

Dark Souls 3

SCHWERER GEHT NICHT?

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **From Software** Termin: **12.4.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Laut From Software soll Dark Souls 3 der schwierigste Serienteil sein. Stimmt das wirklich?

Von Dmitry Halley

Publisher Bandai Namco kennt die eigene Zielgruppe sehr genau. Unter anderem deshalb wurde mir auf einem Anspielerevent in Hamburg explizit versichert, dass Dark Souls 3 der schwierigste Teil aller Zeiten werden soll. Nachdem ich zig Stunden mit dem Spiel verbracht habe, bin ich überrascht. Denn das stimmt so nicht. Ich würde sogar behaupten, dass der Abschluss der Souls-Trilogie der bisher leichteste Teil ist. Aber bevor jetzt einer »Casualisierung« schreit: Im Test zeige ich, warum Dark Souls 3 trotzdem unheimlich viel Spaß macht – und für welchen Spielertyp es genau das richtige ist.

Gestatten: Dimitry, Söldner-Lady

Damit man einschätzen kann, was für mich »schwer« oder »leicht« überhaupt heißt, hier ein paar Worte zu meinem Profil: Ich habe Unmengen von Stunden mit den Dark-Souls-Spielen und Bloodborne verbracht,

den Erstling sogar mehrfach durchgespielt, mich in PvP-Kämpfe gestürzt und gemeinsam mit meinen Kumpels anderen Spielern im Koop geholfen (ich konnte den Four-Kings-Boss am Ende blind legen). Trotzdem gehöre ich nicht zur »Elite« der Souls-Spieler, habe nie einen »SL1-Run« versucht, also das Spiel ohne Levelaufstieg zu beenden. Und im PvP von Bloodborne kriege ich noch viel zu oft auf die Mütze. Wenn ich Dark Souls 3 spiele, kann ich (gemessen an den vielen Toden, die ich letztes Jahr beim Bloodborne-Test gestorben bin) relativ gut die Perspektive eines »durchschnittlichen« Souls-Enthusiasten einnehmen. Mit diesem Wissen als Grundlage will ich mich bei Dark Souls 3 trotzdem ein bisschen selbst herausfordern. Also erstelle ich mir anders als bei den meisten ersten Durchläufen keinen gepanzerten Ritter, sondern eine flinke Söldner-Dame namens Eris. Meine Heldenfigur trägt in jeder Hand ein kurzes Schwert und muss sich im Gefecht auf schnelles Ausweichen verlassen. Der Charaktereditor ist übrigens angenehm vertraut: Neben den üblichen kosmetischen Spielereien am Gesicht



meiner jungen Dame (das ich im Lauf des Spiels dank Helm ohnehin nie wieder sehe) gibt es diverse Klassen, aus denen man wählt. Ein dicker Ritter startet mit ordentlich Stärke und einer starken Rüstung, der Assassine ist hingegen für gemeine Flüche in Kombination mit einem schnellen Schwert gewappnet. Und wie immer gibt's auch den nackten Bettler für Masochisten, der im Prinzip schon zu Beginn verskillt ist.

Asche aufs Haupt, und zwar volles Pfund!

Mit Eris betrete ich die neue Welt von Lothric – ein düsteres, apokalyptisches Fantasy-Setting, aus dem fast alles Leben gewichen scheint. Ich selbst erwache zu Beginn als



Iudex Gundyr ist der erste Boss und gleichzeitig ein Test, ob man für das Spiel bereit ist.



Einige unserer Kontrahenten sind mit einem Virus infiziert und deshalb noch aggressiver als das handelsübliche Dark-Souls-Gevieh.



Wer es schafft, dem Gegner ins Kreuz zu fallen, kann einen kritischen Angriff starten. Kritisch gleich mehr Schaden.

Untoter aus der Asche eines Gräberfeldes mit einem einzigen diffusen Auftrag: Finde die Aschefürsten. Die sogenannten Lords of Cinder sind nämlich eigentlich die Herren von Lothric, haben das Land aber verlassen – das soll meine Eris rückgängig machen. Das knappe Intro deutet bereits an, dass sich die Ex-Lords nicht kampflos geschlagen geben. Dark Souls 3 erinnert hier an den Erstling, wo in der Einleitung ebenfalls die großen Bosse vorgestellt werden. Wie gewohnt findet die eigentliche Story größtenteils im Hintergrund statt. Aus den melancholischen Kommentaren der wenigen NPCs und diversen Item-Beschreibungen muss ich mir selbst zusammenreimen, was hier eigentlich passiert ist. Das macht dem interpretationsfreudigen Story-Tüftler in mir nach wie vor Spaß, allerdings erreicht die Welt von Lothric nicht den Charme des ersten Dark Souls oder die Kreativität von Bloodbornes viktorianischem Yhnam.

Linearer als gewohnt

Und das ist sogar mein größter Kritikpunkt am Spiel: Die Areale von Dark Souls 3 wirken häufig uninspiriert. Der erste Teil hat mich damals ins düstere Blighttown geschickt, wo ich hoch über einem Giftsumpf auf luftigen Stegen ein verlassenes Dorf erkunden konnte. Ich war in Neu-Londo, einer unterirdischen Ruine voller Finsternis. Im Kontrast dazu gab es das hell erleuchtete, aber völlig leblose Anor Londo mit seinen antiken Wachsoldaten. In Dark Souls 3 sucht man solch markante Örtlichkeiten über weite Strecken vergebens. Weil ich nicht zu viel spoilern will, hier nur mal die ersten Gebiete: Man stapft durch eine verlassene Burganlage (wie in Dark Souls 1 und 2), besucht ein untotes Dörfchen (wie in Bloodborne), einen Wald (wie in jedem Souls-Teil), einen Sumpf, noch mehr Wald und diverse Kathedralen, die fast eins zu eins den Chalice-Dungeons aus Bloodborne gleichen.

Kein Multiplayer?

Zum Testzeitpunkt waren die Server von Dark Souls 3 noch nicht online verfügbar. Über den kompletten PvP- und Koop-Multiplayer können wir deshalb noch keine Angaben machen. Sobald der Mehrspieler-Modus an den Start geht, sehen wir uns die Sache an und testen unter anderem den neuen 6-Spieler-PvP – sollte sich das aufs Spielerlebnis auswirken, werden wir Anpassungen des Testurteils vornehmen.

Beim Erkunden von Lothric empfinde ich in keiner Location diesen »Wow«-Moment wie früher. Klar, die schicke Optik sorgt dafür, dass die Schauplätze besser aussehen, auch wenn die Grafik an keiner Stelle wirklich herausragend ist. Aber das Leveldesign fällt nach den ersten drei Gebieten zunehmend ab. Die Areale sind zwar sehr weitläufig, lassen aber das tolle vertikale De-



Das Untotendorf ist toll, erinnert aber stark an Bloodborne.



Wie immer bei dicken Bossen: In den Rücken kommen und draufhauen.



Einige Cutscenes verbinden die Areale miteinander, direkte Laufwege zwischen den Abschnitten gibt's aber nicht immer.



Dieser irre Ritter im Doppelpack bietet einen der besten Kämpfe des Spiels. Auch er erinnert stark an Bloodborne.



Fies: Im Sumpf sind wir eingeschränkt beweglich. Die Krabbe hat leichtes Spiel.

sign des ersten Teils vermissen, wo man verschlungenen Pfaden folgt, die sich gegenseitig überlappen, und Abkürzungen freischaltet. In Dark Souls 3 kämpfe ich mich von Checkpoint zu Checkpoint und kehre danach eher selten zurück. Die Welt wirkt nicht wie aus einem Guss, sondern wie eine Aneinanderreihung von separaten Levels. Außerdem ist Lothric deutlich linearer – bis ich meine eigene Marschroute durch die Kampagne zumindest halbwegs selbst festlegen kann, vergehen zig Spielstunden. Bis dahin klappere ich ein Areal nach dem andren ab.

Unterm Strich sind die Gebiete trotzdem noch spannend gestaltet, warten mit nervigen Fallen und kreativen Gegnerkompositionen auf. Aber sie erreichen eben nicht mehr die Meisterklasse des ersten Dark Souls – bis auf einige Ausnahmen. An einer Stelle erkunde ich etwa eine Kathedrale und arbeite mich Stockwerk für Stockwerk zum Erdgeschoss vor. Allerdings kauert in der Mitte des Gebäudes ein Golem, der das verhindern will, indem er mich mit seinen Pranken von den Rängen pflückt. Schade, dass diese Glimmerlichter so selten sind.

Verfeinerte Brutalität

Bevor die Kritik jetzt zu negativ klingt: Dass Dark Souls 3 trotz des eher routinierten Leveldesigns so immens viel Spaß macht, liegt vor allem an der nach wie vor herausragend guten Spielmechanik. Die Grundsäulen eines guten Dark Souls bleiben nämlich das Absolvieren extrem gefährlicher Areale, brutale Bosskämpfe und ein unnachgiebiges Action-Rollenspiel-Kampfsystem.

Das Kampfsystem wurde gegenüber den Vorgängern spürbar verfeinert und funktioniert besser denn je. Jede Waffe bringt wie gewohnt ihr eigenes Set an Manövern mit, je nachdem ob ich sie einhändig, zweihändig oder in Kombination mit einem Schild führe. Ein Rapier kann selbst mit erhobener Deckung zustechen, die Peitsche kontrolliert ungeschützte Gegnertruppen. Und meine Doppelklinge ist die perfekte Wahl für aggressive Angriffskombinationen. Eris duckt sich unter jedem gegnerischen Schlag weg und deckt den Feind mit schnellen Attacken ein. Es ist eine »High Risk, High Reward«-Spielweise, die sich komplett von einem defensiven Tank unterscheidet.



Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich liebe das Gefühl eines besieigten Dark-Souls-Bosses. Dieser Triumphmoment, wenn man in seinem stillen Kämmerlein laut aufschreit, die Faust ballt und sich für den König unter den Spielern hält. Dieses intensive Erlebnis liefert mir Dark Souls 3 seltener als zuvor – und das findet der Hardcore-Achiever in mir richtig schade. Allerdings ist ein Souls-Spiel schon immer mehr als ein simpler Belastungstest gewesen. Und hier punktet das Spiel für mich auf gewohnt hohem Niveau: Die schaurige Welt von Lothric nimmt mich mit ihrer beklemmenden Atmosphäre gefangen, das Kampfsystem weckt den Perfektionisten.

Das generelle Spielgefühl macht einfach richtig viel Laune. Ein Souls-Spiel zu testen gehört zu den anstrengendsten Aufgaben, die ich als Redakteur bewältigen muss – und trotzdem konnte ich mich selbst nach zig Tagen Dauerabenteuern kaum vom Bildschirm trennen. Die Detailkritik ist in meinen Augen jedoch notwendig, um zu erklären, warum Dark Souls 3 nicht zum erwarteten Meisterwerk wird. Warum es weniger innovativ ist als das grandiose Bloodborne. Aber dabei darf man nicht vergessen: Am Ende ist es trotzdem ein sehr, sehr intensives und gutes Spiel.

Neu sind spezielle Skills für jede Waffe. Eris' Klingen verfügen beispielsweise über einen mächtigen Wirbelschlag, den ich mit einem heftigen Angriff zu einer verheerenden Pirouette verkette. Das mag wie eine kleine Änderung erscheinen, aber die neuen Manöver geben dem Kampfsystem erheblich mehr Tiefgang – einige effektive Kombinationen habe ich erst nach fünf Bossen ausgetüfelt.

Details zur PC-Version

Für den dritten Teil von Dark Souls wechselt FromSoftware auf die selbstprogrammierte Grafikkengine von Bloodborne. Dadurch wirken die Texturen etwas plastischer und lassen besonders die Charaktere und Monster besser aussehen als noch in den Vorgängern. Dazu zählt auch die Verwendung der Havok-Physiksimulation, dank der Stoffe wie Kleidung realistisch auf Bewegungen und Wind reagieren und Animationen flüssiger erscheinen. Die Beleuchtung macht ebenfalls kleine Schritte nach vorn.

Reflexionen, God-Rays und volumetrisches Licht sorgen in vielen Situationen für ein Plus an Atmosphäre – wirklich eindrucksvoll erscheint Dark Souls 3 aber dennoch nur selten. Daneben fehlt es an PC-exklusiven Möglichkeiten, die Grafik wirklich aufzubohren. Außerdem kommt Dark Souls 3 auf dem PC mit einer 60-fps-Sperre, die sich bislang auch mit Ini-Tweaks nicht umgehen lässt. Die Begrenzung und die stimmige aber nicht überragende Grafik bringen jedoch auch Vorteile mit sich.

So läuft der Titel auch auf älteren Rechnern in Full HD und hohen Details flüssig. Von Abstürzen, Bugs und gravierenden Fehlern wurden wir beim Test größtenteils verschont. Dark Souls 3 hinterließ technisch einen etwas angestaubten aber gut portierten und stabilen Eindruck. Blöd: Die Gamepad-Anzeigen werden bei Maus-Tastatur-Einsatz nicht entsprechend ausgetauscht, wie man am Bild aus dem Charakter-Editor erkennen kann.





Die Untoten, die überall ins Nichts beten, greifen uns erst an, wenn wir sie pieksen oder von einem speziellen Gegnertyp angestachelt werden.

So gehen Bosskämpfe!

Ohnehin sind die Bossgegner nicht von schlechten Eltern. An einer Stelle kämpfe ich gegen einen 20 Meter großen Baumgiganten, der mitten im Gefecht den Boden einbrechen lässt. Wir fallen in die Tiefe und setzen die bittere Auseinandersetzung im feuchten Untergrund fort. Ein fesselnder Kampf, den ich nur gewinnen kann, wenn ich dem Ungetüm in die Eier haue (nicht lachen, das Monster trägt tatsächlich riesige Eier-Knospen). Später bestreite ich ein vermeintlich faires Match gegen einen Ritter aus, der jedoch einen Kollegen zu Hilfe ruft.

Plötzlich bricht noch ein dritter Kämpfer aus einem Leichenhaufen – der ist allerdings völlig verrückt und greift sowohl mich als auch die anderen an. Nachdem ich jeden Widersacher bezwungen habe, sammelt der erste besiegte Ritter das Blut aller umliegenden Leichname und belebt sich als mächtiges Feuerwesen wieder – genial! Während des Kampfes dröhnt der orchestrale Soundtrack im Hintergrund und unterhält mich selbst beim zehnten Anlauf großartig – die Musikutermalung ertönt zwar nur sporadisch, aber dafür besser als je zuvor.

Ich kann den ganzen Tag über die tollen Bossgefechte sprechen, will aber nicht zu viel spoilern. Nur so viel: Die Kämpfe sind schneller und intensiver als in den direkten Vorgängern – noch häufiger muss ich gegen Gruppen antreten, und mein flinker Ausweich-Build geht viel direkter von der Hand als in den hier eher sperrigeren Vorgängern. Wenn ich mal hängen bleibe, farme ich eben ein bisschen Erfahrung und steige in meinem Rückzugsort, dem Feuerbandschrein, im Level auf. Wenn ich etwa meine Belastbarkeit hochschraube, kann ich auch mit dicker Rüstung flink herumhopsen. Un-

ter dem Strich ist das aber alles Feintuning. Dark Souls 3 fühlt sich trotzdem wie die Vorgänger an und liefert damit genau das, was die Serienfans erwarten.

Zu leicht?

Bleibt noch die Frage mit dem Schwierigkeitsgrad. Ja, mit meiner Söldnerin Eris bin ich ziemlich gut durch die meisten Gebiete gekommen, obwohl der Ausweich-Build eigentlich kniffliger sein sollte als der defensive Ritter. Klar, gestorben wurde trotzdem häufig – aber an fast keiner Stelle kam der altbekannte Frust auf, den ich eigentlich mit der Souls-Serie verbinde. Das kann am griffigeren Kampfsystem liegen. Wegen der serientypischen Bedienungsträgheit muss man zwar nach wie vor jede Aktion sorgsam ausführen, aber mit leidenschaftlichem Hämmern auf den Ausweichknopf kommt man doch aus vielen Situationen heraus.

Aber ist das wirklich schlimm? In meinen Augen hängt die Antwort bei Dark Souls 3 vom eigenen Spielverhalten ab. Wem es wirklich in erster Linie um die beinharte Frusterfahrung geht, der könnte vom Abschluss der Souls-Trilogie enttäuscht sein. Für mich (siehe mein Profil) ist die Erfahrung aber knifflig genug: Ich konnte mich leidenschaftlich in den Bosskämpfen verbeißen, habe trotzdem an einigen Stellen lauthals geflücht und war trotzdem stets motiviert.

Man muss sich letztlich fragen: Kann ich auf den Kloß im Magen an einigen Stellen verzichten, wenn ich dafür eine flüssigere Spielerfahrung bekomme? Und machen wir uns nichts vor – Dark Souls 3 gehört immer noch zu den schwierigsten Spielen des Jahres. Und ja, der Abschluss der Trilogie ist nicht das Meisterwerk, das er hätte werden können. Dafür setzt das Leveldesign zu we-

nig neue Akzente. Das ändert aber nichts daran, dass ich eine großartige und intensive Zeit in Lothric verbringe – und die wird wahrscheinlich viele Monate anhalten. ★

DARK SOULS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500 / AMD A8-3870
Geforce GTX 465 / Radeon HD 6870
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-3570 / AMD FX-8320
Geforce GTX 950 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 famoser Soundtrack 👍 tolles Art Design 👍 detaillierte Waffen und Rüstungen
- 👎 Umgebungstexturen teils altbacken
- 👎 im Vergleich zu Bloodborne eintönige Lichteffekte

SPIELDESIGN



- 👍 bestes Kampfsystem der Serie 👍 gnadenlos gute Bosskämpfe
- 👍 spannende Spielwelt 👍 motivierendes Rollenspielsystem
- 👎 teils zu gleichförmiges und lineares Leveldesign

BALANCE



- 👍 jede Waffe spielt sich unterschiedlich 👍 ausgewogene Klassen
- 👍 an keiner Stelle unfair
- 👍 Scheitern liegt in der Regel am Spieler – können
- 👎 für Hardcore-Fans etwas zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 melancholische Atmosphäre 👍 reichhaltige Hintergrundgeschichte
- 👍 Anknüpfungspunkte zu den Vorgängern
- 👍 Raum für Interpretationen
- 👎 erreicht nicht ganz das Niveau der Vorgänger

UMFANG



- 👍 riesige Spielwelt erkundbar
- 👍 motiviert für mehrere Durchläufe
- 👍 umfangreicher Mehrspieler
- 👍 viele Secrets und Items in der Spielwelt zu entdecken

FAZIT

Besser als der zweite Teil, schwächer als der erste: Dark Souls 3 rundet die Trilogie sehr gut ab, definiert aber keine neuen Serien-Meilensteine.

