

Soulslike für Einsteiger

Willkommen, Unkindled One! Du hast bestimmt schon von den legendären „Soulslike“-Spielen gehört – jenen berüchtigten Abenteuern, bei denen der Bildschirm mit dem Schriftzug *“YOU DIED”* dein ständiger Begleiter ist. In diesem Guide führen wir dich locker, humorvoll und episch durch alles, was ein angehender **Sonnenanbeter** (👉 *Praise the Sun!*) wissen muss. Mach dich bereit für eine Reise durch die Tiefen der Verzweiflung und wieder zurück ans strahlende Licht des Bonfires – **denn Sterben will gelernt sein!**

Was sind Soulslike-Spiele? Ursprung einer Legende

Ein verbeulter Ritter steht in *Dark Souls: Remastered* mutig im Flammenschein – ein Sinnbild für das Genre. *Soulslike* nennt man Action-RPGs, die auf der Formel der **Demon's Souls** (2009) und **Dark Souls** (2011)

Reihe des japanischen Studios FromSoftware basieren. Hidetaka Miyazaki, der Schöpfer dieser

Reihe, hat damit eine eigene Spiel-Philosophie begründet: Spiele, die dich herausfordern, frustrieren, belohnen und manchmal zur Verzweiflung treiben – aber gerade deshalb ungemein fesseln.



Typische Merkmale eines Soulslike sind u. a. **ein überdurchschnittlicher Schwierigkeitsgrad**, taktisches **Kampf-Gameplay mit Ausdauerleiste**, spärliche Speicherpunkte (Bonfires) und **harte Strafen für den Tod** (du verlierst z. B. Seelen/Erfahrung und musst sie zurückholen. Gleichzeitig erwartet dich eine verwobene Welt voller Abkürzungen und geheimer Wege, sowie eine geheimnisvolle Story, die sich nur in Andeutungen offenbart. **Bossgegner** stellen gewaltige Hürden dar, und selbst normale Gegner können dich überraschen – jeder falsche Schritt wird gnadenlos bestraft. Soulslikes sind dabei aber **fair**: Mit Geduld und Übung lernst du aus jedem Tod und wirst stetig besser. Dieses Prinzip *“Scheitern ist der Weg zum Erfolg”* bildet die Kern-Philosophie – *„Victory through perseverance“*, wie man so schön sagt. Oder um es episch zu sagen: *“Was uns nicht tötet, macht uns... nun ja, meistens tötet es uns trotzdem ein paar Mal, aber irgendwann macht es uns stärker.”*

Die Wurzeln der Soulslikes liegen in Japan, inspiriert von klassischen Action-RPGs, Metroidvania-Levels und sogar düsteren Manga-Welten. Heute hat das Genre weltweit Kultstatus. Es gilt: **Kein Easy-Mode, kein Mitleid**. Jeder Spieler muss sich den gleichen Herausforderungen stellen – und genau das schweißt die Community zusammen. Wenn du also das erste Mal in einem Soulslike stirbst (und das wirst du – wahrscheinlich an einem einfachen Skelett mit schlechter Laune), denk daran: **Du bist nicht allein**. Millionen vor dir sind gefallen und wieder aufgestanden. In der Souls-Community sagt man dazu gerne: *“Git Gud”* – was scherzhaft bedeutet: *„Werd besser!“* Aber keine Sorge,

wir lassen dich nicht im Stich. Im nächsten Abschnitt erhältst du ein paar **Einsteiger-Tipps**, die selbst der härtesten Boss-Seele den Angstschweiß auf die Stirn treiben.

Bereit zu sterben? Einsteiger-Tipps für angehende Helden

Du stehst also in zerschlossener Lederrüstung und mit einem rostigen Schwert in einer finsternen Ruine. Was nun? **Keine Panik!** Hier sind ein paar Tipps, um die ersten Schritte in einem Soulslike zu meistern – *ohne direkt zu Rage-Quiten (Controller-Wutwurf bitte vermeiden!)*:

1. **Geduld, du junger Padawan:** Hektik bringt dich schneller ins Grab, als du “Estus” sagen kannst. Bleib ruhig und beobachte Gegnerbewegungen. Wilde Knopfdrückerei (sogenannte “Panik-Rolls”) führt meist direkt ins Verderben. In der Ruhe liegt die Kraft: Warte auf die richtige Gelegenheit zum Zuschlagen, **blocke oder weiche gezielt aus** und behalte deine Ausdauer im Auge. Jeder Gegner – vom Hohlritter bis zum Drachen – hat ein Muster, das du erkennen kannst.
2. **Übung macht den Meister:** Lass dich nicht entmutigen, wenn dich der erste Boss zehnmal plattmacht. **Sterben gehört dazu** – wirklich! Jede Niederlage lehrt dich etwas über das Angriffsmuster des Gegners. Viele Spieler lieben die konstante Herausforderung genau deshalb. Und tatsächlich wirst du merken: Je mehr du spielst, desto besser wirst du. Dein eigener Skill verbessert sich merklich – das ist der *eigentliche* “Level-Up” in Soulslikes. 😊 Also: Steh wieder auf, klopf den Staub von deiner Rüstung und versuch’s erneut.
3. **Frustristenz entwickeln:** Soulsborne-Games (so nennt man die Spiele von FromSoftware) kennen keine Gnade. Es gibt meist **keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad** – “Prepare to Die” ist hier wörtlich gemeint. Gerade als Neuling kann das frustrierend sein, wenn man an einer Passage hängenbleibt. Wichtig ist, **nicht aufzugeben**. Mach zur Not eine Pause, atme durch, oder probier einen alternativen Weg. Manche Spieler trainieren ihre Frustrtoleranz, indem sie vorab andere schwere Spiele auf höherem Schwierigkeitsgrad spielen. Egal wie, behalte im Hinterkopf: Jeder Tod ist nur ein Schritt zum Erfolg. Oder um es mit einem Popkultur-Zitat zu sagen (Grüße an **Chumbawamba**): “I get knocked down, but I get up again!” 🎵
4. **Kenne deine Waffen & Klassen:** Zu Beginn wählst du meist eine Klasse – Krieger, Ritter, Magier, etc. – doch keine Sorge, diese **legt dich nicht fest**. Sie bestimmt nur die Startwerte und Ausrüstung. Probier verschiedene Waffenarten aus: **Großschwert** für wuchtige Schläge, **Degen** für flinke Stiche, **Axt** für den inneren Barbar oder **Magie** für Abstand. Es gibt kein „richtig“ oder „falsch“ – finde heraus, was zu deinem Spielstil passt. Viele Neulinge schwören z.B. auf einen soliden **Schild** und Einhand-Schwert, um anfangs sicher zu blocken. Andere setzen gleich auf Zweihänder oder Zauber. Wichtig ist: **Fühle dich wohl mit deiner**

Bewaffnung. Und rüste auf! Das Aufrüsten deiner Lieblingswaffe kann wichtiger sein als im Level aufzusteigen.

5. **Level klug auf:** Apropos Level: Setze deine gesammelten **Seelen** (oder Blutechoes, runen etc., je nach Spiel) bedacht ein. Für Einsteiger lohnt es sich, früh **Vitalität (Lebenspunkte)** zu erhöhen – ein kleiner Sicherheits-Puffer schadet nie. Stärke, Geschick, Intelligenz etc. beeinflussen Waffenschaden – investiere je nachdem, womit du kämpfst. Auch **Ausdauer** (Stamina) ist Gold wert, da jede Aktion diese verbraucht. Tipp: Viele erfahrene Spieler raten dazu, **nicht alle Seelen auf einmal** für Level auszugeben. Bewahr dir etwas, falls du beim Schmied eine Waffe verbessern oder bei einem Händler wichtige Items (Pfeile, Heilitems) kaufen willst.
6. **Erkunden und aufrüsten:** Soulslike-Welten belohnen **Neugier**. Schau in jede Ecke, öffne jede Abkürzung und suche Lagerfeuer (Bonfires) als Checkpoints. Durch Erkundung findest du bessere Ausrüstung und zusätzliche **Estus-Flakons** (Heiltränke) oder ähnliche Heil-Items. Ein versteckter Pfad kann dich zu einer mächtigen Waffe führen, die das Spiel deutlich erleichtert. Außerdem: Sprich mit den **NPCs** (ja, auch mit dem grummeligen Ritter, der deprimiert am Feuer sitzt). Manche geben dir nützliche Hinweise oder Items. Das Motto lautet: *“In der Welt von Lordran steckt der Teufel im Detail.”*
7. **Nutze Hilfe (online oder offline):** Du musst den Weg nicht alleine gehen. In vielen Souls-Spielen kannst du andere Spieler zur Hilfe rufen (Koop-Modus) – oder NPC-Phantome beschwören, die im Bosskampf zur Seite stehen. Scheue dich nicht, diese Hilfe zu nutzen, gerade bei Bossen, die dich sonst zur Verzweiflung bringen. Die Community ist groß und hilfsbereit: Lies die **Boden-Nachrichten** anderer Spieler – aber Vorsicht vor Trollen! (Der Schriftzug *“Try jumping”* vor einem Abgrund ist mit hoher Wahrscheinlichkeit keine ernst gemeinte Hilfe... 😊). Online-Koop kann das Erlebnis erleichtern und spaßige Jolly Cooperation ermöglichen – *Dank sei Solaires Sonnenschein!*
8. **Magie ist (anfangs) OP:** Falls vorhanden, probiere ruhig mal einen **Magier-Build**. In manchen Soulslikes, etwa **Dark Souls 1**, gilt Magie als „Easy Mode“, da du Gegner aus sicherer Entfernung beharken kannst. Auch in neueren Titeln wie **Elden Ring** sind Zauberer bzw. *“Intelligence/Faith-Builds”* sehr mächtig. Natürlich erfordert Magie auch Geschick – Zauber haben Casting-Zeiten und verbrauchen Mana – aber vielen Neulingen gibt ein Feuerball auf Distanz ein sichereres Gefühl als der Kampf Mann-gegen-Mann.

Kurz gesagt: **Sei geduldig, lerne aus Fehlern und gib niemals auf.** Jeder Dark-Souls-Veteran hat klein angefangen und vielleicht mit zitternden Händen vor dem ersten Boss gestanden. Aber mit der Zeit wirst du vom **Unkindled** zum **Chosen Undead**, vom Neuling zum **Aschefürsten**. Und nichts schlägt das Hochgefühl, wenn du nach

duztenden Toden endlich diesen einen verfluchten Boss besiegst und jubelnd vorm Bildschirm aufspringst (Extrapunkte, wenn du dabei "Praise the Sun!" rufst). 🎉

Die Qual der Wahl: Spieleempfehlungen für Anfänger

Es gibt inzwischen eine ganze Reihe von Soulslike-Spielen – sowohl vom Originalentwickler FromSoftware selbst als auch von anderen Studios weltweit. Doch welcher Titel eignet sich am besten für den Einstieg? Hier ein paar Empfehlungen (natürlich ohne Gewähr – letztlich wirst du *deinen* Favoriten finden). Wir geben zu jedem Spiel eine kurze Beschreibung, damit du weißt, was dich erwartet:

- **Dark Souls 3** (FromSoftware, 2016): Der dritte Teil der Reihe gilt als **einsteigerfreundlicher als die Vorgänger**. Er bietet modernisierte Grafik, flüssigeres Gameplay und etwas klarere Tutorials als Dark Souls 1&2. Du bekommst hier das klassische Dark-Souls-Erlebnis mit fordernden Bossen, aber fairer Lernkurve. Perfekt, um die *Essenz* des Genres kennenzulernen, ohne von allzu alter Technik abgeschreckt zu werden. Viele Fans meinen sogar, DS3 sei der beste Startpunkt, weil es Alt und Neu gut vereint.
- **Elden Ring** (FromSoftware, 2022): Wenn du nichts gegen ein großes Open-World-Abenteuer hast, ist Elden Ring fantastisch für Einsteiger geeignet. Es wurde von vielen Magazinen als Meisterwerk gefeiert und ist trotz seiner Größe ein guter Einstieg. Warum? Die offene Welt erlaubt es, bei schwierigen Stellen einfach woanders weiterzumachen. Du kannst die Gegend erkunden, leveln, Ausrüstung sammeln und **starke Geister-Asche** (KI-Helfer) beschwören, wenn ein Boss zu hart ist. Dieses „Fallschirm“-System sorgt dafür, dass man fast immer einen Plan B hat, wenn man mal feststeckt. Elden Ring bietet zudem eine atemberaubende Welt voller Geheimnisse – ideal, um sich in das Genre zu verlieben, ohne von Linearität erdrückt zu werden. (Achtung: Die schiere Menge an Content ist allerdings nichts für ein kurzes Wochenende – hier wartet ein episches Langzeitprojekt auf dich!)
- **Star Wars Jedi: Fallen Order** (Respawn, 2019): Du liebst Star Wars und willst Soulslike-Feeling mit Story und auf Wunsch niedrigem Schwierigkeitsgrad? *Fallen Order* ist deine Wahl. Dieses Spiel übernimmt viele Kernideen des Genres – fordernde Kämpfe, begrenzte Speicherpunkte (*Meditationskreise* statt Bonfires) und sich regenerierende Gegner – ist aber insgesamt **deutlich einfacher als die FromSoft-Spiele** und bietet einstellbare Schwierigkeit. Als junger Jedi-Cal Kestis erlebst du ein storylastiges Abenteuer; perfekt, um die Mechaniken à la Souls (Parieren, Ausweichen, Heilen) in einem bekannten Universum zu üben. Bonus: Lichtschwerter! (Und ja, "Das ist der Weg." 😊)
- **Code Vein** (Bandai Namco, 2019): Stell dir Dark Souls mit Anime-Vampiren vor – das ist Code Vein. Stilistisch eigenständig, punktet es bei Einsteigern vor allem durch sein **Begleiter-System**. Du kannst fast das ganze Spiel mit einer KI-

Begleitfigur bestreiten, die dich im Kampf unterstützt. Dadurch ist Code Vein eines der **einfacheren Soulslikes**, denn der Partner lenkt Gegner ab, belebt dich im Notfall wieder und macht das Abenteuer viel verzeihlicher [news.qoo-app.com](https://www.news.qoo-app.com). Das Gameplay bietet zahlreiche Waffen und “Blutcodes” (Klassen) zum Ausprobieren, und die Story ist überraschend umfangreich. Wenn du Anime-Optik magst und nicht komplett alleine ins Souls-Getümmel ziehen willst, ist Code Vein eine gute Wahl.

- **The Surge 2** (Deck13, 2019): Auch außerhalb von Fantasy gibt es Soulslike-Erlebnisse – *The Surge 2* verlegt das Prinzip in eine dystopische **Sci-Fi-Welt** voller tödlicher Maschinen. Entwickelt von Deck13 in Deutschland, bietet es ein cleveres **Zielsystem**, bei dem du gezielt Körperteile von Feinden anvisierst, um Rüstung zu zerschmettern oder Loot zu erhalten. Für Anfänger interessant: Durch das futuristische Setting sind manche Dinge logischer erklärt (Drohnen als Fernkampf, Medbay statt Bonfire etc.), und die Level sind in Missionsgebiete unterteilt, was etwas mehr Struktur gibt. Die Kämpfe sind dennoch knackig und erfordern gutes Timing beim **Parieren**. Wenn dir Schwerter und Drachen nicht so zusagen, du aber auf *Cyberpunk meets Dark Souls* stehst, liegst du hier richtig. Und keine Sorge: Auch *The Surge 2* hat seine Version von Estus-Flakons – hier eben **Injektionen** – und natürlich fiese Bosse. Ein tolles Beispiel dafür, dass Soulslike-Gameplay nicht immer Mittelalter bedeuten muss.

Diese Auswahl ist natürlich nur der Anfang. Weitere honorable Mentions: **Bloodborne** (Gothic-Horror-Stil, schnell und aggressiv – allerdings PS4-exklusiv), **Nioh** (japanische Mythologie, sehr komplexes Kampfsystem – für Fortgeschrittene), **Hollow Knight** (2D-Metroidvania mit Souls-Elementen – wunderschön, aber ebenfalls fordernd) oder **Lies of P** (2023 erschienenes Pinocchio-Soulslike mit hohem Schwierigkeitsgrad und grandioser Atmosphäre). Egal wofür du dich entscheidest, jedes dieser Spiele wird dich auf seine Weise fordern – und ins Genre hineinziehen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Kein Boss zu groß: Strategien für erste Bossgegner

Früher oder später stehst du im Nebel vor deinem **ersten Boss**. Herzklopfen? Schweißnasse Hände? Willkommen im Club! Bosskämpfe sind das Highlight (und der Horror) jedes Soulslikes. Hier ein paar typische Anfänger-Bosse und generelle Tipps, wie du sie bezwingen kannst:

Ein Drache versperrt den Weg? Keine Panik – mit der richtigen Taktik legt selbst ein Hellkite-Drache in **Dark Souls** eine Bruchlandung hin. Generell gilt bei Bossen: **Beobachten, lernen, zuschlagen**. Die meisten Bosse haben Phasen – wenn ihre Gesundheit sinkt, ändern sie Angriffsmuster. Bleib also flexibel. Nun zu ein paar konkreten Beispielen:



- **Der Asylum-Dämon (Dark Souls 1):** Dein Tutorial-Boss – ein massiger Dämon mit einer Vorliebe dafür, Spielern auf den Kopf zu springen (autsch). Tipp: *Nicht* frontal darunter stellen, sonst macht er einen Popo-Plattsitzer auf dich. Nutzen den Raum: Rolle seitlich an ihm vorbei und attackiere seinen Rücken. Bei deinem allerersten Versuch hast du vielleicht nur ein kaputtes Schwert – renn dann lieber weg und spring vom obenliegenden Vorsprung mit einem **Plunging Attack** auf ihn drauf, um massiven Schaden zu machen. Dieser Boss lehrt: Umgebung nutzen und nicht gierig werden. Zieh dich zurück, wenn er zum Rundum-Schlag ausholt.
- **Vordt vom Nordwindtal (Dark Souls 3):** Ein gepanzerter Riesenritter auf allen Vieren, der Eis-Atem besitzt. Klingt furchteinflößend, ist aber für Anfänger machbar. Kreis um ihn herum (bleib möglichst an seinen Hinterbeinen, wo er dich schlecht trifft). Wenn er schnaubend Anlauf nimmt für einen Charge, **weiche seitlich im letzten Moment aus**. Nach seinem Sturmangriff ist er eine Sekunde orientierungslos – perfekte Gelegenheit für ein, zwei Hiebe auf seinen Hintern (ja wirklich). Und Achtung, wenn seine zweite Phase beginnt (er leuchtet blau auf): Dann erhöht sich seine Aggressivität, aber das Prinzip bleibt – Ruhe bewahren, Lücken abwarten, zuschlagen.
- **Vater Gascoigne (Bloodborne):** Ein absoluter Anfänger-Albtraum und *Prüfstein* in Bloodborne. Gascoigne ist schnell, aggressiv und – Spoiler – wird im Kampf immer wilder. Hier hilft **Parieren**: In Bloodborne hast du statt Schild eine Schusswaffe. Warte, bis Gascoigne ausholt, und schieß *während* seiner Attacke – ein erfolgreicher Treffer im richtigen Timing stunnt ihn und ermöglicht ein verheerendes Visceral Attack (Nahestich). Außerdem versteckt sich im Areal eine kleine Spieluhr (Musikbox): Wenn du sie während des Kampfes einsetzt, hält sich Gascoigne kurz die Ohren zu – das gibt dir ein paar freie Treffer (die Lore dahinter: Die Spieluhr spielt ein Lied seiner Familie, das ihn einen Moment zur Besinnung bringt). Nutze die Umgebung: Führe ihn um die vielen Grabsteine, die im Kampfgebiet stehen, um etwas Abstand zu gewinnen. Sobald er sich... sagen wir mal *verwandelt* () , bleib erst recht mobil. Dieser Kampf bringt viele zur Verzweiflung – aber genau *nach* solchen Brocken fühlst du dich wie auf Wolke Sieben, wenn du sie geknackt hast.
- **Margit, der Gnadenlose (Elden Ring):** Gleich einer der ersten Bosse in Elden Ring und eine richtige Mauer für Neulinge. Margit springt herum, wirft leuchtende Dolche und prügelt hart. Hier lautet der erste Tipp: Scheu dich nicht, **zurückzukehren und später wiederzukommen**. Elden Ring lässt dir die Freiheit. Level ein bisschen auf, verbessere deine Waffe, und hol dir eventuell **Margits Fessel** (ein Item, das man bei einem gewissen Patches kaufen kann), mit dem du Margit im Kampf zweimal kurz am Boden festnageln kannst. Im Kampf selbst heißt es: Seine Kombos erkennen – vor allem der verzögerte Schlag mit dem leuchtenden Hammer kommt immer etwas später, als man denkt. Rolle also

spät, nicht früh (Stichwort: **Kein Panic-Rolling**). Mit einem Schild kannst du einige seiner Moves blocken, aber pass auf deine Ausdauer auf. Margit ist lernbar – viele Spieler berichten, dass dieser Kampf sie wirklich das Ausweichen gelehrt hat. Sobald du ihn besiegst, steht dir die weite Welt von Elden Ring offen und du hast dir deinen ersten großen Stern am Himmel verdient!

Allgemeine Boss-Tipps: Fast jeder Boss hat eine **Schwäche**. Das kann ein Elementarschaden sein (z.B. Feuer wirkt Wunder gegen manche Untote, Blitz gegen Drachen), oder eine Musterlücke („nach dem dritten Hieb braucht er eine Sekunde Verschnaufpause“). Lies Item-Beschreibungen oder achte auf Hinweise in der Umgebung. Wenn ein Boss z.B. überall Spinnweben hinterlässt, könnten Feuerbomben hilfreich sein. Nutze deine verfügbaren Hilfsmittel: **Bufs** (Verzaubere deine Waffe mit Blitzpapier oder Magie), **Debufs** (Giftmesser, Wurfgegenstände) und **Beschwörungen** (andere Spieler oder NPCs). Zu mehreren wird manches einfacher – allerdings skalieren in einigen Spielen Bosse mit mehreren Spielern in der Welt auch etwas hoch. Wichtig: **Behalte die Nerven**. Dein Charakter kann nur begrenzt ausweichen oder heilen, denn Trinken aus dem Estus-Flakon dauert und dabei bist du verwundbar. Heile dich also in einem günstigen Moment – z.B. wenn der Boss gerade weit weg ist oder beschäftigt. Und dann: Geh wieder hinein in den Kampf. *Step by step, hit by hit*. Du wirst sehen, die größten Feinde fallen, wenn du lange genug tapfer bleibst.

Falls es dich tröstet: **Jeder Boss ist schlagbar**. Die Entwickler wollen, dass du sie besiegst – nur nicht beim ersten Mal. 😊 Und glaub uns, nach jedem gewonnenen Bosskampf fühlst du dich wie **Thor mit dem Hammer** persönlich. Also halte durch, Unbezwingbarer!

Die versteckte Geschichte: Lore verstehen, ohne dass sie ausgesprochen wird

Eine Besonderheit der Soulslike-Spiele ist die Art, **wie sie ihre Geschichte erzählen** – oder besser: wie sie sie *nicht* erzählen. Du wirst selten lange Zwischensequenzen oder ausführliche Erklärungen finden. Stattdessen tauchst du in eine Welt ein, die bereits vom Verfall gezeichnet ist, voller Andeutungen und Mysterien. Die **Lore** (Hintergrundgeschichte) liegt oft unter der Oberfläche begraben – in **Item-Beschreibungen**, in der Gestaltung der Umgebung, in kurzen Dialogzeilen von NPCs.

Ein bekanntes Sprichwort unter Fans lautet: *“In Souls-Spielen ergibt die Story erst Sinn, wenn du YouTube-Lore-Videos schaust.”* 😊 Tatsächlich haben findige Spieler und YouTuber (der berühmte **VaatiVidya** sei hier genannt) unzählige Stunden damit verbracht, aus den Puzzleteilen eine zusammenhängende Geschichte zu rekonstruieren. Denn die Macher (besonders Miyazaki) lieben es, **Andeutungen statt Antworten** zu geben. Wie ein Puzzle, dem bewusst ein paar Teile fehlen, fügt sich die Erzählung nach und nach im Kopf des Spielers zusammen – sofern er aufmerksam sucht.

Beispiel: In Dark Souls begegnest du zu Beginn einem Ritter, der dir eine Estus-Flakon gibt und etwas von einer *“Mission der Auserwählten”* faselt. Kurz darauf stirbt er. Kein Questmarker, kein Logbucheintrag. Später findest du in einer fernen Kathedrale eine Rüstung, die *genau zu diesem Ritter* passt und eine Beschreibung hat, die verrät, dass er auf der Suche nach dem **Fürstengefäß** war. Aha! Stück für Stück ergibt sich: Du bist nicht der erste *“Auserwählte”*, andere vor dir versuchten, das Feuer zu verlängern und sind gescheitert. Diese subtile Erzählweise ist typisch. **Gegenstände** liefern oft mehr Story als Dialoge. Ein zerbrochenes Schwert im Inventar erzählt vielleicht vom letzten, verzweifelten Kampf seines Besitzers. Eine verrostete Rüstung könnte einst einem berühmten Krieger gehört haben, der dem Wahnsinn verfiel – so steht es jedenfalls im Beschreibungstext.

Soulslike-Welten erzählen also **visuell und indirekt**. Schau dir die Level genau an: Warum liegen überall Leichen an genau dieser Stelle? Vielleicht greift hier ein unsichtbares Monster an (Stichwort: *“Bloodborne und die Unsichtbaren im Dorf”*). Warum ist ein ganzes Gebiet von giftigem Sumpf bedeckt? Fans wissen: *Miyazaki liebt Gift-Sümpfe*, aber es hat auch loremäßig oft einen Grund – etwa eine untergegangene Zivilisation, deren Ruinen nun vergiftet sind.

Für Einsteiger mag das verwirrend sein, aber es ist auch Teil des Reizes: **Entdecken statt Erklärt-bekommen**. Du fühlst dich wie ein Archäologe in Lordran, Yharnam oder Lothric, der alte Schriften (Items) liest und Ruinen interpretiert. Das fördert die Community: Spieler tauschen Theorien aus, diskutieren in Foren, was wohl mit diesem oder jenem Charakter passiert ist. Es ist fast schon ein **gemeinschaftliches Geschichtenerzählen**. Jeder Schnipsel, den du findest, kann wichtig sein. Selbst die Reihenfolge, in der du Bosse besiegst oder NPCs triffst, kann die Story beeinflussen (Multiple Endings sind keine Seltenheit).

Unser Tipp: **Nimm dir Zeit für die Lore**. Lies die Item-Beschreibungen – viele sind echt spannend oder enthalten poetische Hinweise. Sprich Charaktere mehrfach an; oft haben sie nach jedem Boss neuen Dialog. Und wenn du am Ende eines Spiels nur Bahnhof verstanden hast – kein Problem! Es gibt zahllose Videos und Wikis, die dir die Geschichte erläutern. Viele holen sich den Aha-Moment erst *nach* dem Durchspielen, wenn sie erfahren, dass der unscheinbare Ritter, dem sie halfen, in Wahrheit der verschollene Sohn des Endbosses war (oder ähnlich dramatische Enthüllungen). Soulslike-Lore ist wie ein optionales Rätsel: Du kannst es links liegen lassen und einfach *“Spiel durchspielen”*, oder du gehst darin auf und entdeckst eine Tiefe, die dich noch lange nach dem Abschalten beschäftigen wird.

Kurzum: **Die Welt erzählt, du musst zuhören (oder hinschauen)**. Es ist ein bisschen wie in **Shadow of the Colossus** oder **Breath of the Wild** – die Umgebung *ist* der Erzähler. Diese Art des Storytellings trägt maßgeblich zur dichten Atmosphäre der Spiele bei. Viele Spieler schwärmen davon, wie melancholisch und schön die Welten wirken, gerade weil nicht alles gesagt wird. Es bleibt Raum für eigene Interpretation – fast wie bei

einem Kunstwerk. In diesem Sinne: Werde zum Detektiv deiner eigenen Legende. Vielleicht schreibst du ja eines Tages deine eigenen Theorien nieder – die Community hört gespannt zu!

Fun Facts und Kuriositäten: Von Mimics, Memes und mehr

Abschließend haben wir noch ein paar witzige und interessante Hintergrundinfos für dich – quasi *Tavernen-Gespräche* der Souls-Community. Denn neben all dem Sterben und Leiden gibt es auch viel Humor und Tradition im Soulslike-Kosmos:

- **Mimics – die fiesesten Schatztruhen der Welt:** Stell dir vor, du siehst in einem dunklen Verlies eine Schatztruhe funkeln. Die Gier packt dich – und *CHOMP!* – die Truhe frisst dich mit Haut und Haaren. 🤩 Diese legendären Monster namens **Mimic** tauchen in fast jedem Soulslike auf. Sie tarnen sich als normale Kiste und bestrafen allzu gierige Abenteurer. Sie haben lange Zungen, scharfe Zähne und sehen unglaublich grotesk aus, wenn sie sich erheben und auf zwei Beinen hinter dir herrennen. Viele Neulinge erinnern sich lebhaft an *ihre erste Begegnung mit einem Mimic*. Tipp: Achte auf **den Kettenring der Truhe** – liegt die Kette brav eingerollt an der Seite, ist es eine echte Truhe; ragt sie wie ein Arm nach vorne, ist es der hungrige Klappmaul-Kollege. Und ja, es gibt ganze *Mimic-Meme-Videos*, weil diese Dinge so ikonisch sind. In der Community gilt: Traue **NIEMALS** einer Schatztruhe, ohne sie vorher vorsichtig geschlagen zu haben! 🤪
- **“Praise the Sun!” – Jolly Cooperation:** Eines der bekanntesten Memes ist der Ausruf *“Praise the Sun!”* (Preiset die Sonne). Dieser stammt von **Solaire von Astora**, einem ritterlichen NPC aus Dark Souls, der ein permanentes Grinsen (auf seinem Sonnenbrustpanzer) trägt und stets optimistisch die Sonne anbetet. Er verkörpert den Koop-Geist: Spieler können im Multiplayer mittels eines Emotes die Sonne preisen – Arme nach oben und strahlen! Solaire wurde zum Maskottchen der Reihe; Fans cosplayen ihn, T-Shirts tragen sein Sonnen-Symbol, und überall liest man den [T]/ Smiley (steht für die Pose mit erhobenen Armen). Lustiger Fakt: Im deutschen Spiel sagt Solaire sinngemäß *“Meine Güte, diese Sonne ist wahrlich großartig!”*, aber *“Praise the Sun”* selbst sagt er so direkt nie – das Meme entstand eher aus seiner ganzen Attitüde. Wie dem auch sei: Wenn du in einem anderen Spiel jemanden plötzlich *“Praise the Sun!”* rufen siehst, weißt du: Hier ist ein Souls-Fan am Werk. [T]/
- **Community-Nachrichten und Scherze:** Die asynchrone Online-Komponente der FromSoftware-Spiele ermöglicht Spielern, Nachrichten auf den Boden zu schreiben, die andere dann in ihrer Welt lesen können. Das führt zu Kreativität – und Chaos. Ernsthafte Tipps wie *“Try shield”* können hilfreich sein. Aber legendär sind die **Scherz-Nachrichten**: Etwa vor einer harmlosen Wand der Satz *“Geheimes Path voraus”* (-> Hundert Spieler schlagen die Wand vergeblich, denn da ist nix). Oder direkt vor einer NPC-Dame: *“Try tongue, but hole”* – ein durchaus

anzüglicher Scherz, der so oft bewertet wurde, dass er Kultstatus erlangt hat. Außerdem beliebt: An hohen Klippen *“Try jumping”* zu schreiben (bitte nicht wirklich springen!) oder nach einem harten Bosskampf *“Gut gemacht, Skelette!”* (Anspielung auf den Running-Gag *“Well, what is it? / Good job, skeleton”*). Diese Nachrichten sind Teil des Erlebnisses – manchmal nervig, meist aber erheiternd. Und hey, ab und zu retten sie dir das Leben mit Hinweisen auf eine Falle oder Illusionswand. Also immer brav lesen!

- **“Git Gud” – rauher Ton, weiches Herz:** Die Souls-Community hat den Ruf, Neulinge mit *“git gud”* (absichtliche Falschschreibung von *“get good”*) abzuspeisen, was so viel heißt wie: *“Werd besser, sonst hast du hier keine Chance.”* Was hart klingt, ist teils ironisch gemeint. Dahinter steckt eigentlich eine sehr hilfsbereite Gemeinschaft. Es gibt unzählige Wikis, Foren und YouTube-Guides, die jedem Struggler weiterhelfen. Viele **Veteranen lieben die Reihe so sehr**, dass sie neuen Spielern Tipps geben, Walkthroughs schreiben oder sich als Phantom in deren Spiel beschwören lassen, um Bosse gemeinsam zu legen. Besonders in Erinnerung blieb **“Let Me Solo Her”** – ein Spieler in Elden Ring, der sich minimal bekleidet (nur mit einem Topf auf dem Kopf) nur mit zwei Katanas bewaffnet darauf spezialisiert hat, anderen Spielern den härtesten Boss (*Malenia*) abzunehmen. Er wurde zur Legende, mit Fan-Art und allem Drum und Dran. Das zeigt: Hinter dem scheinbar ruppigen *“git gud”*-Mantra steckt viel **Herz**. Jeder hat mal klein angefangen, und wir alle lieben es, wenn neue Spieler die Faszination teilen.
- **Wiederkehrende Charaktere & Easter Eggs:** FromSoftware baut in ihre Spiele gern Anspielungen ein. So gibt es fast in jedem Soulslike einen verschlagenen Kerl namens **Patches** (mal als Mensch, mal als Spinne...), der dich früher oder später hintergeht – meist indem er dich in ein Loch schubst. Die *“Patches learns nothing”*-Tradition ist ein Running Gag: Traue niemals einem Glatzkopf mit spitzem Lachen! Andere Running Gags: Der **Onion Knight** (Siegmeier in DS1, Siegmund in DS3) mit seiner Zwiebelrüstung und seinem gemütlichen *“Hm Hmmm”*-Lachen; oder das allseits beliebte **Mondlicht-Großschwert**, das in fast jedem FromSoft-Spiel irgendwo als geheimste Waffe versteckt ist (ein Relikt aus King’s Field Zeiten). Solche kleinen wiederkehrenden Elemente zaubern Veteranen sofort ein Lächeln aufs Gesicht – und Neulinge können sie beim zweiten oder dritten Spiel aufdecken.
- **Item-Beschreibungen voller Poesie:** Noch ein Fun-Fact zu den schon erwähnten Item-Texts: Manchmal sind diese herrlich zweideutig oder beinhalten Witze. Etwa die **Holzschild-Beschreibung in Dark Souls** erwähnt sinngemäß: *“Nützt kaum etwas, sieht aber schick aus.”* – ein Schelm, wer dahinter *“Fashion Souls”* vermutet (so nennt die Community das Mode-Metaspield, bei dem Style wichtiger ist als Stats). Oder ein anderes Beispiel: Im Spiel **Elden Ring** gibt es ein

Item namens *“Schriftrolle der Kakerlake”*. Die Beschreibung lobt die Überlebenskunst der Kakerlaken, die selbst den schlimmsten Umständen trotzen – ein subtiler Hinweis darauf, dass man auch als Spieler hartnäckig sein soll wie eine Kakerlake, egal wie oft man zerquetscht wird. Die Entwickler haben sichtlich Spaß daran, in blumiger Sprache kleine Tipps oder Scherze unterzubringen. Unser Rat: Lies ruhig mal ein paar dieser Texte laut – es ist erstaunlich, wie gut geschrieben sie sind!

Damit sind wir am Ende unseres Guides angelangt. Du hältst nun das Basiswissen, die Tipps und das Insider-Wissen in Händen, um dich ins Abenteuer zu stürzen. Denke daran: **Soulslike-Spiele sind wie eine Achterbahnfahrt** – steinig und schmerzhaft bergauf, adrenalintreibend rasant bergab, und am Ende willst du am liebsten nochmal fahren. Hab keine Angst vor dem Scheitern, sondern betrachte es als Lehrmeister. *Jeder besiegte Boss, jeder umgangene Abgrund, jedes gelüftete Geheimnis macht aus einem Anfänger einen Helden.*

In diesem Sinne, *Chosen Undead*, möge das Bonfire deiner **Leidenschaft** niemals erlöschen. Viel Spaß beim Sterben – und noch mehr Spaß beim Wiederaufstehen und Siegen! 🔥 **Praise the Sun** und bis zum nächsten Bonfire!