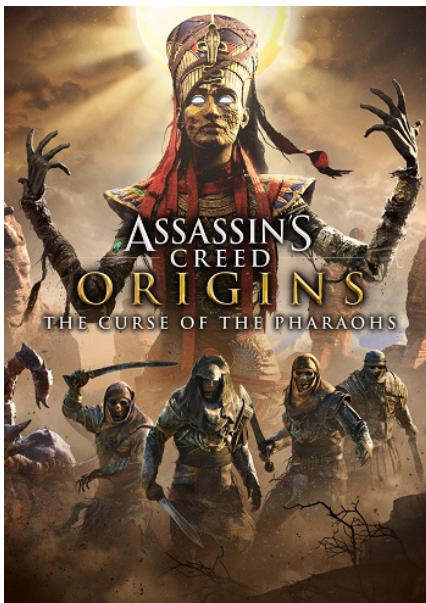


Digitales | Games: Assassin's Creed Origins

Seit Ezio Auditore in ›Assassin's Creed 2‹ auf der LastGen-Konsole für große Begeisterung sorgte, erschien seit jeher jährlich um die Weihnachtszeit ein neues ›Assassin's Creed‹ Spiel. Als dann ›[Assassin's Creed Unity](#)‹ im Jahr 2014 das Licht der Welt erblicken sollte, war der vorausgehende Hype enorm. Doch statt Lobeshymnen erwartete Ubisoft ein »Shitstorm« ungeahnter Dimensionen. Von **LINH NGUYEN**

Das Spiel war in seiner Originalfassung aufgrund von Bugs aller Art nahezu unspielbar. Erst der vierte große Patch innerhalb von sechs Wochen ließ ›Assassin's Creed Unity‹ ansatzweise flüssig laufen. Doch der Unmut der Fans war an dieser Stelle berechtigt. Und sie gaben Ubisoft den Rat, für die ›Assassin's Creed‹-Saga eine Kreativpause einzulegen. Der Nachfolger ›[Assassin's Creed Syndicate](#)‹ hatte zwar nicht mit vielen Bugs zu kämpfen, aber mit den Verkaufszahlen. Tatsächlich erschien 2016 kein weiterer Teil. Hat die einjährige Pause der Serie gut getan?



In der Tat, ›Assassin's Creed Origins‹ sieht sehr schön aus. Nicht nur schön, sondern auch groß und lebendig. Statt nur einer großen Stadt, wie in ›Assassin's Creed Unity‹, dürft ihr ganz Ägypten in seiner Pracht auskundschaften. Dabei ist die Karte riesig und gefüllt mit wilden Tieren wie Krokodilen, Nilpferden, Hyänen, Geiern, Kobras und vielen mehr. Wenn ihr mit eurem treuen Kamel durch die leere Wüste stampft, gibt es neben den etlichen Tieren, die es zu jagen gilt, auch große und kleine Oasen sowie Ruinen, in denen ab und zu Banditen hausen.

Die großartige Atmosphäre ist schon immer das Markenzeichen von ›Assassin's Creed‹ gewesen. Nachts bei Vollmond mit dem schaukelnden Kamel durch das Land reisen, an allen Ecken und Enden Nebenschauplätze und Nebenquests entdecken. Die einzelnen Nebenmissionen fühlen sich nicht so lieblos wie bei anderen Spielen an, sondern erzählen teils ihre eigene schöne Geschichte.

Die Hauptstory von ›Assassin's Creed Origins‹ ist sehr detailliert erzählt. Ihr stoßt gleich zu Beginn eurer Reise auf einen starken Gegner, mit dem ihr natürlich direkt in einen epischen Kampf geratet und praktischerweise gleichzeitig die neue Steuerung erlernt. Danach reist ihr abwechselnd mit Bayek und seiner

Frau Aya durch das Land Ägypten und versucht, die Bewohner vor der Unterdrückung zu bewahren.

Ausweichen und Angreifen statt Warten und Kontern

›Assassin's Creed‹ spielt sich jedes Jahr aufs Neue gleich an. Das war der Vorwurf, den sich Ubisoft gefallen lassen musste. Doch was kann das Abenteuer, bis auf das neue Wüsten-Setting, bieten? Eine der entscheidendsten Änderung ist eindeutig das Kampfsystem. Während man früher noch mit dem kontinuierlichen Drücken der Dreieck-Taste des PlayStation-Controllers nahezu alle Angriffe des Gegners auskontern konnte, fällt diese Möglichkeit in ›Assassin's Creed Origins‹ weg. Ab sofort muss den Attacken der Gegner ausgewichen werden. Blocken ist nur eingeschränkt möglich und das Parieren mit dem Schild kann bei richtigem Timing zwar ausgeführt werden, das Schlagen muss der Spieler aber separat tun. Es ist also ein gewisses Fingerspitzengefühl notwendig, um einen Kampf zu gewinnen. In diesem Sinne hat Ubisoft sich in Sachen Kampfsystem ein wenig an ›The Witcher 3‹ oder ›Dark Souls‹ abgeschaut.

Geht ›Assassin's Creed‹ nun also neue Wege und ist es gar anspruchsvoller oder schwieriger geworden? Nein! Das Schleichen und das heimliche Töten funktionieren immer noch. Der direkte Kampf kann also stets gemieden werden, auch wenn eure Assasinen-Klinge nur viel Schaden anrichtet anstatt »instant zu killen«. Es besteht also die Möglichkeit, dass die großen Elite-Gegner euren heimlichen Angriff überleben und mit Verstärkung dann zum Problem werden.



Damit Neulinge nicht sofort überfordert werden, kann man zum ersten Mal bei ›Assassin's Creed‹ die Schwierigkeitsstufe einstellen. Mit dem neuen Patch aus dem Dezember gibt es nun für echte Veteranen eine höhere Schwierigkeitsstufe. Leider muss man bei der höchsten Schwierigkeitsstufe sagen, dass man dank seiner Power-Leiste, die beim Kampfbeginn sofort voll ist, ordentlich Schaden verursachen kann. Der Feind

kommt also teilweise gar nicht dazu, einen Angriff zu starten. Luxus-Problem. Doch der hohe Schwierigkeitsgrad macht sich bei Elite-Gegnern oder Boss-Kämpfen doch ordentlich bemerkbar. Schließlich halten sie auch einiges aus und können gut Schläge verteilen.

An die Waffen, fertig, Loot!

Hat Ubisoft aus ›Assassin's Creed Origins‹ ein Rollenspiel gemacht? Zumindest kann man seinen Protagonisten aufleveln und mit Waffen mit verschiedenen Seltenheitskennzeichen ausrüsten. Die Waffen können in Kisten oder nach Abschluss von Missionen zufallsbedingt erlangt werden. Leider wurden Rüstungsgegenständen und Accessoires bei der Neuerung nicht mit berücksichtigt. Euren Charakter könnt euch bis auf Level 40 bringen, der Level des Gegners wird euch ebenfalls angezeigt. Ist der Level des Gegners zu hoch, kann er euch mit nur einem Schlag töten. Es ist also nicht ratsam, sich in Gebieten aufzuhalten, in denen der empfohlene Level für euch zu hoch ist. Welchen Level die Gegner haben werden, könnt ihr vereinzelt auf der Karte sehen.



Nichtsdestotrotz ist ›Assassin's Creed Origins‹ kein richtiges Rollenspiel geworden. Hier sind vergleichsweise zu wenige Rollenspielelemente ins Spiel eingeflossen, Waffen haben kaum Fähigkeiten und nach dem Aufleveln kann man nur Fertigungspunkte verteilen. Das Sammeln von Crafting-Materialien dient zur Verstärkung von verschiedenen Fähigkeiten wie etwa die Erhöhung des Schadens von Pfeil und Bogen. Komplexe Elemente, die oftmals das Rollenspiel so besonders machen, sucht man hier leider vergebens.

Fazit

›Assassin's Creed Origins‹ ist ein gelungenes Open World Spiel geworden. Die einjährige Pause hat der Serie

sehr gut getan und sie kam mit frischem Wind in das letztjährige Weihnachtsgeschäft. Besonders beeindruckend ist die unglaubliche Atmosphäre rund um das Land Ägypten. Der Tag- und Nacht-Wechsel wurde sehr gut ins Spiel integriert und mit über 40 Stunden Spielzeit ist man mit dem Spiel gut beschäftigt. Das neue Kampfsystem ist zwar besser als das vorige, verpasst jedoch den großen Durchbruch. Wenn man auf höchstem Schwierigkeitsgrad ohne Probleme durch das Spiel kommt, muss man ernsthaft die Frage stellen, wie anspruchsvoll das Kampfsystem sein kann.

| [LINH NGUYEN](#)

Titelangaben

[Assassin's Creed Origins](#)

Ubisoft

erhältlich für Playstation 4, XboxOne, PC.