

Assassin's Creed Origins

von Pia Lorenz und Bianca Post

Assassin's Creed Origins fokussiert sich zu einem großen Teil auf die Unruhen in Ägypten um 50 v.Chr. und den Zustand der Bevölkerung. Als ein Mitglied der Medjay, eine Art Polizist dieser Zeit, ist es die Aufgabe des Protagonisten der Bevölkerung zu dienen und ihnen bei verschiedenen Problemen zu helfen. Diese wären das Besorgen fehlender Materialien, das Zurückbringen verlorener oder gestohlener Gegenstände und die Befreiung von entführten Personen. So sieht man viele Orte und kommt mit vielen verschiedenen Charakteren in Kontakt, die einem einen Eindruck auf den Alltag der damaligen Zeit vermitteln.

Städte und andere Arten von Siedlungen sind beispielsweise nicht nur zufällig beieinander stehende Ansammlungen von Häusern ohne jegliche Funktion. Es gibt Märkte und Felder, aber auch Flächen, die allen Anschein nach zum Trocknen von Obst dienen, oder auch zerstörbare Statuen von Ptolemäus. Die NPCs passen dabei sowohl optisch als auch akustisch in die Szenerie, so werden beide Bevölkerungsschichten und das Militär dargestellt. Da man sich in einem Ägypten befindet, welches noch von den Griechen besetzt wurde, trifft man dort nicht nur ägyptische Charaktere sondern auch griechische, mit griechischen Namen und griechischer Kleidung. Auch die Sprache dieser Zeit wurde so gut wie möglich rekonstruiert. Religion ist ebenfalls ein Aspekt, welcher in diesem Spiel eine Erwähnung findet. Neben den verschiedenen Tempeln, die man erkunden kann, werden auch Sprichwörter wiedergegeben, die mit den ägyptischen Göttern zusammenhängen.

Die vielen Kleinigkeiten, wie Gespräche der NPCs, lassen die Umgebung in Assassin's Creed Origins sehr lebendig erscheinen. Beispielsweise haben die meisten Synchronsprecher in der englischen Sprachausgabe einen Akzent, der ihre Rollen unterstützt. Man findet Details wie Aquädukte in den Städten und Tiere machen die Geräusche, die sie auch in der Realität von sich geben.