

Assassin's Creed Origins

von Pia Lorenz

„Nichts ist wahr. Alles ist erlaubt.“
- Leitgedanke des Assassinenordens



Assassin's Creed Origins ist der zehnte Teil der Assassin's Creed Reihe des französischen Publishers Ubisoft Montreal. Es wurde im Oktober 2017 veröffentlicht und ist in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben.

Die inzwischen elf Action-Adventure Spiele der Reihe drehen sich um den Konflikt zwischen einem Orden von Meuchelmördern und einem Kreuzritterorden. Dabei zieht sich die Story durch alle möglichen Epochen und Schauplätze der Menschheitsgeschichte.

In diesem Prequel verschlägt es den Spieler ins Alte Ägypten zu den Anfängen der Assassinen-Bruderschaft:

Um etwa 50 v. Chr. war Ägypten eine römische Provinz unter der Herrschaft von Ptolemaios XIII. und von innenpolitischen Machtkämpfen zerrüttet. Zu dieser Zeit lebten historische Gestalten wie Kleopatra VII., Marcus Antonius und Gaius Iulius Caesar und während man dem Hauptcharakter folgt, begegnet man so einigen von ihnen.

Die meiste Zeit spielt man als Bayek von Siwa, einem der letzten Medjai (einer paramilitärischen Polizeitruppe aus der nubischen Wüste). Bayek sinnt nach dem Mord seines Sohnes Khemu auf Rache an den Mitgliedern des Ordens der Ältesten, den Vorläufern der Tempelritter. Während seiner Vendetta wird er in den Alexandrinischen Krieg verwickelt und gründet schließlich die Gemeinschaft, die die Basis für den Assassinenorden der anderen Spiele schafft.

Die bisherige Fähigkeit Adlauge, mit der es möglich war zusätzliche Informationen zu Gegenständen und Personen zu bekommen, ist hier durch einen richtigen Adler namens Senu ersetzt worden. Mit Senus Hilfe lassen sich Ziele besser ausfindig machen und man kann sich die Open World von Assassin's Creed Origins wortwörtlich aus der Vogelperspektive ansehen.

Im Laufe des Spieles ist es auch möglich auf einem Kamel (optional auch auf einem weißen Einhorn) durch die Wüste zu reiten, Bootsschlachten zu führen, alte Tempel zu erkunden und Wagenrennen zu veranstalten.

Zusätzlich zu der etwa 20 Spielstunden dauernden Hauptstory gibt es zahlreiche Nebenquests und eine Entdeckertour.

Letztere ist besonders für die archäologische Untersuchung des Spiels interessant: Man wandert beispielsweise durch die verschiedenen Pyramiden und erhält an bestimmten Checkpunkten Hintergrundinformationen zu den Räumen. Hier wurden in Zusammenarbeit mit internationalen Historikern und dem British Museum historisch korrekte Audiotouren durch das Spiel erarbeitet.