

## Dark Souls 3

## Fulminantes Finale

Diese Region erinnert stark an die untote Stadt aus dem ersten Teil.

Auf der E3 konnte Dimitry bei Entwickler From Software einen ersten Blick auf das Gameplay von Dark Souls 3 werfen. Die Reaktion: Trotz serientypischer, grausamer Tode bekommt er seitdem das Grinsen nicht mehr aus dem Gesicht. Von Dimitry Halley

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Namco Bandai Entwickler: From Software Termin: 1. Quartal 2016

**N**achdem wir zum ersten Mal von Dark Souls 3 erfahren haben, war unser spontaner Gedanke: Gebt uns bloß die Grafik eines Bloodborne, der Rest kann bleiben, wie er ist – wir wären trotzdem schon glücklich damit. Und um eines aus unserer Erfahrungen mit der Presse-Demo vorwegzunehmen: Genau das kriegen Fans bei Dark Souls 3. Doch da hört der Grund zur Freude nicht auf – was die Japaner für den Abschluss der Souls-Spiele geplant haben, klingt wie ein Potpourri all der Stärken, die die Serie groß gemacht haben; garniert mit einige sinnvollen Neuerungen.

### Lord of Cinder

Die etwa halbstündige Gameplay-Präsentation, der wir im Rahmen der E3 beiwohnen, startet in einem Gebiet, das verblüffend an die untote Stadt des ersten Dark Souls erinnert. Laut der Entwickler hängt die Story eng mit dem Lord of Cinder zusammen, der Serienveteranen bekannt sein dürfte. Was genau mit dem mächtigen Gwyn passiert, lässt sich allerdings nicht sagen – zwar hängt sein Schicksal irgendwie mit einem dunklen Helden zusammen, ein Übersetzungsfehler in der Präsentation macht die Bezüge aber leider unklar.

Sei's drum, in der Demo geht es in erster Linie um Spielerfahrung und Atmosphäre. Unser Held startet in der vor Untoten nur so wimmelnden Befestigungsanlage zum Glück nicht unbewaffnet, sondern verfügt dick eingepackt in seiner Rüstung über Schwert und Schild. Wer befürchtet hat, dass sich das Blocken nach Bloodborne endgültig verabschiedet, der kann erleichtert aufatmen: Je nach Spielstil ist die Abwehr mit dem Schild in Dark Souls 3 wieder das A und O. Paraden, Kontermanöver, Estus-Flakons, all das wird's wieder geben.

Das soll aber nicht heißen, dass der viktorianische Quasi-Vorgänger keine Spuren hinterlässt. Bewegungen und Kämpfe von Dark Souls 3 spielen sich flotter, alternativ zum Blocken kann man noch konsequenter als in den ersten Serienteilen auf flinkes Ausweichen setzen. Bisher sieht es so aus, als erbe das Spiel den akrobatischen Stil von Bloodborne als eine mögliche Herangehensweise. Wer lieber klassisch auf dicke Panzerung setzt, fährt damit ebenso gut.

### Verzeiht uns unsere Tode

So wie es beispielsweise der Mitarbeiter von From Software während der Presse-Vorführung tut. Vorab entschuldigen sich die Entwickler, dass es durchaus sein kann, dass sie während der Demo ins Gras beißen. Für Fans ist das ein gutes Zeichen: Wenn selbst die Entwickler Probleme haben, mit einigen Demo-Abschnitten klarzukommen, dann dürfte der Schwierigkeitsgrad schon mal stimmen.

Der einsame Held sucht derweil einen sicheren Weg in eine Kathedrale. Auf dem Weg demonstriert er, was er im Kampf mit untoten Skeletten, Rittern und Hunden draufhat. Der Großteil des Kampfsystems bleibt dem der Vorgänger treu, allerdings gibt's pro Waffe eine zusätzliche Bereitschaftspose, aus der heraus wir einen mächtigen Spezialangriff starten können. Mit dem schweren Zweihänder kann die Spielfigur so selbst bullige Gegner in die Luft wuchten und auf dem Rücken landen lassen. Allerdings braucht das Manöver Zeit, die uns die meisten Feinde nicht lassen. Selbst mit zwei flinken Klingen in der Hand machen uns die Untoten das Leben schwer – auch die Angriffsgeschwindigkeit der Monster erinnert an Bloodborne. Eine besonders interessante Neuerung ist hingegen der überarbeitete Kurzbogen, mit dem wir jetzt wie Legolas auch aus nächster Nähe flinke Schüsse abgeben, zur Klinge wechseln und agil Angriffen ausweichen.



Bereits die Demo ist schon wieder so schwer, dass sogar die Entwickler mehrmals sterben.



Gegen Ende des Demo-Levels wartet der obligatorische feuerspeiende Drache auf uns, der die schicken neuen Lichteffekte demonstriert.

Generell sorgt From Software dafür, dass sich die Movesets der einzelnen Waffen noch unterschiedlicher spielen sollen als in den Vorgängern.

### Highlight: Bosskampf

Unser Held stirbt übrigens einmal, bevor er die Kathedrale erreicht. Am grundsätzlichen Lebensmanagement ändert sich nichts: An Leuchtfuern machen wir Rast, investieren Seelen in unsere Attribute und starten erneut, sofern wir mal das Zeitliche segnen. Auch atmosphärisch erbt das Spiel die Stimmung der ersten beiden Dark Souls: Wir fühlen uns einsam, verlassen und begegnen einer Welt, die kurz davor ist, zu sterben. Die begehbaren Areale sind übrigens weniger zahlreich als in Dark Souls 2, dafür aber größer. Im Rahmen der Demo kraxeln wir über die Zinnen der Burg, tasten uns mit der Fackel in der Hand durch alte Wachtürme und begegnen auf dem Weg zum Ziel sogar dem mittlerweile obligatorischen feuerspeien-

den Drachen, der uns in jedem Dark Souls mindestens einmal die Route versperrt.

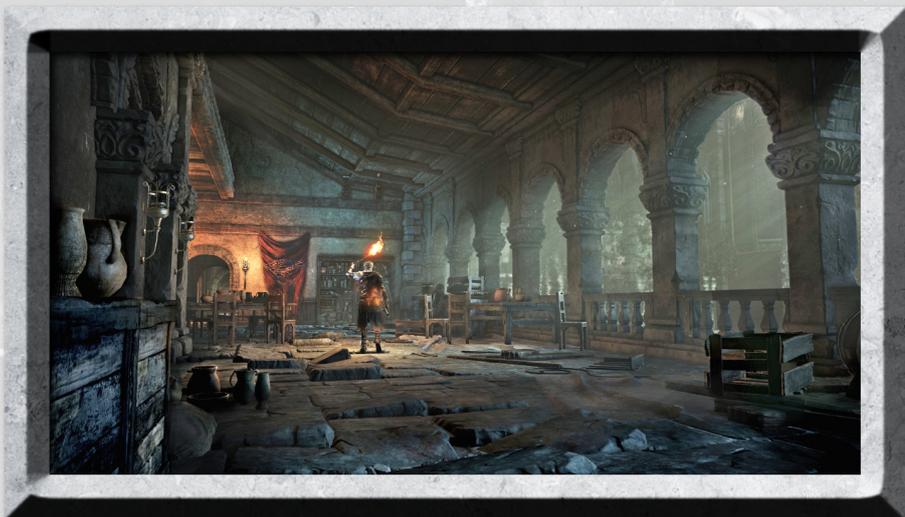
In der Kathedrale erwartet uns der Endgegner. Und hier lässt Dark Souls 3 die optischen Muskeln spielen. In der Dunkelheit erscheint eine bizarre, gigantische Schattenkreatur mit einem brennenden Schwert, wirbelt über den Kirchenboden und versucht, uns zu töten. Dabei setzt sie nach und nach jeden Wandteppich des Gemäuers in Brand, gleichzeitig ist ihr Mantel ein nebliger Schleier. Rauch-, Nebel- und Lichteffekte sind nicht nur für Dark Souls-Verhältnisse beeindruckend.

### Ecken und Kanten

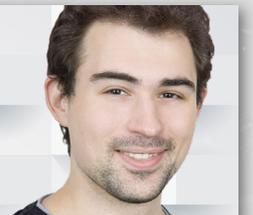
Allerdings spürt man ab und an auch die Auswirkungen auf die Bildrate. Dazu gibt's noch Bugs, wenn Feinde beispielsweise beim Ableben keine Seelen verlieren. Bis zum Release versprechen die Entwickler aber, daran zu feilen. Die Demo endet leider nicht im Triumph, sondern im Tod unseres

Helden. Trotz allem behält die Schattenkreatur die Oberhand. Das nehmen wir aber nicht als schlechtes Omen, denn Dark Souls 3 gibt uns jetzt bereits mehr als wir erhofft haben: Die Spielwelt erbt die tolle, beklemmende Atmosphäre der Vorgänger.

Das Kampfsystem fühlt sich wie ein Best-Of aus Dark Souls und Bloodborne an und die Optik kann in ihren starken Momenten wirklich überzeugen. Zwar opfert das Spiel mit der Rückkehr zu den Wurzeln das innovative Artdesign eines Bloodborne für ein etablierteres Dark-Fantasy-Setting, das tut dem Potenzial von Dark Souls 3 aber keinen Abbruch. Wir sind zuversichtlich, dass es ein fulminantes Finale der bockschweren Rollenspielerie wird, sofern die Entwickler den aktuellen Kurs beibehalten. **DH**



Auch im dritten Teil werden wir von der bedrückenden Atmosphäre gefangen genommen.



**Dimitry Halley**  
@dimihalley

Dark Souls 3 ist das Spiel, auf das ich mich im Rahmen der E3 am meisten gefreut habe. Und das eifrige Warten hat sich gelohnt – nach der Presse-Demo verlasse ich den Saal mit einem Lächeln, denn ich bin zuversichtlich, dass ich genau das bekomme, was ich mir wünsche.

Optisch, spielerisch und atmosphärisch spielt From Software die sichere Karte und setzt auf etablierte Stärken mit Detailverbesserungen. Klar, deshalb wird das Spiel im direkten Vergleich wohl nicht so ein Geniestreich wie Bloodborne. Aber dafür punktet die Welt von Dark Souls 3 mit einer faszinierenden Hintergrundgeschichte, die ich unbedingt erleben will.