

Der Boss hat schon die zweite Angriffsstufe erreicht, was man an seinen brennenden Klingen erkennen kann.

Lords of the Fallen

Als Böser gegen das Böse. In einem Action-Rollenspiel aus Deutschland, das verspricht, mehr als nur gut zu werden. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **CI Games** Entwickler: **Deck 13 (Venetica, GS 11/09: 83 Punkte)**
Termin: **31.10.2014** Status: **zu 90 % fertig**

Auf DVD: Preview-Video

Weicheier bitte weitergehen! In Lords of the Fallen stellen wir uns in Dark-Souls Manier gegen die Kreaturen einer bösen Gottheit.

Die grundsätzliche Verpackung des Action-Rollenspiels klingt nach schnarbigstem Klischee, aber wenn Entwickler Deck 13 eins in den vergangenen Jahren bewiesen hat, dann, dass das Studio Geschichten erzählen kann. Und so treten wir nicht als strahlender Held in ebenso strahlender Rüstung in den Kampf, sondern als jemand, der sich mit dem Bösen nahezu so gut auskennt wie die Gottheit aus Dark Souls. Getreu dem Motto »Bekämpfe Feuer mit Feuer« wählt man uns, einen notorischen Verbrecher, dessen zahlreiche Tätowierungen von zahlreichen Untaten erzählen, um die Menschheit zu retten. Das riecht nach einer Läuterungsgeschichte, die sich um den finsternen Helden und einige weitere Figuren entspinnt. Allerdings ohne stundenlange Zwischensequenzen. Auch wenn uns die in der Engine sicherlich ausnehmend gut gefallen würden, die Deck 13 programmiert hat. Mit dem Ziel, aktuelle PCs als auch die neue Konsolengeneration mit einer

den Möglichkeiten angemessenen Optik zu befeuern. Statt grau-braun-grauem Einerlei erwarten uns in Lords of the Fallen satte Farben, hoch aufgelöste Texturen sowie schöne Licht- und Schattenspiele.

Doch statt in teure Zwischensequenzen investieren die Entwickler ihr Geld und ihre Zeit lieber in Gegnervielfalt, Herausforderungen, Leveldesign und vor allem ins Kampfsystem. Das macht jetzt schon einen ziemlich geschliffenen Eindruck, wie wir inzwischen selbst ausprobieren konnten. Ausweichen, blocken, parieren, zuschlagen – nur wer all das geschickt einsetzt, hat eine Chance auf Überleben. Wer obendrein noch ein Auge für Details hat, kann so manche fordernde Auseinandersetzung zu einem Kinderspiel werden lassen. Zwei hübsch mit Pusteln bewachsene Mutanten lauern etwa in einer kleinen, von Arkaden eingefassten Halle auf uns. Oder nein, wir lauern den Mutanten auf, die können nämlich nicht sehen. Allein unsere Geräusche verraten unseren Standort. Deswegen nähern wir uns dem ersten möglichst langsam über einen kleinen Umweg hinter den Säulen entlang.

Ein schneller Streich mit zwei Dolchen von hinten, und das Vieh ist hinüber. Der Schadensbonus für Angriffe aus dem Hinterhalt ist also nicht ohne. Schade daran nur, dass die Aktion noch ohne Schleichanimation auskommen muss. Die dürfte Deck 13 gerne noch einbauen. Aber nun ist's ohnehin erst mal vorbei mit Schleichen, der zweite Mutant hat uns lokalisiert und schwingt seine langen und tödlichen Arme in unse-

Wer pennt, verliert.

re Richtung. Wir müssen flott die Position wechseln und darauf hoffen, dass der verbliebene Gegner unsere akustische Fährte verliert. Zur Sicherheit wechseln wir trotzdem noch unsere Dolche gegen ein Kurzsword und einen Schild und unsere



Gegner zu beobachten, schadet nicht. Vielleicht lässt sich ein Kampf ja einfacher gestalten.

⊕ Stärken

- + bildhübsch
- + verrücktes Gegnerdesign
- + viel Freiheit beim Kampf

⊖ Schwächen

- keine Schleichanimation
- Zu kurz für die Zielgruppe?



Diese Gesellen verpassen uns schnell viel Schaden, sollten sie uns erwischen. Aber sie sind blind und können uns nur übers Gehör orten.

leichte gegen eine dickere Rüstung. Das klappt dank des einfach zu bedienenden Inventars von Lords of the Fallen in Windeseile. Kein Vergleich zur Wurschtelei in Dark Souls. Mit Schwert und Schild und dem nötigen Geschick erledigen wir dann auch das verbliebene Blindvieh.

Dass wir quasi ohne große Mühen durch die Spielweisen schalten können, liegt daran, dass Lords of the Fallen nur zu Beginn drei Klassen vorgibt (Krieger, Schurke und Kleriker), die wir aber dann nach Belieben modifizieren und ausbauen können. Ein Kleriker ist also nicht das ganze Spiel eher auf defensive Spielweise gebucht. Überhaupt defensiv? Ha! Doch nicht nach dem Triumph gegen die zwei gerade umgenieteten Monster. Voller Elan geht's weiter in den nächsten Gang. Wo uns ein besonders fetter Typ mit einem gigantischen Schild den Weg versperrt. Von hinten rankommen und seinen ungeschützten Rücken malträtiert? Keine Chance. Aber wir haben ein paar Meter vorher ein paar verdächtig lose Bretter auf dem Boden gesehen. Wie wäre es, wenn ... Tatsächlich, der Koloss springt auf uns an, als wir versuchen, ihn aus seiner Starre zu lösen. Er stürmt auf uns zu, wir weichen zurück, dann aus – und sehen noch

mit einer unglaublichen Genugtuung, wie er durch die Bretter in einen bodenlosen Schacht fällt. Na, das war ja einfach. So kann's weitergehen. Tut es aber nicht. Gleich im nächsten Raum fallen wir den Giftattacken einer riesigen Spinne zum Opfer. Also alles noch mal ab dem letzten Speicherpunkt.

Wir sollten dabei möglichst flott vorgehen, denn am Ort unseres Ablebens warten tatsächlich unsere bis dahin verdienten und noch nicht in Skills und Werte investierten Erfahrungspunkte auf uns. Leider nicht dauerhaft. Je länger wir zu unserer Sterbestätte brauchen, desto weniger Punkte können wir wieder aufklauben. Trödeln wir gar zu sehr, sind alle futsch. Um solche schmerzhaften Verluste zu vermeiden, hat sich Deck 13 einen hübschen Kniff ausgedacht. Wir dürfen Erfahrungspunkte in einer Art Bank ablegen. Allerdings sind die gesicherten Punkte weniger wert als die, die wir mit uns rumschleppen. Wir müssen abwägen: lieber auf Nummer Sicher gehen und für einen neuen Skill Punkte um Punkte horten oder darauf hoffen, dass wir nicht ins Gras beißen und so schnell zu coolerem Kram kommen.

Wir vertrauen, ignorieren die Bank und ziehen weiter. Es ist ja ohnehin nur eine Demo.

Außerdem klappen die Auseinandersetzungen auch immer besser. Aber von einer Sekunde auf die andere kippt unsere Euphorie in kaltes Entsetzen. In einer großen Arena wartet einer der mächtigen Bosse auf uns. Klar, wir erkennen seine Angriffsmuster recht schnell, aber unsere Taktik, den Riesen mit dem gigantischen Metallhelm und den Messerarmen immer und immer wieder mit einem Schildschlag zu betäuben (klappt nur mit bestimmten Schilden), geht nicht auf. Unsere Finger verpassen drei Mal den richtigen Moment, wir werden über den Haufen gerannt und verlieren Lebenspunkt um Lebenspunkt. Zwar richtet es ein Heiltrank kurzzeitig, aber als der Boss die nächste Stufe erreicht (brennende Messer) und wir eine halbe Nanosekunde nicht aufpassen, ist's vorbei. Unsere schwitzigen Hände legen das Gamepad (Maus und Tastatur sollen auch möglich sein) zur Seite, wir atmen durch und freuen uns darauf, dem Zwischengegner bald mit Vorbereitung erneut gegenüber zu treten. So lange dauert's nicht mehr. Bereits im kommenden Herbst soll Lords of the Fallen erscheinen. **PEI**



Wir dürfen auch leichte Stoffummel mit schweren Schulterschützern des Kriegers verbinden.



Knackig, aber kurz

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Lords of the Fallen geht flotter von der Hand als Dark Souls, ohne dabei gleich einfacher zu sein. Es fühlt sich nur alles wesentlich flüssiger an. Außerdem dürfen selbst Hardcore-Kampfspiele im Jahr 2014 wie Spiele aus dem Jahr 2014 aussehen und nicht wie von vor zehn Jahren. Auch diesbezüglich punktet Deck 13 bei mir. Das einzige, was mir momentan ein wenig Sorge bereitet, ist die Spielzeit. Gerade die Dark Souls-Fans wollen Abenteuer von 50 bis 80 Stunden Länge, Lords of the Fallen soll man aber in 15 bis 20 Stunden erledigen können, ohne allzu viel zu verpassen. Wenn das potenzielle Käufer mal nicht abschreckt.

Potenzial: Sehr gut