

## Die Vorletzte

# SOULS-LIKES UND KEIN ENDE

From Software hat mit Demon's Souls und den Nachfolgern nicht nur spielerisch das Tor zur Hölle geöffnet. Weil die Dinger offenbar spätestens seit Elden Ring auch beim normalen Spielervolk funktionieren, wollen alle ein Stück vom Monsterkuchen abhaben und kloppen nun zu bekannten Serien auf Teufel komm raus Souls-Spiele zusammen. Ob die aber auch viele Likes bekommen? Von Petra Schmitz

### DARK CRY



Far Cry und Dark Cry – das klingt ja schon so absurd ähnlich, dass man an der bekannten Ubisoft-Formel nicht mehr allzu viel ändern muss. Aus den Türmen werden die üblichen Leuchtfeuer (was dazu führt, dass gefühlt alle fünf Meter so ein Ding aus dem Boden ragt, es soll ja auch nicht zuuuu schwierig für den Mainstream werden), und mit immer wiederkehrenden Gegnern hat Ubisoft in Far Cry 2 bereits gute Erfahrungen gesammelt – also Kinderspiel. Bosse sind ausschließlich Honigdachse in verschiedenen Größen, auch da muss man nicht mehr viel am Schwierigkeitsgrad drehen. Leicht verdientes Geld, möchte man meinen.

### DARK CALL



Abgesehen vom Rechtsstreit mit Ubisoft, weil Call und Cry sich auf der Bedeutungsebene doch arg ähneln, haben auch Activations Studios nicht viel Arbeit mit einem Souls-like im Call-of-Duty-Universum. Bosse sind wahlweise irgendwelche bekannten Mutanten-Zombies, fette Juggernauts oder Russisch/Arabisch sprechende Menschen. Neu und anders: Leuchtfeuer muss man sich selbst schaffen, indem man etwa den Eiffelturm sprengt. Einzig und allein mit der Waffenbalance und den Skills wird es schwierig, weil Dark Call natürlich ein Service-Game mit Seasons wird und damit alle paar Wochen eine neue Überwaffe auftaucht, die das ganze Spiel in Schutt und Asche legen kann.

### DARK WITCHER



Kurzerhand legt CD Projekt Red die Arbeiten am lange geplanten Witcher-Nachfolger auf Eis und fängt (fast) von vorne an. Das Souls-like sieht verdächtig wie The Witcher 3 aus, im Grunde ist es nichts anderes, außer dass die NPCs nun kompletten Kryptikquatsch von sich geben, jegliche Art von launigem Zeitvertreib (Gwent) entfernt wurde und Geralt beim Tod immer wieder zu seinem Ablebeort reiten muss, um seine Erfahrungspunkte aufzuklaben. Die Community schreit »Betrug!«, freut sich aber, dass das Spiel auch auf älteren Systemen butterweich läuft.

### DARK SIMS



Einen komplett irrsinnigen Ansatz versucht Electronic Arts, indem es die beliebte, stets kunterbunte und leichtfüßige Lebenssimulation in ein finstres Souls-like umwandelt. Noch schlimmer: Dark Sims wird ein Souls-Rogue-like. Das bedeutet: Beim Tod muss man als Baby wieder neu starten. Zu Beginn sind die Gegner noch leicht, Steckdosen, glühende Herdplatten, hohe Wickeltische. Später wird's knackig. Oder soll es zumindest werden. Bisher sind angeblich alle QA-Tester vom Wickeltisch gefallen. Wir glauben allerdings, das ist nur Marketing-Gewäsch, weil Electronic Arts selbst nicht weiß, was danach in Dark Sims noch Schlimmes passieren soll. Härter als das Leben geht es ja bekanntlich nicht.