

Lords of the Fallen

DAS KÖNNTE GROSS WERDEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Hexworks** Entwickler: **City Interactive** Termin: **13.10.2023**

Lords of the Fallen war bei seinem ersten Erscheinen 2014 ein Rohdiamant mit Schwächen. Der gleichnamige Nachfolger hat neun Jahre später viel zu bieten und ist mehr als eine Neuauflage. Unser Autor konnte zwei Stunden reinspielen – und will jetzt mehr. Von William Schubert



Bossgegnerin Pieta wachsen in der zweiten Phase Flügel.

Wie oft werde ich wohl in den nächsten zwei Stunden ins Gras beißen? Diese Frage stelle ich mir, nachdem die Präsentation zu Lords of the Fallen vorbei ist und ich selbst spielen kann. Die Pforten zu den Spielstationen öffnen sich, und mir schießt ein bizarrer Gedanke durch den Kopf: »Was, wenn jemand hier mit einem Saxophon auftaucht?« Schließlich hatte ein Spieler kürzlich Elden Ring mit genau diesem Instrument als Controller gemeistert. Gott sei Dank! Kein einziges Saxophon in Sicht.

Ein schweres Erbe

Das ursprüngliche Lords of the Fallen aus dem Jahr 2014 war ein ambitioniertes Projekt, das jedoch unter einigen Kinderkrankheiten litt. Das Klassensystem war nicht gut ausbalanciert, und die Welt bot wenig optische Abwechslung und Rätsel. Doch jetzt, fast ein Jahrzehnt später, scheint der Nachfolger diese Schwächen hinter sich gelassen zu haben. Das neue Lords of the Fal-

len (trotz gleichen Namens kein Remake), präsentiert sich als ein forderndes, aber gleichzeitig zugängliches Spiel, das auch für diejenigen geeignet sein soll, die nicht täglich Dark Souls spielen. Mit einer beeindruckenden Grafik, einem überarbeiteten Klassensystem und einem durchdachten Leveldesign könnte Lords of the Fallen endlich das werden, was es immer sein wollte: ein würdiger Vertreter im Genre der Souls-likes.

Axiom und Umbral

Mir wurde bereits vor dem Start der Preview-Sitzung nahegelegt, mich nicht zu sehr im Charaktereditor zu verlieren. Ich wähle daher unkompliziert ein vorgefertigtes Modell aus. Schließlich soll und möchte ich in den kommenden zwei Stunden möglichst viel sehen. Insgesamt stehen neun Klassen zur Auswahl. In der Demo entscheide ich mich für den Soldaten mit Schwert und Schild, der weniger begabt im Fernkampf ist. Gerne hätte ich noch einen waffenwirbelnden »Warwolf«

oder einen magiebegabten Schüler des Feuers ausprobiert, um die unterschiedlichen Spielweisen zu testen, doch dafür fehlt mir beim Anspieltermin die Zeit.

Die Handlung fängt spannend an: Lange Zeit nach dem Tod von Dämonengott Adyr im ersten Teil steht dessen Wiederauferstehung bevor. Als Dunkler Kreuzritter macht sich mein Recke auf, die Neugeburt zu verhindern, und schnetzelt sich dafür durch gleich zwei Welten: Axiom, die Welt der Lebenden, und Umbral, das Reich der Toten. Ein neues, unverzichtbares Werkzeug namens Umbral-Laterne ermöglicht es ihm, zwischen den Welten zu wechseln. Sie ist mehr als nur ein Licht in der Dunkelheit; sie ist der Blick durchs Schlüsselloch nach Umbral, der Schlüssel nach Umbral selbst und darüber



Um wieder aus Umbral rauszukommen, müssen wir einen Checkpoint finden.

Mit der Laterne können wir jederzeit in die Totenwelt spicken.



hinaus nützlich im Kampf. Setzt ihr die Laterne in Axiom ein, so zeigt sie euch in Blickrichtung des Charakters einen kleinen Ausschnitt von Umbral. Für das Erkunden neuer Wege nützlich, im Kampf ist der Blick nach Umbral allerdings eher hinderlich.

Durch das Reich der Toten

Wenn ihr in Axiom fallt, werdet ihr nach Umbral transportiert. Hier könnt ihr eure verlorenen Erfahrungspunkte zurückholen und euch erneut dem Kampf stellen. Doch Vorsicht ist geboten, denn in Umbral kloppt ihr euch mit härteren Gegnern als in Axiom. Diese sehen nicht nur fies aus, sondern werden mit jeder Minute, die ihr in dieser geisterhaften Ebene verbringt, zahlreicher und stärker. Da denkt sich der kluge Abenteurer: »Na dann bleib

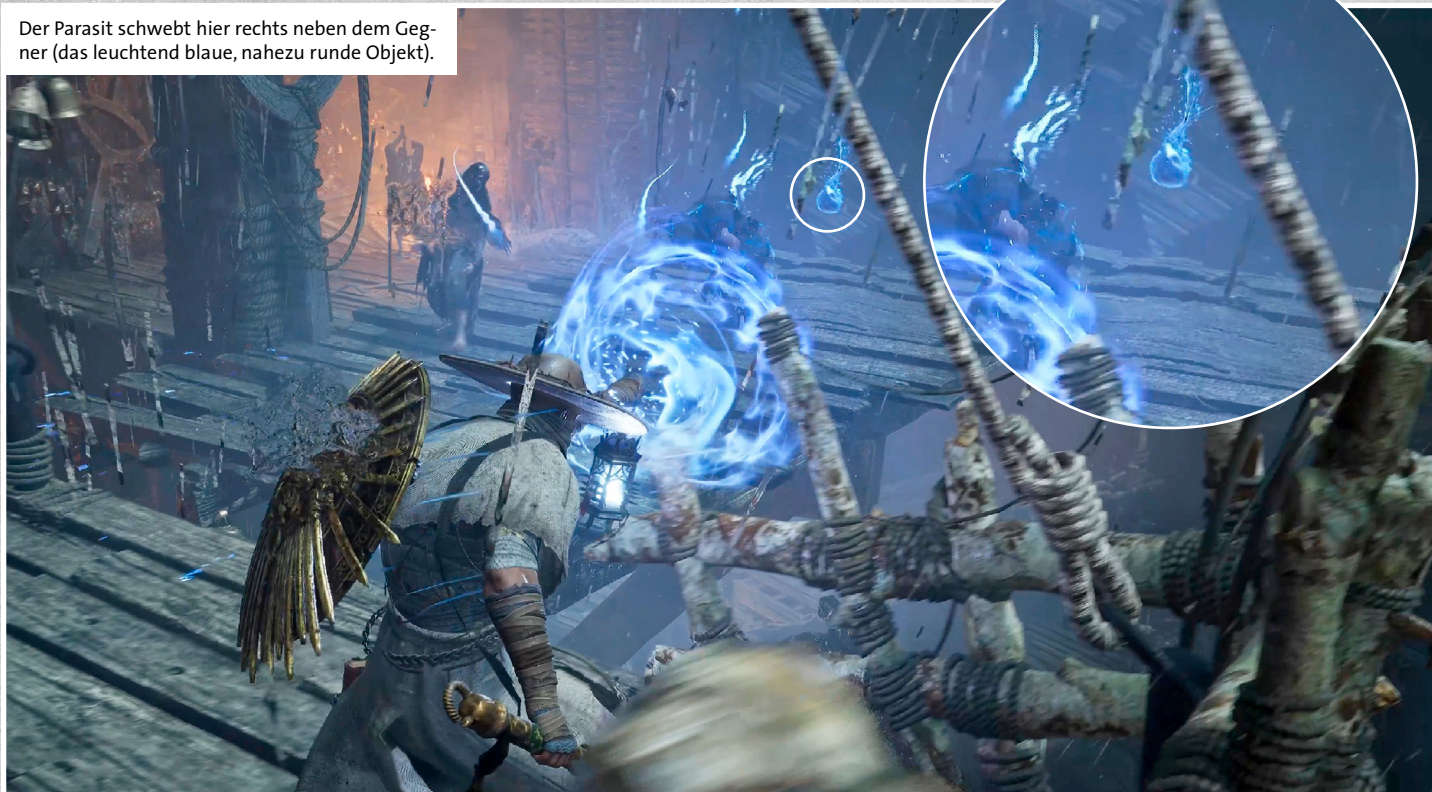
ich halt möglichst kurz in Umbral, Ende, aus, Micky Maus.« Aber nein. Denn manchmal ist der Weg nach Umbral unvermeidlich. Ob es darum geht, auf dem obligatorischen Pfad voranzukommen, neue Gebiete zu erreichen, Geheimgänge zu lüften oder brauchbaren Loot zu finden: Umbral birgt viele Vorteile. Beispielsweise versuche ich, durch einen See in Axiom zu kommen, ohne das Tor zum Totenreich direkt zu öffnen. Der Blick durchs Schlüsseloch wird schon reichen. Pustekuchen: Mein Kreuzritter ertrinkt mit stolz erhobener Laterne.

Normalerweise ärgere ich mich bei solchen Passagen kurz über mich selbst und überlege auf dem Weg vom Speicherpunkt zur Unglücksstelle, wie ich es besser machen kann. Aber anstatt vom letzten Speicher-

punkt anzufangen, finde ich mich nahtlos in Umbral wieder und kann sofort weiter. Dadurch lässt mich Lords of the Fallen nicht mit einem Gefühl der Scham zurück, sondern präsentiert mir eher die Chance auf einen weiteren Weg. Dieses Spielgefühl vermittelte mir bisher kein anderes Souls-like. Okay, ich werde etwa zwölf Meter weiter von der nächsten Gegnergruppe zerlegt. Jetzt kann ich doch noch vom Speicherpunkt bis zur Unglücksstelle meine Taktik überdenken. Immerhin habe ich die Chance, meine zuvor ergatteten Erfahrungspunkte wieder einzusammeln. Futsch ist der Fortschritt erst, wenn ich auf dem Weg erneut sterbe.

Grundsätzlich gilt: Durch das Erforschen von Umbral könnt ihr Abkürzungen und alternative Wege freischalten, die euch helfen,

Der Parasit schwebt hier rechts neben dem Gegner (das leuchtend blaue, nahezu runde Objekt).



eure Reise fortzusetzen. Der Wechsel zwischen diesen zwei Welten ist ein zentraler Aspekt von Lords of the Fallen. Daraus entstehen eine erfrischende Dynamik und eine zusätzliche strategische Tiefe, die das Spiel von anderen Action-Rollenspielen abhebt. Es ist ein Tanz auf dem schmalen Grat zwischen Leben und Tod, ein ständiger Wechsel zwischen Licht und Dunkelheit, der euch nicht nur bei der Erkundung, sondern auch im Kampf immer wieder auf die Probe stellt. Das bringt Abwechslung, sehr gut!

Mit Schwert, Schild und Laterne

Woran ich mich im späteren Spielverlauf gewöhnen muss, ist das schnelle Wechseln zwischen meinen Fernkampfwaffen und der Umbral-Laterne. Das funktioniert am Gamepad über das Steuerkreuz (Wie und ob das Ganze mit Maus und Tastatur funktioniert? Da müssen wir alle den Test abwarten.) und

ist in Bosskämpfen etwas fummelig. Wirklich gut gefällt mir aber das Gefühl der Kontrolle beim Kämpfen. Die Schläge klingen darüber hinaus schön wuchtig, und ich weiß dadurch genau, wann ich einem Feind richtig viel Schaden zugefügt habe.

Neben euren ausgerüsteten Waffen kann euch die Umbral-Laterne in brenzligen Situationen aus der Patsche helfen. Mit dem sogenannten »Soul Flay« habt ihr die Möglichkeit, den Feind zu verlangsamen und seine Seele aus seinem Körper zu ziehen. Dann gilt es, schnell zu sein, denn je mehr Schaden ihr auf der Seele anrichtet, desto höher wird der »Withered Damage«. Dabei bekommt der Gegner den Schaden erst, sobald ihr ihm nach der Rückkehr seiner Seele erneut in den Körper trefft. Wenn ihr während des »Soul Flay« die ganze Leiste mit »Withered Damage« füllt, wird der Feind ins Wanken gebracht, und ihr habt die Chance, einen

einzigartigen Front- oder Backstab auszuführen. Dieser Finisher bringt euch seltene Runen ein, die ihr für Verbesserungen eurer Ausrüstung einsetzen könnt.

Neben »Soul Flay« gibt es auch noch die Möglichkeit, »Soul Siphoning« zu verwenden, also das Seelenabsaugen. In der praktischen Anwendung bedeutet das, dass einige Axiom-Feinde Umbral-Parasiten an sich haben, die ihnen Unverwundbarkeit oder andere mächtige Buffs verleihen. Von Axiom aus könnt ihr diese Parasiten mit der Laterne wegzuzeln und den Buff somit auflösen. Gar nicht so einfach, wenn ihr einen Boss und mehrere Mobs an den Fersen kleben habt. Aber bereits beim zweiten Bossgegner der Preview-Version komme ich nicht um eine Verwendung der Umbral-Laterne herum: Entweder kann ich den Boss weg vom Parasiten locken und in einer kleineren Arena bekämpfen. Oder ich kann den Parasiten be-



Beim Soul Flay ziehen wir mit der Laterne die Seele aus den Leibern unserer Feinde, um dann auf diese einzudreschen.





Manchmal finden sich auch Überwege an Stellen, an denen wir in Axiom nicht weiterkommen.

MEINUNG

William Schubert
@dineXtionDE



seitigen, selbst wenn ich dabei einige Treffer riskiere, um eine größere Arena für den Bosskampf zu haben. Frustriert bin ich während des Spielens nicht, Lords of the Fallen gibt mir jederzeit zu verstehen, warum ich gerade gescheitert bin. Entweder bin ich zu langsam beim Blocken und Ausweichen oder meine Strategie geht nicht auf.

Die Rettung

Übrigens: In Lords of the Fallen müsst ihr nicht allein kämpfen. Selbst wenn ihr euch einem mächtigen Boss gegenüberseht, könnt ihr auf Unterstützung zählen. Durch das Lösen von Nebenquests erhaltet ihr nämlich Hilfe von computergesteuerten NPCs, die euch im Kampf zur Seite stehen. Selbstverständlich müsst ihr selbst auch noch etwas tun, aber die Option ist vor allem für Einsteiger interessant. In meinem ersten Bosskampf mache ich von dieser Möglich-

keit Gebrauch. Und na klar, das ist bei Elden Rings Aschegeistern abgeschaut. Überdies bietet das Spiel auch einen Koop-Modus, der euch erlaubt, mit einem Freund oder einer Freundin in die Gefechte zu ziehen.

Kein Grafikblender

Die bisher gezeigten Cutscenes, Gameplay-Trailer und Screenshots haben immer wieder demonstriert, wie eindrucksvoll düster das neue Lords of the Fallen aussieht. Und tatsächlich: Das Spiel sieht wirklich so aus. Licht, Texturschärfe, Reflexionen und Animationen sind auf einem hohen Niveau und ergeben ein äußerst stimmiges Gesamtbild. Das letzte Spiel, das mich in diesen Punkten derart beeindruckt hat, war Returnal. Doch eine hübsche Fassade reicht nicht aus, um eine überzeugende Atmosphäre zu erzeugen. Ich bin gespannt, ob Lords of the Fallen auch in Sachen Handlung tragen kann. ★

Zu Beginn von Lords of the Fallen gibt es eine angenehme Lernkurve für Neueinsteiger. Die Spielmechaniken werden nach und nach gezeigt und sind sinnvoll mit der Story verknüpft. Hardcore-Spieler könnten nun denken: »Das ist mir alles zu leicht.« Das muss aber nicht der Fall sein, Hilfsmittel wie der NPC-Support in Bosskämpfen oder der Koop-Modus sind optional und senken damit die Hürde für Neueinsteiger. Und ja, das hat Elden Ring vorgemacht. Aber vor allem sehr, sehr erfolgreich vorgemacht und so viele Menschen ans Genre herangeführt.

Der erste Teil von Lords of the Fallen litt damals darunter, dass er als kleiner, weniger guter Bruder von Dark Souls galt. Diesmal jedoch scheint die Rechnung aufzugehen. Die Zeichen stehen jedenfalls gut, dass sowohl Souls-like-Veteranen als auch Neueinsteiger hier ihren Spaß haben werden.



Diese Blumen zeigen an, dass hier ein Checkpoint gecraftert werden kann.

Mit Rittern, Untoten und gehörnten Biestern nehmen wir es auch in eher vertikalen Gebieten auf.

