

Darksiders 3

ZWISCHEN
HIMMEL UND HÖLLE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Gunfire Games** Termin: **27.11.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Darksiders hätte schon immer mehr Erfolg verdient. Jetzt kriegt es mit Teil 3 eine neue Chance.

Von Maurice Weber und Dennis Michel

Darksiders ist genau betrachtet eine recht bizarre Serie: jahrelang totgeglaubt, jetzt mit Darksiders 3 vom neuen Studio der alten Entwickler bei einem neuen Publisher mit dem Namen des alten wieder am Start. Und wieder mit einem Spiel, das parallel zu den Vorgängern stattfindet und trotzdem überraschend viel ganz anders macht als diese. Wo das erste Darksiders ein Zelda in der Apokalypse sein sollte und der zweite Teil plötzlich Diablo-Anleihen hatte, erkennen wir im dritten einen völlig neuen Einfluss.

Manche Traditionen wahrt Darksiders 3 aber trotzdem: Auch diesmal spielen wir einen apokalyptischen Reiter. Die peitschenschwingende Fury ist die dritte im Bunde und soll inmitten des Weltuntergangs das Gleichgewicht auf Erden sichern, indem sie die sieben Todsünden zur Strecke bringt.

Kleine Bugs in der PC-Version

Die PC-Menüs in unserer Testversion weisen einige kleine, aber nervige Probleme auf. So zeigen manche Buttons nicht den korrekten Tooltip, und Knöpfe leuchten nicht auf, wenn wir mit der Maus darüberfahren. Laut Publisher THQ Nordic sind diese Fehler bekannt und sollen behoben werden.

Aus Zelda wird Dark Souls

Wollte man Freunden von den Darksiders-Spielen erzählen, nahm man bei den ersten beiden Teilen am besten den Vergleich zu The Legend of Zelda. Eine große Welt voller mit Rätseln gespickter Dungeons, die oft nur durch den Einsatz bestimmter Fähigkeiten gelöst werden können. Darksiders war aufgrund der härteren Action als »Zelda für Erwachsene« aber kein billiger Klon, sondern ein Meisterwerk. Damit ist klar: Fury tritt in große Fußstapfen. Aber für Teil 3 bedienen sich die Entwickler eines der beliebtesten Subgenres des letzten Jahrzehnts. Das Spiel greift Teile der Dark-Souls-Formel auf.

Habt ihr euch zuvor mit Krieg und Tod durch ganze Monsterhorden geschneuzelt,

stehen euch diesmal weniger, dafür umso härtere Schergen aus Himmel und Hölle im Weg. Bereits der erste Bosskampf gegen Neid nach wenigen Spielminuten macht deutlich: Wer planlos in die Tasten haut, hat keine Chance. So findet ihr euch schneller am Rücksetzpunkt wieder, als ihr Nephilim sagen könnt – womit wir auch gleich beim nächsten Souls-Merkmal wahren.

Eine manuelle Speicherfunktion gibt es nicht, dafür erscheint der altbekannte Dämon Vulgrim an fair platzierten Punkten in der Welt. Sterbt ihr den Antihelden-Tod, geht es hier samt auferstandener Gegner von vorne los. Eure erkämpften Seelen, die ihr bei Vulgrim gegen Items und Merkmalspunkte (die braucht ihr für Level-ups) eintauscht,



Die Welt ist ein riesiger Komplex, in dem wir einige Bossgegner in freier Reihenfolge jagen.



Die Feinde in Darksiders 3 setzen uns deutlich härter zu als in den Vorgängern. Wir müssen cleverer vorgehen.

bleiben, na klar, an Ort und Stelle eures Ab-
lebens liegen. Ein erneuter Tod lässt die
Seelen allerdings – anders als in Dark Souls
& Co – nicht verschwinden. Das senkt zwar
den Schwierigkeitsgrad, wirkt allerdings ein
wenig inkonsequent.

Das große Ganze mit »Aha-Effekt«

Habt ihr euch in Darksiders 2 noch recht li-
near mit eurem Ross »Verzweiflung« in der
großen Spielwelt bewegt, seid von Mission
zu Mission geritten und habt Stück für Stück
neue Dungeons freigeschaltet, so wartet in
Darksiders 3 der Großteil der zusammen-
hängenden Welt von Beginn an darauf, von
euch frei erkundet zu werden. Sogar die Rei-
henfolge, in der ihr die Erde von den Sieben
Todsünden befreit, ist nicht strikt festgelegt.
Keine Lust auf »Völlerei«? Dann schaut ihr
mal eben schnell auf die Kompass-Anzeige
am oberen Bildrand, die euch mit einem To-
tenkopf-Symbol anzeigt, in welcher Richtung

der nächste Boss auf euch lauert. Eine rich-
tige Karte, um den genauen Standpunkt zu
sehen, gibt es nämlich nicht. Lediglich die
Rücksetzpunkte bei Händler Vulgrim sind in
Regionen eingeteilt und dienen zudem als
nützliches Schnellreisesystem. Mit Fury geht
es durch die nahezu menschenleere und at-
mosphärische Großstadt-Postapokalypse
mit allerhand hübschen Schauplätzen. Klar,
Darksiders 3 ist grafisch kein modernes
Meisterwerk, will das aber auch gar nicht
sein: Gunfire Games versteht es, mit relativ
begrenzten Mitteln abseits der AAA-Block-
buster durch stimmige Comic-Optik im Stil
der Vorgänger Atmosphäre zu erzeugen. So
fehlt zwar der »Wow-Effekt«, dafür entsteht
durch nützliche Abkürzungen, die zuvor be-
reiste Orte geschickt miteinander verbinden,
ein »Aha-Effekt«. Habt ihr euch lange durch
ein Gebiet gekämpft, kommt es nicht selten
vor, dass eine kleine Abzweigung euer Inter-
esse weckt. Geht ihr der Spur nach, entdeckt

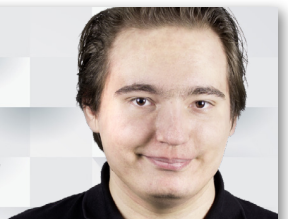
ihr einen Hebel. Zack, öffnet sich ein zuvor
versperres Tor, und wie aus dem Nichts lan-
det ihr in einem Gebiet, das ihr vor Stunden
bereits erforscht habt.

Samus Aran in wütend

Im Lauf der Reise erhält Fury zudem neue
Fähigkeiten, auch Hollows genannt, mit de-



Maurice Weber
@Froody42



Darksiders 3 macht vieles anders, bewahrt
aber damit gerade die Serientradition:
Schon Darksiders 2 wagte ja einige frische
Schritte – einige davon sehr gelungen, an-
dere weniger. Genauso ist es in Darksiders 3:
Der neue Ansatz für die Kämpfe macht sich
klasse, das Spiel gewinnt durch seine stär-
keren Feinde und seinen Anspruch an per-
fektes Ausweich-Timing einiges an Span-
nung. Dafür sagt mir die Abkehr von den
Rollenspiel-Mechaniken überhaupt nicht
zu. Die Charakterentwicklung fällt im Ver-
gleich zu Darksiders 2 derart minimal aus,
dass sie kaum motivieren kann. Und auch
die Seele eines jeden Rollenspiels vermis-
se ich: interessante Figuren und eine fesselnde
Story. Fury ist die mit Abstand unsym-
pathischste Darksiders-Hauptfigur bislang
und obendrauf völlig banal. Allerdings auch
eine verdammt coole Actionheldin: starkes
Design, coole Waffen, mächtige Fähigkeiten
– spielerisch hat die wütende Dame einiges
zu bieten! Ich fiebere vielleicht nicht mit ihr
mit, aber ich metzele mich nur zu gern mit
ihr durch die Horden der Hölle. Und
manchmal reicht das ja auch.



Krieg legte im ersten Teil mit einer Chaosform vor, Fury steht ihm hier in nichts nach.



Neid

200

Neid ist die erste Todsünde, die wir zur Strecke bringen müssen, danach ist die Bosswahl mehr oder weniger flexibel.



Der Feurige Rat hat uns einen Aufpasser mitgegeben, der mit Besserwisser-Kommentaren nervt.



Das Schwingen von Balken zu Balken ist essenziell, um in den verschachtelten Levels voranzukommen.

ren Hilfe ihr zuvor verspernte Wege passiert. Hat das glühend heiße Lavabecken zuvor beim Betreten den Tod bedeutet, stapft ihr mit aktivierter Flammen-Fähigkeit mühelos hindurch. Das Metroidvania-Prinzip ist hervorragend umgesetzt und motiviert auch nach Stunden, neue Gebiete zu erforschen. Wer weiß, vielleicht findet sich ein nützliches Item oder sogar ein versteckter Boss?

Einen Abstrich muss die Welt jedoch in Sachen Rätseldesign machen. Habt ihr es in den Vorgängern noch mit verzwickten Mechanismen zu tun bekommen, die oftmals all euren Grips erforderten, sind sie in Darksiders 3 in die Welt eingebunden und deutlich zu leicht. Das ist eine vertane Chance, da sich der neueste Serienteil so einer der größten Stärken der Reihe beraubt.

Erhaltet ihr einen Hollow, bedeutet das auch, dass Fury ihre Gegner fortan neben der Peitsche mit einer neuen Waffe (Schwert, Lanze etc.) aufmischen darf. Zwar gibt es davon bis Spielende lediglich eine Handvoll, aber Qualität steht in Darksiders 3 in diesem Punkt klar vor Quantität. So spielen sich alle Waffen unterschiedlich und sorgen im actiongeladenen Kampfsystem für ausreichend Abwechslung.

Abwechslung bieten auch die Kampffähigkeiten der Hollows. Besiegt ihr Gegner, füllt

sich nach und nach Furys Zornleiste. Komplett aufgefüllt könnt ihr Fury für kurze Zeit buffen und löst so beispielsweise eine starke Attacke aus oder schützt die Reiterin mit einem Abwehrschild. Neben den normalen Angriffen und Zornfähigkeiten kann sich Fury wie bereits Krieg und Tod in ihre Chaosgestalt verwandeln und so für kurze Zeit großen Schaden austeilen. Mit dieser mächtigen Kraft solltet ihr jedoch klug haushalten. Habt ihr sie verbraucht, dauert es eine ganze Weile, bis sie wieder einsatzbereit ist.

Wer kontert, siegt

Die knackigen Kämpfe haben wir bereits angesprochen. Um diese effektiver zu gestalten, kann Fury ihre Gegner auskontern. Weicht ihr im richtigen Moment aus, könnt ihr einen starken Gegenangriff auf eure Feinde starten. Auf das richtige Timing kommt es an, und speziell in besonders schweren Kämpfen machen Konter den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus. Insgesamt macht das auf wenige Waffen limitierte Kampfsystem mit dem Einsatz der Hollows und der Chaosgestalt Furys einfach eine Menge Spaß, lässt euch coole Kombos zaubern und wird durch die fordernden Kämpfe bis zum Schluss nicht langweilig. Einfacher geht das allerdings mit dem Gamepad. Dark-

siders gehörte schon immer zu den Serien, die sich mit Maus und Tastatur einfach nicht ganz so flüssig spielten, und das gilt auch für Teil 3. Anvisieren, angreifen und ausweichen gehen mit dem Controller lässiger von der Hand. Zum Teil liegt das in der Natur des Genres, aber die Entwickler hätten sich trotzdem etwas mehr Mühe mit der PC-Steuerung geben können. Bayonetta etwa funktionierte da besser. Und es sind nicht nur die Kämpfe: Auch die Menüs irritieren, weil wir unter anderem mit Backspace statt mit Escape zurück zum vorherigen Bildschirm springen. Warum? Aber selbst mit Tastatur ist das Spiel nicht unspielbar, nur ist es mit Gamepad eben spürbar besser.

Ich wünschte, ich wäre Tod

Die Erkundung der Welt macht genauso Laune wie die Kämpfe, doch wie steht es um die Reiterin selbst und ihre Geschichte im Darksiders-Universum? Hier zieht Fury im Vergleich mit ihren Brüdern ganz klar den Kürzeren. Zwar waren zuvor auch Krieg und Tod keine Frohnaturen, boten jedoch vom Charakter deutlich mehr Facetten als ihre Nephilim-Kollegin. Ihr kennt das, man wacht am Montagmorgen auf, blickt gedanklich auf eine stressige Arbeitswoche, stolpert aus dem Bett und schüttet zu guter Letzt den



Dennis Michel
@RecaBlog



Tods Reise in Darksiders 2 zählt für mich zu den meist unterschätzten Spielen überhaupt, da es nicht einfach die Zelda-Formel halbherzig kopiert, sondern dem Nintendo-Klassiker in puncto Spiel- und Rätselspaß mindestens ebenbürtig ist. Umso mehr hat es mich erstaunt, dass sich Teil 3 von der bewährten Gangart entfernt und mit dem Metroidvania-Ansatz und der deutlichen Nähe zur Souls-Serie neu definiert. Dieser Wandel bringt frischen Wind in die Reihe, das schadet ja bekanntlich nie. Mit Fury als Charakter bin ich jedoch bis zum Ende der größten flachen Geschichte um die Sieben Todsünden nicht warm geworden. Zwar wird gegen Ende die eindimensionale Persönlichkeit ein wenig aufgelockert, über große Teile des Spiels ist die apokalyptische Reiterin aber schlichtweg unsympathisch und unnahbar. Das geschrumpfte Waffenarsenal überzeugt mit Klasse statt Masse, und die gewonnenen Fähigkeiten laden zum Erkunden neuer Orte der zusammenhängenden und abwechslungsreichen Welt ein. Zwar ist Darksiders 3 wie sein Vorgänger kein Meisterwerk, Gunfire Games haben es allerdings geschafft mit gekürzten Mitteln und entschlacktem Gameplay ein weitestgehend spaßiges und teils knallhartes Action-Adventure zu erschaffen.

heißen Kaffee über Bluse oder Hemd. Die Laune ist im Keller. In diesem Zustand müsst ihr euch Fury über weite Strecken der Handlung vorstellen. Zwar gibt es einen kurzen Moment, in dem sie ein wenig hinter ihre eindimensionale Art blicken lässt, und auch das Ende macht die Antiheldin interessanter, für einen wirklichen Bezug zur Figur reicht das jedoch nicht. Im Endeffekt dient sie als Mordwaffe, um nach und nach das Übel von der Erde zu tilgen. Das war's. Begleitet wird Fury genau wie seinerzeit Krieg von einer Beobachterin des Feurigen Rats,



Klingt unmöglich, aber Fury ist deutlich unsympathischer als Tod und Krieg.



Wer im richtigen Moment ausweicht, darf einen verheerenden Gegenschlag entfesseln.

die als (nerviger) Sidekick fungiert und ab und an im Dialog die flache Geschichte vorantreibt. Apropos flache Geschichte: Zwar endet das Spiel in einem furiosen Finale und bietet mit den Sieben Todsünden interessante Figuren, so richtig kreativ und spannend ist das Ganze jedoch zu keinem Zeitpunkt. So bewegt ihr euch von Sünde zu Sünde und fragt euch, warum der Fokus nicht mehr auf die Rahmenhandlung um den Kampf zwischen Himmel und Hölle gelegt wurde, der auf dem Rücken der Menschheit ausgetragen wird. Hier hat man eine Chance vertan, die epische Darksiders-Hintergrundgeschichte näher zu beleuchten.

Die PC-Technik: besser als auf Konsolen?

Das größte Sorgenkind von Darksiders 3 ist auf der Konsole allerdings die Technik. Auf der PS4 Pro kämpften unsere Kollegen von der GamePro mit Framerate-Einbrüchen, flackernden Lichtquellen und Pop-ups. Die gute Nachricht: Auf dem PC hatten wir deutlich weniger dieser Probleme. Die Framerate fiel zwar gelegentlich unter 60 Bilder pro Sekunde, aber nie massiv. Auch optisch hatten wir nichts auszusetzen. Nur die Zwischensequenzen wirken in einigen Momenten unfer-

tig. Da setzt ein Satz aus oder passt nicht zur Animation, oder eine Figur geht zu schnell in die nächste Animationsphase über. Das vergällt uns den Spielspaß zwar nicht, wirkt aber doch unschön. Unser Fazit: Das Darksiders-Comeback ist geglückt, Teil 3 macht vieles richtig. Zu neuen Höhen führt er die Serie jedoch nicht, die Vorgänger waren in einigen Bereichen einfach nochmal besser. Trotzdem: Schön, dass Darksiders wieder da ist! ★

DARKSIDERS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 5690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3930K / Ryzen 5 1600
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑️ schöner Comicstil ☑️ gute Lokalisierung ☑️ coole Zwischensequenzen
☑️ gelungene Musikuntermalung
☑️ durchwachsene Texturen

SPIELDESIGN



☑️ gelungener Metroidvania-Ansatz ☑️ Dark-Souls-Formel ☑️ kleines, aber spaßiges Waffenarsenal
☑️ abwechslungsreiche neue Fähigkeiten ☑️ zu leichte Rätsel

BALANCE



☑️ fordernde Gegner ☑️ knackige Bosskämpfe ☑️ vier Schwierigkeitsgrade
☑️ faire Rücksetzpunkte ☑️ harter Einstieg

ATMOSPHÄRE / STORY



☑️ spannende Rahmenhandlung ☑️ packendes Ende ☑️ atmosphärisch dichte Welt
☑️ flache Geschichte ☑️ größtenteils eindimensionale Antiheldin

UMFANG



☑️ große, zusammenhängende Welt ☑️ viel zu entdecken
☑️ ordentliche Spielzeit ☑️ optionale Bossgegner
☑️ kaum Wiederspielwert

FAZIT

Darksiders 3 bietet frische neue Ansätze und spaßigen Spielablauf, lässt in puncto Story, Helden und Steuerung aber zu wünschen übrig.

