

Lost Soul Aside

Efter at være startet som et enmandsprojekt og nu mere end 9 års udvikling, så er Lost Soul Aside endelig udkommet - og det er et skuffende bekendtskab.

2025-09-03 09:00 • Updated 2025-09-11 10:44 • [Palle Havshøj-Jensen](#) • 3



KOMMENTER NU!

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER



Lost Soul Aside fra kinesiske Ultizero Games, startede helt tilbage i 2014 som et enmands- og hobbyprojekt for manden bag, Yang Bing. I 2016 havde han stykket en demo sammen i Unreal Engine 4 og han uploadede en trailer på YouTube for at vise hvad han havde lavet. Han har tidligere fortalt i en mini-dokumentar, at han slet ikke var forberedt på, at hans mailboks ville blive oversvømmet med e-mails fra folk og firmaer, der ville i kontakt med ham.



Han fik øje på en invitation fra PlayStation iblandt alle disse e-mails, som netop havde startet deres China Hero Project året før, som er et initiativ der skal støtte kinesiske spiludviklere ved at hjælpe dem med at udvikle, udgive og markedsføre deres spil, så de kan nå ud til et globalt publikum. Bing var naturligvis interesseret, så han svarede øjeblikkeligt på mailen og et samarbejde begyndte. Ingen havde nok forudset, at der skulle gå yderligere 9 år, før målstregen skulle nås, men nu står Yang Bing i spidsen for et team på mere end 40 primært udviklere - og hvad der nok kan betegnes som hans livsprojekt, er nu endelig færdigt og er ude nu på PlayStation 5 og PC.

Lost Soul Aside er et action-rollespil og det tager tydelig inspiration fra spil som både Final Fantasy og Devil May Cry - og det lyder da ikke som en helt skidt kombination. Historien er snørklet og indviklet, hvilket jo ikke er så usædvanligt for asiatiske rollespil, men kort fortalt, så tager man rollen som Kaser, en noget generisk hovedperson med et stort sværd på ryggen, der ser ud som om han bijobber lidt fra sit faste arbejde i Final Fantasy.





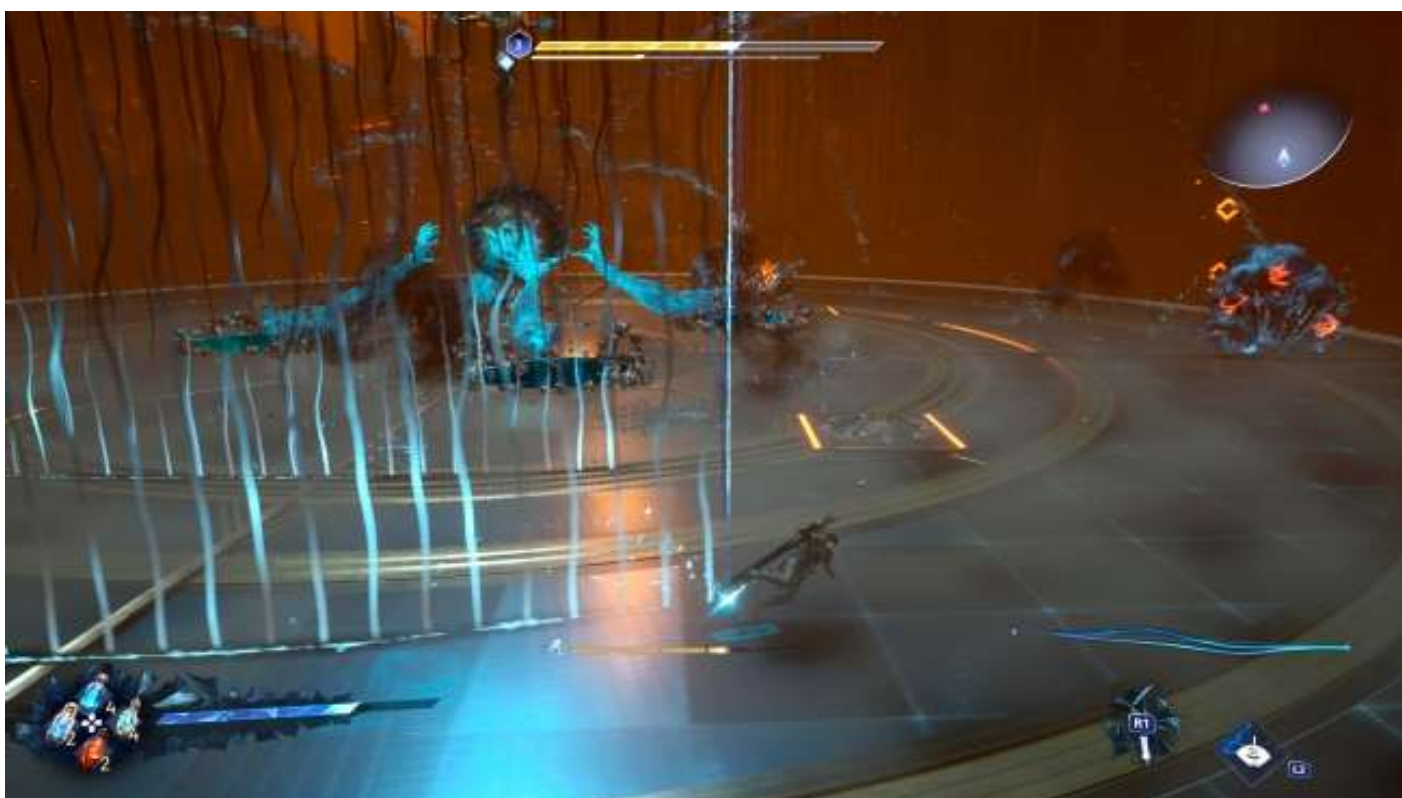
Under et pludseligt angreb fra den mystiske fjende Voidrax, en fjende man i øvrigt troede var forsvundet for tusinder af år siden, bliver hans søster Louisa angrebet og Voidrax ender med at stjæle hendes sjæl. Nu begiver Kaser sig ud på en farefuld færd, for at redde både Louisa men også hele menneskeheden fra den angribende fjende og det er en historie om det gode og det onde og selvom den tager et par drejninger undervejs, er den ikke det mest interessante her.

Det er kampsystemet til gengæld. Det er tydeligt, at manden bag har været inspireret af spil som Devil May Cry og Bayonetta - og det er bestemt ikke en dårlig ting. Man er grundlæggende udstyret med et hurtigt og let angreb, et tungt og langsommere angreb og en masse kombinationer og specielle angreb. Man angriber fjenden med lynhurtige angrebskombinationer og man kan skifte våben midt i en combo og fortsætte comboen med et nyt våben. Der er forholdsvis stor fokus på at undvige og blokere fjendens angreb - en veltimet blokering kan for eksempel lamme fjenden et kort øjeblik, så der bliver åbnet op for at man kan få sine egne angreb sat ind. Kampsystemet er lynhurtigt og skruet virkelig godt sammen.



Dertil kommer spillets største es oppe i ærmet, nemlig Kasers følgesvend krystal-dragen Arena. Når en måler i løbet at kampene bliver fyldt op, kan man aktivere en af de tre Arena Powers, som man kan have med sig ad gangen. Der er blandt andet Arena Claws hvor Arena morpher sig om til nogle gigantiske kløer der svirrer gennem luften, eller Mountain Break som skyder nogle skarpe krystal-spidser op gennem jordoverfladen, som spidder fjenderne. Der er i alt lidt over 10 af de her Arena Powers og hver af dem kan opgraderes i tre niveauer. Der er flere andre angreb og flere kombinationer, hvor Arena også har en... klo med i spillet og kombinationen af et lynhurtigt kampsystem og samarbejdet med Arena fungerer virkelig godt.

Man kan undervejs crafte potions og andre ting med de ressourcer man indsamler på sin vej, man kan opgradere ens våben med forskellige attachments og Kaser kan også opgraderes via et traditionelt evnetræ. Alt dette gøres hos den evigt tilstedeværende pige Liana, som har det med at dukke op lige før boss-kampene og ved andre vigtige punkter i spillet - og det er faktisk ofte man støder på hende, da der er mange boss-kampe i Lost Soul Aside - både store og små. Generelt føles pacingen og balancen lidt skæv til tider, da starten for eksempel næsten føles som et boss-rush spil med flere boss'er nærmest lige efter hinanden - og senere kan der gå lang tid mellem at man støder på dem - men når man gør, kan sværhedsgraden, til at starte med, føles som nærmest en lodret væg for derefter at falde betydeligt igen. Der mangler lidt balance her.



Kampsystemet er altså det helt centrale i spillet og det fungerer heldigvis godt. Desværre er alt andet rundt om temmelig generisk og virker decideret påklisset. Karaktererne er kedelige, generiske og endimensionelle, dialogerne er tåkrummende pinlige ind imellem (grænsende til det komiske), spillet virker upoleret og det savner ganske enkelt karakter. Man kan være i tvivl om, hvor meget indflydelse Yang Bing har haft på andet end kampsystemet, da alt uden omkring ligner noget skabelon-skåret spildesign, som PlayStation China Hero Projekt måske er

kommet med, for at sikre at man kunne sælge det her spil til fuld pris. Den samlede pakke føles ikke som det passions-projekt, som det helt tydeligt startede som.

Man kan ikke lade være med at tænke på, hvad vi kunne have endt med at få, hvis man havde gået AA-vejen (på eksempelvis Prince of Persia: The Lost Crown niveau) og i stedet havde lavet et lidt mindre spil, men med fuld fokus på det glimrende kampsystem og havde solgt det hele for 299 kroner. I stedet har man valgt at gå AAA-vejen og har derfor følt sig nødsaget til at klistre en del fyld uden på kernen, for at kunne retfærdiggøre en pris på over 500 danske kroner - hvilket i øvrigt ikke er lykkedes med det endelige produkt alligevel. Jeg skal ikke kunne sige, om det er præcis sådan det forholder sig, men det virker unægteligt sådan.





Så kommer vi til den visuelle og tekniske side - hvilket desværre er lidt rodet. Rent æstetisk kan Lost Soul Aside se flot ud med storslåede scener og flotte visuelle kamp-effekter. Designet af de mange bosser og deres unikke angrebs-mønstre er designerne også sluppet fornuftigt af sted med, men så er der andre dele, som ikke er helt så vellykkede. Det er blandet andet karakterdesignet, som er noget klichéfyldt på den asiatiske måde og (lige bortset fra i mellemsekvenserne) ligner karakter-modellerne noget fra PlayStation 4 med deres døde og uhyggelige dukkeøjne.

Spillet blev anmeldt på PlayStation 5 Pro i Performance Mode og her giver grafikken med jævne mellemrum nogle kraftige ryk. Det ser mærkeligt ud og selvom det ikke er noget der generer det centrale i gameplayet, så er det noget man tydeligt bemærker. Man kan godt se, at det her er et spil der har været undervejs i lang tid, da den tekniske side også virker upoleret og visse steder uoptimeret.

Lydsiden er desværre ikke bedre. Stemmeskuespillet er virkelig ikke ret godt og den engelske dialog kan til tider grænse til banaliteter. De asiatiske stemmeskuespillere gør det en smule bedre, men det kan altså ikke redde de banale dialoger - og så kan Arena bare ikke holde sin mund, da han konstant kommer med de samme oneliners under kampene. Musikken er, ligesom det meste af spillet, ganske middelmådig og... ja, du gættede det, generisk. Endelig er der også et underligt lydmix, hvor musikken ofte overdøver dialogen, så det kan være svært at høre hvad der bliver sagt.



Lost Soul Aside er en mærkelig blanding. Man kan mærke indie-rødderne og passionen under overfladen, specielt i kampsystemet og samspillet mellem Kaser og Area, som er spillets helt store styrke. Desværre bliver dette næsten overdøvet af jank og ligegyldigheder på overfladen. Man må håbe at Yang Bing får succes med sit livsprojekt her, for det kommer kun lige akkurat i mål, men er man i stand til at se bort fra en generisk indpakning, ufrivilligt morsomme dialoger,

tåkrummende stemmeskuespillere og meget skabelonskåret spildesign, så belønnes man med et af det skarpeste kampsystemer vi har oplevet i hele 2025.

Lost Soul Aside ender desværre med at være en skuffelse, og det fremragende kampsystem er desværre ikke nok til at redde resten af spillet. Lost Soul Aside kan ikke anbefales til andre end dem, som virkelig VIRKELIG er glade for asiatiske action-rollespil.



6

GAMEREACTOR DANMARK

- + Fremragende kampsystem, til tider visuelt flot
- Generisk historie, kedelige og endimensionelle karakterer, ringe optimeret teknisk side, decideret ringe dialog og stemmeskuespil, den samlede pakke savner karakter

5

GAMEREACTOR SPANIEN
GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR TYSKLAND
GAMEREACTOR FINLAND
GAMEREACTOR SVERIGE
GAMEREACTOR NORGE
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN

5.5

er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster