

Aron's Adventure

FEHLERHAFT, HÄSSLICH UND DOCH BEEINDRUCKEND

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Timer Games** Termin: **7.4.2021** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Zwei junge holländische Indie-Designer werkeln Tag und Nacht leidenschaftlich an Aron's Adventure. Darin stecken Bugs, ein unansehnlicher Held, aber auch sehr viel Liebe. Von Sascha Penzhorn

Wie es aussieht, wenn ein Indie-Entwickler den großen Action-Adventures wie Assassin's Creed oder Zelda nacheifert, könnt ihr aktuell mit Aron's Adventure für kleines Geld auf Steam verfolgen. Wer für knapp 25 Euro zugreift, erhält ein Spiel mit einer semi-offenen Fantasy-Welt und unter-

stützt zwei niederländische Jungdesigner, die sich außerordentlich viel Zeit für ihr Spiel nehmen. Diese Leidenschaft für das eigene Projekt spiegelt sich in zahlreichen Patches und Updates kurz nach Release wider, für die das kleine Team auf Feedback der Community eingeht. So loben wir uns das!

Eher abschreckend ist dagegen der Look des Spiels: Die überwiegend texturlose Spielwelt von Aron's Adventure bietet ein paar überraschend malerische Flecken, aber wenn der namensgebende Held debil grinset und in Monty-Burns-Gedenkhaltung vor einheitlich grauen, völlig detaillosen Felswänden steht, dann sieht das eher unfreiwillig komisch aus. Aber wer sich von der wenig ansprechenden Grafik abschrecken lässt, verpasst ein sehr feines, wenn auch sicherlich kein perfektes Action-Adventure.

Low-Budget-Zelda

Vor langer Zeit wurde die Welt Elor von finsternen Mächten überrannt. Einige tapfere Helden konnten die Bösewichte vorübergehend aufhalten, doch nun liegt es an Aron, dem letzten Wächter, das Land endgültig zu befreien. Dabei kommuniziert er über Raum und Zeit hinweg mit der tapferen Kriegerin Kara, die einst die Mächte des Guten angeführt hat. Junger Held, letzte Hoffnung der Welt, mutige, aber gescheiterte Anführerin aus der Vergangenheit ... falls ihr Breath of the Wild gespielt habt, dürfte euch die Handlung von Aron's Adventure in einigen Teilen zumindest vertraut vorkommen. In jedem Fall ist die Story wieder mal das typische Rollenspielklischee vom jungen Auserwählten, der furchtlos das Schwert ergreift, und ihr erratet garantiert niemals, was in den ersten Spielminuten mit den Eltern der Hauptfigur passiert!

Immerhin: Die Handlung ist dank vollvertonter NPCs (Aron selbst bleibt stumm) und zahlreicher kleiner Zwischensequenzen sehr schön präsentiert. Und so greifen wir dann

Die Story ist nicht furchtbar kreativ, wird aber echt gut inszeniert.

Es gibt immer wieder mal ein paar malerische Landstriche in der sehr simpel gehaltenen Spielwelt.





Wir haben uns an einen Banditen herangeschlichen und murksen ihn jetzt von hinten ab.

auch gerne zu Schwert, Schild und Bogen, satteln unser Pferd und erforschen weite, offene Areale voller versteckter Höhlen, Schätze, Rätsel, Sprungpassagen und natürlich tonnenweise Monster. Mal säubern wir ein Banditenlager und schalten so Schnellreisepunkte frei, mal finden wir Herzcontai... pardon, Gesundheitsaufwertungen in einer versteckten Höhle hinter einem Wasserfall, oder wir springen über Ruinen, Mauerreste und Hausdächer, um Kisten voller wertvoller Rohstoffe zu knacken. Reiten, entdecken, kloppen, springen, abstauben. Reicht euch das neben der gut zehnstündigen Hauptkampagne noch nicht, gibt's obendrein tonnenweise Nebenaufgaben, die euch mit zusätzlichen Ressourcen, Gold und Skillpoints belohnen. So verdoppelt ihr locker eure Spielzeit, auch wenn's hier wenig Grund für wiederholte Durchläufe gibt. Adventure-Fans

kommen für bescheidene 25 Euro voll auf ihre Kosten, schon weil sich das Teil echt hervorragend spielt.

Freude an Bewegung

Recht früh im Spiel schaltet ihr einen Doppelsprung frei und lernt zudem, über kurze Distanzen durch die Luft zu gleiten und so Hindernisse zu überwinden. Die Steuerung ist präzise und knackig, die Bewegung durch die Spielwelt entsprechend Spaßig. Fallt ihr beim Erforschen einer Höhle doch mal in einen bodenlosen Abgrund, hat das Spiel praktisch immer einen automatisch erstellten Spielstand parat, der dafür sorgt, dass ihr so gut wie keine Fortschritte verliert. Ähnlich flott wie die Sprungpassagen gehen Kämpfe mit dem Bogen und den fünf unter-

schiedlichen Nahkampfwaffengattungen von der Hand. Es gibt leichte und schwere Attacken, Kombos, die mit sauberem Timing zusätzlichen Schaden verursachen, Ausweichrollen, Paraden und heimtückische Attacken, die arglose Ziele auf einen Streich ausschaltet. Zudem verfügt euer Bogen über Teleportationspfeile, mit denen ihr an schwer erreichbare Orte gelangt, Explosionspfeile für Flächenschaden und die Fähigkeit, vorübergehend die Zeit zu verlangsamen, um mehrere Ziele gleichzeitig aufs Korn zu nehmen. Aron verfügt über ein spaßiges und überraschend breit gefächertes Repertoire an Manövern und Angriffen.

Im späteren Spielverlauf schaltet ihr neben Schwert und Schild auch noch den Kampf mit zwei Schwertern gleichzeitig, leichte und schwere Großschwerter sowie Doppelklingenschwerter frei. Die müsst ihr euch ein wenig wie das Lichtschwert von Darth Maul vorstellen, nur mittelalterlich und mit kleinerem Special-Effects-Budget. Mit der Waffe eurer Wahl kloppt ihr dann tonnenweise Untote, Räuber, Fabelwesen und später sogar komplette Drachen weg, nehmt ihnen diverse Rohstoffe wie Leder oder Eisen ab und bastelt daraus in der Stadt schicke neue Waffen und Rüstungen über ein sehr flaches, aber vorhandenes Crafting-System. Je nach gewähltem Schwie-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf einen Mix aus Kämpfen, Rätseln und Upgrades steht.
- ... ihr Fantasy-Szenarien einfach liebt.
- ... euch Gameplay am wichtigsten ist.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr immer die neueste Grafik braucht.
- ... ihr ein absolut fehlerfreies Spielerlebnis erwartet.
- ... Klischeestories nicht so euer Ding sind.



Sämtliche Areale im Spiel sind prall gefüllt mit Aufgaben, versteckten Höhlen, Sprungpassagen und mehr, so wie hier im ersten Akt.



MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Aron's Adventure ist wie eine Pizza. Eine hässliche, aber sehr leckere, von Hand mit erlesenen Zutaten gefertigte Pizza. Es gibt da nur ein Problem: Ein Eichhorn hat auf die Pizza gemacht. Jetzt ist die Pizza aber so richtig gut, und wenn ihr hardcore genug seid, esst ihr halt um den besudelten Teil drumrum. Das ändert nur leider nichts daran, dass ihr den Haufen bei allem Genuss trotzdem immer ständig vor Augen habt. Worauf ich hinaus will: Das Spiel ist nicht furchtbar hübsch, aber es macht total Spaß. Andererseits sind die Schwächen und Probleme derzeit noch so präsent, dass man sie schwerlich ignorieren kann. Allerdings erforscht man auch eine aufregende Spielwelt voller Geheimnisse und Rätsel mit spaßigen Spezialmanövern, kloppt Monster mit coolen Spezialattacken, rüstet sein Reittier zu einem sexy Panzerpferd auf und schmiedet Rüstungen, die den Look des Helden verändern. Auch wenn der immer nur dumm grinst und sich aufrecht stehend die Fußknöchel kratzen kann. Die Schwächen sind nicht so gravierend, dass man nicht jetzt schon viel Spaß mit dem Teil haben kann. Falls euch das aber noch zu unfertig klingt, behaltet das Spiel wenigstens im Auge, bis noch ein paar Updates erscheinen.

rigkeitsgrad variiert das von einsteigerfreundlich bis ordentlich fordernd.

Zwei talentierte Designer

Bei aller Begeisterung für das Spiel müssen wir allerdings auch betonen, dass es in seinem jetzigen Zustand eher wie Early Access und nicht wie eine Release-Fassung wirkt. Mal spinnt die Schwerkraft, und unser Reittier wird selbst bei kleinsten Höhenunterschieden mit der Anziehungskraft von zehntausend Planeten zu Boden gebracht, oder ein Monster pompt Aron mit einem mächtigen



In seinen besten Momenten sieht Aron's Adventure beinahe gut aus, so wie hier auf diesem Drachenschlachtfeld.

gen Hieb gefühlte drei Kilometer durch die Landschaft. Mal verschwinden vorübergehend all unsere Talentpunkte aus dem ohnehin schwachen Skilltree, die Benutzeroberfläche ist stellenweise brutal hässlich, und in den englischen Bildschirmtexten tummeln sich Rechtschreibfehler, während deutsche Texte geplant, derzeit aber noch gar nicht vorhanden sind. Das Studio hinter Aron's Adventure besteht nämlich aus gerade mal zwei blutjungen Entwicklern aus den Niederlanden, die das komplette Spiel in Unreal Engine und mit finanzieller Unterstützung durch den Epic Megagrant auf die Beine gestellt haben. Dass die beiden ein dermaßen spaßiges und ehrgeiziges Spiel produzieren, verdient Respekt – dank Epics Hilfe gab es zudem genug Budget für die (mäßige, aber immerhin vorhandene) Vollversion und einen sehr guten Soundtrack zum Spiel. Gleichzeitig solltet ihr eure Erwartungen an das Spiel entsprechend anpassen – es gibt noch einige Macken, Bugs und Aussetzer. Umso beeindruckender ist es da, dass seit Release praktisch alle zwei bis drei Tage Updates erscheinen, die von Spielern gemeldete Fehler beheben oder geforderte Features einbinden. Beispielsweise bat ein User um die Möglichkeit, Questmarkierungen abzuschalten, was von den Entwicklern tatsächlich noch am selben Tag ein-



Die Puzzles im Spiel sind nie so anstrengend, dass sie nervig werden.

ARON'S ADVENTURE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500 / AMD FX 8320
GTX 750 / R7 260X
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 1700
GTX 1070 / RX Vega 56
16 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



ein paar malerische Umgebungen + toller Soundtrack - einfach kein hübsches Spiel - hässliche Menüs - Aron sieht komplett bescheuert aus

SPIELDESIGN



spaßige Bewegungen durch die Spielwelt + gutes Kampfsystem + prima Steuerung + unterhaltsame Puzzles - lahme Talentbäume

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade + leicht erlernbare Mechaniken + gelungenes Kombo-System + komfortable Auto-Saves - Gegner-KI setzt manchmal aus

ATMOSPHERE / STORY



Story nett präsentiert + ein paar tolle Momente - arg viele Klischees - schwache Sprecher schaden der Atmosphäre - teils unfreiwillig komisch

UMFANG



viele Höhlen und Schätze + viele Nebenaufgaben + viele Waffen, Rüstungen und Moves + flaches Handwerkssystem - geringer Wiederspielwert

ABWERTUNG

In seinem jetzigen Zustand fühlt sich Aron's Adventure noch recht unfertig und mehr wie Early Access an.

FAZIT

Mechanisch spaßiges Action-Adventure, das zum Entdecken einlädt, aber auch technische Schwächen aufweist.

74

-4

70