

Dark Souls

Prepare to Die Edition

Vier zerstörte Gamepads und ein durchgebissenes Tastaturkabel. Riesenratten in der Redaktion? Nein, aber das beinharte Dark Souls ist endlich für den PC erschienen! Warum sich Leiden manchmal wirklich lohnt, zeigen wir in unserem Test. Von Florian Heider



Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Namco Bandai Entwickler: FromSoftware (Ninja Blade, GS 04/10: 73 Punkte)
Termin: 24.8.2012 Spieler: 1 - 4 Sprache: Deutsch Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/8061

Auf DVD: Test-Video

Im Action-Rollenspiel des japanischen Entwicklers FromSoftware ist der Tod unser ständiger Begleiter, sitzt uns im Nacken, lauert an jeder Ecke. Dabei erwischt es uns mal alle fünf Minuten, mal nimmt der Sensenmann sich so richtig Zeit, lässt uns sogar glauben, wir könnten ihm diesmal entkommen. Nur um uns dann umso derber in den Hintern zu treten. Zehn Monate nach der Konsolenfassung wird diese Bestie von einem Spiel nun auch auf den PC losgelassen und trägt den passenden Namen **Dark Souls: Prepare to Die Edition**. Im Gepäck: Ein ganz neues, PC-exklusives Gebiet mit neuen Gegnern, Ausrüstungsgegenständen, mächtigen Bossen, sowie ein neuer, zweiter PVP-Modus.

Dark Souls schickt uns in die Welt von Lordran, die vom Fluch der Untoten heimgesucht wird. Wer nun denkt, dass wir als strahlender Held in den Kampf ziehen, um den wandelnden Toten Einhalt zu gebieten, der irrt, denn wir sind selbst ein Wiedergänger. Zu Spielbeginn gammeln wir in einem Asyl vor uns hin, in dem man die Untoten zusammengepfercht werden. Allerdings ist unser Aufenthalt nicht von langer Dauer, ein mysteriöser Fremder wirft uns den Zellschlüssel durch ein Loch in unserem Verlies vor die Füße. Nachdem wir dem Ort unserer Gefangenschaft entflohen sind, bekommen wir die Aufgabe, die beiden Glocken der Erweckung zu läuten, um mehr über das

Schicksal der Untoten zu erfahren. Sie merken bereits: **Dark Souls** erzählt seine Geschichte eher minimalistisch, bietet sie nicht wie ein Partyhäppchen auf dem Servier-



teller an. Doch aufmerksame Spieler können auch mal zwischen den Zeilen und in versteckten Details Facetten der Handlung erleben, die eiligen Kämpfern verborgen bleiben. Im Gegensatz zu Spielen wie **Skyrim**, in denen wir mit Informationen über die Spielwelt und deren Bewohner förmlich überflutet werden, deutet **Dark Souls** viel an, spricht aber nur wenig laut aus. Dies mag sich in anderen Titeln negativ auswirken, hier jedoch funktioniert die unkonventionelle Erzählweise hervorragend. Selten zuvor hatten wir in einem Spiel das Gefühl, völlig auf uns allein gestellt zu sein und mit dem Rücken zur Wand gegen den Rest der Welt zu kämpfen.

Schon bei der Charaktererstellung werden uns nur wenige Informationen mit auf den Weg gegeben. Grundsätzlich stehen zehn unterschiedliche Klassen, vom Krieger bis hin zum Kleriker, zur Auswahl. Durch deren Ausrüstung unterscheidet sich zwar die anfängliche Spielweise, im Verlauf des Abenteuers besteht jedoch die Möglichkeit, den Protagonisten nach unseren Wünschen anzupassen.

Während unserer als eine Art Mini-Tutorial inszenierten Flucht aus dem Gefängnis nehmen wir uns die ersten noch unbewaffneten Insassen des Asyls zur Brust. Dabei erhalten wir für jeden getöteten Gegner Seelen. Diese können wir später entweder dazu benutzen bei Schmieden oder Händlern Ausrüstung und Gegenstände zu erstehen, oder sie zur Verbesserung unserer Fähigkeiten verwenden, wodurch wir im Level aufsteigen. Zauberfreudige Naturen setzen auf Intelligenz, wer lieber einen mächtigen Zweihänder schwingt, der sollte auf seinen Stärkewert achten. So weit, so klassisch. Doch mit genügend Fleiß, Zeit und Seelen können wir unseren Charakter fast nach Belieben individualisieren und zum Beispiel einen Feuerball schleudernden Haudrauf erstellen. Levelaufstiege sind nur an speziellen Leuchtfuern möglich. Diese sind überall in Lordran verteilt und dienen außerdem auch als Rücksetzpunkte – freies Speichern können wir vergessen. An den Leuchtfuern füllen sich zudem unsere Heiltränke automatisch wieder auf. Also bitte niemals links liegen lassen!

⊕ Stärken

- + packende Atmosphäre
- + grandiose Kämpfe
- + große Waffenauswahl

⊖ Schwächen

- schlechte Portierung



Im neuen Gebiet der Prepare to Die Edition stellen wir uns unter anderem diesem reichlich aggressiven **Mausoleumswächter**.

Noch bevor wir das Asyl verlassen, kommt es zum ersten Bosskampf. Noch unerfahren und voller Tatendrang springen wir dem riesigen Dämon mit gezückter Waffe entgegen – und scheitern. Das ist vom Spiel so gewollt, hier gibt es keinen altersschwachen Drachen, den wir schon auf Stufe eins umnieten können. Wir müssen einen anderen Weg finden, im Kampf ist das Vieh (noch) kaum zu bezwingen. Vom folgenden Leuchtfener aus machen wir uns Racheschwüre murrend erneut auf den Weg, als uns auffällt, dass all die Seelen, die wir bisher gesammelt haben verschwunden sind. Verdammnt!

Bei den verschwundenen Seelen, also unseren Erfahrungspunkten zum Tauschen und Aufleveln, handelt es sich keineswegs um einen Bug, sondern um ein besonders »gemeines« Spielelement: Wenn wir sterben, bleiben unsere gesammelten Seelen am Ort des Dahinscheidens zurück und können von uns, nachdem wir zum Ort unseres Ablebens zurückgelatscht sind, wieder aufgenommen werden. Sollten wir allerdings nochmal über den Jordan gehen, ohne die Seelen vorher erreicht zu haben, sind diese

für immer verloren. Kein Problem, denken wir uns, gehen wir einfach behutsam vor, kehren nach jedem besiegteten Gegner zum Leuchtfener zurück und speichern so unseren Fortschritt. Unsere Idee wird allerdings im Keim erstickt, denn nach jeder Rast sind mit Ausnahme der Endgegner auch alle Feinde wieder anzutreffen.

Klingt fies? Ist es auch! Aber genau das macht den großen Reiz des Spiels aus. Wer in **Dark Souls** Erfolg haben will, muss sich einarbeiten, aus den gemachten Fehlern lernen und mit äußerster Vorsicht ans Werk gehen. Wo wir anfangs noch blindlings in jede Falle laufen, gehen wir nach einiger Zeit mit Bedacht vor. Treppen erklimmen wir mit erhobenem Schild, jeden noch so unscheinbar wirkenden Feind beobachten wir vor dem Angriff mit Argusaugen und sogar Schatzkisten überprüfen wir auf deren Echtheit, denn in dieser Welt ohne Hoff-

nung ist das Wenige, was glänzt, längst nicht immer Gold. Dass **Dark Souls** dabei auch einen Heidenspaß macht, liegt am jederzeit präzisen und durchdachten Kampfsystem. Wer nicht bereit ist, zu blocken und auszuweichen, auf Lücken in der Verteidigung des Gegners zu warten, um dann zu einem wohl kalkulier-

ten Schlag anzusetzen, sondern tastenhämmernd auf Erfolge hofft, der ist von Anfang an dem virtuellen Untergang geweiht.

Games for Windows Live

Leider haben die Petitionen nicht geholfen: Die DVD-Version des Spiels setzt ein kostenloses Konto bei Games for Windows Live voraus. Ohne Konto lassen sich weder Online-Partien starten noch Spielstände anlegen. Wer den Titel über Steam kauft, benötigt zusätzlich auch ein kostenloses Konto bei Steam. Ein Weiterverkauf des Spiels ist dann nicht mehr möglich.

Doch auch bei taktisch klugem Vorgehen sollte man Vorsicht walten lassen, denn jeder Block, jede Ausweichrolle und jeder Schlag kostet wertvolle Ausdauer, die sich erst wieder regenerieren muss. Wie oft haben wir uns am Leuchtfener wiedergefunden, weil wir im Kampfrausch einmal zu oft zugeschlagen und uns nichts mehr für den Rückzug aufgespart hatten. So verkommen die Kämpfe niemals zu stumpfen Prügelorgien, sondern sind nur mit der richtigen Taktik zu überstehen. Besonders riskant ist es, Hiebe abzufangen, zu kontern und dabei auch noch maximalen Schaden austreten zu wollen. Ohne perfektes Timing und einen kühlen Kopf in der Hitze des Gefechts klappt das nur selten.

Als absolutes Highlight von **Dark Souls** entpuppen sich die knüppelharten Kämpfe gegen die oftmals riesigen und spektakulär in Szene gesetzten Bossgegner. Wenn wir nach zehnmütigem Kampf mit einem Drachen doch noch eine Niederlage einstecken müssen, mag das niederschmetternd sein, doch nur wenig ist vergleichbar mit der absoluten Euphorie, die sich einstellt, wenn wir das Schuppenvieh nach einigen Anläufen dann endlich doch noch in die ewigen Jagdgründe schicken – Halleluja!



In **Anor Londo** gibt es nicht nur gefährliche Gegner, sondern auch wunderschöne Aussichten zu bestaunen.

Dazu spendiert **Dark Souls** einen Multiplayer-Modus, wie er passender nicht sein könnte. Überall in der Spielwelt stoßen wir auf kleine auf den Boden gekritzelte Texte. Diese stammen von Mitspielern, können Hinweise und Tipps enthalten oder aber – in besonders gemeinen Fällen – falsche Fährten legen. Mitspieler? Ja, wenn wir uns im Spielverlauf dafür entscheiden, von der toten zur menschlichen Gestalt zu wechseln, können jederzeit andere Spieler in unsere Partie einsteigen. Entweder, um mit uns Koop gegen Bossgegner zu spielen, oder um uns hinterrücks zu überfallen. Solche Hinweistexte dürfen wir nach dem Kauf eines so genannten orangen Führungs-Specksteins übrigens auch selbst verfassen. Hin und wieder finden wir außerdem Blutflecke, die wir aktivieren und so die letzten Sekunden im Leben eines Leidensgenossen erleben können. Dies kann oftmals recht hilfreich sein, da wir dadurch nicht selten auf Fallen aufmerksam gemacht werden, die uns sonst vielleicht entgangen wären.

Neben den bereits aus der Konsolenversion bekannten Inhalten bietet die PC-Portierung von **Dark Souls** ein komplett neues, optionales Gebiet mit neuen Gegnern, Ausrüstung und Bossen, das sich hervorragend in die Welt eingliedert. Durch diese Erweiterung verlängert sich die eh schon üppige Spielzeit von circa 60 bis 80 Solo-Stunden um weitere fünf bis zehn. Hier finden wir auch das neue PVP-Gebiet, in dem man sich via Duell-, Deathmatch-, oder Team-Deathmatch-Modus gegenseitig auf die Mütze geben kann. Während unserer Testphase ließ sich allerdings kein Kontrahent blicken. Das mag auch daran liegen, dass der PVP-Modus nicht direkt vom Hauptmenü aus anwählbar ist. Wer die Kampfarenen nutzen will, muss sich erst einmal dorthin begeben. Auch der neue Abschnitt ist übrigens nicht von Beginn an erreichbar, sondern öffnet sich erst an relativ später Stelle im Spiel.

Dark Souls mag ein unglaublich dichtes, packendes und atmosphärisch herausragendes Spiel sein, auf der technischen Seite bekleckert es sich nicht gerade mit Ruhm. Die Steuerung per Maus und Tastatur kann selbst mit gutem Willen nur als katastrophal bezeichnet werden. Die Kamera steuert sich

unpräzise, der Windows Mauszeiger ist ständiger Begleiter, die Standard-Tastenbelegung kann man getrost vergessen und obendrein werden im Spiel lediglich die Gamepad-Buttons statt der Tastaturbefehle eingeblendet. Ohne (Xbox-)Gamepad geht hier wenig bis nichts. Dann allerdings funktioniert die Steuerung nach kurzer Eingewöhnungszeit famos. Vor allem die variantenreichen und ausgefeilten Kämpfe können wir mit dem Pad präzise und reaktionsstark führen.

Auch im grafischen Bereich weist die PC-Portierung Defizite auf. Zwar kann die maximale Auflösung auf 1920x1080 hochgeschraubt werden, das Bild skaliert dabei jedoch lediglich die native Auflösung von 1024x720 hoch. Dadurch wirken die Texturen matschig, und auch die niedrige Umgebungsschärfe fällt unangenehm auf. Blöd, gerade weil der Titel grafisch eigentlich sehr stimmig wirkt.

Zwischenzeitlich ist ein Community-Patch erschienen, der sich der Auflösung annimmt. Wir fragen uns, warum der Entwickler diesen Fehler nicht selbst behebt. Außerdem leistet sich das Spiel hin und wieder starke Framerate-Einbrüche. Besonders ärgerlich, weil **Dark Souls** sich weigert, schneller als mit 30 Bildern pro Sekunde zu laufen. **FH**



Harter Hit!

Florian Heider,
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ja, **Dark Souls** ist verdammt schwer. Und ja, **Dark Souls** hat mit den typischen Problemen einer schlechten PC-Portierung zu kämpfen. Und trotzdem gebe ich eine klare Kaufempfehlung (allerdings nur mit Gamepad-Steuerung). Selten hat mich ein Spiel derart gefesselt, und selten habe ich nach dem Bezingen eines Bossgegners solche Freude empfunden. Ich habe gelitten, geflucht, geschrien, gejubelt und mir tage- und nächtelang den Kopf über Taktiken und Möglichkeiten zerbrochen. Doch am Ende bleibt da die eine Gewissheit: Ich werde mich bei allem Frust noch Jahre nach diesem Test an die Emotionen erinnern, die **Dark Souls** in mir wachgerufen hat. Und genau das erwarte ich von einem guten Spiel.

Bei aktivierter Menschlichkeit können andere Mitspieler jederzeit in unsere Welt eindringen. Dieser Geselle ist uns eher feindlich gesonnen.



TERMIN 24.8.2012 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Dark Souls: Prepare To Die Edition Action-Rollenspiel

Publisher Namco Bandai
 Entwickler FromSoftware
 Sprache Deutsch
 Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, Soundtrack, Poster, Postkarten, Artbook
 Kopierschutz Games for Windows Live

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

SPASS: »Wer sich auf das harte Niveau einstellt, erlebt ein fesselndes Schnitzelabenteuer.«

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Team (4), Deathmatch (4) SPIELTYPEN Internet
 DEDICATED SERVER Nein
 SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS – Stunden
WERTUNG –
 »Während des Tests konnten wir keinen menschlichen Kontrahenten finden.«

GRAFIK

- stellenweise wunderschöne Aussichten + hübsche Lichteffekte + beeindruckendes Gegnerdesign + native hohe Auflösungen nur mit Community-Patch + verwachsene Texturen

SOUND

- stimmungsvolle Geräuschkulisse + seltene, aber passende Musikuntermalung + markige Kampsounds + etwas eigenwillig gewählte Sprecher gefallen nicht jedem

BALANCE

- jeder Gegner lässt sich mit der richtigen Taktik besiegen + sehr gute Waffenbalance + fordernde, aber nie unfaire Kämpfe + »Trial & Error«-Momente + kaum vorhandenes Tutorial

ATMOSPHÄRE

- unglaublich dichte Spielwelt + stetiges Gefühl der Isolation und Bedrohung + interessante Charaktere

BEDIENUNG

- sehr gute Steuerung per Gamepad + Maus und Tastatursteuerung katastrophal + Einblendung der Xbox-Tasten auch bei Tastatursteuerung + gewöhnungsbedürftige Menüs

UMFANG

- riesige, offene Spielwelt + neues Gebiet + optionale Gebiete belohnen Entdecker

QUESTS/HANDLUNG

- interessanter Einstieg + regelmäßige Bosskämpfe + kryptische Handlungssetzen regen zum Nachdenken an + Spielfigur bleibt relativ blass + keine ausgefeilte Rahmengeschichte

CHARAKTERSYSTEM

- zehn verschiedene Charakterklassen + freie Charakterentwicklung + Hintergrundgeschichte des Charakters nicht beeinflussbar

KAMPFSYSTEM

- hervorragend inszenierte Kämpfe + taktischer Tiefgang + präzise Kampfsteuerung + Gegner verfügen über unterschiedliche Angriffsmuster

ITEMS

- große Auswahl an Waffen und Rüstungen ... + ... die sich aufrüsten und verzaubern lassen + Verwendungszweck der Gegenstände nicht immer sofort ersichtlich

Atmosphäre-Wunder für Profis.

85

SPIELSPASS
Preis/Leistung: Sehr gut
SPIELZEIT 70+ Stunden

MINIMUM C2 Duo E7400
A64 X2 8000+, GeForce 8800 GT
2,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E7400
A64 X2 6000+, Radeon HD 5770
2,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 6600
Phenom II X3 550, GeForce GTX 460
4,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte

PROFIS
FORTGESCHRITTENE
EINSTEIGER
ANSFORDERND