

Lords of the Fallen

Bitte mehr Patches

Nein, das ist kein Dark Souls. Macht aber nix. Wir bewerten Lords of the Fallen im Test als das, was es ist: ein roher Edelstein, der es mit ein bisschen mehr Feinschliff zum Überraschungshit schaffen könnte. Von Dmitry Halley

Genre: Rollenspiel Publisher: City Interactive Entwickler: Deck 13 Termin: 28.10.2014 Sprache: Deutsch Preis: 50 Euro

Jeder liebt Bad Boys. Na gut, das ist im echten Leben vielleicht etwas übertrieben, wenn's aber um Rollenspiele aus Deutschland geht, hat dieser Satz als Design-Maxime definitiv seine Daseinsberechtigung. So leben Gothic und Risen samt ihrer Nachfolger seit jeher von Raubeinen, Helden mit krimineller Vergangenheit und »Aufs Maul«-Mentalität. In Das Schwarze Auge: Blackguards steuern wir sogar eine ganze Truppe zwielichtiger Halunken, denen das Schicksal der Welt nur deshalb etwas bedeutet, weil es gleichzeitig um ihre eigene Haut geht. Und auch in Lords of the Fallen, dem neuen Action-Rollenspiel des Frankfurter Entwicklers Deck 13, verkörpern wir mit Ex-Häftling Harkyn einen blutrünstigen Schurken, der eigentlich auf Lebzeiten hinter Gitter gehört. Dass er trotzdem Freiluft schnuppern darf, hat einen einfachen Grund: Harkyn muss die Welt retten. Warum ausgerechnet er dafür der Richtige ist, finden wir in der rund 15 bis 20-stündigen Reise durch einen verschneiten, von Dämonen befallenen Bergpalast selbst heraus.

Allerdings ist dieser Dark-Fantasy-Trip lange nicht für jeden Spieler uneingeschränkt lohnenswert – Lords of the Fallen hat bereits durch Vorschau-Versionen im Vorfeld für viele Diskussionen innerhalb der YouTube-Community gesorgt. Die meisten

Streitpunkte hängen damit zusammen, dass es sich in der Wahrnehmung der Spieler sehr durch ein anderes Spiel definiert, dem es deshalb häufig gerecht werden muss: Dark Souls. Kein Wunder, schließlich sieht es ihm auf den ersten Blick sehr ähnlich. Deshalb wird das Action-Rollenspiel auch nach Erscheinen sicherlich polarisieren. Weil wir Lords of the Fallen aber nicht anhand eines anderen Spiels bewerten wollen, haben wir den Vergleich auf einige wenige Aspekte beschränkt und stellen uns ganz unabhängig von der Souls-Serie die Frage: Ist es ein fesselndes Spielerlebnis?

Bad Boy allein ist nicht alles

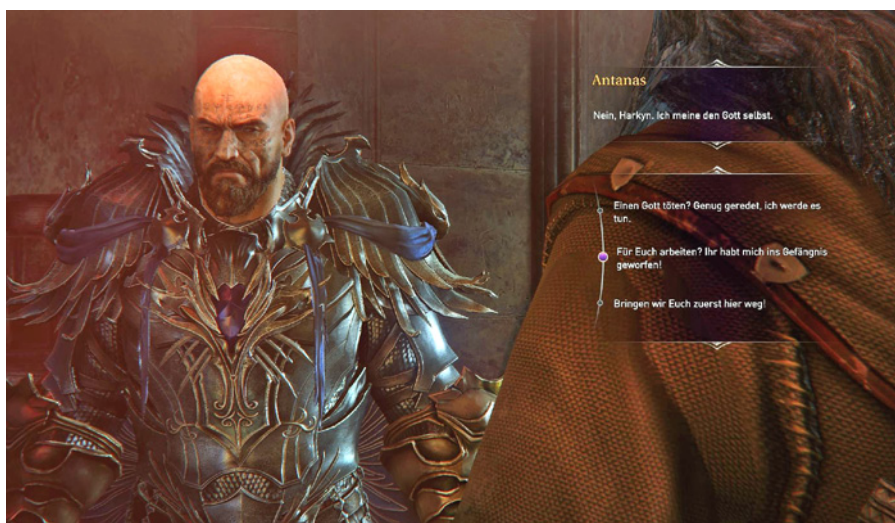
Zumindest wenn es um die Story geht, müssen wir diese Frage mit einem ernüchterten Nein beantworten: Die eigentlich spannende Ausgangssituation rund um einen kriminellen Anti-Helden gewinnt an keiner Stelle wirklich an Fahrt. Und das ist ärgerlich, weil die Atmosphäre von Lords of the Fallen herausragend ist – bereits in den ersten Räumen der verschneiten Bergfestung spüren wir die düstere Bedrohung fremder Mächte, die Gräueltaten, die hier geschehen sein müssen. Auch das Artdesign kann sich sehen lassen: Die mittelalterliche Architektur wirkt genauso stimmig wie die Dämonenwelt, in der wir einen großen Teil des Spiels verbringen, jede Waffe und Rüstung ist ein-

zigartig gestaltet, sodass wir uns gerade deshalb auf neue Gegenstände freuen. Das alles hätte eine überaus atmosphärische Basis für eine fesselnde Geschichte werden können – wenn Deck 13 die Spielwelt mit nachvollziehbaren Charakteren und einer stimmigen Dramaturgie ausgestattet hätte. Was genau Fiesling Harkyn verbrochen hat, erfahren wir nicht, seine Persönlichkeit bleibt schleierhaft und ohne Tiefgang. Weder erzählt uns Lords of the Fallen genug über den glatzköpfigen Haudrauf, noch lassen sich aus seinen Handlungen oder Interaktionen mit den anderen Figuren interessante Rückschlüsse auf seine Persönlichkeit gewinnen. Meist wirkt er lustlos und gelangweilt, ohne eine eigene Motivation zu entwickeln.

Harkyn läuft ins Leere

Stattdessen erledigt er – und damit der Spieler – murrend all die Aufgaben, die uns die Handvoll Nebencharaktere mit auf den Weg geben. Und die drehen sich meist um die Invasion der Rhogar, blutrünstige Dämonen-Zombies, die einer dunklen Gottheit dienen. Die eigentlich interessante Idee, einen Fiesling gegen noch schlimmere Fieslinge antreten zu lassen, läuft aufgrund der fehlenden Persönlichkeit von Harkyn ins Leere; die Story wirkt roh, als würden ihr essenzielle Zwischensequenzen, Dialoge oder Hintergrundinformationen fehlen. So befinden wir uns mehr als die Hälfte des Spiels auf der Suche nach dem Menschenführer Antaras, ohne wirklich zu wissen, warum wir das tun sollen oder wer der Kerl überhaupt ist. Nachdem wir ihn endlich ausfindig gemacht haben, erzählt er uns kurz, dass wir auch noch die übrigen Herrscher töten müssen, und schickt uns prompt wieder fort.

Es ist, als würde uns das Setting konsequent auf Distanz halten, als könnte es sich nicht entscheiden, ob es eher direkt über Zwischensequenzen oder Dialoge oder subtil mit kreativen Leerstellen vermittelt werden will. Und am Ende erreicht es uns deshalb weder auf die eine noch auf die andere Weise. Mit Auslassungen zu arbeiten, kann durchaus ein elegantes Stilmittel sein, wenn es die Kreativität des Spielers beflügelt, diese selbst zu schließen. Lords of the Fallen gelingt das aber zumindest in der Hauptquest an keiner Stelle, weil hinter dem Kampf



Harkyn ist ein Bad Boy – im Spiel merken wir das aber lediglich an seinen ruppigen Antworten.



Die Boss-Gegner sind zahlreich und erfordern unterschiedliche Taktiken. Als oberste Regel gilt stets, im richtigen Moment auszuweichen.

gegen die dämonischen Rhogar keine erzählerische Tiefe steckt. Ohne dass uns die Charaktere, die Welt oder die eigenen Beweggründe in irgendeiner Form nähergebracht werden, wird uns die Handlung schnell egal. Wer die Stärken von Lords of the Fallen erleben will, konzentriert sich deshalb zurecht eher auf die Spielmechaniken als auf die erzählte Geschichte.

Kein Dark Souls – na, und?

Und gerade dort werden sich die Geister der Spieler scheiden zwischen denen, die ein deutsches Dark Souls erwarten, und all jenen, die Lords of the Fallen als eigenständiges Action-Rollenspiel betrachten. So oder so lässt sich rein spielmechanisch die Ähnlichkeit zu From Softwares Souls-Serie nicht leugnen – wer einen der bockschweren Teile gespielt hat, wird Lords of the Fallen instinktiv bedienen können. Ganz anders als in Dark Souls funktioniert allerdings auch die

Steuerung mit Maus und Tastatur einwandfrei und geht gerade bei der Kameraführung sogar merklich präziser von der Hand als mit Gamepad. Den Großteil des Spiels über sind wir mit Kämpfen beschäftigt und dabei ist vor allem Geschick gefragt.

Anders als bei vielen Rollenspielen geben uns zusätzliche Attributspunkte in Lords of the Fallen bestenfalls einen Schadensbonus oder sie schalten neue Zauber manöver frei – wer sich gegen die Rhogar-Dämonen nicht um präzises Timing bemüht und kein Gefühl für Harkyns Geschwindigkeit oder Trägheit entwickelt, der wird sich bereits am ersten Boss die Zähne ausbeißen. Das Kampfsystem funktioniert grundsätzlich einwandfrei und gibt uns das Gefühl, als Spieler stetig besser zu werden, indem wir die Angriffsmuster der Feinde studieren, neue Waffen ausprobieren und Schildparaden verinnerlichen. Dabei können wir unseren Spielstil recht individuell zusammen-

stellen: Auf Tastendruck rüstet sich Harkyn entweder mit Schild und Schwert oder er packt die Waffe für mehr Wumms mit beiden Händen an, opfert damit aber seine De-



Bitte ein Nachfolger

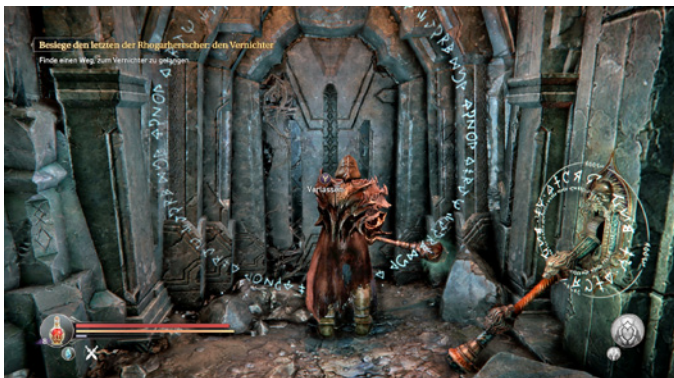
Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Dark Souls hin, Dark Souls her – wieso vergleicht eigentlich niemand Lords of the Fallen mit dem grandiosen Darksiders? Genau wie das Action-Adventure von Vigil Games ist Lords of the Fallen für mich weniger ein Hardcore-Rollenspiel als vielmehr ein Zelda für Erwachsene. Und als solches funktioniert es für mich ganz ausgezeichnet. Manchmal braucht es eben nicht mehr als eine faszinierende Spielwelt, ein paar Rätsel und unterhaltsame Kämpfe, damit ich für ein paar Stunden den Alltag vergessen kann. Klar passt die Story auf einen Bierdeckel, dafür lassen die teils atemberaubenden Panoramen und cool designten Gegner umso mehr Geschichten in meinem Kopf entstehen. Und ja, die Skills sind nur mäßig ausbalanciert. Aber das habe ich spätestens dann vergessen, wenn ich mit meinem nagelneuen Kriegshammer ein paar form-schöne Helmdellen verteile.

Ich gebe offen zu, dass ich vielleicht ein wenig zu nachsichtig mit Lords of the Fallen bin – die offensichtlichen Schwächen sind nicht wegzudiskutieren. Aber es gibt eben diese Spiele, denen ich Schwächen gern verzeihe, weil ich sehe und spüre, mit wie viel Herzblut die Entwickler dabei waren. Lord of the Fallen wird natürlich trotzdem nicht mein Spiel des Jahres werden. Aber auf meiner persönlichen »Bitte einen noch besseren Nachfolger!«-Liste steht es definitiv ganz weit oben.



Die Hinterrücks-Angriffe sind mächtig, funktionieren aber nur bei kleineren Feinden.



Manche Türen lassen sich nur mit dem Zauberhandschuh öffnen – Rätsel gibt's im Spiel aber so gut wie keine.



Jeder Zauber wird durch diesen Feuergeist dargestellt, der sich vor Harkyn manifestiert. Fragen Sie uns nicht, warum.

ckungsmöglichkeiten. Oder wir stülpen uns den Fernzauber-Handsuh über die linke Hand, um im richtigen Augenblick magische Granaten oder Projektile zu verschleudern.

Alles auf Krieger

Allerdings ist Harkyn im Kern ein Krieger. Zwar können wir bei der groben Charaktererstellung ein leichteres Schurken-Set wählen oder mit ein bisschen mehr Zauberkraft starten, ein waschechter Assasine oder Vollmagier wird der Ex-Knacki aber nicht. Klar, wenn wir uns langsam nähern oder den Feind geschickt umtänzeln, können wir bei manchen Rhogar einen starken Hinterrücksangriff starten, bei schweren Gegnern oder Bossen funktioniert das aber nicht. Und auch die drei Magieschulen wirken eher unterstützend, indem sie uns heilen, stärken oder den Gegner verlangsamen. So läuft's in Lords of the Fallen in der Regel auf den Nahkampf hinaus. Diese fehlende Klaskensvielfalt mag Rollenspielveteranen übel aufstoßen, wer sich hingegen eher auf actionlastige Kurzweil freut, profitiert von der Tatsache, dass man in punkto Skill-Verteilung kaum etwas falsch machen kann. So haben wir in einem Durchlauf mit relativ leichter Bewaffnung begonnen, uns später als schwerer Panzerschrank verdingt, nur um am Ende bei einem Mix aus wendigem Akrobaten und übergroßer Zweihand-Klinge zu landen.

Lords of the Fallen gibt uns die Freiheit, unterschiedliche Kampfstile auszuprobieren, bevor wir uns auf eine Spielweise einschließen. Das Aufleveln funktioniert dabei recht intuitiv. Mit jedem erledigten Gegner gewinnen wir Erfahrung, die wir dann in At-

tributsteigerungen oder in unsere Zauberkräfte stecken.

Einen Kniff gibt's dann aber doch: Lords of the Fallen belohnt Risiko. Wer stirbt, verliert an Ort und Stelle all die Erfahrung, die er nicht verteilt hat, und hat beim erneuten Versuch nur begrenzte Zeit, um selbige wieder einzusacken. Stirbt man auf dem Weg dahin erneut, ist der Fortschritt futsch. Es lohnt sich aber trotzdem, nicht alle gewonnenen Punkte direkt zu verteilen, denn je mehr Erfahrungspunkte wir mit uns herum-schleppen, desto mehr gewinnen wir mit jedem neuen Gegner dazu. Eigentlich ein spannendes »Risk-Reward«-System – wenn Harkyn leicht zu töten wäre.

Erst beim zweiten Mal richtig gut

Denn mit dem Schwierigkeitsgrad und der Balance ist es bei Lords of the Fallen so eine Sache. Dass das Spiel im Vorfeld von vielen Dark-Souls-Veteranen als zu leicht verschrien wurde, wollen wir dabei gar nicht als Maßstab heranziehen. Klar, es erreicht definitiv nicht den Härtegrad der Souls-Spiele – wer danach sucht, wird enttäuscht. Aber Lords of the Fallen abzustrafen, weil es kein Dark Souls ist, wird dem Spiel nicht gerecht. Im Gegenteil: Gerade weil es uns nicht so kräftezehrend fordert, ist es für all jene einen Blick wert, die die Spielmechanik der Souls-Reihe mögen, aber an deren Härtegrad zweifeln.

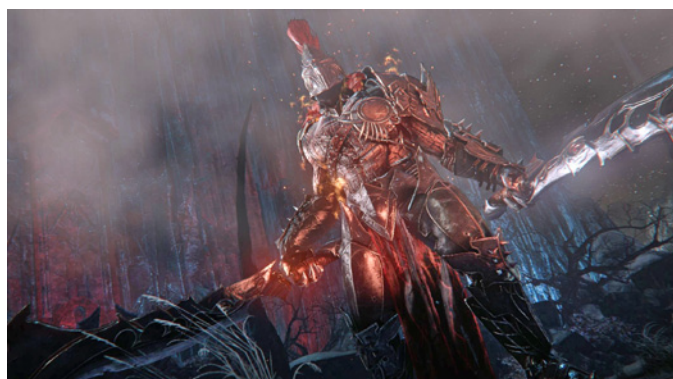
Trotzdem hat Lords of the Fallen ganz unabhängig vom Vergleich mit anderen Spielen einige Probleme mit dem Balancing, die auch der einzige bisher erschienene Patch nicht aus der Welt schafft. So muss man sich zu Beginn für eine von drei Magie-Schulen

entscheiden, die sich jeweils auf Täuschungs-, Heil- oder Berserkerprüche konzentrieren. Allerdings (und das weiß man als Spieler erst nach mehreren Durchläufen) sind die drei Schulen sehr unausgeglichen. Wir haben uns zuerst für den Heiler entschieden, hatten dann aber damit zu kämpfen, dass Harkyn gefühlt ewig braucht, um den Zauber zu sprechen. Jeder einigermaßen agile Gegner/Boss prügelt uns in dieser Zeit die Knast-Tattoos aus dem Leib. Der Wut-Zauber der Krieger-Schule hingegen entfernt für kurze Zeit jeden Ausdauerverbrauch.

In einem Spiel, in dem wir trotz hoher Ausdauerpunkte kaum mehr als zwei harte Schläge hinbekommen, ohne eine Verschnaufpause einlegen zu müssen, ist das eine gottgleiche Fähigkeit. Plötzlich vertrimmen wir selbst Bosse in kurzer Zeit, weil wir so oft ausweichen und kontern können, wie wir wollen. Mit einem adäquat erweiterten Mana-Vorrat sind wir so viel mächtiger, als wir es mit jedem Zauber der Kleriker-Schule je geworden wären. Je nach Spielstil kann der Anspruch demnach völlig unterschiedlich ausfallen – das Gegenteil von guter Balance. Das ist vor allem deshalb ärgerlich, weil wir erst nach erstmaligem Durchspielen im »New Game Plus« bemerken, dass Lords of the Fallen eigentlich alles hat, was ein sehr gutes Action-Rollenspiel braucht und nur im Endspurt bei der Feinabstimmung auf die schiefe Bahn gerät. Denn beim zweiten Durchlauf behält Harkyn alle erworbenen Talente und kann sich eine weitere Magieschule aussuchen. Gleichzeitig zieht der Schwierigkeitsgrad spürbar an, die zu übermächtigen Talente verlieren an Stärke, wäh-



Der Rhogar-Zauberer sind fies, weil jeder Treffer, den wir landen, auch uns verletzen kann.



Die Rhogar-Dämonen sind stimmungsvoll gestaltet, erzählerisch aber nicht mehr als »Die Bösen«.



Es könnte so schön sein.

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Selten ist es mir so schwer gefallen, ein Spiel zu bewerten. Und das nicht, weil ich ein großer Dark-Souls-Fan bin – Lords of the Fallen betrachtet man am besten unabhängig davon. Nein, ich bin schlicht hin- und hergerissen. Einerseits liebe ich das Setting, die düstere Atmosphäre, die tollen Effekte und das grandiose Kampfsystem. Und deshalb will ich Harkyns Abenteuer wirklich gut finden.

Aber es fehlen mir einfach essenzielle Dinge, die ich bei einem Action-Rollenspiel erwarte: Wenn ich schon einen Kriminellen spiele, dann will ich eine packende Geschichte, und trotz des tollen Kampfsystems leidet die Action sehr unter der schiefen Balance. So fehlt mir schlicht die Motivation, mich zum »New Game Plus« durchzukämpfen, nur um die Stärken des Spiels wirklich genießen zu können. Hoffentlich wird Deck 13 zumindest die Magie-Schulen mit ein paar Patches ausbessern oder sogar neue Inhalte veröffentlichen, die Glatzkopf Harkyn ein bisschen mehr Kontur verleihen. Lords of the Fallen ist eines dieser Spiele, bei denen ich gerne für einen Kontrollbesuch vorbeischaun würde.

rend der Heiler dank der zusätzlichen Krieger-Sprüche ein ausgeglichenes Arsenal hat.

Finetuning wirkt Wunder

Das heißt nicht, dass Lords of the Fallen beim ersten Durchspielen keinen Spaß macht. Die Reise durch die Bergfestung ist fantastisch in Szene gesetzt, Lichtstimmung, Modelle und Schauplätze greifen wunderbar atmosphärisch ineinander. Eine sensationelle Leistung des Entwicklerteams angesichts der verhältnismäßig geringen Teamgröße! Die Jagd nach neuer Ausrüstung, das Erproben neuer Waffen, der Ausbau unserer Talente – das alles motiviert und macht Spaß. Hinter jeder Ecke erwarten uns neue Gegnertypen, die neue Strategien erfordern – generell ist das Kampfsystem klasse.

Und auch die Spielwelt gewinnt an Atmosphäre, wenn wir Schriftrollen finden, die uns das Setting an den Stellen näherbringen, an denen die eigentliche Handlung um Harkyn das nicht schafft. Allerdings werden wir beim Spielen den Eindruck nicht los, dass den Entwicklern irgendwann die Ressourcen ausgegangen sind. Das äußert sich beim mangelnden Finetuning in der Spielbalance, aber auch im Verlauf der Kampagne: Wo sich die Story am Anfang noch halbwegs bemüht, jede neue Etappe unserer Reise in die Handlung einzuordnen, werden wir im letzten Drittel schlicht mit der Aufgabe »Töte alle restlichen Boss-Gegner!« auf die Dämonenwelt losgelassen und kämpfen uns fortan durch immer gleiche Korridore.

Auch einige der Nebenaufgaben, die wir über die ganze Reise hinweg erledigt haben, enden abrupt; Nebenstränge verlaufen ins Leere und eine wichtige Figur verschwindet sogar mehr oder minder kommentarlos aus der Handlung. Die prinzipiell spannenden Entscheidungen bleiben ohne interessante Konsequenzen: Ob wir dem infizierten Priester zur Rettung den kranken Arm abhacken, bestimmt lediglich, ob er uns später als Questgeber zur Verfügung steht – eine spannende moralische Entscheidung ist das aber (auch aufgrund Harkyns Mangel an Persönlichkeit) nicht.

Lords of the Fallen ist eines dieser Spiele, bei dem man nahezu jede kritische Äußerung mit »eigentlich« und »aber« strukturieren kann. Eigentlich muss man Deck 13 Respekt dafür zollen, was sie mit begrenzten Ressourcen und ihrer hauseigenen Engine auf die Beine gestellt haben. Eigentlich kann sich Lords of the Fallen in Sachen Präsentation neben die ganz großen Rollenspiel-Produktionen von Bioware, Bethesda oder – ja – auch From Software stellen, ohne dabei alt auszusehen. Aber für die hohen Wertungsregionen fehlt an zu vielen Ecken und Enden der Feinschliff. Die Atmosphäre fesselt uns, die löchrige Story tut es aber nicht; das Kampfsystem ist klasse, das Skill-System aber unausgeglich; das Leveldesign fängt spannend an, wird gegen Ende aber arg repetitiv. Lords of the Fallen ist ein Rohdiamant, der zwar gut aussieht,

aber eigentlich noch viel stärker glänzen könnte, wenn er noch ein paar Monate länger bearbeitet worden wäre. **DH**

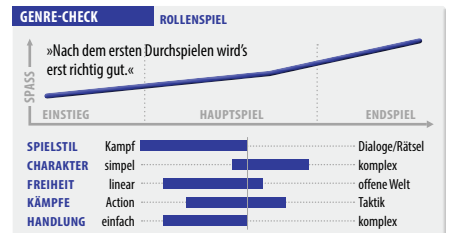
TERMIN 28.10.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Lords of the Fallen

Rollenspiel

Publisher City Interactive
Entwickler Deck 13
Sprache Deutsch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam



- GRAFIK**
- großartiges, markantes Artdesign
 - stimmige Effekte
 - scharfe Texturen
 - gerade in Gesprächen recht hölzerne Animationen
- 9/10**

- SOUND**
- unaufdringlicher, aber stimmungsvoller Soundtrack
 - in der Regel atmosphärische Geräuschkulisse
 - deutsche Vertonung wirkt an vielen Stellen lustlos und hölzern
- 7/10**

- BALANCE**
- komplexes Kampfsystem
 - schnell erlernbar, schwierig zu meistern
 - sehr unausgeglichene Magie-Schulen
 - Kamera in engen Räumen ein Problem
 - Schwierigkeitsgrad schwankt arg
- 7/10**

- ATMOSPHÄRE**
- voll vertonte Schriftrollen erläutern die Spielwelt
 - Bergfestung strotzt vor Details
 - kaum interessante Charaktere
- 8/10**

- BEDIENUNG**
- mit Maus und Tastatur gut spielbar
 - sehr präzise Kampfsteuerung
 - intuitives Menü
 - hakelige Sprungeinlagen
- 8/10**

- UMFANG**
- lohnenswertes »New Game Plus«
 - Bergfestung und Dämonenwelt bieten viele Nebenpfade zum Erkunden
 - umfangreiche Haupt- und Nebenaufgaben
- 9/10**

- QUEST/HANDLUNG**
- Story bemüht sich um Tiefgang ...
 - ... ist aber nicht mehr als Gut gegen Böse
 - blasse Charaktere
 - löchrige Dramaturgie
 - spielerisch lahme Such- und Töte-Quests
- 5/10**

- CHARAKTERSYSTEM**
- leicht verständliches Level-System
 - man kann sich kaum verkillen
 - individuelle Spielstile ...
 - ... im Prinzip aber stets als Nahkämpfer
 - Harkyn recht schnell auf Anschlag entwickelt
- 7/10**

- KAMPFSYSTEM**
- spannende Kämpfe
 - man wird als Spieler besser
 - verschiedene Gegner erfordern verschiedene Strategien
 - sehr langwierige Zauber-Animationen
- 9/10**

- ITEMS**
- großer Pool an gut gestalteten Waffen und Rüstungen
 - jede Waffe handhabt sich anders
 - viele versteckte Gegenstände
 - Waffen und Rüstungen lassen sich individuell aufrüsten
- 10/10**



Das Ring-Menü ist fürs Gamepad optimiert, generell ist die Maussteuerung aber in Ordnung.

79

Kurzweiliges Action-Rollenspiel mit tollem Kampfsystem.

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 20 Stunden

MINIMUM: Phenom II X4 940 3,0 GHz, Radeon HD 6850, 4 GB RAM, 25 GB Festplatte

STANDARD: Core 2 Duo E7400, Geforce GTX 750, Radeon HD 6950, 6,0 GB RAM, 25 GB Festplatte

OPTIMUM: Core i5 661, Geforce GTX 570, Radeon HD 2870, 8,0 GB RAM, 25 GB Festplatte

PROFIS

EINSTEIGER

MSRP: 50 €