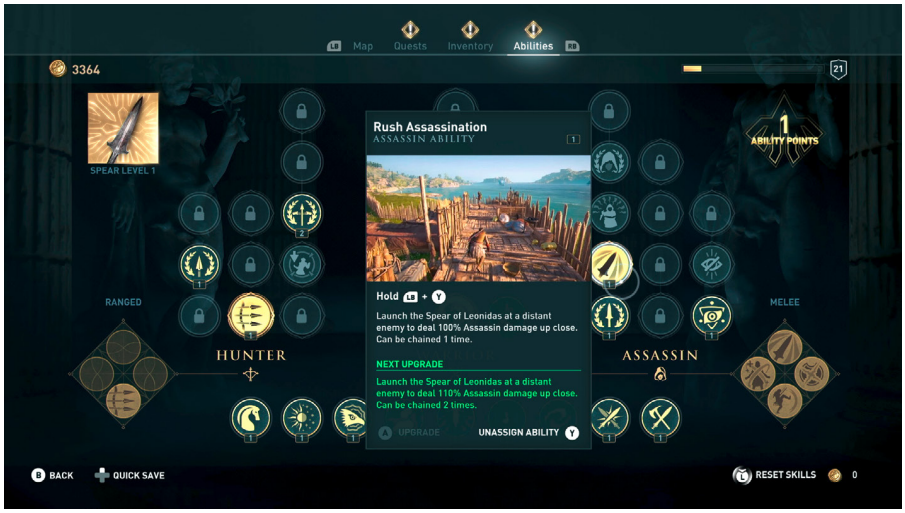
Doch was ist dieses Odyssey nun?
Doch was ist es nun, dieses Odyssey? Ein echter Nachfolger zum hochgelobten Assassin's Creed: Origins? Oder doch nur ein mit neuem Setting geschickt kaschierter Aufguss? Letztlich kommt's ganz darauf an, wo ihr den Maßstab anlegt. Rein spielmechanisch erinnert das Spiel sehr an den Vorgänger: Die Kämpfe spielen sich ähnlich, das Kraxeln durch die Welt, das Aufleveln, Looten, Jagen – all diese Dinge sind Evolutionen des 2017er-Assassin's-Creed. Und funktionieren auch im Nachfolger super.

Die große Entwicklung findet man jedoch in der Struktur der Spielwelt: Dass Quests unterschiedliche Enden haben, Dialoge wie in Mass Effect interaktiv sind, Sandbox-Systeme viel enger mit der Story zusammenhängen. Ubisoft dreht die Schraube bei »sinnlosem Sammelkram« noch weiter zurück. Alexios und Kassandra manipulieren die Spielwelt. Indem sie Festungen erobern, dadurch Athen oder Sparta schwächen, stärkere Waffen und Rüstungen erbeuten, die Seewege mit ihren Schiffen sichern.

Assassin's Creed: Odyssey wird kein Rollenspiel wie The Witcher 3. Aber sollten alle Rechnungen der Entwickler aufgehen und die ganze Welt so abwechslungsreich wie Delos und Mykonos ausfallen, dann könnte es die bisher interaktivste, persönlichste und damit atmosphärischste Ubisoft-Open-World werden. Und damit den eigenen, sehr guten Vorgänger schlagen. Ganz ohne Assassinen. Ganz ohne »Creed«. ★

Die Massenschlachten sind ein wildes Hauen und Stechen, aber eine coole Abwechslung.

Die Weltkarte sieht riesig und mit den grafischen Elementen auch richtig hübsch aus, hier nur ein kleiner Ausschnitt. Ob sich alle Orte bereisen lassen, wissen wir aber noch nicht.



Der Skilltree fällt wieder überschaubar aus, hier bleibt Odyssey eher Action- als Rollenspiel.

Dimitry Halley
@dimi_halley

Lustigerweise war das antike Griechenland überhaupt nicht mein Wunschszenario für ein neues Assassin's Creed. Und das, obwohl ich in der Schule sogar Altgriechisch im Leistungskurs hatte und liebte. Denn so spannend Athen und die anderen Poleis als Kunst-, Kultur-, Theater- und Architekturstätten auch sind, so wenig kann ich sie mir als spektakuläre Spielwiesen für einen Assassinen vorstellen. Zumindest verglichen mit Parkours im antiken Rom oder Japan.

Doch Assassin's Creed: Odyssey zeigt imposant, wie gut das funktioniert – und wie viel Vorstellungskraft mir offenbar fehlt. Denn der Nachfolger setzt fort, was Origins begann: Er will Ubisofts häufig kulissenhafte Open Worlds hinter sich lassen und den Spieler emotional an die Landschaften und Leute binden. Wie das gehen soll? Mit Geschichten, die ich als Spieler beeinflusse. Und die nicht immer nach der Formel »Mein Bruder hat sich das Bein in einer feindlichen Basis verknackst« ablaufen. Ich verbleibe zwar skeptisch, ob all die kleinteiligen Quest-Entscheidungen dem großen Ganzen letztlich schaden, aber zumindest in der Anspieldemo ging die Rechnung wunderbar auf: Nach ein paar Stunden kannte ich jede Ecke von Mykonos und Delos, wollte unbedingt mehr erkunden und die Freiheit meines Schiffs genießen.

Das Spiel erschlägt mich nicht mit Sammelkram, sondern verteilt Schätze, Festungen und Co. nachvollziehbar und an gewichtigen Stellen. Klar, Skeptiker können zu Recht die Stirn darüber runzeln, dass die Serie sich immer weiter von Assassinen und Templern entfernt. Aber umgekehrt zieht mich Odyssey in ein Szenario, das ich mir eigentlich gar nicht gewünscht habe. Und das ist doch ein gutes Zeichen.