

Death's Door

FAST
MAKELLOS

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Devolver Digital Entwickler: Acid Nerve Termin: 20.7.2021 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 10 Stunden Preis: 20 Euro DRM: nein (GOG.com) Enthalten in: –

Die kleine Krähe von Death's Door schnetzelt und knobelt sich im Test furchtlos an anderen Action-Rollenspielen vorbei und beweist, wie genial simples Spieldesign sein kann. Von Elena Schulz

Normalerweise kann man bei einem Meisterwerk recht leicht mit dem Finger auf diese eine Sache zeigen, die es eben so brillant macht. The Witcher 3 fesselt uns mit seiner

Geschichte, bei Red Dead Redemption 2 haut uns die Spielwelt aus den Cowboystiefeln, und ein Dark Souls oder Zelda: Breath of the Wild zeigen der Konkurrenz, wie Spiel-

design-Exzellenz aussieht. Bei Death's Door geht das nicht. Das Action-Rollenspiel lässt sich am ehesten als »Dark Souls trifft Zelda« beschreiben. Aber das wird der Sache in etwa so gerecht, als würden wir den besten Cheeseburger der Welt als Hackfleisch-Brötchen-Mix abstempeln. So gut Hackfleisch und Brötchen auch jeweils sein mögen – man dringt damit nicht wirklich zum Kern der Sache vor. Das Krähenabenteuer der Titan-Souls-Entwickler macht eigentlich nichts herausragend anders oder originell. Aber das Zusammenspiel aus vertrauten Mechaniken funktioniert so gut, spielt sich so makellos, dass daraus dann doch eine völlig neue Art der Begeisterung erwächst.



Mit dem Feuerzauber heizen wir diesen schnappenden Killerpflanzen ein.

Worum geht es in Death's Door?

In Death's Door seid ihr der Tod. Oder vielmehr sein Angestellter, als Sensenkrähe müsst ihr die Seelen der Verstorbenen eintreiben. Blöderweise entwischt eine, was euch Hals über Kopf in eine gewaltige Ver-



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spieldesign

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein forderndes Action-RPG mit Rätseln sucht.
- ... ihr die richtige Taktik lernen und meistern wollt.
- ... ihr Spaß am eigenständigen Erkunden habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

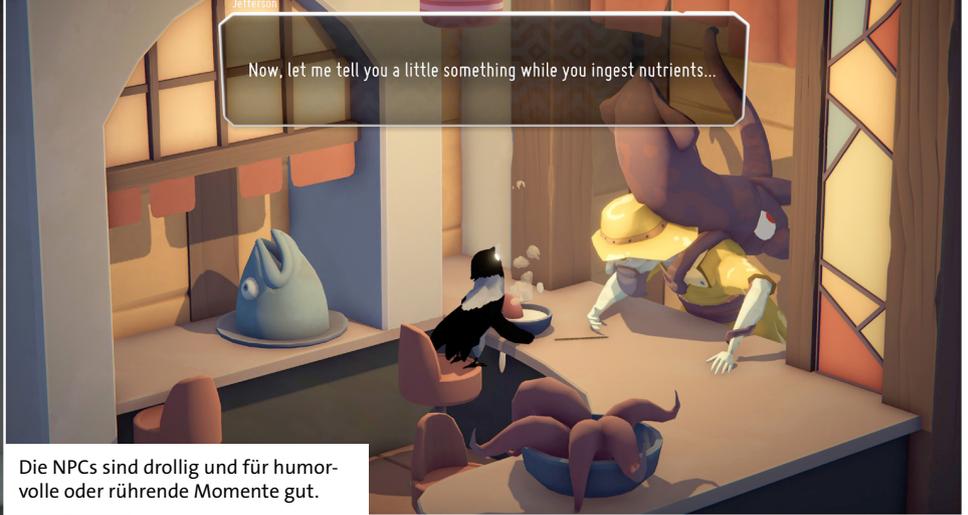
- ... ihr ungeduldig und schnell frustriert seid.
- ... ihr lieber ein lineares Abenteuer spielt.
- ... ihr mit dem Grafikstil nichts anfangen könnt.

schwörung bei eurem Arbeitgeber verstrickt. Fürderhin macht ihr euch über magische Tore aus eurer Einsatzzentrale auf, den Schlamassel wieder zu richten, und erlebt dabei haufenweise skurrile Abenteuer.

Die Handlung wirkt nebensächlich, entfaltet aber ungeahnte Tiefe, wenn ihr euch darauf einlasst. Wer zuhört, Gegenstandsbeschreibungen studiert und die Levels erkundet, begreift die verzweifelte Tragik einer Welt, die sich gegen das Sterben auflehnt und daran scheitert. Eine Großmutter etwa führte krude Experimente an ihrem Enkel durch, damit ihn nicht das gleiche Schicksal wie ihren Mann ereilt. Nun lebt der Kerl mit einem Suppentopf als Kopf, geplagt von Selbsthass und Schuldgefühlen.

Ein fröhliches Spiel über den Tod

Death's Door nimmt den Tod mit Humor und lockert das bedrückende Thema immer wieder auf. Selbst eigentlich nervige Charaktertode entlocken uns ein Schmunzeln, weil es



Now, let me tell you a little something while you ingest nutrients...

Die NPCs sind drollig und für humorvolle oder rührende Momente gut.



Leuchtet ein Gegner bunt auf wie hier, wissen wir, dass der tödliche Schlag sitzt.

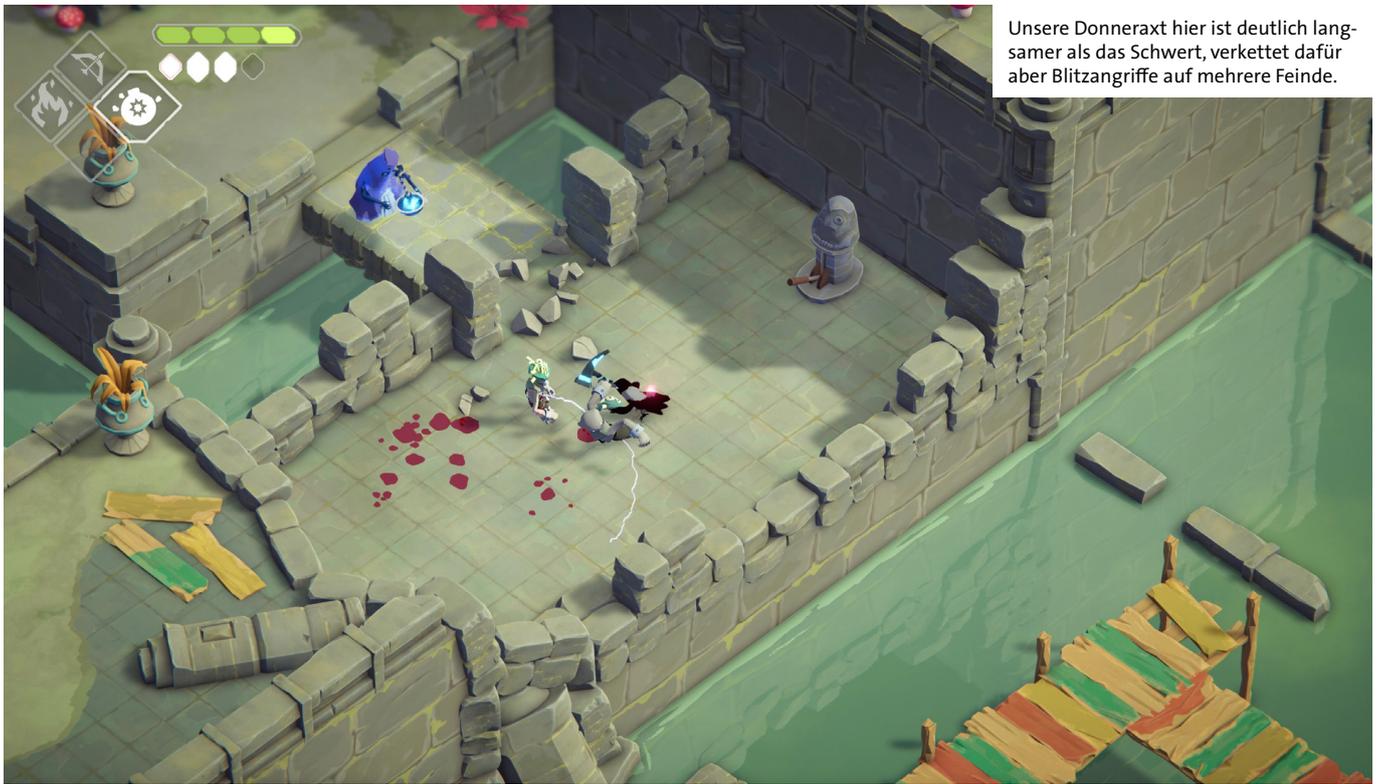
Um Bosse wie diese Fassade (?) zu besiegen, müssen wir ihre Muster lernen und kontern.



Für dieses Rätsel benötigen wir den Greifhaken als neue Fähigkeit. Den schalten wir in einem bestimmten Dungeon frei.



Die schlaun Vögel merken sich auch Gesichter und verraten anderen, wer gemein zu ihnen war.



Unsere Donneraxt hier ist deutlich langsamer als das Schwert, verkettet dafür aber Blitzangriffe auf mehrere Feinde.

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Death's Door ist kein leichtes Spiel und zwar nicht nur wegen der knackigen Kämpfe. Es verlangt viel Eigeninitiative und Entdeckerdrang von den Spielern. Wer nichts über die Welt und die drolligen Bewohner erfahren will, keine neuen Waffen aufspüren, keine Fertigkeiten meistern, der wird das Spiel vermutlich nur als ganz netten Dungeon Crawler erleben oder gar genervt weglegen. Bei mir war das Gegenteil der Fall. Auch wenn mich mal eine Passage stresste, war ich so neugierig darauf, was hinter der nächsten Ecke wartete, und so fasziniert von der Qualität des Spiels. Selbst bei Bossen, die mir das Leben zur Hölle machten, dachte ihr mir, wie gut dieser Kampf gestaltet ist. Jeden Patzer, jeden Wutanfall konnte ich letztlich auf mich selbst zurückführen und daran wachsen. Allein dadurch bescherte Death's Door mir eine sehr intensive Spielerfahrung. Und: Mit wenigen gut gesetzten Pinselstrichen erschafft das Action-Rollenspiel für mich eine aufregende Welt voller interessanter Fragen um die schwarzen Todesboten und das Sterben als solches, die bei mir noch lange nachhallen. Meisterhaft werden Story und Gameplay für mich aber dadurch, dass sie auf das Nötigste reduziert sind und so umso stärker wirken. Nichts in Death's Door ist überflüssig, alles greift sinnvoll ineinander, und jeder Stein sitzt genau da, wo er hin muss. Eine beeindruckende Leistung von einem kleinen Team, an der sich viele andere Action-Rollenspiele die Zähne ausbeißen würden.

so albern aussieht, wie unglücklich der Piepmatz über den Boden schlittert. Auch manche Feinde scheiden in theatralischen Pirouetten dahin – oder in dezent unvoreilhaftem Bauchplatschern. Und wenn unsere Krähe eine Fischsuppe schnabuliert, während ein schrulliger Seemann mit Kraken auf dem Rücken von seiner tragisch verlorenen Liebe berichtet, fühlt sich diese abgedrehte Welt mit ihren Fehlern und Konflikten sehr nah und menschlich an. Death's Door die formt Figuren und seine Welt mit wenigen eindrucksvollen Momenten.

Was macht die Kämpfe von Death's Door so gut?

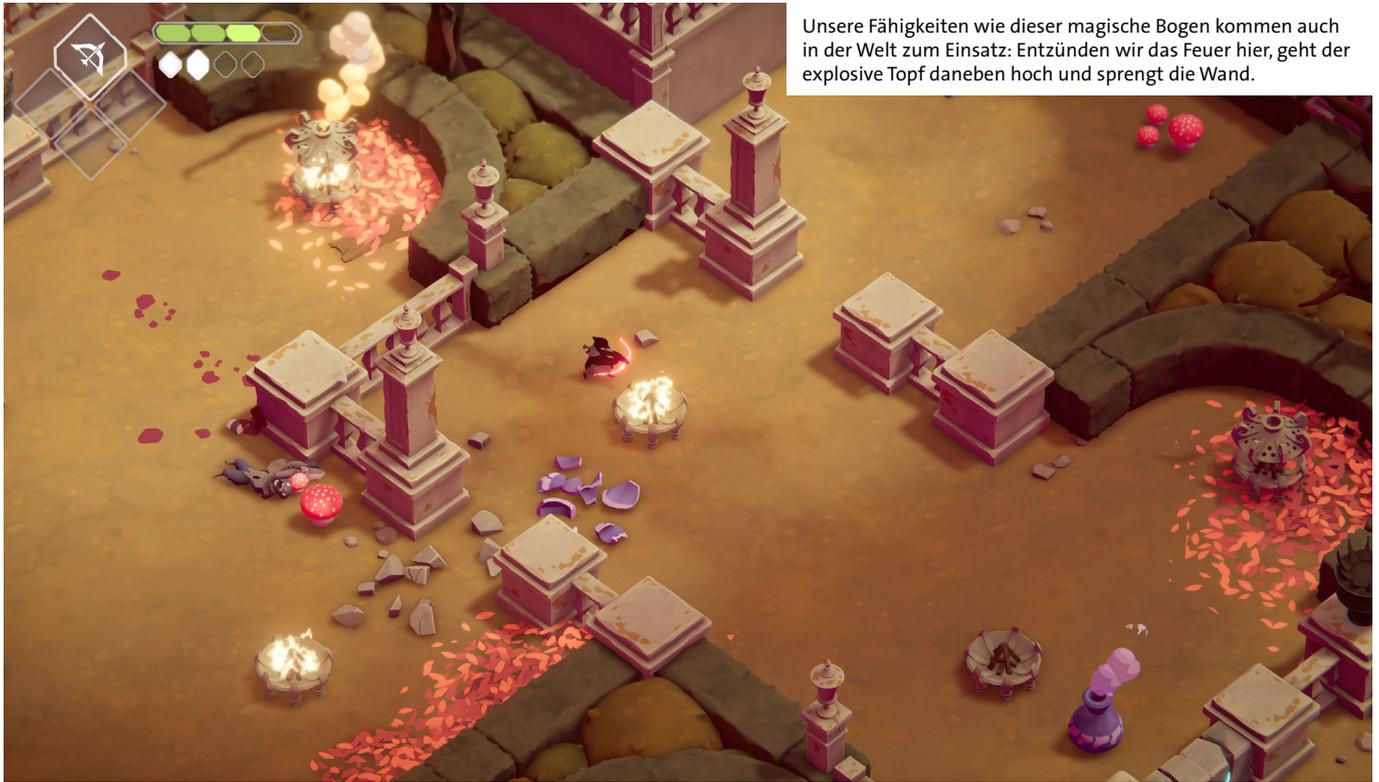
Bei den Kämpfen ist Death's Door wie ein alter Lehrmeister – immer einen Schritt vor-

aus, streng und trotzdem einfühlsam. Die Bosskämpfe sind hart und verzeihen exakt vier Fehler. Mit dem vierten Lebenspunkt wird unser Licht gleich mit ausgepustet. Aber jeder Endgegner folgt einer Choreographie, die wir erlernen können. Wer zu gierig ist, bekommt auf den Deckel. Deshalb fühlt sich Death's Door nie unfair an – wir wissen meist genau, was wir falsch gemacht haben.

Was die Kämpfe aber wirklich genial macht, ist der Flow, der entsteht, wenn man die Tanzschritte beherrscht. Plötzlich entrinnen wir Laserstrahlen oder Lawinen im letzten Moment, schlagen Geschosse mit meisterhafter Präzision zurück und jagen gleich noch einen eigenen Zauber hinterher. Timing, Positionierung, die richtige Waffe, die passende Fähigkeit – jeder Kampf ist wie

Mehr über die schrullige, alte Hexe erfahren wir, wenn wir fleißig erkunden und wie bei Dark Souls Item-Beschreibungen studieren.





Unsere Fähigkeiten wie dieser magische Bogen kommen auch in der Welt zum Einsatz: Entzünden wir das Feuer hier, geht der explosive Topf daneben hoch und sprengt die Wand.

ein Rätsel, das wir erst knacken müssen. Haben wir das geschafft, fühlt es sich unglaublich befriedigend an, dem Boss die einst unüberwindbaren Angriffe direkt zurück ins verdutzte Gesicht zu schleudern.

Wer nicht lernt, muss sterben

Dass die Kämpfe so sehr auf Können ausgelegt sind, kann aber auch für Frust sorgen. Es gibt keinen Trick, keinen schnelleren Weg, und wer gründen will, spürt nur mühsam gut versteckte Schreine in der Welt auf. Für die Bosse muss man früher oder später die Mechaniken meistern und zum Teil einen langen Atem beweisen. Sekiro lässt grüßen. Viele Gefechte dauern über mehrere Phasen an, in denen ihr nur wenig Schaden austeil. Und Gebiete strecken sich später sehr, sind aber gespickt mit Gegnern. Hier beißen wir trotz des fantastischen Designs ab und an wütend in den Controller. Der schmeckt zwar nicht besser als die Tastatur, bedient sich aber deutlich angenehmer.

Warum lohnt sich das Erkunden?

Wie bei den Kämpfen verbirgt sich hinter der Spielwelt letztlich ein großes Rätsel, das wir nach und nach über unsere Fähigkeiten entwirren. Zum Beispiel wenn wir Pfeile über Fackeln schießen, um mit den brennenden Projektilen Tore zu öffnen. Später zündeln wir per Feuerzauber sogar ohne Hilfe, was wieder andere Wege freiräumt. Der Greifhaken holt Gegner mühelos zu uns heran, überwindet aber auch klaffende Schluchten.

Die Bombe sprengt uns Wege in den offenen Levels frei, die wir über die oben erwähnten magischen Türen von unserer Einsatzzentrale aus betreten. Über die kehrt man vollgepackt mit den Seelen getöteter Gegner zurück, um die kleine Krähe zum

Schwert- oder Fernkampfköhner aufzuleveln. Seelen behaltet ihr übrigens auch, wenn ihr den Löffel abgibt.

Death's Door ist abwechslungsreich: Wir besuchen Türme in luftigen Höhen, eine verschneite Festung, Ruinen im Sumpf oder einen von Monstern überrannten Friedhof. Jedes Gebiet verästelt sich in ein Labyrinth aus Abkürzungen, Höhlen, versteckten Böschen, riesigen Seelen, Heilpflanzen oder geheimen Schreinen, die dauerhaft Magie für Fernkampf oder das Leben direkt steigern.

Weniger ist mehr

Von Anfang an habt ihr praktische Fertigkeiten wie den Greifhaken natürlich noch nicht im Gepäck. Um neue freizuschalten, müsst ihr in drei großen Dungeons mehrere Gegnerwellen überstehen. Wer die einzelnen Gegnertypen und Angriffe immer noch nicht kontern kann, hat dann ein Problem.

Diese vier Skills eröffnen uns nach dem Metroidvania-Prinzip das ganze Spiel und zwingen im Kampf zu spannenden Entscheidungen: lieber die schnellen, aber schwachen Pfeile oder die mächtigere, aber langsame Bombe, die vielleicht daneben geht? Kombinieren wir das mit der flotten Klinge oder dem wuchtigen Donnerhammer, der den Schaden wie kleine Blitze auf mehrere Gegner überspringen lässt?

Death's Door muss uns nicht mit einem gewaltigen Arsenal an Waffen und Fähigkeiten erschlagen, weil die kleine Auswahl uns schon perfekt für jede Situation wappnet. Wie auch bei der Geschichte mit ihren überschaubaren, aber klug gesetzten Charaktermomenten punktet Death's Door im Gameplay-Bereich mit Klasse statt Masse. Kaum ein Spiel bringt das »Weniger ist manchmal mehr«-Prinzip so sehr auf den Punkt wie

Death's Door, und das Ergebnis ist eines der besten Spielerlebnisse des ganzen Jahres. Immer vorausgesetzt, ihr könnt über die Mängel hinwegsehen. Wozu wir schwer raten! ★

DEATH'S DOOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

15 8250U / Phenom II X4 965
Geforce MX 150 / R7 260X
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

15 4670K / FX 8350
GTX 1050 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 schön gestaltete Levels 👍 fantasievolle NPCs und Gegner 👍 flüssige Animationen 👍 mitreißende Musik 🚫 Areale teils arg repetitiv

SPIELDESIGN



👍 spektakuläre Bosskämpfe 👍 forderndes Kampfsystem 👍 nützliche Skills 👍 intuitive und clevere Puzzles 👍 Erkunden wird belohnt

BALANCE



👍 leicht zu lernen, schwer zu meistern 👍 faires Speichern 👍 gute optionale Upgrades und Verbesserungen 👍 sehr gut lesbar 🚫 teils langatmige Kämpfe

ATMOSPHERE / STORY



👍 sympathische Figuren 👍 rührende Geschichte 👍 überraschende Wendungen 👍 viel zum Selbstentdecken 🚫 Story nimmt kaum Fahrt auf

UMFANG



👍 zehn Stunden Hauptgeschichte 👍 zahlreiche Geheimnisse 👍 versteckte Waffen und Upgrades 👍 viele Gegnertypen 🚫 keine Nebenaufgaben

FAZIT

Death's Door ist ein Ausnahmispiel, das uns durch knackige Kämpfe und clever durchdachtes Spieldesign überzeugt.

