

HYPER LIGHT DRIFTER

Kunterbunte Optik und Zelda-Anleihen klingen zunächst nicht nach Dark Souls, man sollte sich bei Hyper Light Drifter aber nicht täuschen lassen: Was aussieht wie ein Kindergeburtstag im Pixel-Look, kommt den knallharten Souls-Rollenspielen schon sehr nahe. Auch die Prämisse klingt gar nicht unähnlich: Als einsamer Abenteurer begeben wir uns auf der Suche nach einer Heilung für eine tödliche Krankheit durch eine zerstörte Landschaft – und die erzählt die Geschichte besser, als es Worte könnten. Von der malerischen Postapokalypse geht es schnell in knifflige Dungeons, die uns wie Dark Souls schon früh ordentlich fordern, indem sie unzählige Gegner mit unterschiedlichen Angriffsmustern auf uns loslassen. Mit Schwert und Pistole (ähnlich wie beim Dark-Souls-Bruder Bloodborne auf der PlayStation 4) stellen wir uns den Horden und natürlich auch fiesen Bosskämpfen.



Die besten Souls-Alternativen

ES DARF GESTORBEN WERDEN

SALT AND SANCTUARY



Das Action-Rollenspiel Salt and Sanctuary wurde auch schon als 2D-Dark-Souls bezeichnet. Kein Wunder also, dass es hier auftaucht. Hier sind wir als einsamer Seemann, der irgendwo auf einer höllischen Insel strandet, verloren zwischen Monstern und anderen Gefahren. Schon der erste Gegner ist wie in Dark Souls für uns nicht zu schlagen und zeigt, was wir zu erwarten haben. Spielerisch erinnert Salt and Sanctuary ebenfalls frappierend an Dark Souls: Wir verfügen über eine Lebens- und Ausdauerleiste und müssen Fähigkeiten wie Stärke, Agilität oder Ausdauer hochschrauben, um im Kampf eine Chance zu haben. Dabei kämpfen wir (wer hätte es gedacht?) mit Schwertern, Äxten, Morgensternen oder sogar Ringen. Auch wenn das Design ebenfalls düster ist, unterscheidet es sich durch den 2D-Look aber durchaus von der Souls-Welt. Kleine Parallelen wie geheime Abkürzungen oder Altäre, die wie die Leuchfeuer zum Speichern dienen, werden Fans aber trotzdem freuen. Genauso wie der Koop-Modus, der die schweren Kämpfe etwas angenehmer macht.

NIOH

Bei Nioh liegen die Dark-Souls-Parallelen wahrscheinlich noch stärker auf der Hand als bei den meisten anderen Spielen hier: Eine bizarre Spielwelt, die Fantasy-Elemente mit historischem Japan verknüpft, fernöstliche Waffen, brutale Bosskämpfe, optionaler Koop und, und, und. Aber hinter Nioh verbirgt sich ein komplett eigenständiges Abenteuer, das locker 100 Stunden beschäftigen kann, wenn man die Armada aus Haupt- und Nebenmissionen bewältigen will. Besonders der Stil des Spiels und die abgedrehte Geschichte rund um den Seemann William Adams unterscheiden es von Dark Souls – außerdem gibt es ein umfangreiches Arsenal aus Skills, die einen eigenen Weg beschreiten. Die PC-Portierung lässt zwar durchaus Komfort vermissen, gerade bei der Konfiguration von Tastatur, Auflösung und dergleichen, nach ein bisschen Eingewöhnung läuft das Spiel aber rund.



DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN



Dragon's Dogma: Dark Arisen ist eine interessante Alternative für Fans der Souls-Spiele. Und das nicht nur wegen der mittelalterlichen Umgebung, sondern auch wegen der schon zu Beginn knallharten Widersacher. Wie bei Dark Souls ist bereits der erste Gegner darauf ausgelegt, fast unbesiegbar zu sein. Trotz des ausführlichen Charakter-Editors können wir uns darauf kaum einstellen, da hilft nur Leveln und Fähigkeiten verteilen, um zu künftigen Kämpfen gewachsen zu sein – hier geht das sogar bei unseren Party-Mitgliedern. Im Gegensatz zu Dark Souls sind wir nämlich nicht nur allein unterwegs. Vor allem im Hard Mode bietet das Spiel aber eine happige Herausforderung. Um hier zu triumphieren, muss man seine Gegner genau kennen. Zusammen mit riesigen Bossen und der düsteren Atmosphäre der Welt hat man so ein ganz ähnliches Erlebnis wie in Dark Souls.

Wer nach unserer Titelstory Blut geleckt hat und vor dem Erscheinen der Remaster-Version von Dark Souls schon mal ein bisschen üben möchte, findet hier prima Trainingsplätze. Von Elena Schulz und Dimitry Halley

LORDS OF THE FALLEN

Spektakuläre Mittelalterarchitektur und eine herrlich düstere Atmosphäre: Rein optisch erinnert Lords of the Fallen von Deck 13 an Dark Souls. Und auch spielerisch wurde das Action-Rollenspiel aus Deutschland oft mit der japanischen Rollenspiel-Saga verglichen. Die Geschichte wird deutlich plakativer erzählt, fühlt sich aber belangloser an: Als Ex-Häftling Harkyn bleibt es an uns hängen, die Welt zu retten. Die Stärke von Lords of the Fallen liegt im Spielerischen – hier kann unser Abenteuer mit Dark Souls mithalten. Mit Maus und Tastatur klappen die Kämpfe sogar präziser als beim Souls-Kollegen. Die Auseinandersetzungen verlangen perfektes Timing, Geschick und ein waches Auge für die Angriffsmuster. Spezialisieren ist zum Glück ebenfalls möglich: Wir können mit Schwert und Schild kämpfen oder Harkyn einen Fernzauber-Handschuh überstülpen. Weniger schön: Wie in Dark Souls ist die ganze Erfahrung futsch, wenn wir sterben und sie uns nicht zurückholen. Das wird besonders nervenaufreibend dadurch, dass wir mehr Erfahrung bekommen, je mehr wir mit uns rumschleppen.



THE SURGE



Das zweite Soulslike vom deutschen Entwickler Deck 13 adaptiert genau wie schon Lords of the Fallen diverse Mechaniken des japanischen Vorbilds – allerdings in einem komplett anderen Setting. In einer Welt von Megakonzernen, SciFi-Prothesen und tödlichen Maschinen kämpfen wir nicht mit Breitschwert und Magie, sondern mit einem knallharten Exoskelett. Der Schwierigkeitsgrad von The Surge spielt dabei in einer ähnlich gnadenlosen Liga wie der von Dark Souls. Zugegeben: Im direkten Vergleich kassiert The Surge Abzüge für die schwächere Story, ein weniger komplexes Kampfsystem und hier und da auch ein paar Macken im Leveldesign. Aber wer nach einem knallharten SciFi-Abenteuer sucht und hohe Frustrationstoleranz besitzt, kann sich das Spiel trotzdem guten Gewissens anschauen. Pro-Tipp: Gegner einfach zu Klump zu hauen ist in The Surge nicht immer die beste Idee.