

## Darksiders Genesis

# ALTE TUGEND, NEUES GEWAND

Genre: **Action** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Airship Syndicate** Termin: **5.12.2019** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **29 Euro** DRM: **nein (GOG)**

**Auf den ersten Blick sieht das Prequel zum ersten Darksiders-Teil nach einem Diablo-Abklatsch aus. Doch das täuscht!** Von Florian Zandt

Eine Spielereihe über die vier apokalyptischen Reiter, die sich mit smarten Sprüchen auf den Lippen durch Horden von Dämonen und Engeln schnetzeln – das klingt nach einem bombensicheren Erfolgsrezept, oder? Nicht für Darksiders. Zwar waren die ersten beiden Teile um die Reiter War und Death Achtungserfolge, doch rüttelten die Pleiten

von Publisher THQ und Entwickler Vigil kurz danach ordentlich an der Zukunft der Serie. Darksiders 3 von Gunfire Games (Remnant: From the Ashes) erreichte mit seiner Action-Ausrichtung und dem Verzicht auf Rollenspielelemente nicht die Klasse der Vorgänger. Jetzt soll das Prequel Darksiders Genesis der Reihe mit isometrischer Perspektive und Koop-Modus neues Leben einhauchen. Genesis ist die Vorgeschichte zum ersten Teil. Wir übernehmen für den feurigen Rat (eine Art Höllen-Aufsichtskomitee) eine heikle Aufgabe und sollen herausfinden, was Luzifer mit der Menschheit vorhat. Und

warum die niederen Fürsten der Hölle wie Mammon, Belial und Dagon plötzlich rebellieren. Anders als in den Vorgängern steuern wir allerdings nicht nur einen, sondern zwei Reiter mit Maus und Tastatur beziehungsweise Controller im Twin-Stick-Shooter-Stil. Je nach Situation wechseln wir jederzeit den Haupthelden, der gerade »abgewählte« verschwindet einfach und läuft uns nicht etwa selbstständig kämpfend hinterher. Während unser alter Bekannter War (auch in der deutschen Version des Spiels werden konsequent die englischen Reiternamen benutzt) mit seinem Schwert Chaosfresser im Nahkampf Schneisen durch die Gegnerhorden schlägt, nutzt der agile Schurke Strife die Pistolen Gnade und Erlösung, um sich gegen Dämonen und gefallene Engel zu wehren.

## Alles wie früher

Unsere erste Mission führt uns gleich nach dem Intro direkt zur Festung des Höllenfürsten Samael, die von der Dämonenarmee seines Konkurrenten Moloch angegriffen wird. Schon hier wird deutlich, wie viel Liebe in die Optik des gesamten Spiels gesteckt wurde. Ob in den herausragenden Comic-Zwischensequenzen oder den stimmungsvollen Arealen, die von anfänglichen Wüstengebieten über düstere Höhlen später im Spiel bis hin zu Kriegsfabriken eine enorme Bandbreite haben: Die Handschrift von Comic-Zeichner und Vigil-Gründer Joe Madureira, die im dritten Teil vielen Fans fehlte, sorgt direkt für ein wohliges Nostalgiegefühl. Daran ändert auch die neue Perspektive nichts, die eher an Diablo erinnert.

Blizzards Hackbrett liefert auch spielerisch die Vorlage, zumindest teilweise. War und Strife bekommen es während ihrer Höllenfahrt mit einer bunten Gegnermischung zu tun, von leichtgewichtigen Nahkämpfern wie Panzerflöhen über Skelettbogenschützen bis hin zu riesigen Keulen schwingenden geflügelten Dämonen. Abseits vom allgegenwärtigen Kanonenfutter bietet Darksiders Genesis auch zahlreiche Minibosse und vier Oberbösewichte. Dazu gehört etwa der Tentakeldämon Dagon, der mit Blitzen um sich feuert und riesige Wellen kontrolliert. Doch auch wenn wir uns durch Gegnerwellen klicken, bleibt der genretypische Loot-Schauer aus, den man von einem Spiel dieser Art erwarten würde.



Die spektakulären Bosskämpfe gehören zu den absoluten Highlights des Spiels – auch wenn es vor lauter Effekten gerne mal etwas unübersichtlich wird.



In den stimmungsvollen Zwischensequenzen wird die Geschichte von War und Strife in toller Comic-Optik und mit sehr guten (deutschen) Sprechern weitererzählt.

## Kernkraft? Ja, bitte!

Neben Power-ups wie Gesundheits- oder Zornkugeln (die unsere Leiste für Spezialfähigkeiten wie einen Flächenangriff auffüllen) lassen besiegte Gegner hauptsächlich Kreaturenkerne fallen. Die sind die Grundlage für das Levelsystem von Darksiders Genesis. Statt in Attribute oder Fertigkeiten zu investieren, können wir im Menü jederzeit neue Kerne in die dazugehörigen Slots platzieren. Dadurch steigern wir unsere Angriffskraft sowie Lebensenergie und können zusätzlich die Eigenschaften des jeweiligen Kerns nutzen. Die reichen von einem Bonus auf die Drop-Rate von Gesundheitskugeln bis hin zu Modifikationen unserer Angriffe. Wer jetzt auf eine spannende Jagd nach seltenen Kernen für raffinierte Charakter-Builds spekuliert, wird enttäuscht werden. Seltenheitsstufen gibt es keine, obendrein bekommt man die Kerne fast hinterhergeworfen.

Unser Arsenal lässt sich aber nicht nur durch Kerne, sondern auch durch Waffen-Upgrades wie einen Kettenblitzschuss oder eine flammende Klinge modifizieren. Diese Upgrades sind zum Teil in den Levels versteckt, teils können wir sie beim Serienfans wohlbekannten Händler Vulgrim im zentralen Hub des Spiels erwerben, den wir nach jedem abgeschlossenen Kapitel ansteuern. Neben Waffenverbesserungen überlässt uns Vulgrim im Tausch gegen gesammelte Seelen und Fähmannsmünzen auch Aufwertungen für unsere Gesundheits- und Zornleiste.

## Gemeinsam gegen den Rest der Welt

Dieses Tüfteln an der perfekten Zusammensetzung von Kreaturenkernen und Upgrades, um das Maximum aus unseren Cha-



Florian Zandt  
@zandterbird

Während ich den ersten Darksiders-Teil damals gern gespielt hatte, verlor ich die Reihe danach relativ schnell aus den Augen. Denn trotz des interessanten Settings fühle ich mich vieles einfach nach Schema F an. Glücklicherweise ist Darksiders Genesis genau das Gegenteil davon. Ja, die Schwierigkeitsgrade sind eher mäßig ausbalanciert, und die nervigen Hüpfelagen hätten sich die Entwickler auch sparen können. Trotzdem sieht die Habenseite bei Darksiders Genesis enorm üppig aus. Nicht nur, dass das Spiel mit War und Strife zwei tolle Protagonisten aufführt, die sich gegenseitig die humorigen Bälle nur so zu spielen, auch die Flexibilität des Levelsystems mit seinen Kernkombinationen ist ein dickes Plus. Eine ausnahmsweise mal wirklich gute deutsche Synchro, die enorm hübsche Optik und das wohlige Nostalgiegefühl sorgt dafür, dass sich Darksiders Genesis den zweiten Platz auf meinem Darksiders-Treppchen sichert.



Mit Hilfe der je drei Spezialausrüstungsteile pro Charakter lösen wir Umgebungsrätsel.

akteren herauszuholen, ist im Solomodus elementar und macht Spaß. Im gut gestalteten Koop-Modus, egal ob online oder lokal, ist die Abstimmung mit unseren Mitspielern allerdings wichtiger als die Heldenbastelei. Das gilt weniger für sich ergänzende Builds, sondern vor allem für die Rätsel. Jeder unserer Charaktere schaltet im Lauf des Spiels drei Werkzeuge frei, mit denen sich die Umgebung an bestimmten Punkten manipulieren lässt. Strife kann beispielsweise mit der Leerebombe zwei fest definierte Orte mit einem Portal verbinden, während War mit der Vorpaklinge nicht nur weit entfernte Schalter aktivieren, sondern auch Feuer von einer Quelle zur nächsten transportieren und damit beispielsweise Stachelbomben anzünden kann. Gerade im späteren Spielverlauf setzen die Entwickler auf die Kombination der Fähigkeiten der Charaktere, und die Knotelei ist eine angenehme Abwechslung zur Haudrauf-Action. Spielen wir allein, wechseln wir unseren Reiter simpel per Tastendruck, was für einen konstanten Spielfluss sorgt. Selbst wenn einer der Helden das Zeitliche segnet, können wir mit dem anderen weiterkämpfen – und nach einem kurzen Countdown ist auch der verstorbene Charakter wieder bereit für die Schlacht.

## Sprung ins Nichts

Eine weitere Ablenkung vom Hack&Slay-Spielprinzip hätten sich die Macher allerdings sparen können: die Hüpfpassagen. Wegen der starren Kamera, die manchmal den Blick auf das Wesentliche versperrt, und der schrägen Perspektive sorgt das Hin- und Herhüpfen zwischen Plattformen oft für unnötigen Frust. Zum Glück halten sich diese Abschnitte in Grenzen, und dank der fair verteilten Checkpoints ist es auch nicht weiter schlimm, wenn mal beide Charaktere abstürzen sollten. Die vielen Checkpoints sind ohnehin bitter nötig, denn die drei Schwierigkeitsgrade sind eher mäßig aufeinander abgestimmt. Schon auf »Normal« werden manche der spektakulär inszenierten Bosskämpfe zum reinen Glücksspiel, während wir auf »Einfach« theoretisch mit lediglich einer Hand auf dem Rücken spielen und

trotzdem noch als Sieger aus jedem Kampf hervorgehen könnten.

Immerhin können wir auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad die Dynamik zwischen War und Strife ohne Ablenkungen genießen – und das lohnt sich. Denn die Hauptcharaktere sind wirklich hervorragend geschrieben und die deutschen Synchronsprecher passen perfekt. Allerdings fallen die anderen NPCs dagegen etwas ab. Durchgehend Klasse ist dafür der Soundtrack, der diese Wiederauferstehung der Darksiders-Welt angemessen episch untermalt. ★

## DARKSIDERS GENESIS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4690K / AMD FX-8320  
Geforce GTX 960 / Radeon RX 560  
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3930K / Ryzen 5 1600  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 590  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 schicke Comic-Optik
- 👍 gute deutsche Synchronisation
- 👍 großartige Zwischensequenzen
- 👍 stimmiger Soundtrack
- 👎 Soundeffekte etwas dumpf

### SPIELDESIGN



- 👍 spaßiger Koop-Modus
- 👍 kluge Umgebungsrätsel
- 👍 unterschiedliche Spielstile für jeden Charakter
- 👎 Hüpfpassagen unpräzise
- 👎 starre Kamera manchmal im Weg

### BALANCE



- 👍 faire Checkpoints
- 👍 ausführliches Tutorial
- 👍 Tasten und Buttons frei belegbar
- 👎 stärkere Gegner oft reine Kugelschwämme
- 👎 Schwierigkeitsgrade schlecht abgestimmt

### ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 toll inszenierte Bosskämpfe
- 👍 gut geschriebene Hauptcharaktere
- 👍 Wiedersehen mit alten Bekannten
- 👍 stimmungsvolle Areale
- 👎 NPCs etwas blass

### UMFANG



- 👍 zusätzlicher Arena-Modus
- 👍 umfangreiche Kampagne
- 👍 Vielzahl an Kreaturenkernen
- 👍 großes Arsenal an Waffen-Upgrades
- 👎 einzelne Levels eher klein

### FAZIT

Das isometrische Hack&lay ist ein Segen für die leicht angestaubte Spielreihe – tollen Protagonisten und flottem Spielfluss sei Dank.

