

Flintlock: The Siege of Dawn

MEHR ALS NUR EIN SOULS-KLON?

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Kepler Interactive** Entwickler: **A44 Games** Termin: **18.7.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Die Kloppereien in Flintlock hauen richtig rein, am Ende hätten wir uns aber deutlich mehr Bosskämpfe gewünscht. Von Tillmann Bier

Es ist eine Diskussion, die schon seit Jahren geführt wird: Müssen Spiele wie Elden Ring und Dark Souls wirklich so schwer sein? Und kann man sie richtig erleben, wenn man sich die Bosskämpfe auf die eine oder andere Weise leichter macht? Mit Flintlock: The Siege of Dawn will A44 Games diese Fragen zwar nicht endgültig beantworten, aber doch einen ganz eigenen Ansatz eines Souls-Spiels verwirklichen.

Mitten ins Getümmel

Flintlock wirft uns zum Start mitten ins Geschehen. Ohne genaue Erklärung, was in der Stadt Morgenröte eigentlich los ist, werden wir als Soldatin Nor mit Axt und Pistole in den Kampf gegen eine Armee von Untoten geschickt und landen schließlich in einer vermeintlich aussichtslosen Lage. Und wenig später wird klar, dass wir mit unserem Versuch, den Toten Einhalt zu gebieten, eine noch viel größere Bedrohung erschaffen ha-

ben. Die Götter wurden befreit und stürzen unsere Welt ins Chaos. Mithilfe unserer Freunde und des rätselhaften Fuchswesens Enki müssen wir sie aufhalten.

Während unsere Niederlage im Prolog noch unausweichlich ist, sind die folgenden Tode meistens auf uns und unsere Fehler zurückzuführen. Auch gewöhnliche Gegner und Mini-Bosse bestrafen uns unerbittlich und lassen uns immer wieder aus den Latschen kippen. Aber nach und nach lernen wir Angriffsmuster und können immer besser ausweichen, parieren und angreifen. All das erfordert gutes Timing, kostet uns aber im Gegensatz zu beispielsweise Elden Ring keine Ausdauer. Und Flintlock belohnt uns mit einem satten Treffer-Feedback und beeindruckend brutalen Animationen, wenn wir einen kritischen Treffer landen.

Merken wir, dass uns das Spiel doch zu einfach oder zu schwer ist, können wir auch jederzeit zwischen den drei Schwierigkeits-

graden wechseln. Wir haben für den Test auf mittlerer Schwierigkeit gespielt, aber auch kurz die beiden anderen Einstellungen ausprobiert. Sie unterscheiden sich vor allem dadurch, wie viele Treffer wir und die Gegner unterm Strich einstecken können.

Im Gegensatz zu Spielen wie Elden Ring experimentieren wir in Flintlock nicht mit den verschiedensten Waffen, Rüstungen und Kampfstilen. Stattdessen haben sich die Entwickler für die Hauptfigur Nor einen einzigartigen Kampfstil ausgedacht, den wir im Verlauf des Spiels perfektionieren. Also ähnlich wie in Sekiro. Wir tragen immer eine Nahkampfwaffe und eine Pistole. Mit Axt, Schwert oder Hammer setzen wir unseren Gegnern zu und parieren ihre Hiebe, während unsere Pistolenschüsse explosive Fässer hochjagen oder feindliche Angriffe unterbrechen. Doppelsprünge lassen uns schnell ausweichen und sind vor allem in Bosskämpfen wichtig. Außerdem setzen wir





auf sekundäre Schusswaffen wie Gewehre oder Mörser sowie verschiedene Granaten, die wir im Verlauf des Spiels finden.

Eine große Hilfe ist auch unser Fuchsbegleiter Enki, dem wir Angriffe auf bestimmte Ziele befehlen können. Damit wird der Gegner geschwächt und anfälliger für Nahkampfangriffe. Haben wir ihn oft genug getroffen, wird er kurzzeitig gelähmt, und wir können einen kritischen Angriff ausführen, der ihn meist sofort tötet.

Ist der Ruf erst ruiniert

In den Kämpfen helfen uns aber nicht nur jede Menge Übung, sondern auch insgesamt 37 freischaltbare Fähigkeiten. Sehr gut gefällt uns dabei, dass wir nicht einfach unsere Stats erhöhen und passive Boni sammeln. Stattdessen lernen wir etwa, gegnerische Geschosse auf den Angreifer zurückzulenken, unsere Schusswaffen schneller nachzuladen, Lebenspunkte durch zeitlich abgestimmte Angriffe zu regenerieren oder mit einem Hieb Feinde in die Luft zu schleudern. Mit der Zeit werden wir so spürbar mächtiger, müssen uns aber auch stärkeren Gegnertypen stellen.

Freischalten können wir unsere neuen Fähigkeiten mit Ruf, den wir als Belohnung für Quests und durch das klassische Besiegen von Gegnern bekommen. Diese Mechanik funktioniert im Grunde genau so wie die Runen-Upgrades in Elden Ring oder die Seelen in Dark Souls. Allerdings können wir unseren Rufgewinn auch erhöhen, wenn wir er-

folgreich Kombos benutzen und uns im Kampf nicht treffen lassen.

Werden wir getötet, geht unser angesamelter Ruf verloren, und alle Gegner werden wiederbelebt. Wir erscheinen beim zuletzt aktivierten Kontrollpunkt und müssen die fallen gelassenen Rufpunkte am Todesort abholen. An Kontrollpunkten können wir außerdem jederzeit rasten, um Lebenspunkte

und Verbrauchsmaterialien aufzufüllen. Allerdings spawnen auch dann alle Gegner neu. Kontrollpunkte sind meistens dort zu finden, wo uns eine größere Herausforderung erwartet. In den meisten Fällen können wir so größere Rückschläge vermeiden, manchmal müssen wir aber auch einen ganzen Abschnitt von vorne beginnen.

Schwer, schwerer, leicht?

Vor einem Bosskampf finden wir immer einen Kontrollpunkt, und das ist auch notwendig. Denn die Götter, mit denen wir uns in Flintlock anlegen, haben es in sich und erledigen uns ein ums ande-



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr fordernde, aber faire Kämpfe wollt.
- ... ihr ein kompaktes Abenteuer möchtet.
- ... euch außergewöhnliche Welten gefallen.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr schnell frustriert seid.
- ... ihr eine deutsche Sprachausgabe braucht.
- ... ihr auf viele Bosskämpfe hofft.



In unserem gefiederten Fuchsbegleiter steckt mehr, als man auf den ersten Blick vermuten könnte.

aus. Obwohl uns die Story weismachen will, dass hier der furchterregendste aller Götter auf uns wartet, brauchen wir nur wenige Versuche, um ihn auf die Bretter zu schicken.

Sparsame Story – mit einem Star

Auch bei der Story schaut sich Flintlock viel von einem Elden Ring ab und deutet die Geschichte seiner Welt, ihrer Fraktionen und Charaktere nur an. Lediglich gefundene Notizen und Inschriften sowie einige Dialoge verraten uns wenige Details. Für Flintlock ist das allerdings ein Problem. Denn seine Charaktere, allem voran die Hauptfigur Nor, wachsen uns kaum ans Herz. Über sie und ihren Adoptivvater Baz erfahren wir nur sehr wenig. Dass die Gesichter in Dialogen nur wenige Emotionen transportieren, hilft auch nicht. Unser Begleiter Enki rückt dadurch umso mehr in den Fokus und war für uns das Highlight der ansonsten eher dünnen Story. Die wachsende Freundschaft zwischen ihm und Nor spiegelt sich in kurzen Unterhaltungen wider, die die beiden beim Erkunden der Welt führen. Während am Anfang noch ein reines Zweckbündnis im Vordergrund steht, werden die Gespräche später immer persönlicher. Im Verlauf der Hauptstory wird der Bund zwischen der jungen Frau und dem Fuchswesen mehrmals auf die Probe gestellt. Denn Nor erfährt immer mehr darüber, warum Enki in ihrer Welt ist und welche Fehler er begangen hat. Enki wird dadurch nahbar, am Ende fühlen wir für ihn am meisten mit. Das liegt auch teilweise daran, dass er mit seinen Widersprüchen einen interessanten Charakter darstellt: Auf der einen Seite ein altes, weises Wesen, weiß er auf der anderen Seite fast nichts über die Welt. Das zeigt sich etwa dann, wenn er Nor fasziniert nach der Funktion eines Wasserrads fragt.



Alle Winkel eines Gebiets zu erkunden, kann mehrere Stunden dauern.

re Mal. Um sie zu besiegen, müssen wir ordentlich Durchhaltevermögen beweisen und ihre Angriffsmuster vergleichbar zu Souls-Spielen genau kennenlernen. Beim ersten Versuch wirken die Muster noch etwas undurchsichtig, später wissen wir genau, wie wir reagieren müssen. Und selbst dann kann uns eine unachtsame Bewegung schnell ins Jenseits befördern.

Unfair fühlen sich die Bosskämpfe allerdings nie an. Es kommt etwa nie vor, dass uns ein gegnerischer Angriff für eine besonders lange Zeit bewegungsunfähig macht. Und wenn wir sterben, wissen wir für ge-

wöhnlich genau, welchen Fehler wir gemacht haben. Auch deshalb sind wir selbst nach mehreren Fehlschlägen noch richtig motiviert, es wieder und wieder zu probieren.

Das Hochgefühl nach einem mühsam erungenen Sieg und die Bosskämpfe selbst gehören definitiv zu den Highlights von Flintlock. Auch das Design der Götter und die Inszenierung der Kämpfe sind echte Hingucker. Umso bedauerlicher ist es, dass insgesamt nur vier Götter besiegt werden müssen. Eine weitere Schwäche offenbart sich im letzten Kampf. Der fällt nämlich im Vergleich zu den anderen überraschend einfach



Via Doppelsprung erreichen wir neue Bereiche.

6.901

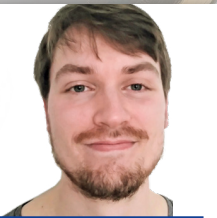
Ankerwurf

Hauptquest
Morgenröte oder den Tod

Betritt die Stadt Morgenröte.

MEINUNG

Tillmann Bier
@GameStar_de



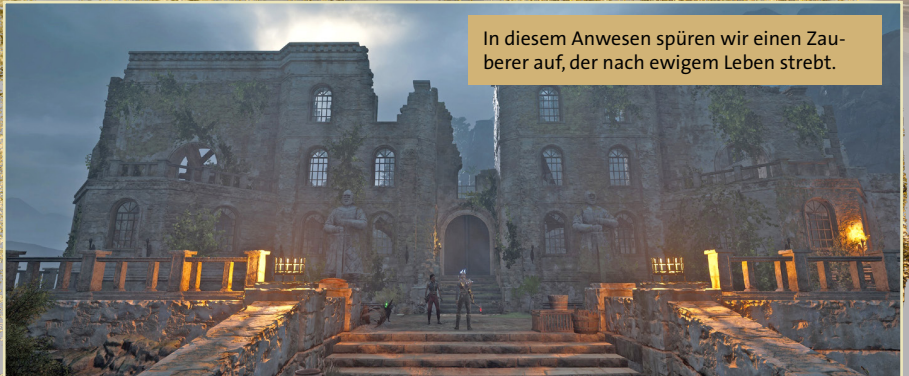
Grundsätzlich gefällt mir die Idee und Umsetzung eines zugänglichen Souls-likes sehr gut. Wer wie ich entweder nicht besonders geduldig ist oder schlicht zu wenig Zeit hat, sich stundenlang in die Kämpfe eines Elden Ring einzuarbeiten, findet in Flintlock eine gute Alternative. Auch hier muss ich mir meinen Erfolg erarbeiten, aber abgesehen von den Kämpfen selbst ist alles andere möglichst zugänglich organisiert. Während mir ein Elden Ring keine Hinweise auf Quests gibt und ich Fähigkeiten zum Teil versteckt in der Welt finde, muss ich mir hier keine Gedanken machen. Skills erlerne ich mit einem Klick im entsprechenden Menü, Quests haben Marker und sind im Questlog vermerkt. Alles in allem habe ich mit Flintlock 27 großartige Stunden verbracht und glaube, dass es einen hervorragenden Einstieg in das Souls-Genre bietet. Das Spiel fordert heraus, aber überfordert nicht und erklärt seine Mechaniken gut. Ob Veteranen hier das finden, was sie suchen, lässt sich schwerer beantworten. Wer gerne mit Builds experimentiert, hat in Flintlock nicht wirklich viel zu tun. Und wer vor allem für die Bosskämpfe spielt, bekommt hier vielleicht zu wenig zu sehen. Im Endeffekt glaube ich nicht daran, dass ein Spiel für jeden geeignet sein kann. Und Flintlock richtet sich meiner Meinung nach doch mehr an Einsteiger. Aber wer sich auf den Ansatz des Spiels einlassen kann, dürfte auf jeden Fall seine Freude daran haben.

Abseits des Pfades

Wer sich rein auf die Story konzentriert, kann in Flintlock viel verpassen und deutlich schwächer in den nächsten Bosskampf gehen. Denn abseits der klar gezeichneten Pfade der Hauptquest verstecken die zwei großen, frei erkundbaren Gebiete so einige nützliche Geheimnisse. Die Levels sind oft sehr vertikal angelegt. Dank unserer Doppelsprungfähigkeit können wir allerdings versteckte Winkel und Wege erreichen, die uns in optionale Abschnitte der Karte führen.

Unsere Neugier wird auch fast immer belohnt, wenn auch in vielen Fällen nur mit zusätzlichen Ressourcen für das Aufwerten

Die Bosse von Flintlock sehen ziemlich cool aus und sind brandgefährlich. Bis auf einen.



In diesem Anwesen spüren wir einen Zauberer auf, der nach ewigem Leben strebt.

von Waffen und Ausrüstung oder zusätzlichem Ruf. Und mit einer schönen Aussicht. Die Welt von Flintlock sieht richtig gut aus.

Allerdings gibt es auch Abschnitte, die teilweise mit eigenen Mini-Bossen aufwarten und uns mit neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen belohnen. Manchmal hängt an diesen Arealen auch eine Nebenquest, die wir zum Beispiel in Gesprächen freischalten. Die Quests sind kurzweilig und erzählen ohne großen Aufwand kleinere Geschichten aus der Welt von Flintlock. Nur wenige von ihnen bleiben allerdings im Gedächtnis hängen. So gedenken wir zu einer Gelegenheit etwa gefallenen Kameraden, die mit uns gegen die Toten kämpften. Und eine weitere Quest führt uns in ein verfallenes Anwesen, wo wir den Fluch eines unserer Freunde aufheben.

Wer also wie wir alles einsammelt, was diese schöne Welt so zu bieten hat, kann sich am Ende das Leben und die Kämpfe deutlich einfacher machen. Und die größte Belohnung in Flintlock ist es am Ende, wenn wir fehlerlos kämpfen, unsere Fähigkeiten

optimal einsetzen und einer ganzen Horde Untoter einheizen, ohne auch nur einen einzigen Tropfen Blut zu verlieren. ★

FLINTLOCK THE SIEGE OF DAWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 3 3300X
GTX 1060 / RX 580
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700K / Ryzen 5 3600X
GTX 2060 Super / RX 5700
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stimmungsvolle Beleuchtung beeindruckende Panoramen außergewöhnliche Fantasy-Welt spektakuläre Bosskämpfe hölzerne Gesichter

SPIELDESIGN



wuchtige Kämpfe mächtige Skills und Spezialfähigkeiten Erkunden lohnt sich motivierendes Rufsystem KI mit Orientierungsschwierigkeiten

BALANCE



spürbarer Fortschritt Kämpfe nie unfair drei Schwierigkeitsgrade Gegner sind immer eine Gefahr letzter Boss zu leicht

ATMOSPHERE / STORY



unterhaltsame Nebenquests sympathischer Fuchsbegleiter dünne Hauptstory Hauptfigur bleibt blass wenig Hintergrundinfos

UMFANG



zwei große Gebiete immer wieder neue Gegner viele Nebenaufgaben nur vier Bosskämpfe wenige Waffen und Rüstungen

FAZIT

Herausforderndes Souls-like, dessen Kämpfe nie unfair werden, Die Story bleibt leider dünn.



Flintlock hat ein paar echt tolle Aussichten im Angebot.