

The First Berserker: Khazan

Har I hørt det? Der kommer et soulsborne-spil med en easy-mode! Åh, hvilken helligbrøde!

2025-03-24 16:00 • Jonathan Sørensen • 2 Kommentarer*  0 



KOMMENTER NU!

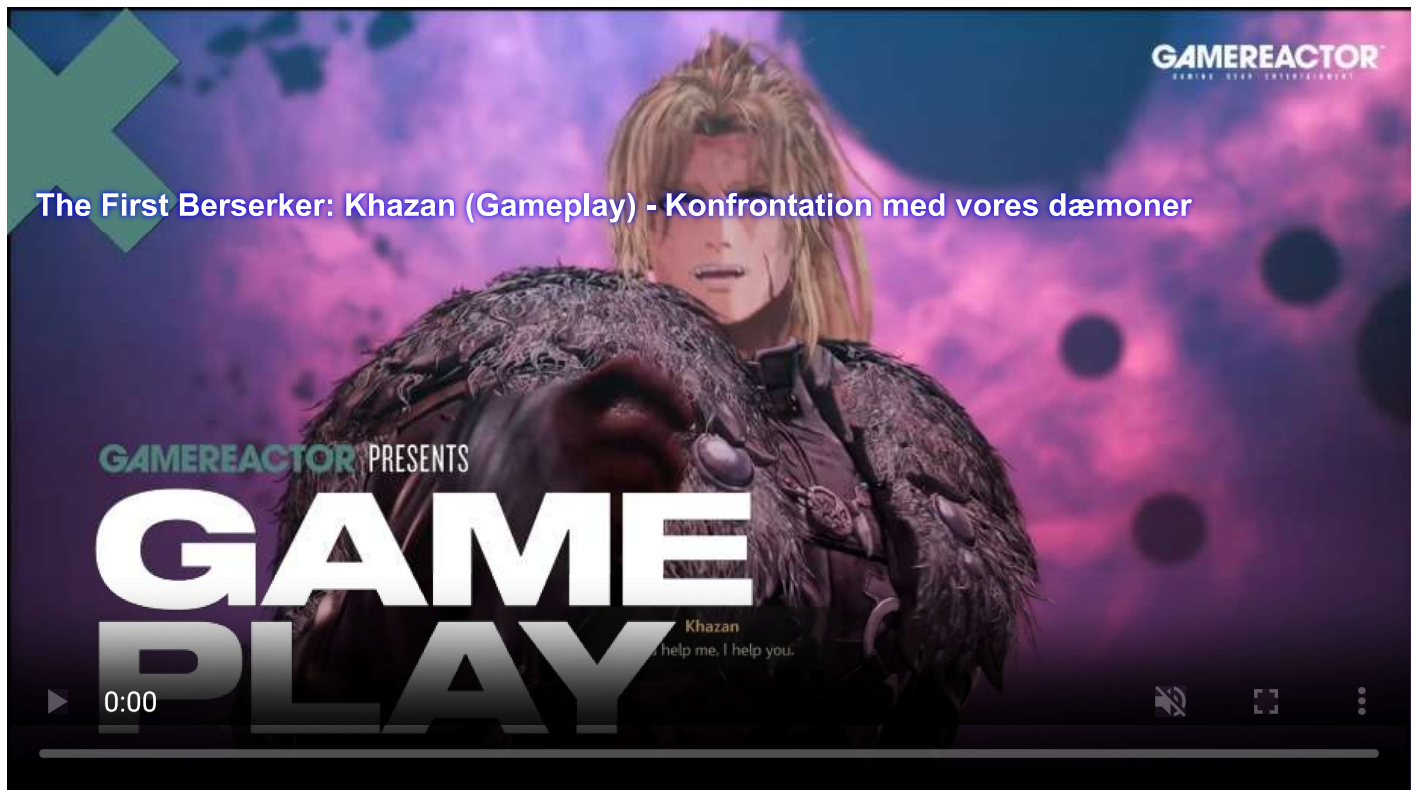
Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER





Alle souls-purister der læser med, kan dog være helt rolige. The First Berserker: Khazan lever op til alle genrens kendetegn, selv i easy-mode, og på normal sværhedsgrad er det lige før at det står skulder ved skulder med nogle af de sværeste giganter såsom Sekiro og Dark Souls. I hvert fald når det kommer til boss-kampene der flere gange var lige ved at knække mig som anmelder med en deadline. For gennemsigtighedens skyld vil jeg understrege at jeg spillede ca. halvdelen af spillet på normal, hvilket tog mig næsten 50 timer, inden jeg bukkede under og skiftede til easy mode. Og ja, det var da en lille smule lettere, men ikke meget mere end en lille smule. Men nok forbehold, lad os kigge på The First Berserker: Khazan: et årets største positive overraskelser indtil videre, der, i hvert fald for mit vedkommende, kom helt uventet ind fra højere.

Historien i Khazan udspiller sig i samme univers som spillet Dungeon Fighter Online; et koreansk udviklet spil jeg aldrig har hørt om, men åbenbart er noget af det mest populære der har eksisteret på denne jord. Angiveligt har spillet haft 850 millioner spillere siden det udkom og indtjent milliarder af kroner. Heldigvis behøver man ikke kende til dette univers i forvejen da Khazan finder sted 800 år før noget i Dungeon Fighter. I The First Berserker: Khazan følger vi Khazan som var general i kejserens hær. Efter hans sejr mod Dragonkin - en øgle-lignende race af væsener - skulle han vende hjem som en helt. I stedet stempler kejseren ham som forræder, får ham tortureret og sender ham til hans død i bjergene. Her finder en ånd hans lemlæstede krop og vil bruge den som sit fartøj. Dette heler Khazans krop og i pagt med denne ånd begiver han sig nu ud for at få hævn over dem som stemplede ham som forræder.



Dette er en annonce:

Måske lyder det ikke som den mest originale historie - og det er det heller ikke - men den tjener sin funktion i både at give karakteren en motivation og en forklaring på hans kræfter, men også introducere spillets verden for os. Undervejs møder man en række forskellige karakterer som hjælper med at udfolde historien og fremvise verdens forskellige kulturer. Det er en forholdsvis klassisk middelalder-fantasy verden vi befinder os i. Den skiller sig ikke betragteligt ud konceptuelt, men det gør den derimod visuelt. Vi er vant til den dunkle, tungsindige stil fra FromSoftwares spil, og den dominerer sådan set også her, men i en hel anden form. Grafikken er præsenteret i en lækker cel-shaded stil som får spillet til at ligne en dystre tegnefilm. Alt fra omgivelserne til monsterdesign ser fantastisk ud i denne stil. Der er en god blanding af det lidt uskyldige og barnlige som animation kan have i sig, blandet med det dystre og brutale som historien og genren kommer med. Det eneste som lider lidt under stilen, er karakterdesignet. Alle ansigter har et generisk anime-træk over sig, de fleste ligner hinanden. Ved nogle af de kvindelige karakterer er designet kvart i Genshin Impact, og vores hovedperson ligner Alucard fra Castlevania skudt fuld af steroider. Afhængig af hvem man er, vækker det forskellige grader af begejstring, men alt i alt er den grafiske stil og designet virkelig godt. De fleste områder er ikke farverige, men de farve der er, stråler i samme grad som ens begejstring ved at kigge på det. Det meste af spillet havde jeg ikklædt Khazan den rustning som kommer med deluxeudgaven af spillet. Jeg tror det er den lækreste kappe jeg har set i et spil som den flager efter Khazan når han løber, og jeg havde meget svært ved at skifte til andre rustninger. En måske lidt underlig ting at lægge vægt på, men med den hvide pelskrave, røde farve og lækre animation er den ikke til at stå for. Den mere simple grafiske stil gør også at spillet kører

solidt. Selv spillede jeg det på Steam Deck uden problemer, og performance mode på PS5 lod også til at køre perfekt.

The First Berserker: Khazan starter ud i et roligt tempo og præsenterer grundkoncepterne forståeligt en efter en. Der er ikke noget videre overraskende her. Det er et action-rollespil hvor du forsøger at give så meget skade som muligt og samtidig undgå at tage skade selv. I de tidlige timer af spillet ville min begejstring ingen ende tage. Hurtigt etablerer spillet sig med de kendte mekanismer man kender fra souls-spil såsom checkpoints, som her er et rødt dæmonisk sværd, hvor du lever op igen hver gang du dør, og de erfaringspoint som hver besejret fjende giver, mister man på det sted man døde, og man har én chance for at løbe tilbage og hente dem. Khazan foregiver dog i starten at være mere eftergivende end hvad vi er vant til. Ganske vidst kan selv en almindelig fodtusse dræbe dig med få slå, men f.eks. er checkpoints placeret ved indgangen til bosser, og hvis du dør i en bosskamp, ligger dine erfaringspoint lige udenfor arenaen. Ikke nok med det, men afhængig af hvor langt man når i en bosskamp, bliver man belønnet med et antal erfaringspoint oven i. Det betyder praktisk talt at selvom man måtte sidde fast ved en boss, vil man løbende have mulighed for at stige i level og blive stærkere.



Efter de første to-tre bosser viser det sig at den lettere tilgængelighed absolut ingen indflydelse har på sværhedsgraden. The First Berserker: Khazan er et svært spil. Det er et meget svært spil! Det er 'jeg har lyst til at banke hovedet ned i sofabordet-svært' til tider. Det er selvfølgelig ikke negativt ment. Sværhedsgraden er som sædvanligt en del af det tiltalende ved denne type spil, men Khazan er ikke det 'barnets første soulsborne' som man kan lilles til at tro i

begyndelsen. Det barn er nødt til at blive voksen meget hurtigt, og man bliver voksen her ved at eksperimentere og lære alle spillets mekanismer at kende. Ud af de godt 16 bosser spillets hovedhistorie sender efter dig, er der flere af dem som snildt kan tage op til 5 timer at besejre. Jeg talte over 70 forsøg allerede ved tredje boss, så der er rig mulighed for at lære spilsystemet at kende - for man bliver tvunget til det hvis man vil videre.

Dette er en annonce:

Kampsystemet kan beskrives som en blanding mellem Dark Souls og Sekiro. En fjende har en livsbar og en staminabar. Hvis man dræner en fjendes stamina, bliver de åbne for et brutalt angreb lidt som Sekiros deathblow. Fjender dør ikke af et slag, men man kan give betydeligt mere skade. Hvis man timer sin parering tager man meget lidt skade selv, samtidig med at man dræner fjendes stamina. Hvis man opgraderer et bestemt skill, kan man også lave en reflection som afbryder fjendes kombo og giver enorm skade til stamina. Bagsiden er, at er timing gal, så er man meget hurtigt død, og derfor skal man traditionen tro forsøge igen og igen.

Der er ikke forskellige klasser at vælge i mellem, man er Khazan, berserkeren. Det nærmest man kommer er de tre forskellige typer af våben man kan vælge imellem. Man kan dual wielde en økse og et svæd som balancerer hurtighed og styrke, vælge et greatsword som er langsomt, men slår hårdt, eller, som jeg gjorde, vælge et spyd som fokuserer på tempo og rækkevidde. Indenfor disse tre typer våben er der en masse loot man støder på med unikke evner. Det samme gælder rustning. Hvis man samler et unikt sæt af rustning og våben som passer sammen, kan man opnå meget stærke bonusser. De tre typer våben skalerer også med ens attributes, så den rigtige sammensætning af våben, rustning og attributes kan være en stor hjælp, men selv den perfekte sammensætning vil ikke redde dig fra dårlig timing.



Udover de almindelige erfaringspoint, er der også skill trees man efterhånden låser op for. Systemet her er dybt nok til at man kan eksperimentere en del med forskellige kraftfulde kombinationer, og man kan til enhver tid flytte rundt på dem som man vil hvis man f.eks. hellere vil prøve et andet våben. Et sidste hjælpe middel er form for spirit summoning som lidt kan sammenlignes med Elden Rings co-op, blot med en computerstyret medhjælper. I løbet af en bane kan man støde på disse, og hvis man besejre dem, får man et antal items som man kan bruge til at hidkalde dem i bosskampe eller opgradere deres liv og skade. De er dog næsten ubrugelige i kamp hvis man ikke har opgraderet deres level da de dør for hurtigt.

Netop det at gå op i level, uanset om de er Khazan eller spirits, kan med tiden gå hen og blive lidt trægt. Som før nævnt får man point i en bosskamp, uanset om vinder eller ej, som gør at man løbende kan opgradere sit level. Efterhånden skal der flere og flere point til at gå op i level, og derfor kan man få lyst til at lave noget andet end at dø til den samme boss igen og igen. Desværre er der ikke en åben verden som i Elden Ring eller det geniale banedesign fra Dark Souls. Khazan består af missioner, som du ganske vidst kan spille igen og igen, men banerne er lineære. Der gemmer sig hemmelighed, men der er som regel kun en vej til målet, bosskampen. Da bosskampene er så svære, ender man med at bruge størstedelen af sin tid i disse kampe, og banerne virker næsten som en side bemærkning. Det er lidt ærgerligt fordi lokationerne er fede, og jeg ville ønske man kunne udforske verdenen lidt mere. Banernes største problem er at de kedelige at bruge til at gå op levels efter de første par gange, og at genspille dem er den eneste måde hvor på at du kan optjene nyt udstyr eller flere summons.



Hvorvidt et spil af denne type er for svært eller ej, er nærmest umuligt at sige. Jeg fandt det ekstremt svært, men samtidig kunne jeg se en vej til succes ved hver boss. Det er blot spørgsmål om man gider at bruge tid på de samme kampe igen og igen. Man skal være klar til at bruge timer på hver boss. Næsten som noget revolutionært har den koreanske udvikler valgt at putte en easy mode i spillet. Det er absolut et kærkomment tiltag, men man skal ikke tage fejl. Det er stadig svært, man skal stadig udvikle sit udstyr og levels og lære bosserne at kende. Der er ingen afslappende søndagstur i skoven her.

Udover det lineære banedesign og den til tider frustrerende sværhedsgrad, er der ikke meget dårligt at sige om spillet. Så vidt jeg kunne finde frem til har udvikleren Nexon ikke lavet et spil som dette før, så lidt som vi så med Game Science og Black Myth Wukong sidste år, kunne dette spil godt være et skjult hit i år. Spillet ser fantastisk ud og gameplayet er solidt. Bosskampene er enormt svære og da spillet ikke tilbyder meget andet end disse, er det svært at gætte på hvordan det bredere publikum vil tage i mod det. Det må meget gerne blive en stor succes så vi kan få en efterfølger med større og bedre baner. Indtil da bør en hver fan af soulslikes give sig kast med dette fantastiske spil. Hvis man er i tvivl kan man prøve demoen som er tilgængelig på alle platforme, men det er at være at nævne at det rigtig svære først kommer efter demoen.



GAMEREACTOR DANMARK

- + Fantastisk grafik og art design, godt kampsystem, gear og rpg-elementer.
- Vil være for brutalt svært for mange, for lineært banedesign, alle karakterer har næsten det samme anime-ansigt.



GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR STORBRIANNIEN
GAMEREACTOR NORGE
GAMEREACTOR SVERIGE



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster



The First Berserker: Khazan

ANMELDELSE. Skrevet af [Jonathan Sørensen](#)
den 24 marts 2025 kl. 16

Har I hørt det? Der kommer et soulsborne-spil med en easy-mode! Åh, hvilken helligbrøde!

2

The First Berserker: Khazan opnåede ikke det forventede salg

NYHED. Skrevet af [Palle Havshøj-Jensen](#)
den 19 maj 2025 kl. 12:37

5