

Welche Vergangenheitskonzepte und Aspekte von Vergangenheit werden in Assassin's Creed Odyssey fokussiert?

Zunächst wird das Leben als Söldner während eines kriegerischen Konfliktes fokussiert. Das Spiel weist dem Söldner Aufgaben zu, die die jeweilige Armee moralisch oder aus strategischen Gründen nicht selbst bewältigen kann. Der Charakter verhält sich dementsprechend. Söldner-Aufgaben werden auch von der Bevölkerung verteilt. Hier bei ist es einem (fast) völlig freigestellt ob man diese Aufträge ausführen will und wie man die angenommen ausführt.

Der Konflikt zwischen Sparta und Athen stellt auch einen Fokuspunkt da. Die Beziehung zwischen den beiden Poleis, und deren Verbündeten werden dargestellt. Hierbei wird gezeigt, wie sich die beiden Städte gegenseitig sahen. Dabei wird sowohl auf die Sichtweise von Soldaten als auch von „normalen“ Bürgern eingegangen. Auch das Leben während des Krieges wird thematisiert.

Ein Augenmerk wurde ebenfalls auf die Spielewelt gelegt. Die Städte wurden nach ihren antiken Vorbildern gestaltet. Betritt man einen historischen Ort das erste Mal, wird einem mitgeteilt wo man sich befindet und, dass dieser Ort historisch ist. Tempelbezirke, Villen und einfache Häuser werden im Spiel dargestellt. Verschiedene Details, wie alltägliche Gegenstände sollen hier bei einen Eindruck der Nutzung vermitteln. Bei der Gestaltung von Gebäuden wurde zudem darauf geachtet aus welchem Milieu die Nutzer stammten. Villen sind reicher ausgestattet als Hütten, Tempel besser als Grotten ect.

Mythische Aspekte werden ebenfalls dargestellt. Ein dargestellter Aspekt ist die Odyssee des Odysseus (wie schon im Titel angedeutet). Diese wird meistens ungefähr in die mykenische Zeit datiert, dementsprechend kann man die Ruinen von mykenischen Palästen und Gräber, die nach ihren mykenischen Vorbildern gestaltet wurden, finden. Während des Verlaufes des Spieles wird z.T. auch Bezug auf Odysseus genommen (ebenso auf andere mythische Personen), was den Aspekt der Religion in das Spiel einbindet und zusammen mit den Tempeln einen Eindruck der griechischen Kultur gibt.

Ebenfalls wird im Spiel versucht, das Leben der normalen Bevölkerung darzustellen. In Odyssey folgt die Bevölkerung einen Tagesablauf. Die Leute gehen zu Arbeit, machen Mittagspausen, führen Kulthandlungen aus, unterhalten sich, kaufen ein, ect. Städte und Ort wurden durch die Handlungen der Personen lebendig gestaltet. Auch wurde darauf geachtet, an welchen Orten welche Schichten verkehrt haben werden.