



Große **Gegner** mit schweren Waffen sind oftmals träge. Das sollten wir ausnutzen.



Diese **Meuchelmörder** kennen wir bereits aus dem Vorgänger. Weniger gefährlich sind sie allerdings nicht geworden.

# Dark Souls 2

Wir haben die geschlossene Beta ausgiebig gespielt und sind uns sicher: **Dark Souls 2** wird mindestens so knüppelhart wie sein Vorgänger. Von Florian Heider

## Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **FromSoftware (Dark Souls, GS 11/12: 85 Punkte)**  
Termin: **14.3.2014** Status: **zu 80 % fertig**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

Auf DVD: Preview-Video

**D**ialoge, eine wendungsreiche Story und Partymitglieder, die uns launige Sprüche um die Ohren hauen? Das alles gibt's in **Dark Souls 2** nicht – und das ist auch gut so. Im Hardcore-Action-Rollenspiel von FromSoftware geht's schließlich ums nackte Überleben in einer unwirtlichen Welt. Als die Entwickler andeuteten, dass **Dark Souls 2** zugänglicher als sein knüppelharter Vorgänger ausfallen könnte, wärmten aufgebrachte Fans schon mal die Fackeln an und polierten die Mistgabeln. Das Gespenst der »Casualisierung« ging um. Nachdem wir die Beta mehrere Stunden lang anspielen konnten, dürfen wir an dieser Stelle jedoch verkünden: Von wegen zugänglicher! **Dark Souls 2** bleibt ein wunderbar altmodisch-schwieriges Vergnügen für beinharte Cracks. Gut so.

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich nämlich auffallend wenig geändert. Das unübersichtliche Menü

### ⊕ Stärken

- + immer noch Hardcore
- + taktische Kämpfe
- + atmosphärische Spielwelt
- + taffe, abwechslungsreiche Bosskämpfe

### ⊖ Schwächen

- grafisch nicht auf dem neuesten Stand
- unübersichtliche Menüs

wirkt ein bisschen aufgeräumter, aber immer noch nicht richtig komfortabel. Gräser wiegen nun sanft im Wind, der Waffenschwung unseres Helden flattert jetzt um seine Beine, und zu den bereits be-

kannten Gegnern gesellen sich sichelschwingernde Zombies, akrobatische Nahkämpfer und schwer gepanzerte Ritter mit dicken Zweihändern. Außerdem ist die Umgebung teils zerstörbar. In einem abgedunkelten Raum etwa werden wir von Dieben attackiert. Eine Fackel haben wir nicht, also geben wir Fersengeld. Dabei fallen uns einige lichte Stellen an der Wand auf, wir schlagen beim Vorbeilaufen kurzerhand drauf und voilà: Die Holzbretter lösen sich und Licht dringt durch die gerade noch vernagelten Fenster. Das ist nett, kam aber bloß in diesem einen Raum spürbar zum Einsatz. Es bleibt also abzuwarten, wie oft und wofür das Spiel diese Möglichkeit nutzt.

## Wenig Zuckerbrot, viel Peitsche

Eine andere große Neuerung zeigt sich im Kampf. Oder besser gesagt: danach. Wollten wir im Vorgänger unsere Energieleiste aufladen, dann mussten wir stehenbleiben, sogenannte Estus-Flakons benutzen und hoffen, dass kein Gegner um die Ecke bog, um unseren wehrlosen Helden in seine anatomischen Bauteile zu zerlegen. Diese Heiltränke gibt's zwar immer noch, in der Hitze eines Gefechts greifen wir aber jetzt zu den neuen »Lifegems«. Die nämlich füllen unsere Lebensenergie nach und nach auf, während wir uns weiterhin bewegen dürfen. Außerdem finden wir solche Lifegems oft bei erledigten Gegnern, müssen also nicht mühsam zum nächsten Lagerfeuer laufen,



Die wichtigste Regel in **Dark Souls 2**: **Schild** nach oben, der Tod lauert überall.



wie das bei den Estus-Flakons der Fall ist. Oh, hören wir da etwa jemanden »Casualisierung!« rufen? Ja, so ein Lifegem ist fraglos eine hilfreiche Sache, aber wann immer uns **Dark Souls 2** mit einem Zuckerbrot belohnt, knallt anschließend die Peitsche – und zwar umso schmerzhafter. Inzwischen verringert sich der Maximalwert unserer Energieleiste bei jedem Ableben – bis irgendwann nur noch die Hälfte davon übrig ist. Als wäre das nicht schon fies genug, lässt sich dieser Zustand nur ändern, indem wir Menschlichkeit aufnehmen, und die finden wir nur sehr selten. Sollten wir sie doch mal zur Hand haben, kann's natürlich immer passieren, dass uns ein Monster umhaut und das ganze Spielchen mit der Energieleiste wieder von vorne anfängt.

Klar, das ist hart. Aber genau das erwarten wir von einem **Dark Souls** auch. Reihenweise Gegner weghauen, schnell mal einen Level holen und ins nächste Gebiet flutschen – das können wir woanders. Diese Serie lebt davon, dass sie Fehler gnadenlos bestraft. Beim Kampf einmal nicht die Ausdauerleiste im Blick behalten und keine Kraft mehr, um zu blocken oder auszuweichen? Schon ist die halbe Lebensenergie weg. Mit 20.000 Seelen im Gepäck auf dem Weg zum nächsten Lagerfeuer (dem einzigen Ort, an dem wir aufleveln dürfen) an einer Bergkante abgerutscht und in den Tod gestürzt? So ein Pech. Beim Versuch, die wertvolle Währung wiederzubeschaffen, gleich noch mal draufgegangen? Tja, jetzt sind die Seelen endgültig futsch. Und deshalb hasslieben wir dieses Spiel. Wir sitzen mit angespannten Schultern und zitternden Fingern vor dem Monitor, weil wir wissen, dass jede kleine Unachtsamkeit im Desaster enden kann. Würde das taktische Action-Kampfsystem mit seinen ausgefeilten Block- und Ausdauer-Systemen nicht so hervorragend funktionieren, man könnte, ja müsste **Dark Souls 2** unfair nennen. So aber ist jedes Scheitern letztlich unsere eigene Schuld, jede noch so frustrierende Stelle und jeder noch so dicke Bossgegner lassen sich mit der richtigen Taktik überwinden. Ist das geschafft, bleibt das einzigartig befriedigende Gefühl, uns diesen Sieg verdient zu haben.

## Lass die Sonne rein

ter! Ah, nee, doch nicht, Untote leiden nämlich auch unter drei neuen Nachteilen. Erstens werden sie immer hässlicher, ihre Haut modert, die Haare fallen aus. Gut, das ist ja kein Schönheitswettbewerb. Gravierender ist der zweite Nachteil: Jedes Mal, wenn wir als Untoter sterben, sinkt unser Lebensenergie-Maximalwert. Das Spiel wird noch härter. Und dann wäre da noch der dritte Nachteil: Auch untote Spieler können nun von menschlichen Gegnern überfallen werden.

Wie im ersten **Dark Souls** dürfen andere Spieler als Phantome in unsere Welt eindringen, um uns zu helfen – oder uns das Schwert in den Rücken zu rammen. Zudem dürfen wir uns wieder Multiplayer-Fraktio-

## Die Multiplayer-Fraktionen



Ein geisterhafter **Mitstreiter** der Blauen Beschützer verteidigt seinen Kameraden gegen einen roten Angreifer.

Um sich einer Fraktion anzuschließen, plaudert man mit einem **NPC**.



**Untote** Spieler dürfen Helfer beschwören.

Auch wenn uns ein Streitwagen in einem engen Gang mehrach niedermäht, bis wir kapieren, dass wir spärlich verteilte Nischen als Deckung nutzen und uns langsam vorarbeiten müssen, auch wenn wir dann einen Hebel entdecken, der dem Fahrer des Streitwagens ein Fallgitter an die Omme knallt, woraufhin wir feiern, nur um Sekunden später vom überlebenden Zombiegaul des Streitwagens niedergaloppiert zu werden, auch wenn wir uns in diesem Moment vornehmen, den Entwicklern einen stumpfen Gegenstand auf den Kopf zu hauen: Für einen kurzen Augenblick sind wir der König der Welt. Bis zum nächsten Gegner.

Wer stirbt, mutiert wie gehabt zum Untoten und muss seine Lebensessenz zurückerlangen. Das Zombieleben bekommt einen neuen Vorteil: Wir dürfen jederzeit einen anderen Spieler als geisterhaften Helfer herbeirufen, wenn auch nur für eine kurze Zeit. Dennoch klasse, das macht das leicht-

nen anschließen, etwa den Blauen Beschützern, die als blaue Geister auftreten. Wenn ein Mitglied dieser Allianz von einem Menschen angegriffen wird, können ihm zwei Verbündete zu Hilfe eilen. So dürfen nun bis zu drei gleichgesinnte Spieler Seite an Seite gegen einen Eindringling antreten. Wer den »Hütern der Glocke« beitrifft, wird überdies automatisch ins Spiel eines Kameraden teleportiert, sobald er sich in der Spielwelt einer Glocke nähert. Gemeinsam mit dem Kumpel muss man dann einen angreifenden Spieler ausschalten. Wer selbst andere Abenteurer überfallen möchte, kann der »Bruderschaft des Blutes« beitreten. Aber Vorsicht: Falls das Opfer einem Bündnis angehört, bekommt man's mit drei Gegnern zu tun. Und wenn **Dark Souls 2** eines nicht braucht, dann noch härtere Kämpfe. **FH**



## Hart bleibt hart

Florian Heider  
Redakteur  
flo@gamstar.de

Meine Herren, was habe ich geflucht. Und mich dann wieder königlich gefühlt. Und weiter geflucht. Danke, FromSoftware! Danke, dass ihr eben doch keine Kompromisse eingeht. **Dark Souls 2** ist ebenso sperrig, spannend und bockschwer wie sein Vorgänger, dank des hervorragenden Kampfsystems aber nie unfair. Klar, auf dieses Hardcore-Abenteuer muss man sich einlassen, muss Bewegungen des Gegners studieren und mit der eigenen Ausdauer richtig umzugehen lernen. Aber dafür wird man auch in einer Weise belohnt, die vielen modernen Spielen einfach völlig fehlt.

**Potenzial: Sehr gut**