

Digitales | Games: Assassin's Creed: Odyssey

... wünsch dir eine lange Fahrt. So beginnt ein bekanntes Gedicht Konstantinos Kavafis', das sich einiger Motive aus Homers Odyssee bedient und als Metapher für die Reise des Lebens interpretiert werden kann. Der neuste Ableger von Ubisofts ›Assassin's Creed‹ Reihe hat mich immer wieder an dieses Gedicht erinnert. Begleiten Sie **SEBASTIAN BLUME** bei seiner Odyssee durch das antike Griechenland.

Unsere erste Reise in ›Assassin's Creed: Odyssey‹ verschlägt uns auch gen Ithaka. Sie ist der Beginn einer langen Fahrt, voller Abenteuer und Konflikte, an dessen Ende die Protagonisten schließlich gereift heimkehren wollen. Wie lang die Fahrt, und wie erfüllend die Reise letztlich sind, haben wir getestet.



Keine Qual bei der Wahl

Der jüngste Ableger des erfolgreichen Franchises versetzt den Spieler in ein mythologisch angehauchtes, antikes Griechenland zur Zeit des Peloponnesischen Krieges. Dabei wagt sich Ubisoft so weit wie mit keinem anderen ›Assassin's Creed‹ ins Genre der Fantasy. Wir schlüpfen entweder in die Rolle Alexios oder seiner Schwester Cassandra. Ihres Zeichens Nachfahren des berühmten Leonidas, der der Sage nach mit seinen dreihundert Spartiaten in der Schlacht bei den Thermopylen gegen die Perser gekämpft hat. Da das weibliche Geschlecht in ›Assassin's Creed‹ bisher sträflich unterrepräsentiert ist, fiel die Wahl auf Cassandra. Deshalb ist der Test aus ihrer Sicht geschrieben. Die Wahl des Charakters beeinflusst die Geschichte übrigens nicht. Ihre jeweilige Rolle in der Geschichte wird lediglich vertauscht, je nachdem, für wen sich der Spieler entscheidet.

Der Weg der Söldnerin

Die Geschichte beginnt auf der recht trostlosen Insel Kephallenia. Das Spiel gibt uns die Zeit, Cassandra und ein paar wichtige Nebencharaktere kennenzulernen. Die Insel dient als Tutorial und bringt uns die elementarsten Spielmechaniken bei. Getrieben von ihrem Streben, in die Welt hinauszuziehen, greift Cassandra die erste Gelegenheit beim Schopfe und verbündet sich mit dem Schiffsführer Barnabas. Als Söldnerin bereist sie die Stadtstaaten und Inseln Griechenlands und wird schnell in den Konflikt zwischen

Athen und ihrer Heimat Sparta gezogen.

Ubisoft präsentiert uns hier einen interessanten Background und konstruiert einen spannenden Konflikt zwischen Cassandra und ihrem Vater. Durch Rückblenden erleben wir immer wieder Momente aus Kassandras Kindheit, die von ihrem Verhältnis zu ihrer Familie erzählen und schließlich zeigen, wie sie aus Sparta verstoßen wurde und welche Rolle ihr Vater dabei spielte. Der Story-Auftakt macht durchaus Lust auf mehr. Im Folgenden begleiten wir Cassandra auf ihrer Odyssee und begeben uns auf die Suche nach ihrer Familie und auf Antworten. Denn schnell wird klar, dass ihre Blutlinie besondere Bedeutung hat. Zudem geraten wir an den Kult des Kosmos, der von diesem Umstand profitieren will und seine Finger auch im Peloponnesischen Krieg hat. Cassandra gerät zwischen die Fronten und muss sich auf ihre Instinkte verlassen, um Freund von Feind zu unterscheiden. Dadurch wird die Geschichte von ›Odyssey‹ ziemlich persönlich.



Ohne zu viel verraten zu wollen, kann noch gesagt werden, dass diesmal auch die Edensplitter eine recht prominente Rolle spielen, was vor allem im Endgame für Spannung sorgt. Insgesamt bietet ›Odyssey‹ eine solide und unterhaltsame Geschichte. Schade nur, dass sie mitunter recht zerfasert wirkt, worauf ich später noch einmal genauer eingehen möchte.

Ahoi, ihr Landratten!

›Assassin's Creed: Odyssey‹ nimmt das Grundgerüst des Vorgängers ›Origins‹ und verbessert es an wenigen, aber entscheidenden Punkten. Um die Inseln Griechenlands erkunden zu können, sollte man in der Schifffahrt bewandert sein. Da kommt es gerade recht, dass unser Kompagnon Barnabas ein mehr als seetaugliches Schiff, die Adrasteia, für uns hat. Ähnlich wie schon in ›Black Flag‹ bereisen wir das östliche Mittelmeer,

bergen Treibgut oder versunkene Schatztruhen und liefern uns die eine oder andere Seeschlacht. Bei Feindkontakt befehligen wir Bogenschützen und Speerträger, um den Feind in Schach zu halten oder setzen zu einem beherzten Ramm-Maneuver an. Ist das feindliche Schiff manövrierunfähig, geben wir ihm entweder den Gnadenstoß oder entern höchst selbst, um zusätzliche Beute zu machen. Serienveteranen wird das bekannt vorkommen.



Um unsere Chancen auf See zu erhöhen, können wir - entsprechende Materialien und Drachmen vorausgesetzt - die Adrasteia in verschiedenen Kategorien aufwerten. So haben wir unter anderem die Möglichkeit, unsere Bogenschützen und Speerträger auszubilden, damit sich ihre Angriffsfrequenz erhöht, oder ihnen bessere Waffen zu spendieren. Wir können Feuerkübel aufstellen, um Brandpfeile abzufeuern, oder schlichtweg unsere Panzerung verbessern.

Die Seeschlachten funktionieren grundsätzlich gut, weshalb es schade ist, dass wir im Verlauf der Hauptstory nur selten in die Verlegenheit kommen, feindliche Schiffe zu versenken. Wer komplexere Missionen auf See im Stile eines ›Assassin's Creed: Black Flags‹ erleben will, muss auf ein paar wenige Nebenmissionen ausweichen. Das ist gut für alle Landratten, aber schade für alle Fans von Edward Kenways Abenteuern. Das Meer sieht nebenbei bemerkt einfach spektakulär aus.

Wölfe werden seekrank und Piraten können nicht schwimmen

Mit ›Origins‹ hat Ubisoft das Kampfsystem von ›Assassin's Creed‹ umgekrempelt und generalüberholt. ›Odyssey‹ nimmt das neue Fundament und macht ein paar wichtige und gelungene Anpassungen. Allgemein spielt sich der Kampf etwas langsamer, was hauptsächlich daran liegt, dass die Kämpfer nicht mehr wie Karnickel auf Ecstasy über das Schlachtfeld sprinten. Außerdem wurden die Schilde gestrichen, weshalb wir

nun aktiv blocken oder ausweichen müssen, um Schaden abzuwehren. Das Zeitfenster zum Block fällt jedoch relativ großzügig aus, sodass man sich schnell daran gewöhnt. Besonders starke Angriffe können nicht geblockt werden. Da kommt es ganz gelegen, dass die Angriffe farblich kodiert sind, sodass der Spieler sofort erkennt, was zu tun ist. Generell gilt im Kampf die Eselsbrücke, die man so oder so ähnlich auch aus dem Straßenverkehr kennt: Rot: Verbot, Weiß: erlaubt. Bei rot gefärbten Angriffen bemühen wir dann einfach die Ausweichtaste.

Die größte Neuerung im Kampf sind jedoch Kampffähigkeiten, welche wir nach Levelaufstiegen freischalten können. Diese ergeben sich aus drei Talentbäumen und verbessern unsere Fähigkeiten mit dem Bogen, im Kampf oder bei Attentaten. Einige Talente sind hier wesentlich spannender als andere; manche gehörten im Vorgänger ›Origins‹ sogar noch zur Grundausstattung. Fähigkeiten, die einfach nur die Schadenswerte verbessern, zeigen, dass der Rollenspielaspekt noch nicht so ausgereift ist, wie er sein könnte. Spannender wird es, wenn wir lernen, mehrere Pfeile auf einmal zu verschießen, unsere Waffe spontan in Flammen zu stecken oder ein Mitglied unserer Crew als Ablenkung zu rufen. Wer nicht gerne alleine in den Kampf zieht, kann auch die Fähigkeit erlernen, Tiere zu zähmen und für sich kämpfen zu lassen. Schade ist nur, dass diese panisch das Weite suchen, sobald wir in See stechen wollen.



Wer den Film ›300‹ von Zack Snyder gesehen hat, wird auch den ikonischen Spartiatentritt wiedererkennen, der beim Entern feindlicher Schiffe besonders praktisch ist. Von Bord gestoßene Gegner finden dann schnell ein nasses Grab oder werden ab und an von Haien vernascht. Ein nettes Detail.

Insgesamt lockern die Fähigkeiten die ansonsten rudimentären Kämpfe ordentlich auf. Wer ohne sie kämpft, muss sich oft minutenlang mit seinen Feinden messen, auch dann, wenn diese auf demselben Level sind wie man selbst.

Da kann er aber lange warten!

Apropos: Wie schon ›Origins‹ setzt ›Odyssey‹ wieder auf ein rollenspieltypisches Levelsystem. Wir erhalten bei jeder Gelegenheit Erfahrung und steigen im Level auf. Dabei verbessern sich unsere Grundattribute wie Gesundheit und Angriffskraft von ganz alleine. Das gilt im Übrigen auch für die Adrasteia. Zudem gibt es einen Fähigkeitenpunkt, mit dem wir eine neue oder bereits erwähnte Fähigkeit lernen oder eine bereits gelernte verbessern können.

Im Wesentlichen bestimmt der Level, in welche Gebiete wir uns wagen können und welche Ausrüstung wir anlegen können. Damit wir nie unterfordert sind, leveln schwächere Feinde mit uns mit, sodass wir ihnen in der Regel nie mehr als zwei Level voraus sind. Dadurch enthält uns das Spiel leider das Gefühl vor, so richtig stark geworden zu sein. Im Gegenzug werden Feinde, die zwei oder mehr Stufen über uns stehen schon eine echte Qual. In diesen Fällen ziehen sich die Kämpfe wie Kaugummi, da man einfach zu wenig Schaden macht. Man kann dem Ganzen zwar durch Attentate entgegenwirken, aber auch bei gleichleveligen Gegnern ist ein Attentat nicht immer erfolgreich, wenn man seine Ausrüstung nicht stark darauf spezialisiert.



Wie zuvor erwähnt, leidet die Story daran, dass sie streckenweise etwas zäh und zerfasert wirkt. Das liegt an dem Levelsystem. Wer die Hauptstory gerne in einem Rutsch durchspielen möchte, wird daher enttäuscht. Man kommt nicht darum herum Nebenaktivitäten und -aufgaben abzuschließen, da man sonst einfach hilflos unterlevelt ist. Dadurch entsteht ein Grind, der die ohnehin lange Spielzeit bis zum Finale locker verdoppelt. Ab und an springt die Levelanforderung abstrus an. Als wir uns beispielsweise darauf vorbereitet haben, in Theseus' Labyrinth in Kreta zu steigen (Kenner der griechischen Mythologie ahnen, was wir dort finden) und die betreffende Quest beendet haben, wollte uns das Spiel doch glatt weismachen, dass wir für die eigentliche Aufgabe satte acht Level später wiederkommen sollten. Das entspricht einer Spielzeit von zehn bis fünfzehn

Stunden. Ironischerweise lautet der deutsche Name der Quest »Er wartet schon« ...

Klar, das war das krasseste Beispiel, das uns passiert ist, aber es zeigt, wie das Levelsystem den Spielspaß trüben kann, ohne im Gegenzug einen wirklichen Mehrwert zu bieten. Besonders bedauerlich ist, dass ›Odyssey‹ seine spannendsten Inhalte erst auf den höchsten Leveln und nach einem entsprechenden Grind preisgibt.

Söldner im Paradies

Der wahre Star des Spiels ist die offene Welt des wirklich schön gestalteten Griechenlands...-okay, die offene Welt im Rahmen des Levelfortschritts. ›Odyssey‹ bietet zudem erstaunlich viel optische Abwechslung. Von herbstlich anmutenden Wäldern, über dürre Prärien bis hin zu mediterranen Stränden. Schade ist nur, dass wir mit Athen nur eine wirklich nennenswert große Stadt betreten. Abseits davon gibt es eine Vielzahl kleinerer Ortschaften wie Korinth, Sparta oder Theben. Auch die Architektur kann überzeugen: Von anmutigen Tempeln, über beeindruckende Statuen bis hin zu verkommenen Bauernhäusern ist alles dabei.

Der Großteil der Spielwelt wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Oftmals gibt es ein Thema, an dem sich Quest und Atmosphäre orientieren: Auf Mykonos helfen wir über mehrere Quests hinweg einer Rebellenführerin und in Pefki dreht sich alles um den Minotaurus. Und natürlich darf 2018 auch ein obligatorisches Eiland für ein Battle Royal Spektakel nicht fehlen.

Abseits davon ist die Welt mit vielen Lagern, Höhlen, Ruinen und anderen Sehenswürdigkeiten bedeckt, in denen wir Gegner töten, Schätze plündern und/oder Gefangene befreien können. Besonders lohnend sind antike Steintafeln in den Ruinen, die wir zwingend für den Ausbau unseres Schiffes benötigen, sowie die Gräber berühmter Helden, in denen es einen Fähigkeitspunkt gratis zu erlangen gibt.

Damit wir uns mehr mit der Spielwelt auseinandersetzen müssen, kommt in vielen Missionen ein neues Zielsystem zum Einsatz. Wir erhalten i.d.R. drei Hinweise, die auf den Staat/die Insel deuten und dann eine genauere Positionsbeschreibung bieten. Das klingt dann beispielsweise so: »Im nördlichen Teil des Tals der Träume«, ein sehr schöner Ansatz, der in zukünftigen Teilen gerne ausgebaut und konsequenter genutzt werden darf. Alles, was uns davon abhält, stumpf auf eine Questmarkierung zuzulaufen, ist ein Segen.

›Odyssey‹ bietet des Weiteren ein neues Rechtssystem. Werden wir bei despektierlichem Verhalten beobachtet, steigt unser Kopfgeld. Das hat zur Folge, dass wir von mächtigen Söldnern gesucht werden, die uns nach dem Leben trachten. Besiegen wir sie im Kampf, winkt stets gute Beute und wir steigern unser Ansehen unter ihresgleichen, sodass immer stärkere Gegner auf uns aufmerksam werden. Mit der Zeit geraten unsere Taten wieder in Vergessenheit, sodass sich das Problem von ganz alleine legt. Wem das zu langsam geht, der besticht einfach Auftraggeber und bezahlt entweder einen Haufen Drachmen oder lässt sein Schwert für sich sprechen. Schließlich gilt: Wo kein Kläger, da kein Henker.

Fazit

›Assassin's Creed: Odyssey‹ ist ein durchaus gelungenes Spiel der Reihe. Zwar kommt es meiner Meinung nach nicht an Teil zwei und ›Black Flag‹ heran, aber das muss es auch gar nicht. Wir haben eine wundervolle und umfangreiche offene Welt, eine Geschichte mit denkwürdigen Momenten und eine Prise Mythologie. Vielleicht wäre ›Odyssey‹ sogar noch besser gewesen, wenn Spielwelt und Nebenaktivitäten etwas beschnitten worden wären und Ubisoft uns nur die wirklich besten Inhalte bieten würde, um eine möglichst intensive

Erfahrung zu präsentieren. Es fehlt leider an einer Gameplay-Eskalation; nach den ersten Spielstunden hat man schon alles Wesentliche gelernt und macht danach mehr oder weniger immer wieder das Gleiche. Hier ist es besonders schade, dass ikonische Spielelemente, wie die Fähigkeit in Menschenmengen unterzutauchen, gar nicht mehr vorkommen.

Die besten Stunden in ›Odyssey‹ hatte ich am Ende. Als die Levelbeschränkung kaum noch ins Gewicht fiel und ich einfach tun konnte, was ich wollte. Deswegen hoffe ich, dass Ubisoft in künftigen Titeln entweder darauf verzichtet oder es ordentlich umsetzt.

Nichtsdestoweniger kann ich ›Odyssey‹ allen empfehlen, die schon mit ›Origins‹ ihren Spaß hatten oder einfach Lust haben, ein wunderschönes antikes Griechenland zu erkunden. Ich wünsch' euch eine lange Fahrt!

| [SEBASTIAN BLUME](#)

Hat gefallen

- schön gestaltete Spielwelt
- interessante Hauptgeschichte
- toller Endgame-Content
- Zielsystem, dass oftmals auf Questmarker verzichtet
- Verschiedene Enden, basierend auf unseren Entscheidungen

Hat nicht gefallen

- Rollenspielkomponenten wirken stellenweise aufgesetzt
- Spielzeit wird durch Nebenaktivitäten gestreckt
- Kämpfe dauern im Schnitt etwas zu lange

80%

Titelangaben

[Assassin's Creed: Odyssey](#)

Ubisoft

Brichst du auf gen Ithaka...

erhältlich für Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.