



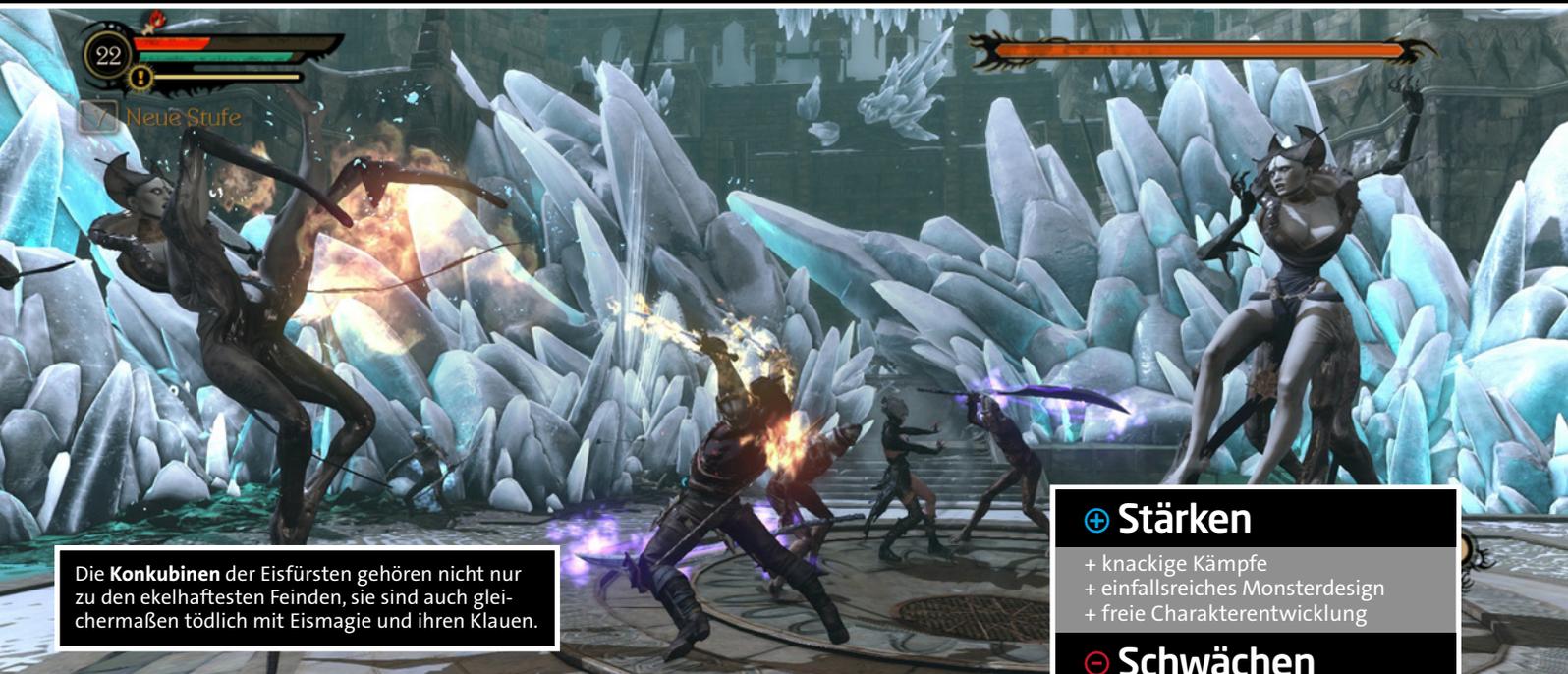
Zu Beginn ist **Vulcan** ein gewöhnlicher Mensch, dreimal im Spiel dürfen wir seine Menschlichkeit beeinflussen.



Blöd: Spätere **Bossgegner** sind nicht größer als wir.



Bound by Flame



Die **Konkubinen** der Eisfürsten gehören nicht nur zu den ekelhaftesten Feinden, sie sind auch gleichermaßen tödlich mit Eismagie und ihren Klauen.

➕ Stärken

- + knackige Kämpfe
- + einfallsreiches Monsterdesign
- + freie Charakterentwicklung

⊖ Schwächen

- fade und inkonsequente Handlung
- wenige interessante Heldenfähigkeiten
- langweilige Quests in kleinen Schlauchlevels

Das Action-Rollenspiel schickt uns als dämonisch besessener Held in anspruchsvolle Kämpfe - wenn wir die stumpfe Handlung ignorieren können. Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Spiders (Mars: War Logs, 59 Punkte)**
Termin: **9.5.2014** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Das Böse hat im Grunde gewonnen, die dunklen Eisfürsten haben fast die ganze Welt vertiert mit ihren Zombie-Horden erobert. Während sich die letzten Überlebenden zur finalen Schlacht rüsten, wollen die roten Weisen das Blatt noch mit einem mysteriösen Ritual wenden. Als Söldner Vulcan sollen wir dabei Wache stehen, aber die Sache geht gehörig nach hinten los und pflanzt unserem Helden einen Feuerdämon ein. Aus der neuen Macht wollen wir das Beste rausholen, also ziehen wir gegen die Eisfürsten los. Dämonischer Held gegen tumbe Zombies, da metzeln wir uns locker durch! Diese Annahme prügelte uns **Bound by Flame** aber schnell und gnadenlos aus dem Leib, schon die Fußsoldaten des Feindes

hauen uns mit zwei bis drei Treffern aus den Latschen. Wer überleben will, muss all seine Möglichkeiten ausnutzen, darunter zwei Kampfstile: Mit Zweihandwaffen teilen wir beherzte Hiebe aus, treten feindliche Schildträger zu Boden und parieren die stärksten Schläge. Doppeldolche lassen uns schneller zustechen – aber wenn wir doch mal getroffen werden, dann umso schmerzhafter. Wer nicht im richtigen Moment zuschlägt oder ausweicht und dem Gegner eine Schwachstelle bietet, beißt flott ins Gras. Dafür könnten sich Vulcan aber gern noch ein wenig flüssiger steuern. Besonders gefehlt hat uns eine Rolle zur Seite wie in **Dark Souls**, aber **Bound by Flame** lässt uns nur gerade nach hinten springen – eine unnötige Einschränkung und doppelt nervig, wenn sich der Held im Terrain verhakt oder die Kamera bockt.

Angenehm dafür: Wir können jederzeit das Schlachtgeschehen verlangsamen und ein Fähigkeitenrad aufrufen, um etwa in aller Ruhe einen Heiltrank zu schlucken oder eine Sprengfalle zu legen. Außerdem haben wir immer einen von fünf Weggefährten dabei. Magierin Sybil spricht etwa Heilzauber, während Untotenhexer Mathras Feinde gegeneinander aufhetzt. Unsere eigenen vier dämonischen Feuerzauber beschränken sich dafür auf Standardkost wie Feuerbälle oder eine mäßig spektakuläre Druckwelle. Auch hinter unseren Hieben steckt kaum Gewicht, wir sehen zwar die feindliche Lebensleiste herunterticken, aber haben selten das Gefühl einen saftigen Treffer gelandet zu haben. Trotz dieser Macken macht es aber Spaß, sich durch die fordernden Scharmützel zu beißen. Besonders die regelmäßigen



Kämpfe hui, Story pfui

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Bound by Flame ist eines dieser Spiele, die einfach nur ordentlich sind. Mit den knackigen Kämpfen lässt sich Spaß haben und die gute Charakterentwicklung lässt mich meinen eigenen Stil wählen. Aber das Spiel hat mich an keiner Stelle wirklich begeistert oder mit cleveren Einfällen überrascht. Dafür aber frustriert, wenn ich über eine seiner verschiedenen Macken gestolpert bin. Die größte davon ist eindeutig die viel zu bemüht inszenierte Story, die nicht zum Weiterspielen motiviert. Schade eigentlich, denn aus der dämonischen Besessenheit hätte sich einiges machen lassen. Trotz der anspruchsvollen Kämpfe war es mir emotional völlig egal, ob die Eisfürsten jetzt alle Bewohner Vertiels zu Eiswürfeln verarbeiten – meine unsympathische Hauptfigur Vulcan auch gerne als erstes!

Bossgegner bestrafen jeden Fehltritt, sodass der Sieg umso süßer schmeckt. Gut also, dass wir die meiste Zeit in den Kämpfen verbringen, die faden Sammel-Nebenquests oder die platte Hauptgeschichte würden uns nämlich keine Stunde bei der Stange halten. Vertiel will eine finstere Welt sein, dreckig und voller Gewalt und Intrigen. Die Charaktere geben sich deswegen alle Mühe, möglichst derb zu klingen. Vor allem klingt es aber peinlich bemüht, wenn ein Elfenschütze uns mit »Du bist so unauffällig wie eine Horde Krüppel« begrüßt oder Malthras unseren Widersacher Schwarzkrost mit dem Titel »Schwarzfurz« bedenkt.

Am schlimmsten ist aber unser Protagonist Vulcan selbst. Der feine Herr (oder die feine Dame, da lässt uns **Bound by Flame** die Wahl) bricht gerne mal einen blutigen Streit mit potenziellen Verbündeten vom Zaun, ohne dass wir es ihm irgendetwas verbieten könnten. Ein paar wohlgewählte Worte könnten die Situation vielleicht ohne Blut-

vergießen lösen – aber die Story schreibt hier Konflikt vor, also sind wir zum kopfschüttelnden Zuschauen verdammt. Die seltenen Entscheidungen, die wir dann doch treffen, drehen sich meistens darum, ob wir unsere eigene dämonische Macht mehr oder selbstlos den niederen Menschlein und Elfen helfen. Cool: Das wirkt sich tatsächlich auf unseren Helden aus, seine Haut wird zu brennender Asche und zuletzt erleben wir unterschiedliche Enden. Weniger cool: Selbst weltbewegende Ereignisse und Entscheidungen werden so hastig abgespult, dass sie kaum Eindruck hinterlassen. Fünf Minuten später redet schon kein Charakter mehr darüber, während wir uns noch wundern, was zum Geier da eigentlich los war.

Dafür beeinflusst die dämonische Besessenheit auch unsere Spielweise. Geben wir ihr nach, dürfen wir häufiger und stärker zaubern, aber weniger Ausrüstung tragen – ein gehörnter Held hat schließlich keinen Platz mehr für einen Helm auf dem Kopf. Bei Levelaufstiegen stecken wir außerdem Punkte in drei Fähigkeitsbäume und spezialisieren uns auf Zweihänder, Dolche oder Magie. Neue Fähigkeiten oder Kombos lernen wir aber kaum, vielmehr packen wir recht langweilige Mini-Verbesserungen wie zusätzlichen Schaden auf unsere leichten und schweren Hiebe und die Handvoll Zauber. Erst am Ende jedes Baums wartet eine ein-

zige Superfähigkeit, mit unseren Dolchen etwa machen wir dann Feinde in Zeitlupe nieder. Auch neue Ausrüstung finden

wir nur sporadisch, aber jedes Item hat bis zu drei Slots, für die wir verschiedene Ausrüstungen schmieden können. So entscheiden wir uns etwa, ob unsere Dolche Feinde vergiften oder höheren Schaden bei einem Stich in den Rücken anrichten sollen. Idealerweise als unsere eigenen Fähigkeiten fallen die Monster aus: Von Golems aus zusammengehexten Tierknochen bis zu verdreht deformierten Konkubinen bricht **Bound by Flame** hier ausnahmsweise aus dem Genre-Allerlei aus. Die Umgebungen hinterlassen einen durchwacheneren Eindruck, sind sie doch alle recht klein und schlauchig. Beson-

Mit drei Schlägen beißen wir ins Gras

Während wir den **Knochengolem** auseinandernehmen, hält Hexe Edwen die Zombies und Skelette mit Frostmagie in Schach.



ders die Sumpfflevel haben wir schnell satt, wenn wir uns aber durch gefallene Städte in die eisige Domäne der Fürsten vorkämpfen, serviert **Bound by Flame** doch ein paar echte Augenöffner. Dafür knickt die Technik wie das ganze Spiel bei der Story ein, die Dialoge wirken mit lahmer Inszenierung und hölzernen Gesichtsanimationen völlig unglaublich. Dazu kommen derart lustlose deutsche Sprecher, dass sie sogar eine viel bessere Geschichte nur mit großer Mühe verkaufen könnten. Maurice Weber / JG

TERMIN 9.5.2014 PREIS 40 Euro USK Ab 16 Jahren

Bound by Flame

Action-Rollenspiel

Publisher Focus Home Interactive
Entwickler Spiders
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz -

GRAFIK
 + stimmiger Fantasy-Stil + herrliches Monsterdesign + einige beeindruckende Umgebungen
 - Texturen und Modelle aus der Nähe detailarm - unglaubliche Gesichtsanimationen

SOUND
 + passende Musikuntermalung
 + gute Kampfgeräusche
 - lustlose und nervige Sprecher

BALANCE
 + vier Schwierigkeitsgrade
 + fairer Einstieg + knifflige und fordernde Kämpfe
 - gelegentliche Frustmomente - KI lässt sich austricksen

ATMOSPHÄRE
 + Fantasy-Welt am Rande des Abgrunds + Tag-Nacht-Wechsel
 - sehr bemühter »rauer« Umgangston - Dialoge und Zwischensequenzen schwach - kleinere Übersetzungsfehler

BEDIENUNG
 + Hotkeys für Fähigkeiten
 + praktisches Fähigkeiten-Auswahlrad + frei belegbare Tasten
 - Spielfigur verhält sich gelegentlich - Kameraprobleme

UMFANG
 + 15 Stunden Kampagne + Nebenquests + Wiederspielwert durch Entscheidungen + fünf Begleiter mit eigenen Fähigkeiten ...
 - ... aber wenig Unterschieden - kleine Schlauchlevels

QUESTS / HANDLUNG
 + mehrere Enden + Entscheidungen zwischen Dämon und Mensch
 - beliebige Charaktere - kaum spannende Aufgaben
 - Story oft unlogisch - kein Bezug zum eigenen Helden

CHARAKTERSYSTEM
 + freie Entwicklung mit Talenten und drei Fähigkeitsbäumen
 + Dämonenkräfte verändern den Helden - wenig interessante Boni oder Kräfte + Begleiter entwickeln sich nicht

KAMPFSYSTEM
 + anspruchsvolle Gefechte + pausierbare Echtzeitkämpfe
 + unterschiedliche Spielweisen möglich + Gegner wiederholen sich oft - kein Wuchtgefühl hinter Angriffen

ITEMS
 + Item-Verbesserung durch Crafting + Dämonenkräfte schränken dafür Itemwahl ein - geringe Auswahl an Items und Verbesserungen + überflüssig viele Crafting-Materialien

7/10
6/10
8/10
6/10
8/10
8/10
5/10
8/10
8/10
7/10

