



## + Stärken

- + grandiose Kämpfe
- + tolle Landschaften
- + stimmiger Soundtrack
- + herausragende Sprecher

## - Schwächen

- unbewegliche Kamera
- schlechte Tastatur-Steuerung



GameStar  
Gold-Award



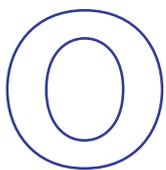
GameStar  
für besondere Atmosphäre

# Castlevania Lords of Shadow

Drei Jahre nach der Konsolenfassung kloppt sich Gabriel Belmont durch die PC-Version und wischt mit vielen anderen Action-Adventures den Boden auf. Von Florian Heider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Konami** Entwickler: **Mercurysteam (Scrapland, GS 03/05: 72 Punkte)**  
Termin: **27.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (mit dt. Untertiteln)** Preis: **25 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)



Oh weh, eine Konsolenumsetzung, noch dazu von einem drei Jahre alten Spiel. Da liegt doch die Befürchtung nahe, dass es ähnlich »gut« auf den PC übertragen wurde

wie **Dark Souls** – also sehr stiefmütterlich. Aber weit gefehlt: Das Action-Adventure gehört auch in der PC-Version zu den besten seines Genres. Zugegeben: Die vorhersehbare Geschichte von Gabriel Belmont, der versucht, seine ermordete Frau aus der Vorhölle zu retten, erfindet das Erzähl-Rad nun wirklich nicht neu. Aber die überragende Inszenierung und das bis ins kleinste Detail perfekt durchdachte Kampfsystem machen **Castlevania: Lords of Shadow** zu einem großartigen Spiel. Statt auf Kombozähler oder wildes Button-Mashing setzt **Castlevania** nämlich auf Taktik. Wenn wir nicht ordentlich blocken, ausweichen und kontern, sind wir Stammgast beim Game-Over-Bildschirm. Also doch eine Parallele zu **Dark Souls**, auch wenn **Castlevania** mit vier Schwierigkeitsgra-

den nicht ganz so knüppelhart ausfällt und sich dank der eingängigen Steuerung tadellos spielt. Ein Gamepad sollten wir dazu aber schon am Start haben, die reine Tastatursteuerung spielt sich leider gruselig.

Mit jedem besiegtten Gegner sammeln wir Erfahrungspunkte, die wir wiederum in sinnvolle neue Angriffe und Upgrades investieren. So lernen wir zum Beispiel, Gegner in der Luft zu zerschmettern oder spektakulä-



Ein dicker Obermott? Nix da! Das ist nur ein **Zwischenboss**. In **Lords of Shadow** warten weitaus größere Kaliber auf uns.

Die schicke **Inszenierung** zaubert oft filmreife Momente auf den Bildschirm.



## Steam-Pflicht

**Castlevania: Lords of Shadow** ist sowohl im Laden als auch über Steam erhältlich. Auch die Ladenversion muss an einen Steam-Account gebunden werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

re Flächenangriffe loszulassen, die uns große Brocken vom Hals halten und kleinere Feinde gleich reihenweise effektiv vom Bildschirm fegen. Eine weitere taktische Komponente kommt durch die gelungene Einbindung der sogenannten Kräfte des Lichts sowie der Macht der Schatten ins Spiel, die wir im Verlauf des Abenteuers automatisch erlernen. Bei aktivierten Lichtkräften erhalten wir für jeden gelandeten

Treffer Lebensenergie, während die Schattenmacht unsere Kampfkraft erhöht. Zu übermächtig werden wir dadurch aber nie, denn diese Spezialkräfte stehen nur begrenzt zur Verfügung und müssen nach Anwendung erst wieder aufgeladen werden. Gabriel verzichtet dabei übrigens auf die **Castlevania**-typische Peitsche und verlässt sich stattdessen lieber auf sein Kampfkreuz. Klingt uncool, ist aber genau das Gegenteil: Das Ding hängt nämlich an einer Kette, eignet sich also hervorragend für Distanzangriffe. Reicht unser Allzweck-Kruzifix mal ausnahmsweise nicht aus, greifen wir auf Zusatzwaffen wie Weihwasserflaschen und Dolche zurück, die bei bestimmten Gegnertypen besonders viel Schaden anrichten. Gut so, denn die Auswahl an Dämonen, Vampiren und anderen Monstern ist enorm. Neben den sowieso schon furchteinlösenden Standardgegnern überrascht uns das Spiel immer wieder mit famosen Bosskämp-

fen gegen wunderbar detailverliebt designte und oft riesige Ungetüme, denen wir ohne die richtige Taktik einfach nicht bekommen. Wenn wir uns im fünften von insgesamt 50 Levels mit einem gewaltigen Titan auf einen zugefrorenen See anlegen, dann ist das nicht nur atemberaubend, sondern bloß die Spitze des Eisbergs.

## Kampfkreuz statt Peitsche

Ist so ein Bossgegner besiegt, werden wir in der Regel mit zusätzlichen Rüstungsteilen belohnt. Die wiederum aktivieren neue Spezialfähigkeiten. Mit einem Krafthandschuh etwa prügeln wir dann Hindernisse aus dem Weg. Das sieht cool aus und gibt uns tatsächlich das Gefühl, dass wir Gabriel im Spielverlauf langsam zu einer mächtigen

## Die DLCs

Die Ultimate Edition beinhaltet neben dem Hauptspiel auch die beiden DLCs **Reverie** und **Resurrection**, die eine Lücke zwischen dem finalen Bosskampf und dem Epilog des Spiels schließen. Beide Zusatzepisoden schaffen es aber nicht ganz, an die hohe Qualität der Kampagne anzuknüpfen.



In **Reverie** wollen wir zusammen mit dem Vampirmädchen Laura dem Dämon »Der Vergessene« ans Leder. Zwar dürfen wir die Blutsauger-Dame sogar selbst steuern und einige Rätsel lösen, das Setting wurde allerdings schon im Hauptspiel verwendet und bietet wenig Neues.



In **Resurrection** jagen wir dem Dämon in einer Zwischenwelt hinterher, wo es dann auch zum finalen Kampf kommt. Zwar gibt's diesmal einen neuen Schauplatz, doch sowohl der frustrierende Bosskampf als auch der Bogen zum Epilog enttäuschen.



**Es geht auch ohne Peitsche**

Florian Heider  
Trainee  
flo@gamstar.de

Lords of Shadow ist eines der besten Action-Adventures der letzten Jahre. Die taktischen Kämpfe verkommen nie zur reinen Knöpfchen-Hämmer-Orgie, sondern fordern höchste Konzentration; die Inszenierung ist fantastisch und an Abwechslung mangelt es trotz der langen Spieldauer in keiner Sekunde. Die unbewegliche Kamera und das seltsam nebensächliche Backtracking hätten zwar nicht sein müssen, stören den Spielfluss aber auch nicht gravierend. Sollten Sie diese Action-Adventure-Granate noch nicht gespielt haben: Los jetzt, kaufen! Ich warte in der Zwischenzeit sehnsüchtig auf Lords of Shadow 2.

Kampfmaschine entwickeln, die für jede Situation das passende Manöver hat. Die neu gewonnenen Eigenschaften helfen uns aber nicht nur beim Vorankommen, sondern eröffnen uns auch in bereits gespielten Abschnitten neue Gebiete, in denen wir aber nur kleinere Boni wie höhere Dolchkapazität oder Ähnliches finden. Im Gegensatz zu anderen Castlevania-Teilen müssen wir alte Gebiete also nicht zwingend nochmal besuchen. Dadurch wird zwar das Backtracking erheblich reduziert, über Zusatzlevel oder

-gegner hätten wir uns trotzdem gefreut. Das allerdings ist Kritik auf hohem Niveau, denn in **Lords of Shadow** gibt's auch so mehr als genug zu entdecken. Das Hauptspiel dauert 15 bis 20 Stunden, wer sämtliche Boni einsacken will, kann ruhig noch ein paar dazurechnen. In der PC-Version sind zusätzlich noch zwei DLCs enthalten (siehe Kasten), die das Abenteuer außerdem nochmal um etwa drei Stunden verlängern.

Neben den Kämpfen stehen übrigens auch Klettereinlagen auf dem Programm. Die bieten zwar teils wunderschöne Aussichten, allerdings lässt sich durch die festen Kameraperspektiven nicht immer richtig abschätzen, wohin wir nun eigentlich springen sollen. Benutzerfreundlicher präsentiert sich das Spiel hingegen bei den schön abwechslungsreichen Rätseln: Sollten wir beispielsweise bei einer Runen-Knobelei partout nicht auf die richtige Reihenfolge kommen, können wir uns die Lösung auf Kosten der Belohnung auch anzeigen lassen. Optisch kann **Lords of Shadow** natürlich nicht ganz mit aktuellen Grafikkrackern mithalten, schließlich hat es schon drei Jahre auf dem Buckel, aber die hübsch animierten Monster, die toll designten Schauplätze (unter anderem besuchen wir Sümpfe, Dschungel, Wälder und Schlösser) und die schlicht grandiose Inszenierung machen die technischen Defizite beinahe spielend wieder wett. Dazu untermalt ein fantastischer

Soundtrack das Geschehen, und die erstklassigen Sprecher (unter anderem Robert Carlyle und Patrick »Captain Picard« Stewart) verstehen ihr Handwerk. **FH**

TERMIN 27.8.2013 PREIS 25 Euro USK ab 16 Jahren

**Castlevania**  
Lords of Shadow

Action-Adventure

Publisher Konami  
Entwickler Mercuryteam  
Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch  
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

SPASS: »Durchgehend motivierendes Action-Spektakel.«

EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
KÄMPFE	keine	brutal
CHARAKTER	Action	Taktik

**GRAFIK**

- tolle Landschaften
- herausragendes Monsterdesign
- gelungene Beleuchtung
- gute Animationen
- relativ leblose Gesichter

**SOUND**

- stimmungsvoller Soundtrack
- sehr gute englische Sprecher
- gelungene Geräuschkulisse
- wuchtige Kampfgeräusche

**BALANCE**

- vier Schwierigkeitsgrade
- fair verteilte Rücksetzpunkte (auch bei Bosskämpfen)
- Kämpfe nie langweilig

**ATMOSPÄRE**

- viel Abwechslung
- riesige, stimmige Spielwelt
- filmreife Inszenierung
- Motivation durch Belohnungen

**BEDIENUNG**

- perfekte Gamepad-Steuerung
- präzise Kämpfe
- katastrophale Tastatur-Steuerung
- Kamera komplett unbeweglich

**UMFANG**

- sehr lange Kampagne
- viele versteckte Extras
- zusätzliche Herausforderungen für Boni
- zwei DLCs sind enthalten

**LEVELDESIGN**

- toller Mix aus Action, Rätsel und Geschicklichkeits-Einlagen
- abwechslungsreiche Schauplätze
- zerstörbare Objekte
- langweiliges Backtracking

**KI**

- gut durchdachte Bosskämpfe
- normale Gegner erfordern unterschiedliche Taktiken
- Zwischenbosse

**WAFFEN & EXTRAS**

- eingängige Kombos
- coole Extrawaffen
- erlernbare Fähigkeiten
- Licht- und Schattenmagie

**HANDLUNG**

- schicke Zwischensequenzen
- bombastischer Epilog
- Wendungen vorhersehbar
- blasser, wortkarger Held

8/10  
9/10  
10/10  
10/10  
7/10  
10/10  
8/10  
8/10  
10/10  
7/10

Hilfe aus der Unterwelt: Mit aktivierten **Schattenmächten** teilen wir mehr Schaden aus.



Die **Rätsel** sind durchweg gelungen. Auf Wunsch können wir uns auch die Lösung anzeigen lassen – auf Kosten der Belohnung.



- Ring wählen
- Ring im Uhrzeigersinn drehen
- Ring gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Zurücksetzen

**Grandloses Abenteuer mit großem Umfang**

**87**

Preis/Leistung: Gut

ANSPRUCH: EINSTIEGER

PROFILS

FOHRTGESCHWITTENE

MINIMUM Core 2 Duo E8400  
Athlon X2 4000+, GeForce 8800 GTS  
1,0 GB RAM, 15 GB Festplatte

STANDARD Core 2 Duo E8400  
Athlon X2 5600+, Radeon HD 5770  
2,0 GB RAM, 15 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-2400  
Phenom II X4 960 BE, GT 530 11  
4,0 GB RAM, 15 GB Festplatte

SPIELZEIT 20 Stunden