Grim Dawn – Ashes of Malmouth

EIN ADDON DER ALTEN SCHULE

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Crate Entertainment** Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **11.10.2017** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **ja (Steam)**

2016 erschien mit Grim Dawn ein Hack & Slay mit extrem dichter Atmosphäre. Kann das Addon diese Qualität halten? Von Benjamin Danneberg

Wem Diablo 3 zu bunt und einfach ist und wer Path of Exile zu schwer und komplex findet, wurde im letzten Jahr mit Grim Dawn bestens bedient: Handgemachte Karten, irre Monstrositäten und viel Spieltiefe sorgten für eine der besten aktuellen Monster-Schlachtbuden. Etwas über ein Jahr nach der Veröffentlichung steht passionierten Beutejägern nun mit Ashes of Malmouth ein richtiges Addon ins Haus. Kann Entwickler Crate Entertainment an den letztjährigen Erfolg anknüpfen?

Manchmal sehen wir vor lauter Effekten die Gegner nur, wenn wir sie mit einem Fluch markieren.

Der vergessene Feind

Im Grundspiel werden wir in einen wahrlich mörderischen Konflikt hineingezogen: Die beiden Dämonenvölker der Chthonians und Aetherials haben sich die Spielwelt Cairn als Schlachtfeld ausgesucht und tragen ihre Zwistigkeiten auf dem Rücken der Menschen aus. Doch während wir im Hauptspiel durch Flüsse voll chthonischen Kultisten- und Monsterbluts waten, vergessen wir die andere Seite der Dämonen-Medaille: Die Aetherials haben alle Zeit der Welt, sich in der Stadt Malmouth einzunisten und besonders üble Monster zu erschaffen, die uns daran erinnern, dass es noch eine weitere Bedrohung zu beseitigen gilt. Und genau das machen wir in Ashes of Malmouth.

Lovecraft lässt grüßen

Die Geschichte ist wie schon im Grundspiel nicht viel mehr als ein solides Vehikel für ausufernde Schlachtorgien. Dafür legt Ashes of Malmouth bei der Atmosphäre zu. Die riesige, widerwärtige Welt überzeugt vor allem in puncto Gestaltung: Schwarzrote Dämonengebiete wechseln sich mit weitläufigen Sümpfen voller monströser Pflanzen ab. Wenn wir uns durch die mit allerlei Perversionen vollgestopften Stadtteile von Malmouth schlagen und groteske Fleischmutationen bekämpfen, kommen wir uns vor wie in einer von H. R. Giger und H. P. Lovecraft gemeinsam geschaffenen Welt.

Dieser Albtraum wirkt sich auch auf den Schwierigkeitsgrad aus. Prügeln wir uns beispielsweise durch die Wald- und Sumpflandschaft Ugdenbog, bekommt der Begriff »Sich durch die Botanik schlagen« eine ganz neue Bedeutung: Riesige Killerblüten und Monsterranken klatschen uns massiven Gift-Flächenschaden um die Ohren, was nicht selten zu einem echten Belastungstest für unsere Nerven (und natürlich die Gesundheit des Helden) wird. Malmouth selbst ist ein verwinkelter Moloch aus Häuserruinen, vollgestopft mit ätherischen Monstern, deren Kampfstärke teilweise jeder Beschreibung spottet. Wer sich unter Stufe 60 und ohne massiv ausgebaute Resistenzen in das Heiligtum des Fleisches, die Mutter aller Ekel-Dungeons, wagt, den erwartet eine deutliche Lektion in Demut. Eine etwas behutsamere Balance täte dem Spiel jedoch gut, denn einige Bosse und Situationen haben uns im Test mehrfach kalt erwischt. Dabei waren wir schon mit der neuen Nekromanten-Klasse unterwegs, die uns anfangs noch unbesiegbar schien.

Unsere Nekromantin hat sich klapprige und übelriechende Unterstützung angelacht.

Tod mit Tod bekämpfen

Wie es sich für ein gutes Action-Rollenspiel-Addon gehört, kommen neben den vielen neuen Gebieten auch zwei neue Klassen ins Spiel: Der Inquisitor kämpft mit uralten Relikten, mächtigen Runen und Siegeln. Die

Nekromantie wird unterteilt in: Scyomantie (die Beschwörung eines Abbildes) und Nekyomantie (die Beschwörung von Verstorbenen).

Das ist neu

- riesiges neues Kampagnengebiet
- rund 20 Stunden Story- & Nebenmissionen
- zwei neue Klassen: Inquisitor & Nekromant
- über 300 neue einzigartige Gegenstände
- vier neue Fraktionen
- Level-Cap auf 100 angehoben
- neue Nemesis- und Super-Bosse

Wahl zwischen Nah- oder Fernkampf bleibt wie so oft dem Spieler überlassen, der Inquisitor kann sich auf beide Arten durch den ätherischen Dreck wühlen. Viel interessanter war für uns allerdings der Nekromant. Mit ihm holen wir uns – je nach Ausrüstung – bis zu neun Skelette sowie einen Seuchendämon ins Haus. Die Skelette werden immer in Dreiergruppen beschworen, dabei ist es allerdings Zufall, ob wir Nah- oder Fernkämpfer bzw. Magier erhalten. Immerhin verändern die Knochenfreunde ihr Aussehen, wenn wir Punkte investieren: Anfangs noch simple Klappergestelle mit Keule, werden sie später zu dick gepanzerten Knochenrittern. Der Nekromant ist keine Innovation, er setzt ebenso auf Flüche oder Flächenschaden wie viele seiner Kollegen in anderen Spielen. Aber er reiht sich (wie der Inquisitor) nahtlos in die existierenden Klassen des Spiels ein, lässt sich hervorragend mit anderen Klassen kombinieren und ist in der ersten Hälfte des Addons nahezu lächerlich mächtig. Das legt sich allerdings spätestens in Malmouth selbst, wo wir ständig unsere Begleiter nachzaubern und höllisch auf unsere Defensive aufpassen müssen. Das ist wegen der schlechten Übersicht aber nicht so einfach.

Brachiale Effekte vs. Überblick

Wenn unsere Skelette ihre Zauber werfen und der Seuchendämon sowie der Nekromant selbst ihre Flächeneffekte raushauen, dann ist der Bildschirm ein einziges Effekt-Chaos. Ja, es sieht nach richtig Action aus. Nein, es ist alles andere als übersichtlich. Selbst Heldenmonster mit einem fetten Stern über dem Kopf bemerken wir manchmal erst, wenn die Meldung ihres Ablebens über den Bildschirm zieht. Die optische Abgrenzung der eigenen Einheiten gegenüber den Gegnern bekommt die Genre-Konkurrenz etwas besser hin.

Auch der Funke bei der Beutesuche ist im Test nicht so richtig übergesprungen. Für unsere Klasse sinnlose Boni auf Fähigkeiten wiederholten sich extrem häufig in immer der gleichen Zusammenstellung. Wir mussten das Spiel teilweise mit eigentlich zu niedrigstufigen Gegenständen bewältigen, da die Boni der angelegten Ausrüstung für unsere toten Diener unverzichtbar waren und partout nichts Besseres fiel. Immerhin können wir die ollen Klamotten mit Unmengen an Handwerkszutaten nach Belieben aufwerten. Trotzdem dürfen die Entwickler hier gern noch etwas Feintuning betreiben, damit die Gegner für den jeweiligen Helden sinnvollere Ausrüstung fallen lassen.

Eine runde Sache

Genau wie das Hauptspiel richtet sich auch Ashes of Malmouth eher an Solo-Abenteurer. Der Online-Multiplayer-Modus ist zwar vorhanden, aber nach wie vor nicht auf dem Niveau wie der der Konkurrenten Diablo 3 oder Path of Exile. Davon abgesehen ist Ashes of Malmouth aber jeden Cent wert. Die Performance passt (wir haben in geschmeidiger 4K-Auflösung gespielt), es gab in 20 Stunden Addon-Spielzeit nur einen Crash, und die handgebauten, grafisch ansprechende Umgebung ist über jeden Zweifel erhaben. Es gibt aktuell kein zweites Spiel in diesem Genre, das mit derartig viel Liebe zum Detail glänzt und so stimmige Karten zaubert. Haben wir eigentlich schon erwähnt, dass die drehbare Kamera ein absoluter Segen ist? So können wir immer mit Blickrichtung nach vorn (bzw. oben) spielen und haben (zumindest vor einem Kampf) immer die perfekte Übersicht. Ashes of Malmouth ist – nicht nur deshalb – eine runde, gelungene, klassische Expansion. Hack&Slay-Fans können damit absolut nichts falsch machen. ★

Dunkle Abwechslung: Kräftiges Schwarz und Rot dominieren die Höllenbereiche auf Cairn.

Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Meine Meinung zu Ashes of Malmouth lässt sich in einem Vergleich deutlich machen: Das millionenschwere Studio Blizzard brachte für Diablo 3 den Nekromanten als DLC zum zwanzigjährigen Jubiläum. Für rund 15 Euro bekommen wir dort ... einen Nekromanten. Crate Entertainment dagegen liefert für nur 3 Euro mehr eine neue, zwanzigstündige Story-Kampagne, dazu viele handgebaute, vor Details nur so strotzende Karten, zwei komplett neue Klassen sowie Hunderte neuer Gegenstände und neue Fraktionen. Noch Fragen?

Obwohl Ashes of Malmouth das Rad nicht neu erfindet und Spieler vor teils heftige Herausforderungen stellt, obwohl wir über Balancing-Fragen diskutieren können, bleibt unterm Strich ein tolles Paket für Hack&Slay-Fans. Die Spiel-Atmosphäre ist top, das Gameplay flüssig, die Präsentation stimmig. So ein gutes Spielpaket kriegen wir Spieler heutzutage nur noch ganz selten. Eine deutsche Fan-Übersetzung ist auch ins Spiel integriert, es gibt also keinen Grund mehr, nicht zuzugreifen.

GRIM DAWN
ASHES OF MALMOUTH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / AMD 64 X2 5000+ Geforce GTX 6800 / Radeon X800 4 GB RAM, 5 GB Festplatte	Core i3 3240 / AMD Phenom II X4 40 Geforce 550 Ti / Radeon HD 6770 4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★½

+ wunderschönes, detailliertes Leveldesign + teils extrem detaillierte Karten + scharfe Texturen + satter Sound
− teils zu extremes Effektgewitter

SPIELDESIGN ★★★★★

+ sehr guter Spielfluss + motivierendes Charaktersystem + taktische Bosskämpfe + cooles Physiksystem + aufgeräumte UI und Menüs

BALANCE ★★★½

+ dreieinhalb Schwierigkeitsgrade + Einsteiger kommen schnell zurecht + optionaler Hardcore-Modus − sinnlose Item-Boni wiederholen sich zu oft − teils heftiger Schwierigkeitsanstieg

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

+ schaurige Lovecraft-Atmosphäre + faszinierende Spielwelt + Erkundung wichtiger Spielbestandteil + Story mittlerweile solide + episches Ende

UMFANG ★★★★★

+ riesige offene Spielwelt + lange Addon-Kampagne + tolles Fraktionssystem + sinnvolles Crafting + hoher Wiederspielwert durch unterschiedliche Charakterklassen

FAZIT

Ashes of Malmouth packt mit seiner neuen Kampagne noch mal eine gehörige Ladung Grusel-Atmosphäre auf Grim Dawn drauf.

88

Der mittelalterliche Glaube an Wiederbelebte oder Wiedergänger gründet auf dem Phänomen des Scheintodes.