

Flintlock: The Siege of Dawn

EIN WILDER MIX

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **A44** Termin: **1. Quartal 2023**

Mit viel Freiheit, einem sehenswerten Kampfsystem und tollen Ideen für die Open World schickt sich Flintlock an, das Genre von hinten aufzurollen. Von Peter Bathge

Spiele miteinander zu vergleichen, ist das Natürlichste der Welt, aber auch furchtbar schwierig, besonders vor Release. Gerade wenn ein Spiel angekündigt wird, eignet sich die Formulierung »ist ähnlich wie XYZ« als praktische Abkürzung, um potenziell Interessierten schnell eine Ahnung von Gameplay und Atmosphäre zu geben. Gleichzeitig aber weckt das auch bestimmte Erwartungen, die das fertige Spiel später vielleicht nicht erfüllt. Daher legt die folgende Beschreibung von Flintlock: The Siege of Dawn

bitte nicht auf die Goldwaage. Denn erstens haben wir das große neue Open-World-Rollenspiel der Ashen-Macher (das übrigens so wie Dark Souls war ...) noch nicht gespielt, sondern nur angeschaut, und zweitens, na ja, Vergleiche sind manchmal eben brutal unfair. Aber was wir bisher sehen konnten und was uns Entwickler A44 im Interview von seinem Spiel erzählt hat, das klingt stark nach einem Mix aus der Open World von Elden Ring (aber mit mehr Story), den Kämpfen von Batman: Arkham City (aber an-

spruchsvoller), ein bisschen The Witcher 3 und einem Hauch von ... Doom Eternal?! Das Schöne an Flintlock: Bisher sieht alles danach aus, dass das actionlastige Rollenspiel aber auch abseits dieser »Vorlagen« auf eigenen Beinen stehen kann.

Handlung zum Erleben

Wer beim Spielen auf Storys steht, der muss sie sich in den Meisterwerken von From Software selbst zusammensuchen. Sollte euch das frustrieren, könnte Flintlock: The



In Flintlock benutzt ihr ausschließlich eine Axt als Hauptwaffe.



Die Begegnungen mit Bossgegnern sind in Flintlock besonders inszeniert, meistens handelt es sich dabei um übernatürliche Wesen.



Siege of Dawn genau das Richtige für euch sein. Denn in Sachen Storytelling orientiert sich A44 mehr an The Witcher 3. Die Geschichte beginnt mit der Heldin Nor Vanek, die als Teil der menschlichen Koalitionsarmee einen Angriff auf die Stadt Dawn vorbereitet. Dort bemannen Untote die Mauern, seit die Götter aus dem Jenseits emporgestiegen sind und die Tore für die Seelen der Verstorbenen offen gelassen haben. Jetzt terrorisieren eben jene bösen Götter und ihre untote Brut das Land. Erst wenn die Pforte zur Unterwelt in Dawn wieder geschlossen wird, hat der Albtraum ein Ende.

A44 setzt auf Storytelling mit Zwischensequenzen und Multiple-Choice-Dialogen, in denen ihr die anderen Mitglieder eurer Kampftruppe kennenlernt. Dann verliert ihr umgehend einige von ihnen, denn der Angriff auf Dawn schlägt fürchterlich fehl, und einer der Götter murkst einen Teil der Truppe ab. Nor schwört Rache und hat fortan einen sehr persönlichen Grund, die übernatürlichen Eindringlinge aus der Welt zu jagen.

Dabei steht der Kriegerin das mysteriöse Wesen Enki zur Seite, eine Art fliegender Fuchs, der sich zudem über kurze Distanzen teleportieren kann. Enki kann sprechen und begleitet euch nach dem Prolog für den Rest des Spiels. Seine wahren Motive liegen aber im Dunkeln. Immer wieder sollen Heldin und

Sidekick automatisch ablaufende Gespräche führen, während ihr durch die Welt reist.

Die Welt wird groß und offen

Drei Kontinente umfasst das Spiel, ähnlich wie bei GTA werden diese nach und nach freigeschaltet. Doch es ist keine im Umbau befindliche Brücke, die euch jeweils bis zu einem bestimmten Punkt in der Geschichte den Weg versperrt, ihr müsst ein Schiff finden, das euch über das Meer bringt.

Eure Bewegungsfreiheit ist anfangs hauptsächlich dadurch eingeschränkt, dass Nor erst einmal fleißig Feinde umhauen und Erfahrungspunkte sammeln muss, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Einige davon sind auch an den Handlungsfortschritt gebunden, es gibt etwa den Doppelsprung oder eine zweifache Ausweichrolle sowie die Möglichkeit, in der Luft eine Schwarzpulverexplosion auszulösen und Nor so noch höher oder zur Seite zu katapultieren. Ähnlich wie in einem Metroidvania eröffnen sich dadurch nach und nach mehr Möglichkeiten, an zuvor unzugänglich scheinende Orte zu gelangen. Helferlein Enki ist besonders nützlich, um schnell heranzukommen, denn das Wesen kann Nor über kurze Strecken teleportieren, wenn goldene Dreiecke in der Luft herumschwirren. Diese Ankerpunkte schaltet ihr frei, indem ihr bestimmte Kno-

chen in der Spielwelt findet – so soll nach und nach förmlich eine Autobahn entstehen, ein engmaschiges Netz aus Teleportationspunkten, bis man laut Creative Director Derek Bradley über den halben Kontinent fliegen kann, ohne einmal den Boden zu berühren. In ersten Playtests mit einer frühen Version des Spiels konnten Tester dies bereits ausnutzen, um in eigentlich abgegrenzte Regionen vorzustoßen, etwa indem sie sich von der Spitze einer Bergfestung fallen ließen und den Aufprall unten durch die Teleporterdreiecke abfingen. Künstliche Grenzen? Solle es nur ganz vereinzelt geben, so Bradley: »Die Welt Flintlock ist sehr offen, Ashen war dagegen deutlich linearer.« Nebenaufgaben, optionale Aktivitäten und Minispiele sollen dafür sorgen, dass ihr ständig etwas zu tun habt, von versteckten Schätzen und geheimen (Boss-)Gegnern ganz zu schweigen. Bradley bezeichnet die Open World sogar als »reichhaltiger als die Hauptgeschichte«, was Abwechslung und Spielzeit anbelangt. Unter anderem gilt es, Banditenlager auszurauchern.

Auch ein Kartenspiel ist mit von der Partie, das Bradley als »wie Gwent, aber eigentlich gar nicht so« beschreibt. Genau wie bei The Witcher 3 könnt ihr NPCs zu einem Spielchen herausfordern und auf den Ausgang wetten, um euch nebenbei eine golde-



ne Nase zu verdienen. Des Weiteren gibt es gut befestigte Forts, wo ein Todeskult abscheuliche Rituale abhält. Um diese Lager zu knacken, bedarf es laut dem Entwickler einer echten Strategie, außerdem hängt daran ein ganz eigener Nebenstrang der Story.

Warum ihr das alles macht, außer für Erfahrungspunkte und Loot? Um euren Einfluss zu steigern, denn der ist die mit Abstand wichtigste Währung in Flintlock. Ihr bekommt Einfluss, wenn ihr auf den höchsten Berg im Gebirge klettert, aber auch wenn ihr im Kampf eine besonders schicke Kombo abspult oder eine Quest abschließt. Euer Einflusslevel bestimmt, wie sehr euch die Bewohner der Welt respektieren – und ihr könnt ihn gewinnbringend geltend machen.

Die Karawane zieht weiter

Ashen haben wohl nur die wenigsten gespielt, auch wenn es im PC Game Pass enthalten ist – genau wie es Flintlock zu Release sein wird. Daher lasst uns kurz einen Rückblick auf eine der coolsten Mechaniken des Action-Rollenspiels wagen: die Siedlung. Im Verlauf des Abenteuers kehrt ihr regelmäßig zu eurem Camp zurück, das mit der Zeit immer weiter ausgebaut und vergrößert wird. Irgendwann ist eine kleine Stadt entstanden, in der Handwerker geschäftig zimmern und neue Geschäfte eröffnen. Laut Derek Bradley war das für viele Ashen-Spie-

ler ein atmosphärisches Highlight, weshalb die Entwickler die Mechanik in Flintlock übernehmen, aber mit einem Twist. Denn diesmal reist euer Lager mit. An Feuerstellen, die klassisch wie in Dark Souls auch als Speicher- und Rücksetzpunkte dienen, ruft Heldin Nor mit einem Knopfdruck ihre Karawane herbei. Nach einer Kamerablende findet ihr all die Wagen, Pferde und Händler eurer mobilen Stadt um euch herum wieder.

Mit der Zeit kommen neue NPCs dazu, mit vielen könnt ihr euch unterhalten, sie haben Quests für euch, und ihr könnt verdiente Einflusspunkte gegen Nachschub aus Armeebeständen eintauschen. Aber die Karawane hat nicht nur einen Nutzwert, ähnlich wie in Red Dead Redemption 2 lernt ihr die mitreisenden Figuren immer besser kennen, sie gehen ihrer Arbeit nach oder unterhalten sich miteinander. Süßes Detail: Am Anfang begleitet euch ein wandelnder Spielmann, der leidlich gut die Gitarre zupfen kann. Am Ende ist der Kerl ein richtiger Rockstar. »Die Karawane gibt Spielern das gleiche Gefühl einer Stadt, die wächst und von den Einwohnern gebaut wird, aber diesmal müssen wir nicht jedes Mal zu ihr zurückreisen«, erklärt Creative Director Bradley.

Stylische Kämpfe

Ständig zurück zu einem zentralen Ort zu pendeln, das würde wohl auch nicht gut

zum Spielfluss passen, denn der soll neben Erkundung vor allem aus packenden Gefechten bestehen. Hier zieht dann auch Derek Bradley selbst den Vergleich zu Dark Souls, was Anspruch und Komplexität angeht. Aber wir fühlen uns beim Anschauen der Szenen noch an eine ganz andere Serie erinnert: Batman Arkham. »Ich glaube, es gibt einen großen Punkt, der es so wie Arkham wirken lässt«, meint Derek Bradley, als wir ihn auf unseren Eindruck einsprechen. »Nors Animationen, ihre Bewegungen haben so viele Nuancen, sie wirken manchmal fast wie geskriptet. Nor zieht jemanden die Axt über den Schädel, springt in die Luft, nimmt ihre Pistole und verpasst einem anderen Gegner einen Schuss ins Gesicht – das wirkt nahezu perfekt, und das ist etwas, auf das unser Animationsteam sehr stolz ist.«

Damit jede Bewegung sitzt, haben sich die Entwickler dazu entschlossen, euch in Flintlock eine vorgefertigte Figur spielen zu lassen, statt eine freie Charaktererstellung zu erlauben. Aus demselben Grund werdet ihr das ganze Spiel immer nur Äxte als Hauptwaffe verwenden, nicht etwa Schwerter oder Speere. Bei Nors Zweitwaffe, einer mit Schießpulver betriebenen Flinte, Pistole oder Kanone gibt es jedoch mehr Varianz.

Tatsächlich sehen die Gefechte in ersten Videos ungemein flüssig aus, ihr könnt Axt-Moves, Ausweichrollen, das Schlittern über



Im Verlauf der Kampagne lernt ihr neue Fähigkeiten, die euch nicht nur in Kämpfen helfen, sondern auch neue Bereiche der Spielwelt erschließen.

den Boden, springen und den Einsatz von Schießpulveraffen beliebig miteinander verketteten. Flintlock schickt euch dabei allem Anschein nach des Öfteren in den Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Dann gilt es, kluge Kombos abzuspielen und seinen Rhythmus zu finden. Dazu vertraut uns der A44-CEO im Interview an: »Wir sprechen über die Kämpfe wie über Guitar Hero. Das geht sogar so weit, dass wir für Widersacher erst die Musik schreiben, bevor wir sie ins Spiel einbauen. [...] Es geht darum, um die Gegner herumzutänzeln, zu lernen und nicht getroffen zu werden.« Das sollte aber nie so einfach werden wie in den Batman-Spielen, erklärt Bradley: »In Batman kannst du Buttons mehr oder weniger wahllos drücken, und der Charakter macht Sachen. In Flintlock geht das nicht.« Die Gefechte haben eine steilere Lernkurve, Dark Souls ist hier klar die Vorlage, Sterben ist, wenn schon nicht die Regel, so doch nicht unüblich. Nach dem Abnippeln müsst ihr zu Nors Sterbepunkt zurückkehren und den fallengelassenen Einfluss aufsammeln, auch das sollte euch von irgendwo bekannt vorkommen.

Aber: Es gibt anders als bei den Spielen von From Software mehrere Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, inklusive eines Storymodus für alle, die möglichst wenig gefordert werden wollen. Zudem federe die Open World wie bei Elden Ring den Härtegrad ab,

sagt Bradley: »Du musst dir nicht an dem einen Boss die Zähne ausbeißen. Geh einfach an eine andere Stelle und levele ein bisschen auf.« Für alle Hardcore-Spieler soll es darüber hinaus einen Modus geben, der »härter als Dark Souls« ist.

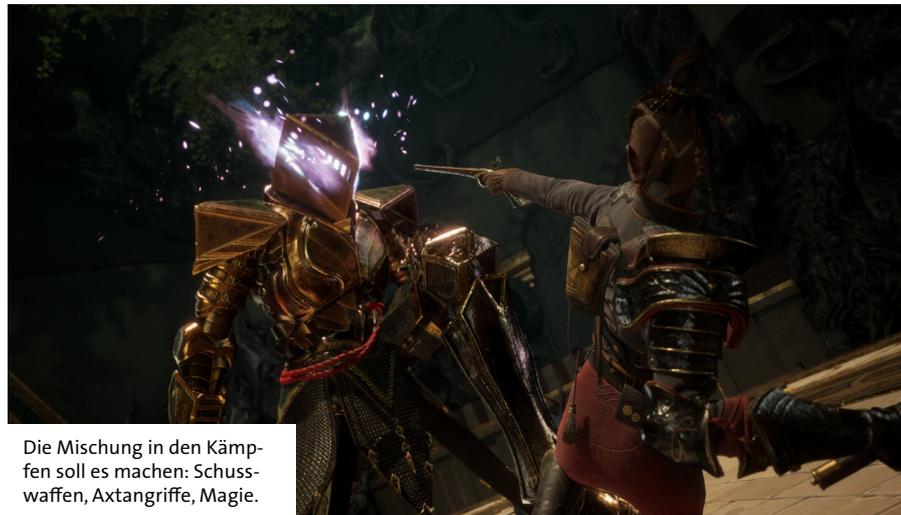
Als es um die Kämpfe geht, bringt Creative Director Bradley von selbst einen Vergleich ins Spiel, der uns überrascht: Flintlock hat ein ähnliches System wie Doom Eternal, was die Wiedergewinnung von Rüstungspunkten und Munition anbelangt. Heißt: Mit der Axt besiegte Feinde lassen Pistolenkugeln fallen, Schusswaffen-Kills laden Nors Schild wieder auf. Das Ganze soll aber bei weitem nicht so essenziell wichtig sein wie in Doom, wo man quasi unentwegt besondere Finisher abspielen muss, um seinen stets zu knappen Vorrat an Rüstung, Leben und Munition aufzufüllen.

Rollenspiel oder Action-Adventure?

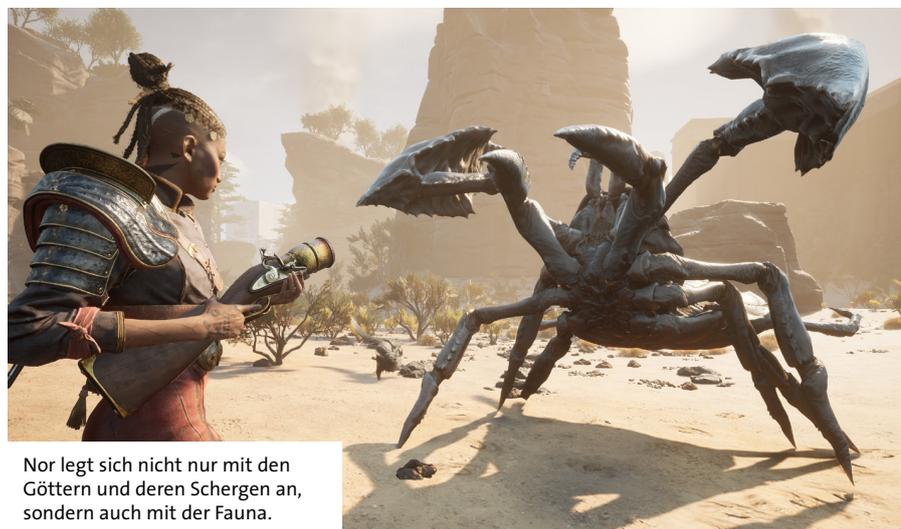
A44 nennt Flintlock selbst ein Action-Rollenspiel, aber die Grenzen sind in diesem Genre längst fließend. Tatsächlich erinnert vieles am Spiel an das jüngste God of War oder Assassin's Creed, wobei sich ja gerade letztere Serie inzwischen auch stark in Richtung Rollenspiel verändert hat. Klar ist zu diesem Zeitpunkt: In Flintlock gibt es einen dreigeteilten Talentbaum, und ihr steigt in der Stufe auf. Eure Skill-Punkte investiert ihr entwe-

der in den Ausbau eurer Schwarzpulverfähigkeiten, dann könnt ihr Sachen explodieren lassen und aus mittlerer Entfernung in hohem Tempo Gegner unter Feuer nehmen. Die Entwickler vergleichen diesen Build in Sachen Geschwindigkeit mit dem Third-Person-Shooter Vanquish. Oder aber ihr konzentriert euch auf Nors Axt, das ist perfekt für alle Souls-like-Fans. Hier könnt ihr Paraden und Gegenangriffe aufwerten sowie Nor mehr Rüstung verpassen, was das Rhythmus-Gameplay aus abwarten, blocken oder ausweichen und zuschlagen betont. Und dann ist da noch Enki, der fliegende Fuchs, den ihr mit Skill-Tree Nummer drei ausbaut. Dann wird aus ihm ein mächtiger Magierbegleiter, der nicht mehr nur einzelne Gegner lähmt, sondern gleich mehrere außer Gefecht setzt. Außerdem kann Enki die Heldin für kurze Zeit in eine besonders mächtige Behemoth-Form verwandeln.

Wichtig: Unabhängig von der Spezialisierung könnt ihr weiterhin alle von Nors Fähigkeiten in ihrer Grundform nutzen und solltet das auch. Allein schon weil die Kombination so schick aussieht. »Wir wollten ein System entwickeln, bei dem die Leute wirklich so spielen können, wie sie es wollen«, betont Derek Bradley. Wenn das gelingt, dann könnte Flintlock: The Siege of Dawn tatsächlich eins der spannendsten Open-World-Projekte des nächsten Jahres werden. ★



Die Mischung in den Kämpfen soll es machen: Schusswaffen, Axtangriffe, Magie.



Nor legt sich nicht nur mit den Göttern und deren Schergen an, sondern auch mit der Fauna.

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ich liebe es, neue Spiele zu entdecken. Nicht für mich selbst, sondern für euch. Daher war ich wahrscheinlich einer der ersten Journalisten auf der Welt, der die Entwickler nach der Ankündigung von Flintlock: The Siege of Dawn um ein Interview gebeten hat. Und siehe da, passend zum neuen Trailer weiß ich daher jetzt schon viel mehr. Ich weiß zum Beispiel, dass Flintlock in Sachen Open World ambitionierter wirkt, als man es von einem solchen Titel erwartet.

Ich weiß, dass die Kämpfe extrem flüssig und dynamisch wirken und mir als Fan der Arkham-Spiele bereits enorm gefallen, allein schon dank Rutschfunktion und meines KI-Begleiters. Ich weiß aber auch, dass mir als Dark-Souls-Verweigerer die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade von Flintlock ebenso sehr entgegenkommen werden wie der stärkere Fokus auf klassisches Storytelling mit Dialogen und Zwischensequenzen, bei denen ich nicht raten oder in Item-Beschreibungen nachlesen muss, was ich da eigentlich gerade spiele.

All das stimmt mich positiv, dass ich mit Flintlock ein Spiel entdeckt habe, das enormes Potenzial hat und gegen Assassin's Creed oder Forspoken bestehen kann. Aber ich weiß eben noch nicht, wie es sich spielt.