

Die **Drachen** kreisen, die Sonne geht unter, die neue FromSoftware-Engine lässt die Muskeln spielen.



Dark Souls 2

Wir werden von Streitwagen überfahren, von Drachen zerquetscht, von Golems geköpft. Außerdem sprechen wir mit dem Chefdesigner über Respekt vor dem Feind, die neue Welt und darüber, wie Staub Leben retten kann. Von Benjamin Kratsch

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **FromSoftware (Dark Souls: Prepare to Die Edition, GS 11/12: 85 Punkte)**
Termin: **2014** Status: **zu 40 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8175

Der dicke Golem hockt missmutig in seiner Zelle. Er blinzelt durch den kleinen Spalt der Tür – und ein Geschoss bohrt sich in die Schuppen unterhalb seines Augapfels. Den Pfeil hat der Held von **Dark Souls 2** verschossen, schließlich war die Situation zu verlockend: Ein Zwischenboss,

isoliert in einem Kerker, ohne jede Chance, sich zu wehren. Da sitzt der Abzugsfinger locker, denn einen solch leichten Sieg hätte man im Action-Rollenspiel nicht erwartet. Es ist der Nachfolger eines Titels, der ganze Maus, Tastatur- und Controller-Familien auf dem Gewissen hat. Ein Rollenspiel, geschmiedet für die Härtesten unter den Harten. Das nicht viel über seine Spielmechani-

ken verrät und Fehler gnadenlos bestraft. Fehler wie diesen hier, denn »Hochnäsigkeit ist der beste Weg in die Unterwelt«, wie es Game Director Yui Tanimura so schön formuliert. Im nächsten Moment reißt der Golem nämlich die Tür aus den Angeln und schleudert sie dem Helden an die Omme. »Sie sind tot«, steht auf einem kleinen, blutigen Schild. Ein Spruch, den wir an diesem

+ Stärken

- + herausfordernd bis an die Schmerzgrenze
- + hinter jeder Ecke eine böse Überraschung
- + düster und stimmig
- + sehr detailreich

- Schwächen

- hohe Frustschwelle gefällt nicht jedem
- Bleibt es wirklich durchgehend herausfordernd?



Einer ist echt, der andere ein **Spiegelbild**. Wer falsch sticht, beißt ins Gras.



Es kann doch nicht so schwer sein, auszuweichen. »Ausweichen? Nette Idee, aber haben Sie die Stacheln des Streitwagens gesehen?«, fragt uns Tanimura. Seine Designer haben an die Räder vier messerscharfe Sichel angedreht. Die in der Mitte ist so lang, dass sie den gesamten Tunnel ausfüllt und den Helden auf jeden Fall aufspießt, egal wo er steht. Natürlich sei der Tunnel absichtlich so schmal, »wo bleibt denn sonst der Spaß? Das Hirn muss unter Volldampf laufen und die Kreativität den richtigen Weg finden«. Einfach klingt **Dark Souls 2** also in der Tat nicht. Wobei die Entwickler natürlich noch beweisen müssen, ob unser Hirn wirklich das gesamte Spiel über auf Hochtouren arbeiten muss.

Doch gegen wen arbeitet das Hirn hier eigentlich? Wer ist der Held, wofür kämpft er? Wer sind die Männer hinter den weißen Masken, die ihn im ersten Trailer in Bedrängnis bringen? Sind es Götter-Jäger, die hinter Velka her sind, und spielt die Gemalte Welt von Ariamis wieder eine große Rolle? Wir löchern Tanimura mit Fragen, bekommen aber nur kryptische Antworten. FromSoftware ist ein Entwickler, der es liebt, in Rätseln zu sprechen: »Wenn der erste Teil am Südpol spielte, dann würde ich den zweiten am Nordpol ansiedeln«, orakelt Tanimura. Heißt: Die Geschichte wird vollkommen losgelöst von **Dark Souls** geschrieben, zugleich soll sich die neue Welt weitläufiger anfühlen und mehr Möglichkeiten bieten, mit der Atmosphäre zu spielen. Der Chefdesigner schwärmt von Riffs und Küstenstraßen, an denen die Wellen branden. Und von Stürmen und scharfem Wind, der das Gefühl von Einsamkeit und Isolation verstärken soll.

Man spürt die Lust, den Spieler zu bestrafen

FromSoftware lässt Lordran also hinter sich, will aber zumindest visuell daran anknüpfen und das Spiel um neue Elemente erweitern. Schiffe findet Tanimura interessant, würde ihnen allerdings nicht so eine große Rolle einräumen wie **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Doch wo spielen wir und warum? Der Name sei streng geheim, weil er den Schlüssel zu einem neuen Konzept von Raum und



Wo dieser Trollboss mit seiner Keule hinschlägt, wächst kein Held mehr.



Der Tod kommt mit 2 PS. Ausweichen? Keine schlechte Idee, wären da nicht die Sichel an den Rädern ...

sonnigen April-Tag in New York noch sehr viel öfter lesen, als uns lieb sein kann.

Dark Souls 2 macht keine Gefangenen. Wer sich hochnäsiger vor der Gefängnistür aufbaut, gemütlich seinen Bogen zückt und abdrückt, bucht automatisch sein Ticket ins Jenseits. Kracht die schwere Eisentür auf den Recken, wird er zermatscht. Machen wir schnell genug einen Satz zurück und die gewaltige Axt des Golems rasiert uns den Helm ab, muss der Vorspieler neu laden. Wir dürfen leider noch nicht selbst an den Controller, doch spüren wir förmlich die Lust des japanischen Entwicklers, seine Spieler zu bestrafen. Das hier ist kein **Skyrim**, wo ein direkter Treffer lediglich Lebensenergie kostet, aber immer noch eine zweite Chance zum Kontern bleibt. Wer hier nicht pariert, kriecht.

»Hoffentlich wird Dark Souls 2 nicht zu leicht«, tönte es Ende 2012 durch die Foren

dieser Welt. Aus japanischer Höflichkeit verkneift sich Tanimura ein Grinsen und lässt lieber Spielszenen sprechen: Tatort sind die Katakomben einer weitläufigen Festung. Auch im neuen Teil werden die Spieler wieder entscheiden können, welchen Bereich sie zuerst unter die Lupe nehmen und welchen sie ignorieren. Der Entwickler will seiner Maxime treu bleiben und rüttelt auch am alten System mit den acht Klassen vorerst nicht. Ob man als Kämpfer, Ritter, Vagabund, Dieb, Bandit, Jäger, Zauberer oder Klebriker loszieht, ist nicht so wichtig, denn jede Spezialfähigkeit lässt sich hinterher noch beliebig steigern. So durchforstet Tanimura als Ritter mit schwerer Rüstung und fest umklammertem Breitschwert einen engen Tunnel. Es rumpelt kurz, ein Streitwagen schießt um die Ecke und Gevatter Tod streckt mal wieder gehässig seine knochigen Finger aus. Sicher hat sich der Vorspieler absichtlich dumm angestellt, denken wir.



Die Lagerfeuer als Speicherpunkte kehren zurück. FromSoftware überlegt gerade, sie für ein Schnellreisesystem zu nutzen.



Die Reptilienhaut dieses Monsters ist überall dick, nur der Bauch ist verwundbar.



Chefdesigner Yui Tanimura orakelte über den Südpol.

Zeit darstelle. Was genau Tanimura damit meint, bleibt sein Geheimnis. Wir wissen lediglich, dass sich die Geschichte um einen verfluchten Ring dreht, der ein ganzes Land und viele seiner Bewohner an den Rand des Wahnsinns gebracht hat. »Doch je mehr ich verrate, desto mehr Mystik zerstöre ich«, sagt der Chefdesigner. Das ist unbefriedigend, aber auch effizient in Sachen Spoiler-Vermeidung. Denn die skurrile Faszination von **Dark Souls** baute vor allem auf Unwissenheit. Wir wurden ins kalte Wasser geworfen, wussten nicht, worum es geht, mussten Bücher lesen und Gesprächen lauschen, um herauszufinden, was es mit diesen Kulturen auf sich hat. Das spornte an, die Welt zu erforschen und ihr Geheimnisse zu entlocken.

Dark Souls2 wird uns wieder Nerven kosten

Dark Souls 2 wird uns Nerven, Schweiß und graue Haare kosten, so gespannt ist die Atmosphäre, als der noch namenlose Weltenretter durch einen Thronsaal stapft. Links und rechts ragen Ritterstatuen empor, die jederzeit angreifen könnten. Oh, und schillert da in der Mitte etwa ein Item? Vielleicht eine neue Rüstung? Blöd nur: Daneben liegt das Skelett eines Drachen, das – natürlich – zum Leben erwacht. Im ersten Anlauf wird der Held vom Knochenkörper zerquetscht; im zweiten vom Knochenschwanz erschlagen, das Timing war schlecht. »Habt ihr den Staub nicht gesehen, der von der Decke rieselt?!«, fragt Tanimura im Oberlehrerton. Tatsächlich nutzen die Macher ihre neue Engine für kleine Hinweise. Wenn wir uns dem Drachenskelett nähern, rüttelt es leicht an den Säulen, an denen es offensichtlich festgekettet ist. Von denen rieselt Staub herunter, der sich wiederum leicht im Schein des Mondlichtes spiegelt – was genau es mit den Ketten und dem Staub auf sich hat, verraten wir aber nicht, schließlich soll die untote Riesen-Eidechse auch im fertigen Spiel eine Herausforderung bleiben. Daher nur so viel: Nicht nur der Staub sieht gut aus, **Dark**

Fackeln Licht oder Schutz?

Dark Souls 2 wird wie schon sein Vorgänger nicht jede Spielmechanik haarklein erklären, sondern will, dass man einfach ausprobiert. So können wir neuerdings Fackeln an anderen Feuerquellen entzünden und damit Licht in dunkle Gänge bringen. Wie schnell sie abbrennen und inwiefern wir damit kämpfen können, müssen wir selbst herausfinden. Wer genau hinschaut, wird feststellen, dass sich die Fackel durchaus zum Blocken eignet, allerdings nur 30 Prozent Schaden abwehrt und 70 Prozent durchlässt. Ergo müssen wir von Situation zu Situation entscheiden, ob wir lieber Schwert, Lanze oder Axt plus Schild führen und im Dunkeln tappen oder die Fackel entzünden und dafür weitestgehend auf Schutz verzichten.



Im Kampf können wir mit der Fackel blocken.



Am Feuertopf entzünden wir eine Fackel ...



... und steigen in einen finsternen Kerker hinab.

Souls 2 zeigt auch stimmungsvolle Sonnenuntergänge, schöne Lichteffekte und feine Gravuren auf Helm und Rüstung des Helden. Zugleich wirkt alles schmutzig, düster und wenig einladend. Wobei wir die Grafik sowieso wenig beachten. Schließlich geht's um Leben und Tod. Benjamin Kratsch / GR



Herrliche Härte

Benjamin Kratsch
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Ja, ich werde in **Dark Souls 2** wieder ahnungslos sterben. Ich werde in Speerfallen tappen, durch die Axt eines untoten Zwergs mein Haupt verlieren und von Drachen gegrillt. Es gibt Spieler, die diese unausweichlichen Tode hassen. Ich finde sie verdammt gut. In einer Spielwelt, die mich allzu oft von Sieg zu Sieg trägt, ist das hier ein Exot, der mir viele Steine in den Weg wirft, nur hier und da mal einen Hinweis streut und mich so anstachelt, der Umgebung ihre Geheimnisse zu entreißen. Allerdings sollten die Entwickler die Kameramacken des Vorgängers in den Griff kriegen. Denn der schlimmste Tod ist immer noch der Tod durch fummelige Bedienung. Ebenfalls wünschenswert wäre, dass FromSoftware bei der PC-Umsetzung diesmal weniger schlampft: Ich erwarte ein technisch einwandfreies und auch mit Maus und Tastatur komfortabel steuerbares **Dark Souls 2**. Die Chancen dafür stehen diesmal zumindest besser, weil die Todestour parallel für PCs und Konsolen erscheinen soll.



Irgendwas sagt uns, dass dieser **Skelettdrache** gleich zum Leben erwachen wird.