



Das ist drin

- über 200 Waffen
- über 100 Rüstungen
- 58 Leuchtfeuer
- 31 Bosse
- über 25 Gebiete
- über 25 NPCs
- 9 steigerbare Statuswerte
- 8 Klassen



GameStar
für besondere Atmosphäre



GameStar
Gold-Award

Dark Souls 2

Entwickler From Software spielt das Lied vom Tod noch einmal - und bekommt diesmal auch eine bessere PC-Umsetzung hin. Von Florian Heider

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software (Dark Souls: Prepare to Die Edition, GS 11/12: 85 Punkte)
Termin: 25.4.2014 Spieler: 1-4 Sprache: Englisch, deutsche Untertitel Preis: 50 Euro

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Flüche hallen durch die Redaktionsgänge, Fäuste knallen auf die Tastatur und Hände werden über dem Kopf zusammengeslagen. Über den Verbleib der Maus sollte man sich in solchen Momenten besser nicht erkundigen. Nein, wir beklagen uns an dieser Stelle nicht über den knüppelharten Schwierigkeitsgrad von **Dark Souls 2**, denn

anschließend auch von einer Maus- und Tastatursteuerung aus der Hölle gequält, und eine native HD-Auflösungen gab's nicht. Wenigstens schafften nach kurzer Zeit Fan-Patches und Mods Abhilfe. From Software versprach für den Nachfolger, aus diesen Fehlern gelernt zu haben, verschob

die PC-Version von **Dark Souls 2** aber trotzdem kurzerhand um über einen Monat nach hinten. Hat sich die Wartezeit gelohnt?

Schon nach wenigen Minuten merken wir: Im Vergleich zum Vorgänger hat sich From Software bei der PC-Umsetzung deutlich

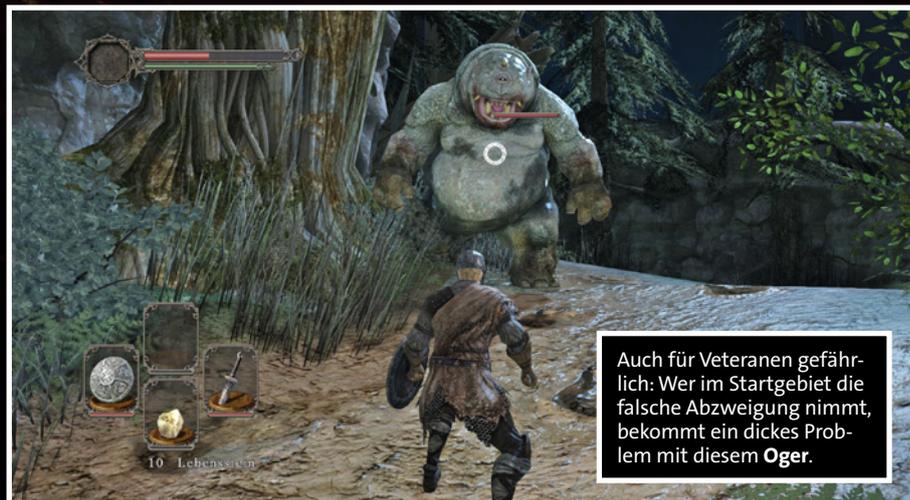
⊕ Stärken

- + gelungene Kampfmechanik
- + bockschwer, aber fair
- + viele Waffen und Items
- + atmosphärische Spielwelt
- + interessanter Multiplayer-Modus

⊖ Schwächen

- größtenteils veraltete Grafik
- Gegner- und Levelrecycling
- fummeliges Inventar
- Aufwand beim Aufleveln

den haben wir ja erwartet. Stattdessen erinnern wir uns bloß an die schreckliche PC-Umsetzung des ersten Teils. Wobei »schrecklich« dieser Schlamperei noch schmeichelt: Damals nämlich mussten wir nicht nur unverständlich lange auf die PC-Version warten, sondern wurden



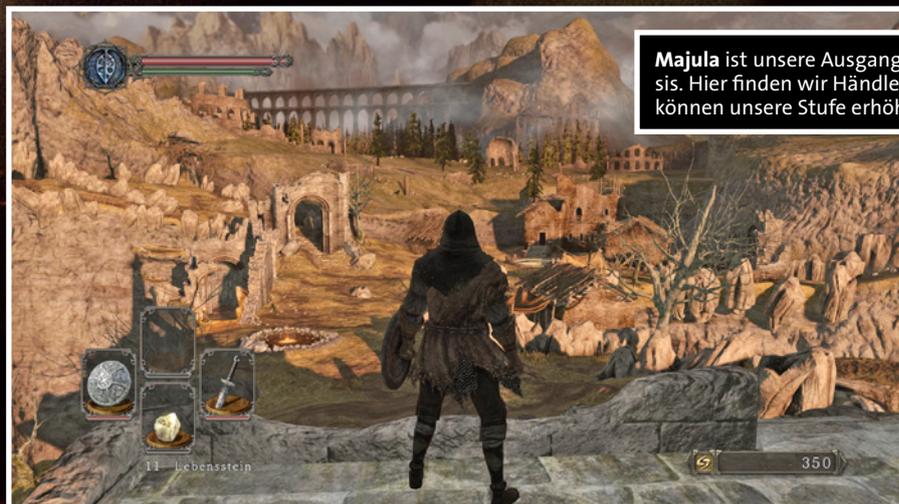
Auch für Veteranen gefährlich: Wer im Startgebiet die falsche Abzweigung nimmt, bekommt ein dickes Problem mit diesem Oger.

Steam-Pflicht

Dark Souls 2 ist sowohl im Handel 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.

mehr Mühe gegeben. Die HD-Auflösungen sind diesmal tatsächlich nativ, die Texturen schärfer, Kantenglättung sorgt im Vergleich zu den Konsolen-Fassungen für das angenehmere Bild, und der unsinnige Framelock von mickrigen 30 Bildern pro Sekunde wurde entfernt. Stattdessen läuft das Geschehen nun mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde über den Monitor. Zur Schönheit wird **Dark Souls 2** deswegen aber nicht unbedingt, und auf die in den Trailern gezeigten hübschen Lichteffekte (siehe Kasten) müssen wir unverständlicherweise komplett verzichten. Gut gelungen ist die Steuerung mit Maus und Tastatur. Waren wir in **Dark Souls** schon froh, wenn wir Gegner überhaupt getroffen haben, bewegen wir unsere Spielfigur im Nachfolger wesentlich präziser. Trotzdem bleibt ein Gamepad die erste Wahl. Selbst wenn die Portierung diesmal erheblich besser gelungen ist, richtig gut ist das Ergebnis immer noch nicht. Wer sich davon allerdings abschrecken lässt, verpasst ein verflüxt spannendes Rollenspiel-Abenteuer. Auch wenn uns die Story etwas bekannt vorkommt.

Wir sind nämlich verflucht, ein Untoter. Wir haben alles verloren, was uns lieb und teuer war, und müssen nun alles daran setzen, nicht zu einer sogenannten Hülle zu verkommen. Das weckt Erinnerungen? Stimmt, die Geschichte von **Dark Souls 2** ähnelt nicht nur der des Vorgängers, sie spielt auch abermals eine vergleichsweise untergeordnete Rolle. Wer mehr über die Spielwelt Drangleic, seine Einwohner und ihren Niedergang erfahren möchte, muss sich diese Informationen aus den kryptischen Sätzen der gewohnt undurchsichtigen NPCs zu-



Majula ist unsere Ausgangsbasis. Hier finden wir Händler und können unsere Stufe erhöhen.

sammenpuzzeln. Das entfaltet zwar seinen ganz eigenen Reiz und passt verdammt gut zur unwirtlichen, kalten Spielwelt, allerdings hatten wir nach dem Abspannen das unbefriedigende Gefühl, dass der Entwickler From Software viel Erzählpotenzial verschenkt hat. Auf Details wollen wir an dieser Stelle natürlich nicht eingehen, nur so viel:

Der Untoten-Plot verspricht wesentlich mehr, als das enttäuschende Ende letztlich hält. Schade drum! Der Einstieg hingegen spielt sich durchweg stimmig.

Rambo oder Nackedei?

Kurz nach unserer Ankunft im »Dazwischen«, einer Art Verbindungswelt, begegnen wir drei alten Frauen, die nach unserem Namen fragen. Im Anschluss dürfen wir unser Aussehen und unsere Klasse wählen. Krieger, Ritter und Schwertkämpfer setzen auf Nahkampfduelle, der Bandit verschießt lieber Pfeile, Kleriker und Zauberer verlassen sich auf Magie, der Erkunder schleppt vom Start weg nützliche Gegenstände wie einen stärkenden Ring mit sich herum, der Bettler hingegen trägt anfangs nichts als einen Lendenschurz – für Spieler, die's richtig hart mögen. Die Klassen unterscheiden sich allerdings nur in den Startwerten voneinander. Im weiteren Spielverlauf können wir die Helden beliebig anpassen, einen Zauberer einfach zum Schwertschwinger entwickeln oder eine Mischklasse erschaffen. Nachdem wir uns für eine Klasse entschieden haben,

machen wir uns in einem kleinen, freiwilligen Tutorial mit der grundlegenden Steuerung vertraut und betreten danach das Örtchen Majula, unsere künftige Ausgangsbasis und der Sammelpunkt für NPCs, die sich dort im weiteren Spielverlauf einfinden. Von nun an heißt es: neue Gebiete erkunden, Gegner plätten, Seelen sammeln und diese entweder in Waffen und Ausrüstung oder in Attribute wie Stärke, Ausdauer und Intelligenz investieren. Von Majula marschieren wir los und entdecken eine fast komplett durchgehende Welt. Naja, zumindest in der Theorie. In der Praxis gehen wir öfter drauf als Kenny aus **South Park**, verlieren dabei immer wieder die mühsam eingesammelten Seelen und sehen stundenlang kein Land. Die Frage lautet: Wer tut sich so etwas freiwillig an?

Klar, ohne gutes Nervenkostüm sollte man in **Dark Souls 2** nicht mal das Tutorial spielen, dafür belohnt uns das Abenteuer mit unfassbar intensiven Momenten und fast unerträglicher Spannung. Ein typisches Beispiel: unsere Begegnung mit dem Spiegelritter. Der Hüne ist so robust, wie er aussieht, und lässt Blitze aus seinem Schwert schießen, um uns kleinzukriegen. Das Blitzegefummel beeindruckt uns freilich wenig, schließlich sind wir »Souls-Veteranen«. Einige Ausweichrollen und Schlagkombinationen später haben wir den Endgegner ordentlich geschwächt. Ha, er fällt sogar auf die Knie und stützt sich auf seinem riesigen Spiegel-

Jetzt ist Timing gefragt: Hat uns der Gegner noch nicht entdeckt, können wir ihm in den **Rücken fallen** und verheerenden Schaden anrichten.



Neu dabei: Der **Pharros Wahrheitsverkünder**. Was es damit auf sich hat? Das verraten wir natürlich nicht!



Versprochen ist versprochen?

Sowohl die Gameplay-Szenen als auch die Trailer, die seit der Ankündigung von **Dark Souls 2** im April 2013 veröffentlicht wurden, weisen einige deutliche Unterschiede zur finalen Version auf. Wir zeigen Ihnen die drei wichtigsten Änderungen.

Die Beleuchtung



Die ersten bewegten Gameplay-Szenen des Hardcore-Rollenspiels zeigten beeindruckende **dynamische Schatten und Lichtquellen** an allen Ecken und Enden. Die schicken Beleuchtungseffekte wirkten zudem wesentlich intensiver und verliehen der düsteren Spielwelt den passenden atmosphärischen Anstrich.



Nachdem die Konsolen-Fassung größtenteils auf Licht- und Schattenspiele verzichtete, lag die Hoffnung auf der PC-Fassung. Doch auch hier suchen wir die gezeigten Grafikeffekte vergeblich. From Software begründete die **Unterschiede** mit dem Ausbalancieren verschiedener Aspekte während der Entwicklung.

Der Einsatz von Fackeln



Bis zur Veröffentlichung von **Dark Souls 2** dachten wir eigentlich noch, der Einsatz von **Fackeln** wäre diesmal essenzieller Bestandteil der Spielmechanik. Aber weit gefehlt: Im gesamten Spiel gibt es nur einen einzigen Abschnitt, in dem es sich wirklich lohnt, Fackeln zu benutzen und Feuerstellen zu entzünden. Es ist gut möglich, dass mit dem Wegfall der im Trailer gezeigten Beleuchtungseffekte auch die Fackeln ihren Sinn verloren haben.

Die zerstörbare Umgebung



Zu den zerstörbaren Kisten und Fässern des ersten Teils gesellen sich in **Dark Souls 2** nun auch zerstörbare Türen und verbarrikadierte Fenster. Jedenfalls teilweise, denn was wir am Ende tatsächlich einschlagen können, gibt uns das Rollenspiel vor. Durch **Wände** brechende Monster wie im Trailer kommen zwar auch vor, allerdings können wir solche Situationen an einer Hand abzählen. Die eigentlich geplante Möglichkeit, Säulen zu zerstören, um Feinden durch herabfallende Trümmer Schaden zuzufügen, fehlt völlig.

schild ab. Versager! Dem geben wir den Rest. Wieder und wieder saust unsere Hellebarde auf den Koloss hinab. Ein, zwei Schläge noch, dann ist er hinüber. Aber bevor es so weit kommt, bricht plötzlich unsere Waffe. Das darf doch nicht wahr sein! Schnell ins Inventar und die Alternativwaffe rauskratzen. Als wir die Zweitwaffe in Händen halten, wird uns klar, dass der Kniefall des Ritters kein Zeichen von Schwäche war: Aus einer Paralleldimension schält sich ein Phantom, betritt unsere Welt durch den Spiegelschild des Spiegelritters und stürmt auf uns zu, während sich der Typ selbst wieder erhebt. Damit haben wir nicht gerechnet, die Karten sind völlig neu gemischt. Wenn wir am Ende doch als Sieger aus dem ungleichen Duell hervorgehen, dann wird vor Freude geschrien, die Hände zittern, und das Herz klopft bis zum Hals. Die **Souls-Reihe** (also auch das gute alte **Demon's Souls**) versteht es einfach meisterhaft, Frust und Freude miteinander zu verbinden. Dank der großartigen Mischung aus Ausweichen, Blocken, Kontern und Ausdauermanagement verlaufen die Kämpfe dabei fast ausnahmslos fair. Wenn wir draufgehen, ist es schlicht unsere Schuld, weil wir nicht aufgepasst haben. Außerdem spielen die Entwickler gekonnt mit dem Reiz des Unbekannten: Wir sind nahezu ständig auf uns alleine gestellt, entdecken kleine und große

Der Herr der vier Ringe

Geheimnisse, die achtlos vorbeilümmelnden Gelegenheitsspielern ganz bestimmt entgehen würden. Aber die wären hier ohnehin fehl am Platz, **Dark Souls 2** ist Hardcore. Oder um das Kind beim elitären Namen zu nennen: Wer die Gemeinheiten dieser spielbaren Todesfalle übersteht, fühlt sich schlicht ein wenig besser als der Rest. Besser als diese Casual-Games-Luschen.

Schon nach den ersten bewegten Bildern war abzusehen, dass **Dark Souls 2** wenig fundamental Neues bieten würde. Dafür gibt es allerdings eine Vielzahl kleiner Änderungen, die größtenteils Sinn ergeben und das Heldenleben zumindest komfortabler gestalten. Konnten wir im Vorgänger erst spät im Spiel die hilfreichen Lagerfeuer mittels Schnellreise erreichen – und selbst dann nicht alle – dürfen wir nun bequem zwischen jedem dieser bereits entdeckten Checkpoints hin und her wechseln, ohne absurd lange Laufwege in Kauf nehmen zu müssen. Das Inventar wirkt inzwischen etwas aufgeräumter, übersichtlich ist es allerdings immer noch nicht. Dafür können wir dort nun statt zwei gleich vier Ringe gleichzeitig an die Finger stecken. Der Handschmuck gibt Boni wie Giftrisistenzen, höhere Angriffswerte oder eine schnellere Regeneration der Ausdauer. Wie in **Dark Souls** werden bei jedem unserer Lagerfeuerbesuche nicht nur bereits besiegte Standardgegner wiedergeboren, sondern wir bekommen auch unsere Heiltränke zurück, die



Zwar ist es schön, hin und wieder nach Majula zurückzukehren, allerdings ist es trotzdem nervig, dass wir nur bei dieser Dame **aufleveln** dürfen.

Souls, sind aber trotzdem noch skurril, furchteinflößend oder ekelhaft genug, um im Gedächtnis zu bleiben. Ein Obermott, dessen Sirenengesang uns durch einen ganzen Abschnitt begleitet, hat es uns übrigens besonders angetan. Mehr wollen wir aber nicht verraten. Das Prinzip »wenig Zuckerbrot, aber viel Peitsche« funktioniert zudem immer noch tadellos. Wenn uns ein Boss das Leben zur Hölle macht, bleiben meist mehrere Möglichkeiten, um den Spieß umzudrehen. Wir könnten zum Beispiel nochmal die Umgebung nach möglichen Hilfsmitteln absuchen oder zum Menschen werden und dadurch andere Spieler oder NPCs beschwören, die uns zu Hilfe eilen. Oder wir sehen uns nach Abschnitten um, die wir noch nicht aufgeklärt haben. Ohne Menschlichkeit und Alternativ-Route bleibt uns natürlich noch das klassische »Farmen«.

Wie schon im ersten Teil sammeln wir dabei gezielt Seelen und Rohstoffe, verbessern so unsere Waffen und Rüstungen und können den Kram später sogar verzaubern lassen. Unsere Hellebarde teilt dann zum Beispiel mit jedem Schlag zusätzlichen Blitzschaden aus, während unser Ersatzbreitschwert auf Verbrennungen setzt. Natürlich gibt es auch wieder die Möglichkeit, verstärkte Waffen mit Boss-Seelen in einzigartige Gegenstände zu verwandeln. Das fällt diesmal aber weniger motivierend aus. Mussten wir in **Dark Souls** noch mühevoll eine bestimmte Standardwaffe aufwerten, um sie dann zur coolen Bosswaffe zu transformieren, können wir unsere Boss-Seelen diesmal einfach direkt gegen die mächtigen Mordinstrumente eintauschen. Natürlich freuen wir uns immer noch auf diese besonderen Waffen, das Gefühl, nach langer, mühsamer Arbeit endlich den gerechten Lohn zu erhalten, ist aber längst nicht so ausgeprägt wie im Vorgänger.

Serientypisch bietet **Dark Souls 2** keinen klassischen Multiplayer-Modus mit Freundes-Einladungen und Serverbrowsern, dennoch können wir gemeinsam mit anderen Spielern kämpfen. Doch Vorsicht: Sobald wir den Online-Modus aktivieren, besteht auch die Chance, dass andere Spieler in unsere

sogenannten Estus-Flakons. Neuerdings besitzen wir anfangs allerdings nur ein Exemplar. Wollen wir den Vorrat permanent aufstocken, müssen wir Ausschau nach Flakon-Scherben halten – und da wären wir wieder bei den versteckten Geheimnissen. Zur Wirkungsverstärkung der Tränke müssen wir diesmal edlen Knochenstaub finden, den wir im Lagerfeuer verbrennen. Da wir im Kampf kurzzeitig wehrlos sind, wenn wir flüssige Heilung schlucken, lohnt es sich zudem, immer ein paar der neu eingeführten Lebenssteine parat zu haben. Vorteil: Wir müssen nicht stehen bleiben, um die kleinen Helfer zu benutzen. Dafür laden sie unsere Lebensenergie aber nur sehr langsam wieder auf. Egal ob Heiltrank oder Lebensstein, dem Tod entgeht in **Dark Souls 2** trotzdem niemand. Diesmal trifft uns das Ableben allerdings noch härter. Jedes Mal, wenn wir ins Gras beißen und wieder aufstehen, verringert sich der Maximalwert unserer Lebensenergie, bis am Ende nur noch 50 Prozent bleiben. Wer gerne unschuldige NPCs schlachtet und im Multiplayer-Modus in die Welten anderer Spieler eindringt, dem wird der Lebensbalken sogar um bis zu 90 Prozent gekürzt. Aufheben lässt sich dieser Zustand nur durch das Benutzen von erbeuteter Menschlichkeit. Als Mensch bekommen wir unsere volle Energie zurück, doch die Freude ist nur von kurzer Dauer: Sobald wir erneut sterben, werden wir wieder zum Untoten, und das ganze Spielchen geht von vorne los. Gar nicht so einfach, denn Menschlichkeit wächst nicht auf Bäumen, und auch Händler haben keinen unbegrenzten Vorrat. Allerdings wird unser Abenteuer gerade deshalb noch einen Tick spannender. Ein paar Neuerungen fallen aber auch negativ auf. Unsere Stufe steigern und Talentpunkte verteilen – das dürfen wir jetzt nicht mehr an jedem beliebigen Lagerfeuer, sondern nur noch bei einem bestimmten NPC in Majula. Praktische Reisefunktion schön und gut, aber so etwas unterbricht den Spielfluss unnötig ohne einen greifbaren spielerischen Nutzen.

Etwas mehr Originalität hätten wir uns übrigens von der neuen Spielwelt und ihren Bewohnern erhofft. Einige der über 25 Abschnitte ähneln den Schauplätzen des ers-

ten **Dark Souls** nämlich verdächtig. Das erste Gebiet »Wald der gefallenen Riesen« könnte glatt als »Stadt der Untoten« durchgehen, der »Heideturm« gleicht »Anor Londo«, und »Das Loch« wirkt mit seinen in Dunkelheit gehüllten Holzbauten wie der architektonische Zwilling Bruder von »Schandstadt«. Diese Zweitverwertung lässt sich auch bei manchen Gegnern beobachten. Dick gepanzerte Hünen mit noch dickeren Schwertern kennen wir ebenso wie Basilisken, und auch ein Bosskampf gegen Gargoyles auf einem Kirchturm kommt uns merkwürdig bekannt vor. Ja, natürlich haben die Ähnlichkeiten einen storybedingten Hintergrund. Trotzdem hätte so viel Recycling nicht sein müssen. Aber nicht falsch verstehen: **Dark Souls 2** macht trotzdem verdammt viel Spaß und bietet genügend vollkommen neue Gebiete. Und sind die mal erreicht, dann wird's trotz der hoffnungslos veralteten Engine einfach wunderbar atmosphärisch. Ein Drachenhorst beispielsweise ist so grandios in Szene gesetzt, dass wir minutenlang innehalten, um den Anblick mit all seinen verschlungenen Brücken und den vorbeigleitenden Lindwürmern zu bestaunen. Ebenfalls toll: Ein nächtlicher Schlossbesuch, der mit Blitz, Donner und stimmigen Lichtverhältnissen für Gänsehaut sorgt. Die Bossgegner erreichen zwar nicht immer das Niveau von **Dark**

Level-Recycling



Darf es ein Pfund Recyceltes sein? Der **Heideturm** und seine Bewohner könnten direkt aus **Dark Souls** stammen.



Sterben ist menschlich

Florian Heider
Redakteur
flo@gamestar.de

Bringen wir den unangenehmen Teil hinter uns: Story-Anspielungen hin oder her, die ein oder andere recycelte Gegend hätte sich From Software nun wirklich sparen können. Außerdem ist das Spiel technisch hoffnungslos veraltet, und trotz der spürbaren Verbesserungen funktioniert die Maus- und Tastatursteuerung immer noch nicht perfekt. Über all diese Dinge kann ich aber locker hinwegsehen, denn Dark Souls 2 ist richtig großes Rollenspiel-Kino für leidensfähige Hardcore-Spieler. Ich weiß nicht, wie oft ich schreiend vor dem Monitor saß, mal aus Frust, mal aus Freude. Für Fans des Vorgängers ist der zweite Teil ohnehin Pflichtprogramm, Neulingen rate ich an dieser Stelle: Geben Sie dem Spiel eine Chance, spielen Sie mit Bedacht, und ärgern Sie sich maßlos, falls es mal schlecht läuft; und das wird es garantiert. Denn wenn Sie dranbleiben, erwartet Sie eine fantastische Reise, die Ihnen ganz sicher im Gedächtnis bleibt.

Welt eindringen, bloß um uns mitten im härtesten Kampf in den Rücken zu fallen. Selbst als menschliche Hülle sind wir in **Dark Souls 2** nicht mehr vor Übergriffen anderer Abenteurer sicher. Außerdem können wir freundlich gesinnte Koop-Mitspieler be-

schwören. Zwei kleine Zugeständnisse an Gelegenheitsspieler gibt es dann doch, allerdings dürften auch Veteranen durchaus dankbar dafür sein: Zum einen können wir unsere Fähigkeitspunkte bei Bedarf vollständig umverteilen, den passenden Gegenstand vorausgesetzt. Zum anderen verschwinden Gegner permanent, nachdem wir sie zehn Mal erledigt haben. Wer später gut gestärkt zum Seelensammeln zurück-

Singender Boss

kehrt und seine 08/15-Feinde wiederhaben will, der kann sie sich mit einem speziellen Gegenstand aber zurückholen. Natürlich hat die Sache einen Haken: Die Feinde sind fortan stärker. Wir sollten uns also gut überlegen, wann und ob wir den Gegenstand einsetzen, denn die Beschwörung kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Nach dem ersten Durchgang, für den wir übrigens rund 50 Stunden gebraucht haben, ist noch lange nicht Schluss. »New Game Plus« wartet mit weiteren Herausforderungen und einem noch höheren Schwierigkeitsgrad. Nach mittlerweile über 80 Stunden Hardcore-Abenteuer können wir ruhigen Gewissens sagen: **Dark Souls 2** ist ein sehr gutes Spiel, das sich weiterhin nicht dem Mainstream beugt und die Klasse des Vorgängers erreicht. **FH**



Das hätte auch böse enden können. Wenn wir munter drauflos schnetzeln, sinkt unsere **Ausdauer** schneller, als wir »Ihr seid gestorben« sagen können.



Vorher: Hach, wir sprühen vor Leben. Als **Mensch** können wir unter anderem NPCs und menschliche Mitspieler beschwören.

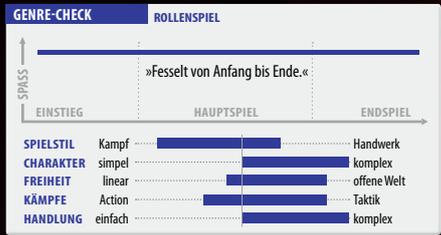
Nachher: Irgendwie fühlen wir uns nicht so gut. Als **Untoter** verlieren wir mit jedem Tod einen Teil unserer Lebensenergie.

TERMIN 25.4.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Dark Souls 2

Action-Rollenspiel

Publisher Bandai Namco
Entwickler From Software
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Anleitung (37 Seiten)
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3), Deathmatch (4)
SPIELTYPI Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Fügt sich nahtlos in die atmosphärische Spielwelt ein.«

GRAFIK

- gute Weitsicht
- teils nette Licht- und Schatteneffekte ...
- ... teils Grafik von vorgestern
- größtenteils grobe Texturen

6/10

SOUND

- unheimlich guter Score ...
- ... der subtil und stimmig eingesetzt wird
- gute Kampfgeräusche
- wenig Umgebungsgeräusche

9/10

BALANCE

- knüppelhart, aber nie unfair
- jeder Gegner lässt sich mit der richtigen Taktik besiegen
- gute Waffenbalance
- seltene »Trial & Error«-Momente

9/10

ATMOSPHERE

- faszinierende Spielwelt
- gelungene Untergangsstimmung
- interessante Charaktere

10/10

BEDIENUNG

- gute Gamepad-Steuerung
- akzeptable Maus- und Tastatursteuerung
- verbesserte Menüführung ...
- ... die aber immer noch sperrig ist

7/10

UMFANG

- riesige Spielwelt
- optionale Gebiete und Endgegner
- New Game Plus
- weit über 50 Stunden Spielzeit
- teils recycelte Gegner und Abschnitte

10/10

QUESTS/HANDLUNG

- gelungener Einstieg
- regelmäßige Bosskämpfe
- Story regt zum Nachdenken an ...
- ... bietet aber ein enttäuschendes Ende
- Spielfigur bleibt völlig blass

6/10

CHARAKTERSYSTEM

- acht Klassen
- freie Charakterentwicklung
- Statuswerte können neu verteilt werden

9/10

KAMPFSYSTEM

- spannende Kämpfe
- taktischer Tiefgang
- Gegner mit unterschiedlichen Angriffsmustern
- Zauberer benötigen schwer zu findendes Fernglas für Fernattacken

9/10

ITEMS

- Vielzahl an Waffen und Rüstungen ...
- ... die sich aufrüsten lassen
- unterschiedliche Rüstungssets
- viele Gegenstände ...
- ... deren Verwendungszweck nicht immer klar ist

10/10

