

Ashen

HAPPY SOULS

Genre: **Action** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **A44** Termin: **7.12.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Games Launcher)**

Das Action-Rollenspiel ist spielerisch zwar nicht furchtbar originell, macht aber Laune und ist weniger bedrückend als ein Vorbild. Von Sascha Penzhorn

Immer wenn ein schwieriges, actionlastiges Third-Person-Rollenspiel erscheint, kommt unweigerlich der Vergleich mit Dark Souls. Und ja, wir sind uns der Ironie bewusst, einerseits von mangelnder Originalität zu sprechen und andererseits selbst schon wieder die Parallele zu ziehen. Doch vom Kampfsystem über viele Spielelemente bis hin zur praktisch identischen Steuerung steckt in Ashen ganz einfach sehr viel Dark Souls. Damit ist es aber nicht nur für Souls-Fans interessant, sondern auch für Abenteurer, die es etwas leichter und weniger düster mögen.

Déjà vu

In Ashen bringen wir das Licht in eine Welt, in der seit einem Jahrtausend die Dunkelheit herrscht. Den Kampf mit den Mächten der Finsternis führen wir mit allerlei unterschiedlichen Keulen und Äxten. Die schwingen wir mit leichten und schweren Attacken und klopfen damit scharenweise Fieslinge wie Banditen, Skelette, Riesenspinnen und anderes ekliges Getier weich. Wagt es ein Feind, sich gegen uns zu wehren, vermeiden wir seine Attacken über eine Ausweichrolle

oder blocken mit dem Schild. Jede dieser Aktionen zehrt an unserem Ausdauerbalken, sodass wir mit Bedacht vorgehen müssen. Einfach drauflosprügeln ist nicht, dann geht dem namenlosen Held die Puste aus. Fangen wir uns doch mal einen Treffer ein, heilen wir uns über einen Zaubersaft, den sogenannten Purpursaft. Damit der Saft stets mit uns ist, füllen wir unsere Flasche regelmäßig an Rastplätzen und Saftquellen auf und verbessern ihn im späteren Spielverlauf gegen Scoria, die Währung von Ashen. Geht uns mal wortwörtlich der Saft aus und wir segnen das Zeitliche, lassen wir unsere gesamte Spielwährung fallen und werden an einem der großzügig in der Welt verteilten Ritualsteine wiederbelebt. Dann können wir die verlorenen Scoria theoretisch wieder einsammeln – aber nur, wenn wir den Ort unseres Todes erreichen, ohne vorher doch nochmal ins virtuelle Gras zu beißen.

Kommt flach

Das Charaktersystem ist vergleichsweise seicht. Für den Fernkampf gibt es recht spärlich in der Spielwelt verteilte Wurfspieße, ansonsten hauen wir im Nahkampf drauf. Hier gibt es keine Zauberstäbe oder Bögen, keine Charakterwerte wie Stärke und Intelligenz. Stattdessen steigern wir direkt unsere Lebenspunkte oder Ausdauer. Das passiert oft ganz automatisch, wenn wir eine der vielen Nebenquests im Spiel abschließen. Um diese Missionen zu erhalten, freunden wir

uns zunächst mit diversen NPCs überall in der Spielwelt an und laden sie in unser zu Beginn von Banditen befreites Lager ein. Dann erteilen sie uns Quests, für deren Abschluss wir zum Beispiel ein ganz bestimmtes Monster besiegen oder einen Gegenstand beschaffen sollen. Packend ist das nicht, dafür erledigen wir derlei Aufträge aber ganz bequem nebenher beim Erkunden der teils ganz schön verwinkelten Spielwelt. Markierungen auf der Karte erleichtern uns dabei die Arbeit. Unser Lager entwickelt sich bei jeder Rückkehr weiter und wird langsam, aber sicher zu einer kleinen Stadt. Das ist nicht nur ein spaßiger Effekt, sondern kommt auch mit vielen nützlichen Einrichtungen, von einer Lagertruhe bis zur Schmiede, die gegen Scoria unsere Waffen aufwertet. Mit ausreichend Währung dürfen wir auch passive Charakteraufwertungen für Dinge wie mehr Leben oder erhöhte Resistenzen freischalten. Auf unseren Reisen stöbern wir zudem ab und zu neue Rüstungen auf. Je schwerer diese sind, desto besser schützen sie uns, verbrauchen aber auch schneller Ausdauer.

Ein Aufwertungssystem für Rüstungen gibt es nicht. In unserem rund 20-stündigen Kampf für das Licht fanden wir es aber überhaupt nicht tragisch, mehr Zeit mit der Action als mit der Charakterplanung zu verbringen. Mangels unterschiedlicher Spielstile leidet allerdings der Wiederspielwert. Etwas mehr Waffen als die Handvoll



Ritualsteine dienen als Checkpoints sowie Schnellreisepunkte. Dort füllen wir auch unseren Purpursaft wieder auf, der unsere Lebensenergie nach Treffern wiederherstellt.



Helfende Hand: Unser Begleiter unterstützt uns dabei, eine schwer erreichbare Plattform zu erklimmen.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Ashen hat mich echt überrascht! Das Teil macht saumäßig Spaß, auch wenn es nicht so komplex oder umfangreich wie Dark Souls ist. Das finde ich in diesem Fall überhaupt nicht schlimm. Man steigt ein, prügelt sich durch die zugegeben schlauchige und lineare Spielwelt, erledigt nebenher seine Quests und sammelt etwas neue Ausrüstung ein, und 20 Stunden später ist man durch – kurz und knackig. In diesem vergleichsweise kompakten Spiel brauche ich auch kein furchtbar komplexes Charaktersystem, mich als Souls-Fan hat es gut unterhalten. Und wo man nicht ewig lange einen Charakter planen oder unzählige Spielstunden investieren muss, können auch Spieler einen Blick riskieren, die es eine Spur sanfter mögen. Vielleicht ist Ashen für sie auch der Einstieg in das Vorbild. Über ein paar zusätzliche Bosse, Waffengattungen und ein paar Secrets in der Spielwelt hätte ich mich dennoch gefreut.

Äxte und Keulen hätten es auch sein dürfen. Gelegenheitsspieler freuen sich aber über die abgeflachte Lernkurve.

Ein Fall für zwei

Wann immer wir ins Abenteuer aufbrechen, begleitet uns einer unserer Dorfbewohner und unterstützt uns im Kampf. Das passiert automatisch. Spielen wir im Online-Modus, kann es passieren, dass wir selbst in der Welt eines Spielers auftauchen und von diesem als Dorfbewohner wahrgenommen werden und umgekehrt. Das bedeutet, dass wir nie ganz sicher sind, ob ein Mitstreiter gerade von der KI oder von einem menschlichen Spieler gesteuert wird, zumal es im Spiel weder Text- noch Voicechat gibt. Das ist ein spaßiges Feature, das es so ähnlich auch schon im PlayStation-Hit Journey gab. Zu zweit vertrimmen wir die Gegnermassen gleich viel einfacher. Gehen wir mal zu Bo-



Schönheit braucht kein Gesicht. Der Grafikstil von Ashen ist simpel, aber stimmig.

den, hilft uns unser Mitstreiter wieder auf die Beine. Die KI ist überraschend kompetent, bei menschlichen Spielern ist es eher Glückssache. Auf Wunsch sind KI-Begleiter und Gefährten aus Fleisch und Blut deaktivierbar. Ein Code-System für selektives Koop gibt's auch, damit wir auch wirklich nur mit »echten« Freunden losziehen.

Killing me softly

Ob in der abwechslungsreichen, schön gestalteten Oberwelt oder in den finsternen Dungeons, in denen wir uns mit einer Laterne gegen dunkle Geister und Dämonen zur Wehr setzen – Ashen ist knackig, aber niemals zu schwer. Aber gerade die großen Bosskämpfe, in denen ein toll gestalteter Obermörtz Heerscharen von Skeletten beschwört oder sich so lange heilt, bis wir ihm mit unserer Laterne heimleuchten, haben es in sich. Dass uns unser Gefährte im Notfall einmal wiederbeleben kann, wenn wir mit dem Saft eine halbe Sekunde zu langsam waren, bewahrt vor Frust. Das macht die Endgegner aber nicht zu leicht und schadet auch nicht dem Erfolgserlebnis. Allerdings gibt es gerade mal fünf Bosse im Spiel.

Ashen eignet sich auch für Spieler, die zwar grundsätzlich Interesse am Genre haben, Dark Souls aber eine Spur zu heftig fin-

den. Zudem ist das Spiel ganz einfach hübsch. Wir mögen den stimmigen Grafikstil und freuen uns über die sanfte Gitarrenmusik. Auch die englischen Sprecher sind gut. Wer die nicht versteht, liest die deutschen Bildschirmtexte, auch wenn sich dort ein paar Flüchtigkeitsfehler eingeschlichen haben. So wird uns die Story des Spiels vermittelt. Allerdings ist die kein Kracher und lädt auch nicht zur Interpretation oder zur Suche nach Geheimnissen ein. So viel Dark Souls steckt dann doch nicht in Ashen. ★

ASHEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3,5 GHz / AMD FX 4170
Geforce GTX 760 / Radeon R7 270X
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3,5 GHz / AMD FX 6300
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmiger, zeitloser Look
- tolle Musik
- gute Sprecher
- tolles Bossdesign
- Macken in deutschen Bildschirmtexten

SPIELDESIGN



- Koop mit KI und menschlichen Spielern
- spaßiges Kampfsystem
- packende Bosskämpfe
- gute Spielsteuerung
- lineare Spielwelt

BALANCE



- angenehme Lernkurve
- angemessene Charakterentwicklung
- knackig, aber nie frustrierend
- Begleiter ab- und zuschaltbar
- viele Ritualsteine (Checkpoints) zur Wiederbelebung

ATMOSPHÄRE / STORY



- abwechslungsreiche, atmosphärische Spielwelt
- unheimliche, düstere Dungeons
- das Lager wächst zu einer Stadt heran
- recht lahme Story
- generische Nebenmissionen

UMFANG



- für die Spielteife optimale Länge
- viele Nebenaufgaben
- lediglich fünf Bosskämpfe
- nur drei Waffengattungen
- wenig Wiederspielwert

FAZIT

Kurzes, knackiges Souls-Like, das für 20 Stunden gut unterhält. Lernkurve und Wiederspielwert sind niedrig.



Wo Dark Souls bewusst kryptisch bleibt, ist Ashen fast schon plapperig und gibt uns Markierungen für Nebenmissionen und Quests.