Castlevania
Lords of Shadow 2

Die Schattenlords lassen dem friedlich schlummernden Dracula keine Ruhe: In einem düsteren Zukunftsszenario muss sich der wiedererwachte Vampir mit Satansjüngern und Kampfmaschinen herumschlagen. Von Kai Schmidt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Konami** Entwickler: **Mercury Steam (Castlevania: Lords of Shadow, GS 10/13: 87 Punkte)**
Termin: **27.2.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

Draußen ist Freiheit« trällern die Hupfdohlen des Musicals **Tanz der Vampire**, und obwohl's da eher um die Flucht vor Dracula geht, kann auch dem Vampirfürsten persönlich ein bisschen Freilandhaltung nicht schaden. Ergo steht in **Castlevania: Lords of Shadow 2** im Gegensatz zum Vorgänger kein lineares Geprügel mehr an, sondern eine Reise durch das relativ frei begehbare Schloss Castlevania samt angeschlossener Stadt. Nur ein Schauplatz? Ist das nicht ein bisschen wenig? Keine Angst: Da im Verlauf der Geschichte um die Wiederkehr Satans und die Selbstfindung des in den Vampir Dracula verwandelten Gabriel Belmont eine komplette Großstadt auf den Grundmauern der mittelalterlichen Feste erbaut wurde, gilt es schon einige (thematisch abwechslungsreiche) Kilometer abzulaufen. Zudem verdoppelt sich die Spielfläche dank des Einsatzes zweier Zeitebenen, bevor es dem Beelzebub an den Kragen gehen kann, muss Dracula (also der Spieler) in der Vergangenheit nämlich erst einmal ordentlich aufrüsten. Während seines langen Schlafs sind ihm einige der Fähigkeiten und Waffen abhanden gekommen, die eigentlich zum Standardrepertoire eines ordentlichen Monsterkillers gehören. Dazu zählen vor allem das Leere-Schwert und die Chaos-Krallen, aber auch der gern genutzte Vampir-Taschenspielertrick, sich in eine Nebelwolke zu verwandeln. Ohne diese Fähigkeiten und Ausrüstungsstücke landet der Obervampir immer wieder in Sackgassen. Hört sich vertraut an? Durchaus möglich, falls Sie sich mit Klassikern auskennen: **Lords of Shadow 2** greift das von Fans liebevoll »Metroidvania« getaufte Spielprinzip des Konsolenklassikers **Castlevania: Symphony of the Night** auf. Ähnlich wie in **Darksiders** muss die Hauptfigur im Kampf gegen Bossgegner Fertigkeiten erringen, um an versperrten Stellen der verschachtelt aufgebauten Welt weiterzukommen. In **Lords of Shadow 2** führt das zu ausgedehnten Trips in die Vergangenheitsversion des Schlosses, wo Dracula gegen Monster wie Medusa antreten muss.

⊕ Stärken

+ gelungenes Kampfsystem
+ zwei Zeitebenen
+ vielfältige Levels

⊖ Schwächen

- schwache Grafikqualität
- etwas wirre Geschichte

! Steam-Pflicht

Castlevania: Lords of Shadow 2 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.

Um in die andere Zeitebene zu wechseln, ruft der Vampir einen mysteriösen Wolf herbei, der ihn durch den Zeitkorridor geleitet. Oder spielt sich das bloß in seinem Kopf ab? Sind die Bossgegner imaginäre Blockaden, die Dracula nacheinander überwinden muss, um zu seinem alten Selbst zurückzufinden? Und was ist mit der mysteriös über den Boden suppenden, sprechenden Blutpfütze, die ihn im Schloss festhalten will? Das verraten wir an dieser Stelle natürlich nicht, denn die bizarr-spannende Handlung um Satansdiener und Draculas totale Erinnerung sollte jeder selbst erleben.

Die interessanteste Story bringt aber natürlich nichts, wenn die Spielmechanik Schrott ist. Das grundlegende Kampfsystem ori-

Um die Story wirklich zu verstehen, sollte man Lords of Shadow und Mirror of Fate HD gespielt haben.

Bosskämpfe gegen mythische Kreaturen gehören bei einem Castlevania-Spiel selbstverständlich zum guten Ton.

entiert sich deutlich am Vorgänger. So schnetzelt und peitscht sich Dracula also mit leichten und starken Hieben durch Monsterhorden, setzt zu Kombos an und kontert gegnerische Angriffe. Gabriels Standardwaffe ist die Peitsche, die er nicht nur für gezielte Hiebe einsetzt, sondern auch umherwirbeln kann, damit mehrere Gegner gleichzeitig ihr Fett abkriegen. Mit einem speziellen Angriff peitscht er die Monster gerne auch in die Höhe, springt hinterher und bearbeitet sie mit Luftkombos.

Draculas totale Erinnerung

Wie im ersten Teil gibt es wieder zwei Arten von Zaubern: Leere-Magie für das Leere-Schwert und Chaos-Magie für die Chaos-Krallen. Das Leere-Schwert ist nicht nur eine schneidige Klinge, sondern versorgt seinen Benutzer im Kampf mit frischer Lebensenergie; mit jedem gelandeten Hieb füllt sich Draculas Gesundheitsleiste ein kleines Stückchen. Außerdem kann das Schwert ein Eisprojektil abfeuern, mit dem wir zum Beispiel Wasserfälle einfrieren, um daran hochzuklettern, oder brennende Gasleitungen verschließen. Die Chaos-Krallen sind in erster Linie dazu gedacht, Schilde und Panzerungen zu zerstören: Immer wieder tauchen Gegner auf, die Draculas Hiebe unbeeindruckt abblocken. Da hilft nur der magische Vorschlaghammer, der die Schilde der Feinde zuerst rot glühen und schließlich zerbersten lässt. Als Zweitfunktion verschießen die Chaos-Krallen einen Feuerball, mit dem wir bestimmte Objekte zur Explosion bringen und etwa Plattformen herunterfallen lassen. Die beiden magischen Waffen sind (wie übrigens die Peitsche auch) im Tausch gegen Erfahrungspunkte mit neuen Kombos und Spezialangriffen aufrüstbar.

Damit die Klinge und die Handschuhe nicht ihren Dienst versagen, muss die Magieleiste stets gut gefüllt sein. Dazu müssen wir aber zunächst etwas Arbeit investieren: Mit unseren Kombos füllen wir eine Energieleiste, die sich jedoch sofort entleert, wenn wir von einem Gegner erwischt werden. Ist die Komboleiste aber erst einmal gefüllt, hinterlassen Feinde nach jedem unserer Hiebe Orbs, die wir durch einen Druck auf die jeweiligen Tasten in Leere- bzw. Chaos-Energie umwandeln und einsaugen. Im späte-

Zeitportale

Im Spiel kann Dracula zwischen den **Zeitebenen** wechseln, sobald er ein entsprechendes Portal findet. ① Hier ruft er mithilfe seines magischen Wolfsamuletts ② einen mysteriösen Wolf herbei ③, der ihn durch den Zeittunnel begleitet und auf der anderen Seite absetzt. ④

Deutsche Version

Auch wenn Dracula mitunter etwas ruppiger zu Werke geht, ist die **deutsche Version** ungekürzt.

Die deutsche Version von **Castlevania: Lords of Shadow 2** ist trotz einiger Splattereffekte ungeschnitten. Wie beim Vorgänger zeigte sich die USK gnädig und zückte ihre 16er-Plakette. Eine deutsche Vertonung hat sich Konami allerdings gespart: In den Zwischensequenzen lauschen Sie den (deutsch untertitelten) Stimmen von hochkarätigen englischen Sprechern wie Robert Carlyle, Patrick Stewart und Jason Isaacs.

Knobeleinlagen wie diese sind eher selten: Wir müssen mit der steuerbaren Plattform den richtigen Weg finden.

An einer Kino-Adaption von Castlevania wird seit 2005 gearbeitet.

Der Drache

Dracul bedeutet Drache – entsprechend ist es nur logisch, dass Dracula sich im Spiel mittels eines Talismans ① in einen wütenden **Drachen** verwandeln kann ②, um im Sturzflug Feuer zu spucken ③ und seine Gegner auszuradieren ④.

Collector's Edition

Besonders interessant an der **Collector's Edition**: das Artbook.

Parallel zur Standardversion erscheint auch eine Sammlerausgabe von **Castlevania: Lords of Shadow 2**. In der sogenannten »Dracula's Tomb Premium Edition« finden Fans neben dem Spiel im blutroten Steelbook drei Figuren (Zobek, Victor Belmont und Zobeks Lieutnant) und ein Artbook sowie einen Download-Code für alternative Dracula-Skins. Verpackt ist die knapp 110 Euro teure Collector's Edition in einer schicken, an das Design des Spiels angelehnten »Gruft-Box«.

ren Spielverlauf zwingt uns das immer wieder dazu, schwächere Feinde von der Gruppe wegzulocken und gefahrlos plattzumachen, um unsere magischen Kräfte aufzufrischen. Alternativ gibt es einige Tränke, die wir uns hinter die Binde kippen, um die Magieleisten aufzufüllen oder unsere Lebensenergie zu erneuern. Besonders im Kampf mit den teils riesigen Bossgegnern sollte Dracula immer einen guten Vorrat an magischen Tränken im Gepäck haben, denn die Biester hauen schon auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad ordentlich zu. Bis zum Beispiel die dreiköpfige Medusa besiegt ist, vergießt unser vampirischer Held einiges an Lebenssaft. Hier heißt es abwägen: Setzen wir unsere Leere-Klinge ein, um durch erfolgreich gelandete Treffer zu genesen, oder sparen wir uns die magische Energie auf und stürzen schnell einen Trank hinunter? Die Magie des Schwertes brauchen wir nämlich an Schlüsselstellen des Kampfes, um die Pranke des Monsters am Boden festzufrieren, seinen Arm hinaufzuklettern und in einem Quick-Time-Event einen der hässlichen Köpfe abzuschlagen.

Ah! Das böse Wort: Quick-Time-Event oder QTE. Schon der Vorgänger machte regen Gebrauch von den verhassten Reaktionstests, und auch **Lords of Shadow 2** streut die Knöpfchendrückereien fleißig in den Spielablauf ein. So müssen wir bei Finishern an geschwächten Monstern nur um des QTEs Willen im richtigen Moment eine beliebige Taste drücken oder besiegen Bosse während furios inszenierter Zwischensequenzen – von denen wir nichts mitkriegen, weil wir uns darauf konzentrieren, rechtzeitig aufs Knöpfchen zu drücken. Das nervt mit zunehmender Spieldauer gewaltig! Dachte sich wohl auch Konami, denn im Optionsmenü findet man die Möglichkeit, ganz ohne QTEs zu spielen. Die entsprechenden geskripteten Szenen und Zwischensequenzen gibt es dann immer noch – aber wir müssen nichts tun, um sie zu gewinnen, sondern können einfach die Wucht des Moments genießen, wenn Dracula zum Beispiel im Kampf mit einem Monster durch die Luft saust, sein Schwert zückt und die Bestie von oben nach unten aufschlitzt. Wer den Vorgänger mitsamt seiner penetranten QTEs gespielt hat, weiß: Hier hat Konami richtig entschieden.

Vom Prügel- in den Schleicheinsatz

Gelegentlich wechseln wir vom Prügel- in den Schleicheinsatz. Immer wenn Räume von bulligen Cyborgs in roter Rüstung bewacht werden, versagt uns das Spiel sämtliche Angriffsmöglichkeiten. Werden wir entdeckt, gibt es keine Möglichkeit, dem gegnerischen Feuer zu entgehen. Da können wir auch gleich ins Optionsmenü wechseln und den letzten Checkpoint laden. Zum Glück findet Dracula bei solchen Gelegen-

Wer die spannende Geschichte von Lords of Shadow aufmerksam verfolgt, weiß: Dracula hat ein **großes Herz**.

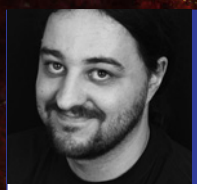
Die traditionelle **Castlevania-Peitsche** kann Gabriel herumwirbeln, um mehrere Gegner gleichzeitig zu erwischen.

An Schattenportalen kann Dracula sich in eine **Ratte** verwandeln, um durch Luftschächte zu kriechen.

heiten eigentlich immer ein Schattenportal in der Nähe: Hier kann er sich in eine Ratte verwandeln, um Gegner zu umgehen oder durch Lüftungsschächte zu flitzen. Gelegentlich müssen wir auch unsere merkwürdigerweise nur hier verfügbaren Körperübernahme-Zauberkräfte einsetzen, um hinterrücks in einen Wächter zu schlüpfen und einen Retinascanner zu bedienen. Zumindest zum Beginn der Story ist es durchaus nachvollziehbar, dass die Wächter unbezwingbar sind – schließlich ist Dracula geschwächt und muss sein Arsenal erst noch zurückerobern. Doch warum auch der voll ausgestattete Fürst der Finsternis keine Chance gegen die rot gepanzerten Ungetüme haben soll, will uns nicht so ganz in den Kopf. Es ist schließlich nicht so, dass Dracula bis dahin nicht Hundertschaften von Dämonen und sogar riesige Bossgegner oder bis an die Mikrochips bewaffnete Kampfmaschinen zerbröselt hätte. Logik hin, Logik her ... wenn ein Spielelement funktioniert, nehmen wir es natürlich gerne mit. Doch die Stealth-Einlagen sind überraschend dilettantisch umgesetzt und wollen so gar nicht zum Rest von **Lords of Shadow 2** passen. Im Gegenteil nehmen sie sogar deutlich Tempo aus dem Spiel – wir haben im Test jedenfalls immer genervt die Augen verdreht, wenn es wieder einmal so weit war.

Von den Schleicheinlagen einmal abgesehen, ist **Castlevania: Lords of Shadow 2** eine spielerisch und erzählerisch gelungene Fortsetzung: Die Atmosphäre ist nicht zuletzt dank des phänomenalen Soundtracks enorm dicht. Zwar mutet die Grafikqualität mit ihren stellenweise matschigen Texturen etwa so altmodisch an wie der mittelalterlich gewandete Dracula, doch das Art-Design und die kunstvolle Architektur des Schlosses sind fantastisch. Überdies wird die zu Beginn etwas wirr anmutende Geschichte noch richtig spannend. Zwar werden nicht alle Handlungsstränge befriedigend aufgelöst, und Draculas innere Zerrissenheit könnte etwas ausführlicher behandelt werden, doch die knapp 20 Spielstunden, die man investieren muss, um alles gesehen zu haben, sind keine vergeudete Zeit. Wer einen Forscherdrang hat, vergisst die eigentliche Handlung sogar schnell mal für ein paar Stunden, um etwa die gerade neu erworbene Fähigkeit bei der ausgedehnten Suche nach Power-Ups und Geheimnissen einzusetzen. Allerdings raten wir dabei dringend zu einem vernünftigen Gamepad, denn die Steuerung per Maus und Tastatur fällt erschreckend sperrig aus. KS

Die unterirdisch schlechten **Schleicheinlagen** fallen gegenüber dem Rest des Spiels deutlich ab.



Erforschen top, Schleichen flop

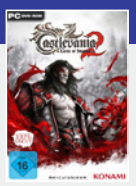
Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Nein, ganz an den Vorgänger kommt Lords of Shadow 2 nicht heran. Trotzdem hatte ich bis zum (etwas enttäuschenden) Ende eine Menge Spaß in Castlevania und habe auch schon das »New Game +« begonnen, bei dem ich direkt mit allen erworbenen Fähigkeiten einsteige. Etwas Frust war aber ebenfalls dabei, denn so gut die Stealth-Einlagen auch gemeint sind – sie funktionieren ums Verrecken nicht und reißen das Spiel unnötig runter. Daran will ich mich aber gar nicht weiter aufhängen, denn das restliche Spielerlebnis ist für mich als Fan des »Metroidvania«-Prinzips ein Volltreffer. Genau wie in Darksiders funktioniert die Mischung aus freiem Erforschen und Prügeln bestens – genau das habe ich im ersten Teil schmerzlich vermisst. Dafür fehlt mir in Lords of Shadow 2 die straff-spektakuläre Inszenierung des Vorgängers. Zwar gibt es hier ebenfalls einige wirklich tolle Momente, doch vermisse ich eben das Sahnehäubchen. Nun ja, man kann eben nicht alles haben. Nicht mal als Vampirfürst.

TERMIN 27.2.2014 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

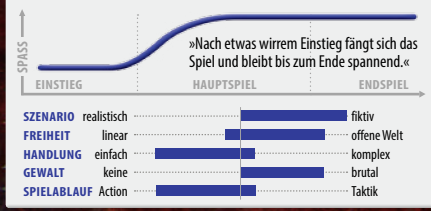
Castlevania
Lords of Shadow 2

Action-Adventure



Publisher	Mercury Steam
Entwickler	Konami
Sprache	Englisch, deutsche Texte
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE



SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK — 6/10
- + tolles und konsequentes Art-Design
- + ansehnliche Effekte
- − teils klobige Objekte − matschige Texturen

SOUND — 9/10
- + fantastischer Soundtrack + gute englische Sprecher
- + gelungene Geräuschkulisse
- + wuchtige Kampfgeräusche

BALANCE — 9/10
- + vier Schwierigkeitsgrade
- + fair gesetzte Rücksetzpunkte
- − unbesiegbare Wachen in den Stealth-Abschnitten

ATMOSPHÄRE — 10/10
- + abwechslungsreiche Gebiete + abschaltbare Quick-Time-Events + stets passende Musikuntermalung
- + wunderschöne Gruselschloss-Panoramen

BEDIENUNG — 6/10
- + gute Gamepad-Steuerung + freie Kamera
- − nur ein Speicherstand − sperrige Tastatur-Steuerung
- − Kämpfe gelegentlich etwas unübersichtlich

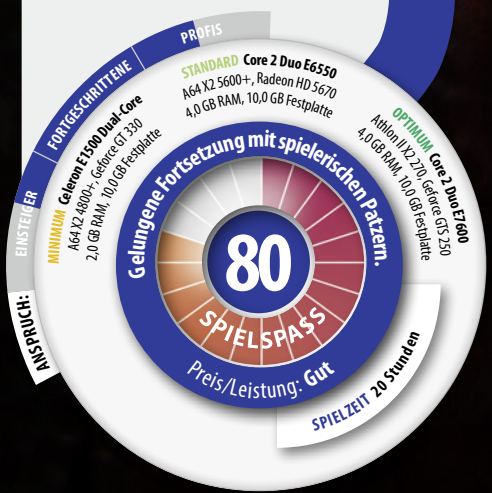
UMFANG — 9/10
- + riesige Spielwelt + zwei Zeitebenen
- + viele versteckte Extras
- + freischaltbare Herausforderungen

LEVELDESIGN — 8/10
- + frei begehbare Welt + abwechslungsreiche Gebiete
- + clevere Fähigkeiten-Rätsel, die zum Erforschen einladen
- − furchtbare Stealth-Abschnitte

KI — 7/10
- + generell zurechnungsfähig + manche Gegner erfordern spezielle Taktiken − unberechenbare Gegner in Stealth-Abschnitten − Monster sind stellenweise strohdumm

WAFFEN & EXTRAS — 10/10
- + erweiterbare Kombos und Fähigkeiten
- + mächtige Drachenverwandlung
- + magische Items + Leere- und Chaosmagie

HANDLUNG — 6/10
- + um Emotionen bemühte Handlung + clevere Einbindung eines parallelen Zeitabschnitts − sehr wirre Erzählung
- − Dracula bleibt charakterlich sehr blass



In Japan ist die Castlevania-Reihe als Akumajō Dracula (Devil's Castle Dracula) bekannt.