

Ashes of Creation

DIE WELT FORMEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Intrepid Studios** Entwickler: **Intrepid Studios** Termin: **2021**

Ashes of Creation will frische MMO-Ansätze bieten und den Platzhirschen Konkurrenz machen. Doch geht die Rechnung auf? Wir haben die Alpha gespielt. Von Marylin Marx

Der Durst nach einem neuen Online-Rollenspiel ist groß. Viele Fans des Genres sehnen sich nach Innovation. Ashes of Creation könnte dieses Online-Rollenspiel werden. Könnte. Wir liefern einen ersten Eindruck.

Worum geht es?

Das Sandbox-MMO mischt High-Fantasy mit einer großen Portion Mittelalter sowie etwas Orient und setzt auf eine dynamische Spielwelt, die auf ihre Bewohner reagiert. Das heißt, dass ihr und eure Mitspieler bestimmt, wie sich die Spielwelt entwickelt. Das Ganze erinnert euch vielleicht ein wenig an das Konzept des eingestellten Everquest Next. Die Welt ist nach sogenannten Nodes, also Städten und Befestigungen strukturiert, die ihr entweder unterstützen und aufbauen oder zerstören könnt. Je nachdem, wie sich eine Stadt entwickelt, werden andere Quests, NPCs und Geheimnisse freigeschaltet oder verändert. In späteren Node-Stufen

wird auch ein politisches System etabliert, in dem ihr und andere Spieler euch zum Bürgermeister ausrufen lassen könnt. Ebenfalls besonders für ein MMO ist das Klassen-Kombinationssystem. Das heißt, ihr könnt alle acht zur Auswahl stehenden Klassen kombinieren, indem ihr wie im ersten Guild Wars eine primäre und sekundäre Klasse für euren Charakter wählt, wodurch sich eine Vielzahl an Spielstilen ergibt.

Für wen ist das interessant?

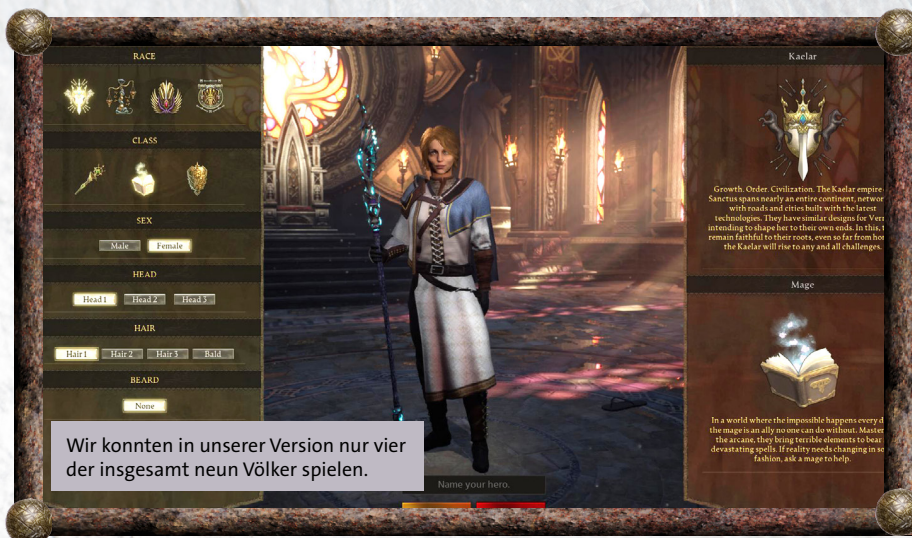
Wer Wert auf spielerische Freiheit und Anpassung seines Charakters und der Spielwelt legt, könnte bei Ashes of Creation an der richtigen Adresse sein. Durch die Klassenkombinationen und die sich immer wieder verändernde Welt soll kein Besuch wie der letzte sein. Ähnlich wie bei einem Aufbauspiel dürft ihr zusammen mit anderen Spielern Nodes besetzen und ausbauen. Je mehr ihr in einer Gegend macht, desto mehr

seid ihr am Wachstum beteiligt. Das könnt ihr entweder durch das Abschließen von Quests, den Kauf von Grundstücken oder das Sammeln von Ressourcen tun. Da die einzelnen Nodes auch von anderen Spielern angegriffen und belagert werden können, solltet ihr PvP-Elementen nicht ganz abgeneigt sein. Ihr liefert euch mit anderen Gruppierungen groß angelegte Schlachten und Belagerungen.

Was haben wir gespielt?

Im Zuge des Alpha-Tests konnten wir uns einen Eindruck vom Beginn des Spiels verschaffen. Das heißt, wir haben uns einen ganz frischen Charakter erstellt und die ersten Levels, Quests und Gebiete erkundet. Vom Endgame oder größeren Gruppenaktivitäten haben wir daher noch nichts gesehen. Auch war unsere Klassen- und Völkerauswahl sehr limitiert. Die Entwickler wiesen darauf hin, dass die Alpha-Testphase vor al-





Wir konnten in unserer Version nur vier der insgesamt neun Völker spielen.

lem dazu da gewesen sei, um technische Daten von den Spielern zu sammeln und die Performance von Spiel und Server zu testen. Das heißt, dass der bisher im Spiel gezeigte Inhalt nicht zwangsläufig repräsentativ für das spätere Endprodukt ist.

Wie spielt es sich?

Trotz der Ideen mit den Nodes und den Klassenkombinationen ist Ashes of Creation im Herzen noch immer ein klassisches MMO. Das heißt, ihr erstellt euch einen Charakter, werdet ohne viel Umschweife in die riesige Welt geworfen und müsst den ersten Teil eurer Reise erstmal mit Questen und Leveln verbringen. Die einzelnen Quests sind altbekannte Aufgaben: Töte x Gegner von dieser Sorte, sammle y Materialien und lauf zu Punkt Z, um irgendetwas zu entdecken. Beim Levelaufstieg bekommt ihr Punkte, mit denen ihr einzelne Fähigkeiten freischaltet. Bisher ist der Fähigkeitenbaum aber sehr karg und bietet wenig Freiraum für Kreativität. Allerdings konnten wir bisher auch nur eine Primärklasse und keine Klassenkombination spielen. Das Kampfsystem fühlt sich angenehm flüssig und direkt an und ist vor allem für passionierte Magier ganz interes-

sant. Müsst ihr in vielen anderen MMOs zum Zaubern auf der Stelle stehen, könnt ihr in Ashes of Creation im Laufen Sprüche wirken.

Apropos laufen: Die Spielwelt von Ashes of Creation ist riesig, und zumindest aktuell solltet ihr am besten Kilometergeld von euren Questgebern verlangen, denn die einzelnen Aufgaben liegen sehr weit auseinander. Alles in allem spielt sich Ashes of Creation zu Beginn wie das klassische Wald- und Wiesen-MMO. Die langen Laufwege und das aktuell noch sehr einfache Kampf- und Skill-System nehmen sehr viel Spannung raus, wodurch die Levelerfahrung sehr zäh wird. Leider konnten wir aufgrund der kurzen Testphase noch nicht viel von den einzelnen Nodes sehen. Die wirken aber auf den ersten Blick genauso interessant, wie sie klingen. Die sichtbaren Veränderungen am Erscheinungsbild und die hinzukommenden Optionen wie neue Händler oder Möglichkeiten zum Grundstückskauf machen jeden Besuch in den Nodes zu etwas Besonderem.

Erstes Fazit

Ashes of Creation hat noch einen weiten Weg vor sich, zumindest wenn es sich abseits der Nodes wirklich signifikant von anderen

MMOs unterscheiden will. Aber uns gefallen bisher schon einige Punkte richtig gut:

- unglaublich hübsche Spielwelt, die auf tolle Lichtspiele statt knallige Farben setzt
- sich verändernde Nodes
- flüssiges Kampfsystem dank Bewegungsfreiheit beim Zaubern

Wir haben auch noch viele Fragen.

Hier die aktuell wichtigsten:

- Wie individuell lassen sich Charaktere durch Klassenkombinationen gestalten?
- Wie gut bekommen die Entwickler bei den individuellen Klassen die Balance hin?
- Wie funktioniert das PvP?
- Wie gut klappen PvE-Inhalte (Dungeons)?

Was müssen die Entwickler noch leisten?

Vor den Entwicklern liegt noch viel Arbeit. Während die Nodes als Herz des MMOs bereits einen guten Eindruck machen, fehlt es dem Rest des Konstruktes noch an Fleisch. Auch die Aussage, dass Ashes of Creation kein Endgame haben wird, ist zwar spannend, könnte dem MMO aber das Genick brechen. Der Fokus auf Community und gemeinsames Aufbauen oder Abreißen der Nodes mag als Endgame-Ersatz für eine Zeit lang funktionieren, so ein System steht und fällt allerdings mit seinen Spielern.

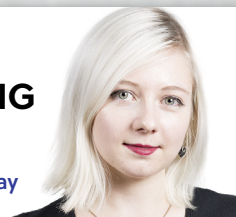
Ebenfalls bleibt die Frage nach dem Balancing offen. Die Spielwelt will von konstanter Veränderung leben. Doch was passiert, wenn sich eine übermächtige Gilde eine oder gar mehrere Nodes unter den Nagel reißt und einfach nicht mehr zu schlagen ist? All das sind Faktoren, die den Erfolg oder Misserfolg von Ashes of Creation maßgeblich beeinflussen werden. ★



Der Alpha-Skill Tree ließ uns kaum Raum für Experimente.

MEINUNG

Marylin Marx
@Zaizencosplay



Ashes of Creation spielt ein Spiel mit hohem Einsatz. Der innovative Ansatz einer sich immer verändernden Welt, die von ihren Spielern geformt wird, lässt MMO-Träume wahr werden. Ob der Plan am Ende aber auch aufgeht, wird sich erst noch zeigen müssen. Das Node-System gefällt mir bisher gut, und die Idee, das Gameplay rund um die Community aufzubauen, könnte das alte Gefühl von Gemeinschaft und Zusammenhalt wieder aufleben lassen, was viele MMO-Fans seit vielen Jahren oftmals vermissen. Aber es gibt einfach noch zu viele Unbekannte in der Gleichung, die mich zweifeln lassen. Denn egal wie gut die Idee mit den Nodes ist: Wenn der Rest nicht stimmt, wird sich Ashes of Creation zumindest auf Dauer nicht durchsetzen können.