

Lords of the Fallen

DARK-FANTASY-KRACHER!



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Präsentation

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **CI Games** Entwickler: **Hexworks** Termin: **13.10.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Im Test zeigt Lords of the Fallen, was es unter der Haube hat: Grafikpracht trifft auf spielerische Klasse – mit einer Ausnahme. Von Christian Schwarz

Kennt ihr das Gefühl, irgendwie mit dem falschen Fuß aufgestanden zu sein? Als würdet ihr nicht so richtig in die Welt gehören? Plötzlich ist alles abweisend, nebliger als sonst, und irgendwelche deformierten Schattengespinste trachten euch permanent nach dem Leben? Was erstmal wie ein ganz normaler Weg zur Arbeit mit den Öffis an einem verregneten Novembermorgen klingt, begleitet uns in Lords of the Fallen ständig.

Und das ist sehr gut, denn in dem Souls-like von Entwickler Hexworks und Publisher CI Games bereisen wir nicht nur eine sehr atmosphärische, düstere und mit unzähligen

absurden Gegnern vollgestopfte Dark-Fantasy-Welt, sondern gleich zwei! Doch dazu später mehr. Worum geht's in Lord of the Fallen? Tausend Jahre nach dem ersten Teil ist die Welt von Mournstead erneut von Blut und Terror überzogen (mehr Infos im Rückblick-Kasten). Als wären zahlreiche Dämonen und andere Monster nicht schlimm genug, wollen böse Mächte den Gott Adyr aus der Verbannung holen. Die fünf Säulen, die ihn ebendort halten sollen, wurden korrumpiert, sodass seine Rückkehr nur noch eine Frage der Zeit ist. Also ist es an uns, Schwert, Schild, Morgenstern und Co.

schwingend die Säulen zu besuchen und mal nach dem Rechten zu sehen.

Was zunächst banal klingt, entpuppt sich als intensives, atmosphärisches und fesselndes Abenteuer, das Entdecker im ersten Durchlauf zwischen 60 und 80 Stunden beschäftigen kann und darüber hinaus noch mehr bietet. Was ihr mit Lords of the Fallen bekommt, wie sich das Souls-like in Kämpfen schlägt und was wir trotz aller Euphorie kritisieren müssen, lest ihr im Test.

Hinters Licht führen

Lords of the Fallen bedient die Themen Licht und Schatten sowohl konkret im Spiel als auch im übertragenen Sinne. Nach dem stimmungsvollen Render-Intro können wir durchaus auf den Gedanken kommen, das alles schon zu kennen und ein »weiteres Dark Souls« zu spielen: Alles ist übertrieben düster, blutig und bizarr. Diese Annahme ist aber schon die erste Finte! Natürlich funktio-

Als wir dachten, wir kommen ganz gut zurecht, traten diese stacheligen Kerle hier auf.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf packende Dark Fantasy steht.
- ... ihr fordernde Bosskämpfe wollt.
- ... ihr eine faszinierende Welt erkunden möchtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Open World wollt.
- ... ihr das Weltenkonzept nicht mögt.
- ... ihr wenig Frustrationsresistenz mitbringt.

Weil wir euch nicht spoilern wollen, hier nur ein Bild vom ersten Bosskampf. Wo Pieta hinschaut, wächst kein Gras mehr.



niert Lords of the Fallen grundsätzlich wie andere Vertreter des Subgenres: Wir sammeln ganz banal »Kraft« genannte Seelen, leveln unseren Charakter an eingestreuten Lagerplätzen hoch, besuchen einen Hub mit NPCs wie Händlern, sterben permanent und staunen über das Leveldesign.

Darüber hinaus geht es aber auch seine eigenen Wege – und das im wörtlichen Sinne. Die Realität, in der wir uns bewegen, heißt Axiom. Sterben wir, ist das Spiel noch nicht vorbei, wir stehen in Umbral, der Welt der Toten, wieder auf. »Tot« ist dort allerdings fast nichts, denn neben den Axiom-Feinden lauern dort fiese Spektralwesen auf uns. Je länger wir uns in der düsteren, mit Blaufiltern gestalteten Welt aufhalten, desto mehr fallen wir als Eindringling auf – was zu mehr und intensiverem Feindkontakt führt.

Bevor wir von Dämonenscharen überrannt werden – der Kreis um die Furchtanzeige am rechten Bildrand ist der Indikator –, sollten wir schleunigst einen Ausgang finden. Dafür nutzen wir die spärlich verteilten Übergänge oder die Ruhepunkte – die Bonfires aus Lords of the Fallen. Sterben wir in Umbral nochmal, stehen wir in Axiom wieder auf. Allerdings ohne die bis dahin gesammelte Kraft. Dann haben wir mit Weltwechsel durch Tod zwei Versuche, die Kraft wieder einzusammeln. Allerdings kann es passieren, dass sich Feinde unser wertvolles Gut längst eingesteckt haben und wir sie erst abermals umhauen müssen.

Held mit Lampe

Dass wir überhaupt zwischen den Welten wandeln, verdanken wir unserer magischen Lampe. Die führen wir immer bei uns und nehmen sie per Tastendruck auch in die Hand. Unsere Funzel dient als Übergang nach Umbral. Kommen wir in Axiom nicht

weiter, öffnen wir damit einen Riss, schreiten bewusst hindurch und opfern freiwillig ein Leben. Außerdem haben wir die Möglichkeit, mit unserer Laterne ein Fenster nach Umbral zu öffnen und auch ohne einen kompletten Wechsel Hindernisse zu überspringen. Allerdings funktioniert das in beide Richtungen: Wir können durch das Fenster angegriffen werden – und werden so komplett nach Umbral gezogen.

Auf die Frage, wie sich das alles spielt, sagen wir ganz klar: wunderbar! Selten haben wir so ein stimmiges Weltdesign erlebt. Die zwei Ebenen ergeben Sinn und fügen sich komplett in die Spielerfahrung ein. Bereits nach den ersten Schritten fühlt es sich an, als hätten wir in Souls-likes immer mit mehreren Welten gespielt.

Ein Faktor, der massiv von diesen sehr gut ineinandergreifenden Weltenzahnradern profitiert, ist die Erkundung. An jeder Ecke haben wir uns dabei erwischt, wie wir in Axiom die Lampe hoben, um nach Geheimnissen zu schauen. Wir stehen vor einer ver-

schlossenen Zellentür, und dahinter liegt Beute? Hinter dem Lampenschleier gibt es keine Gitterstäbe, also schreiten wir einfach hindurch. Oft gibt es in Umbral alternative Wege oder Loot, aber eben auch individuelle Feinde. Viele Rätsel nutzen die Weltmechanik, wenn wir etwa in Umbral mit der Kraft der Lampe eine Plattform über einen Abgrund ziehen. In solchen Momenten sehen wir in Axiom verdächtig leuchtende Motten. Dann sollten wir unbedingt rüberlinsen. Auf Blumenbeeten pflanzen wir mit Umbral-Samen übrigens Rückkehrpunkte, also mobile Leuchfeuer. Davon ist immer nur eins aktiv, wir müssen also abwägen, wann und wo wir den Samen nutzen.

Die Welt beleuchtet

Das Land Mournstead präsentiert sich uns als optisch beeindruckende lineare Welt. Souls-typisch führen viele Pfade auf lange Sicht wieder zusammen, sodass sich die Besichtigung der einzelnen Areale oft als großer Kreislauf herausstellt. An Abwechs-



Ob es das Leuchten des Feuers oder die widerlichen Details sind: Es gibt überall etwas zu bestaunen.

DIE ZWEI WELTEN

Zwei Welten – zwei Wege: In Axiom sehen wir an dieser Stelle nur ein wunderschönes, fast schon idyllisches Klippenpanorama.



Wenn wir aber mit unserer Zauberlampe nach Umbral übermachen, eröffnet sich ein ganz anderer Weg. Oder überhaupt ein Weg.



Wir müssen aber nicht gleich die Welt wechseln, manchmal ist es sinnvoller, erst mal einen Blick zu riskieren.



Denn Motten oder Blüten in Axiom sind ein eindeutiges Zeichen für Aktivitäten in Umbral. Ah, hier geht es also weiter.



lung mangelt es jedenfalls nicht: Wir kämpfen uns durch trostlose Wälder, brennende Dörfchen, finstere Burgruinen, verschneite Landschaften und finstere Höhlen. Und das alles passiert jederzeit auf einem grafisch sehr hohen Niveau. Lords of the Fallen kommt mit hohen Systemanforderungen daher, ist aber auch aktuell eins der schönsten Spiele überhaupt. Egal ob wir uns an endlosen Panoramen sattsehen oder scharfe Texturen auf Oberflächen, Dreck, Feuer- und Zaubereffekte sowie die widerlichen Details der Monster bewundern – das Spiel sieht klasse aus! Im Test sind uns nur selten spät aufploppende Items und kleine Bugs aufgefallen. So haben sich Gegner manchmal in der Umgebung verheddert.

Es kann aber auch noch zu Speicherlecks genannten Fehlern bei der RAM-Auslastung kommen. Allerdings haben die Entwickler die Testversion durch Updates schon stark verbessert. Kurz vor Ende des Embargos hatten wir nur noch sehr selten Speicherlecks und gehen davon aus, dass das Problem bald komplett gelöst ist.

Atmosphäre!

Der Sound schlägt in dieselbe Kerbe wie die Grafik: Schläge klingen wuchtig, die Geräusche der Monster sind nicht von dieser Welt (sondern eben aus der anderen), und wenn es denn mal verräterisch still ist, stellen sich uns direkt die Nackenhaare auf. Die NPCs äußern sich gewohnt kryptisch, und die tollen englischen Sprecher bringen genau diese nebulöse Verwirrenheit perfekt zum Ausdruck. Eine deutsche Tonspur gibt es nicht, dafür aber Untertitel.

Lords of the Fallen bietet ein Dark-Fantasy-Setting vom Allerfeinsten. Die Atmosphäre ist so dicht, die kann man nicht schneiden, sondern muss sie zerhacken. Das Wechselspiel zwischen neugieriger Entdeckung der Totenwelt und leichtsinnigem Untergang mit wehenden Fahnen ist über die ganze Kampagne äußerst reizvoll. Die kann übrigens durchaus fordern, wenn ihr euch an den knackigen Gegnern die Zähne ausbeißt. Auf die Kämpfe gehen wir noch ein.

Nach dem Abspannen wartet noch ein New Game Plus auf uns, das nicht nur spürbar schwerer ausfällt, sondern uns lediglich durch die frei platzierbaren Rückkehrpunkte Verschlaufpausen bietet.

Außerdem kann man in Lords of the Fallen die gesamte Kampagne mit einem Koop-Partner bestreiten. Das ist eine sehr gute Sache, wirkt aber wegen unnötiger Einschränkungen nicht zu Ende gedacht: So bekommt der Koop-Spieler nur ein Drittel der Erfahrungspunkte und findet selbst keine Items, etwa in Kisten. Nur wenn Gegner etwas dropfen oder der Host ein Item fallen lässt, kann der Partner es aufnehmen. Quest- und Storyfortschritt hängen ebenfalls am Hauptspieler, was vielleicht noch Sinn ergibt. Aber die Einschränkungen sorgen dafür, dass der Koop-Spieler irgendwann in seinem eigenen Spielstand Items und Erfahrungspunkte far-

men muss, um mitzuhalten. Wenn schon die gesamte Kampagne zu zweit spielbar ist – warum dann nicht für beide Spieler oder Spielerinnen gleichermaßen?

Einladungen an Freunde oder fremde Spieler stellen wir ganz bequem am Checkpoint aus. Die bei Solospielen verfügbaren KI-Helfer bei Bosskämpfen gibt es übrigens auch im Koop-Modus. Aber lasst euch nicht täuschen: Sogar bei drei gegen einen gewinnt oft der eine. Auch kann es sein, dass fremde Spieler die eigene Welt entern und Jagd auf uns machen. Wer das nicht will, stellt seine Partie auf offline.

Die Gretchenfragen

Das klingt alles super, doch wie schlägt sich (höhö) Lords of the Fallen in den Kämpfen und beim Dauerthema Schwierigkeit? Zu Spielbeginn haben wir die Wahl zwischen neun Klassen, wobei vier davon (Assassine, zwei Magier und ein mittelloser Gefangener) direkt an Fortgeschrittene gerichtet sind. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gibt es nicht. Die anderen fünf Klassen sind entweder reine Nahkämpfer mit Schwertern, Speeren und Äxten oder Nah- und Fernkampfhybride. So schwingt etwa der Partisan nicht nur seinen Morgenstern, sondern trägt auch eine schwere Armbrust auf dem Rücken. Grenzen zwischen den Klassen gibt es nicht: Die anfängliche Wahl beeinflusst nur die Werte bei den Startattributen (Stärke, Agilität, Beständigkeit, Vitalität, Strahlen, Inferno) und die erste Ausstattung. Auch ein heiliger Ritter mit Schild und großem Schwer kann auf Magie umschulen.

Und das solltet ihr auch – also vielleicht nicht unbedingt auf Magie umschulen, sondern die einzelnen Waffenklassen ausprobieren. Wer prinzipiell mit einem leichten Einhänder und Schild gut zurechtkommt,

DIE LANGE GESCHICHTE HINTER LORDS OF THE FALLEN

Bereits Ende 2014 kündigte der polnische Publisher CI Games einen Nachfolger zu Lords of the Fallen an. Allerdings lief die Entwicklung nicht glatt, sondern mündete in einer jahrelangen Odyssee. Ein Jahr später kam es zum Bruch zwischen dem Publisher und dem Entwickler des ersten Teils, dem deutschen Studio Deck 13. Das Projekt wanderte 2018 zum Studio Defiant aus New York. Allerdings entzog CI Games dem Team bereits ein Jahr später wieder das Vertrauen und wollte Lords of the Fallen 2 intern entwickeln.

Es sollte bis 2023 dauern, bis das zum Publisher gehörende spanische Studio Hexworks die Arbeiten am Spiel abschloss. Entgegen vorherigen Planungen und Ankündigungen heißt der zweite Teil Lords of the Fallen – genau wie sein Vorgänger. Das alte Spiel ist heute unter der Bezeichnung Lords of the Fallen 2014 bei Steam zu finden.



Kommt nur her! Je länger wir im Totenreich bleiben, desto mehr Aufmerksamkeit erzeugen wir.

greift an schwierigen Stellen mit zähen Gegnern vielleicht doch zum Großschwert, um weniger Treffer mit mehr Schaden für den Erfolg landen zu müssen. Jede Waffengattung hat dabei ihre eigenen Bewegungen und Animationen, was Vor- und Nachteile mit sich bringt. Mit Speeren haltet ihr Gegner auf Distanz, seid aber auf den Flanken offen. Wo Großschwerter hinschlagen, wächst kein Gras mehr, allerdings seid ihr langsam. Morgensterne ermöglichen schnelle Schläge

mit insgesamt wenig Wucht. Armbrüste fegen Gegner von Zinnen, sind aber sehr behäbig und langsam. Und so weiter.

Das Gewicht der Ausrüstung bestimmt, wie flink das Ausweichen funktioniert. Charaktere mit schwerer Rüstung hüpfen weniger grazil durch die Gegend als etwa Assassinen, können dafür aber mehr einstecken. Oder wehren Angriffe ab: Mit an Bord ist natürlich auch eine Blockmechanik, die ähnlich wie in Bloodborne oder Lies of P



Es dauert gar nicht lange, und ihr trefft auf solch unangenehme Gesellen.

RÜCKBLICK: WAS IM ERSTEN TEIL PASSIERTE

In Lords of the Fallen aus dem Jahr 2014 übernehmen wir die Kontrolle des ehemaligen und für seine Verbrechen verurteilten Söldners Harkyn. In einer vom Konflikt zwischen Menschen und Göttern gezeichneten Fantasy-Welt ist er die letzte Hoffnung im Kampf gegen die Rhogar, dämonenähnliche Kreaturen aus einer anderen Dimension. In einem düsteren, labyrinthartigen Schloss stellt sich Harkyn sowohl den Rhogar als auch ihren Lords in spektakulären Bosskämpfen.

Im gleichnamigen Nachfolger wird nun 1.000 Jahre später der ursprüngliche Götterkonflikt der Rahmenhandlung wieder aufgegriffen. Lange vor der Handlung des ersten Teils herrschte der Gott Adyr über die Welt, wurde aber von drei Kriegern gestürzt. Diese Krieger stiegen daraufhin zu Halbgöttern auf und bestrafen seitdem als Richter jede Sünde.

funktioniert: Wer einen Treffer kassiert, nimmt Schaden. Bei einem Block färbt sich die Lebensleiste um die Menge des eingegangenen Schadens grau. Wer jetzt nochmal Schaden nimmt, verliert die markierte Gesundheit komplett. Fies! Landet man hingegen Treffer beim Gegner, kommt die Lebensenergie Schlag für Schlag zurück.

Mit einem perfekten Block drehen wir das Momentum um und bringen unsere Gegner in Bedrängnis. Dafür müssen wir die Blocktaste im allerletzten Moment vor dem Treffer drücken. Das erfordert etwas Übung, und die Angriffsmuster der Gegner sind auch stark unterschiedlich, allerdings funktioniert

es besser als etwa in Lies of P. Hier gibt es keine so nervig starken Verzögerungen bei den Angriffen der Gegner.

Grundsätzlich führen wir leichte und schwere Angriffe aus und sind am erfolgreichsten, wenn wir beide Arten miteinander kombinieren. Ein offenes Auge für die Umgebung ist dabei unabdingbar, denn wir müssen abschätzen, wann ein Feind zuschlägt und ob wir vorher noch einen Treffer setzen können oder ausweichen müssen. Letzteres funktioniert super, weil sich unsere Spielfigur anders als in den From-Software-Spielen wesentlich direkter und sehr schnell steuert. Um nochmal den Vergleich zu Lies of P zu bemühen: Wer direkt von Pinocchio zu Lords of the Fallen kommt, wird etwas Zeit brauchen, um sich den hölzernen Spielstil des Puppenjungen abzugewöhnen.

Ist Lords of the Fallen zu schwer?

Ganz klar: Nein, aber es ist auch keinesfalls leicht. Wie oben beschrieben, ist die Welt linear aufgebaut. Wenn euch ein fieser, fetter Sack von Gegner im Weg steht, gibt es keinen Weg an dem fiesen, fetten Sack von Gegner vorbei. Natürlich sind Skills beim Kämpfen und Ausweichen hilfreich. Wem es – wie unserem Autor – daran mangelt, der kann jederzeit in bereits besuchte Gebiete zurückkehren und die stets wieder erscheinenden Monster töten, um Stufen aufzusteigen. Das ist durchaus legitim und gibt schwächeren Spielern Sicherheit. Außerdem gibt es unzählige Rüstungen, Ringe, Amulette für besseren Schutz, verbesserbare Waffen für mehr Schaden und Elementareffekte sowie Substanzen für temporäre Buffs und so weiter. Nur: Damit muss man sich befassen – erklärt wird im Spiel wenig.

Bleiben noch die Bosse. Die Endgegner können teilweise zu wirklich schweren Brocken mutieren – sowohl optisch als auch spielerisch. Wer erwartet, diese Kämpfe im Vorbeigehen zu gewinnen, wird wahrscheinlich frustriert werden. Wer sich aber die Mühe macht, sich die Angriffsmuster einzuprägen, geduldig ist und nicht zu gierig wird, knackt auch die dicksten Feinde schnell. Rhythmen bei Gegnerattacken sind ganz gut herauszulesen. Wer – wie unser Autor – kein Taktgefühl hat, geht leveln.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Lords of the Fallen ist ein Brett! Grafik, Atmosphäre, Kampfgefühl und Weltdesign sind richtig gut gelungen, sodass ich komplett in diese stimmungsvolle Dark-Fantasy-Welt gesogen werde. Oder besser gesagt in beide Welten, denn obwohl ich ganz persönlich Mechaniken mit zwei parallelen Weltebenen hasse, muss ich die Umsetzung hier lobend anerkennen. Axiom und Umbral greifen perfekt ineinander, sodass die Übergänge fließend sind. Es ist fast schon so, dass ich mit einer positiven Angst im Nacken permanent nach Umbral rüberschaue, um auch nichts zu verpassen. Und ja, das Brett, das Lords of the Fallen ist, schlägt mir das Spiel auch permanent um die Ohren. Die Kämpfe sind hart, manchmal zu frustrierend. Die Welt lässt sich aber gut lesen, viele Fallen kann ich erkennen und mir Ärger ersparen. Bei Bosskämpfen gibt es nachvollziehbare Rhythmen, die helfen – das Spiel kann nichts dafür, dass mein individuelles Taktgefühl leider wenig ausgeprägt ist. Lords of the Fallen nimmt etablierte Genrekonventionen und wandelt sie zu einem eigenen Stil. Das Konzept mit der zweiten Chance in Umbral macht das Spiel keineswegs leichter, verleiht der ganzen Sache aber ein Quäntchen mehr Tiefe. Ich muss genau abwägen, ob ich das Risiko eingehen und vielleicht besser belohnt werden will oder in der sicheren Welt bleiben möchte. Na ja, so sicher wie es in einem Souls-like eben ist.



Die Kampagne lässt sich komplett im Koop spielen. An manchen Stellen können wir zusätzlich einen KI-Helfer beschwören.

Voll auf die Glocke: Ausrüstung sammeln und zu verbessern, ist auch in Lords of the Fallen eine essenzielle und motivierende Triebfeder.



Im Hub finden wir Gesprächspartner, Händler und so manche Überraschung.



Lords of the Fallen überzeugt mit Grafik und cleverem Levelbau.

Die Sache mit der Steuerung

Lords of the Fallen bietet inhaltlich und vor allem spielerisch viel. Weil letztere Möglichkeiten auch irgendwie umgesetzt werden müssen, wirkt die Steuerung in den ersten Minuten fast schon grotesk überladen. Wir empfehlen euch, auch am PC mit Gamepad zu spielen. Der Xbox-Controller wird unterstützt, und beim ersten Tastendruck wechselt das Spiel auf die neue Eingabe.

Weil wir mit Primär- und Sekundärwaffe sowie der Lampe ausgestattet sind und während des Spielgeschehens auch Items aus der Schnellzugriffsleiste durchschalten und verwenden, kann das schon in Stress ausarten. Beispiel: Mit den vorderen Schultertasten führen wir jeweils leichte und schwere Nahkampfangriffe durch. Mit ge-

drückter LT nehme ich die Lampe in die Hand und kann nun mit RT sowie RB zwei Lampenaktionen durchführen. Eine davon ist der Soul Flay, eine mächtige Attacke, die Seelen aus den Körpern reißt. Das verlangsamt den Gegner und gibt uns die Möglichkeit, auf die Seele einzuprügeln. Sind beide Teile wieder vereint, genügt ein Treffer, um den Seelenschaden auch auf den echten Körper des Gegners zu übertragen.

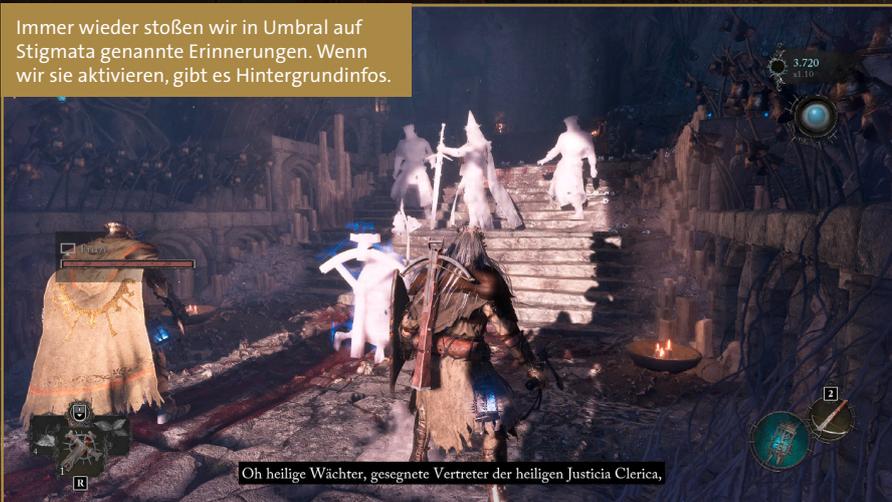
Das ist eine coole Idee, steht aber beispielhaft für wortwörtlich zu viel Input. Zwar haben wir uns mit fortlaufender Spielzeit an die Tastenbelegung gewöhnt, frei von Missgeschicken blieben wir aber nicht. Manche Gegner in Axiom werden von einem Umbral-Parasiten geschützt, den wir erst mit der Lampe unschädlich machen müssen. Aber

nicht mit dem Soul Flay, sondern mit der anderen Lampenattacke auf der anderen Taste, dem Lamp Siphon.

Wer in hektischen Situationen wie dieser dann noch das Steuerkreuz antippt und dadurch versehentlich zur Fernkampfwaffe statt zur Lampe wechselt, hat schon verspielt. Oft nervte uns auch die Mechanik zum Umschalten auf Feinde, das gern mal Gegner weiter hinten fixierte, anstatt den angreifenden dämonischen Spitzbuben direkt vor uns ins Visier zu nehmen.

Obwohl wir durch die genannten Punkte einige vermeidbare Frustsituationen durchlebten, hat uns die Faszination von Lords of the Fallen letztlich immer wieder gepackt. Wer seit Elden Ring auf neues Souls-Futter wartet, wird hier nicht enttäuscht. ★

Immer wieder stoßen wir in Umbral auf Stigmata genannte Erinnerungen. Wenn wir sie aktivieren, gibt es Hintergrundinfos.



Oh heilige Wächter, gesegnete Vertreter der heiligen Justicia Clerica,



Widerliche Ruhepunkte: Mit Überrestesamen pflanzen wir an solchen Blumenbeeten wichtige Checkpoints.

LORDS OF THE FALLEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 1060 / RX 590
12 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 3600
RTX 2080 / RX 6700
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



+ wunderschöne Grafik + tolles Sounddesign
+ wundervoll-ekliges Monsterdesign + weiche Animationen + cool umgesetzter Weltenwechsel

SPIELDESIGN



+ durchdachte Zwei-Welten-Mechanik + Rhythmus in Kämpfen + halboffene Welt + präzise Steuerung
- teils überladene Bedienung

BALANCE



+ Checkpoints + großes Arsenal für verschiedene Stile + Bedrohungen lassen sich lesen + zweite Chance dank Umbral - teils steile Anspruchskurve

ATMOSPÄRE/STORY



+ brachiales Horror-Setting + spannende Figuren und Orte + Bedrohung spürbar + clever gesetzte Leerstellen ...
- ... aber wenig offensichtliche Story

UMFANG



+ 60 bis 80 Stunden Kampagne + New Game Plus mit neuen Mechaniken + neun Klassen + viel zu entdecken + Koop-Modus

FAZIT

Packendes Souls-like, das mit düsterer Atmosphäre, spannendem Weltendesign und präzisiertem Kampfsystem punktet.

