



GameStar
Gold-Award

⊕ Stärken

- + cooler Grafikstil
- + Erfahrungssystem
- + Action und Rätsel

⊖ Schwächen

- kaum neue Ideen
- Wiederholungen gegen Ende

Darksiders

Im Januar erschien bereits die Konsolenfassung des coolen Action-Adventures, nun dürfen auch PC-Fans »Krieg« spielen. Von Fabian Siegismund

Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Vigil (Darksiders ist das PC-Erstlingswerk)**
Termin: **21.9.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, weitere per Steam** Preis: **ca. 45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6764

Auf DVD: Test-Video

Krieg ist grausam, zerstörerisch, erbarmungslos, die Geißel der Menschheit, kurz: böse. Im Actionspiel **Darksiders** von THQ ist Krieg jedoch augenscheinlich der einzig Gute. Als einer der vier apokalyptischen Reiter fährt der fleischgewordene Krieg, ein schwertschwingender, finster dreinschauender Hüne, auf die Erde hinab, um dort für das Gleichgewicht zwischen Himmel, Hölle und Menschheit zu sorgen. Engel und Dämonen sind nämlich zum Weltuntergangs-Endkampf angetreten, und der muss von den vier apokalyptischen Reitern eingeläutet werden. Krieg findet sich jedoch überraschend ohne seine drei Brüder auf Erden wieder. Was ist denn da los? Ein Frühstart? Weil in diesem ganzen Durcheinander in erster Linie die Menschheit zu leiden hat, mischt Krieg trotzdem mit und schlägt wahllos auf Engel wie Höllenwesen ein. Just in dem Moment wird er inmitten von dämonischen Truppen von seinen

Vorgesetzten erspäht, dem Feurigen Rat. Die Ratsherren glauben nun fälschlicherweise, Krieg habe gemeinsame Sache mit der Hölle gemacht – ein übler Regelverstoß. Krieg wird seiner Macht beraubt und bekommt bis auf Weiteres Hausarrest. Ein schlechter Tag für unseren Helden, aber ein spannender Anfang für **Darksiders**.

Zu Beginn von **Darksiders** bekommen Sie einen kleinen Vorgeschmack darauf, was Krieg so alles kann: Gegner mit mächtigen Schwertkombos zerhacken, magische Attacken ausführen, sich selbst in eine dämonische Kampfmaschine verwandeln, über Abgründe hangeln und riesige Bossmonster vertrimmen. Nach Kriegs Entmachtung müssen Sie sich diese und viele weitere Fähigkeiten im Laufe des Spiels wieder neu

antrainieren. So gelingt Vigil, dem Entwicklerteam von **Darksiders**, ein knackiger Spieleinstieg, der gleich Lust auf mehr macht. Als Krieg nach einer hundertjährigen Haftstrafe zurück auf die Erde darf, um dem ganzen Schlamassel auf den Grund zu gehen, ist das Reich der Menschen nicht wiederzuerkennen: Zwischen den Fronten von Himmel und Hölle ist die Menschheit auf der Strecke geblieben, die ehemals so prächtigen Städte liegen in Schutt und Asche, ihre Bewohner schwanken als degenerierte Zombies durch die Ruinen. **Darksiders** bietet eine abwechslungsreiche, mal gruselige, mal wunderschöne, aber immer hübsche Spielwelt, die Krieg nun Stück für Stück erforscht. Und weil sich die anfangs lineare Spielwelt dabei immer weiter öffnet und neue Fertigkeiten zuvor unerreichbare Are-

als bietet eine abwechslungsreiche, mal gruselige, mal wunderschöne, aber immer hübsche

spielwelt, die Krieg nun Stück für Stück erforscht. Und weil sich die anfangs lineare Spielwelt dabei immer weiter öffnet und neue Fertigkeiten zuvor unerreichbare Are-

PC-Spieler bekommen gleich die Collector's Edition.



Steam-Pflicht

Um Darksiders spielen zu können, müssen Sie den Titel an ein Steam-Konto binden, was eine Internetverbindung voraussetzt und den Weiterverkauf des Spiels verhindert.

ale zugänglich machen, gibt's sogar eine motivierende Portion Entdeckungsfreiheit.

Auf seinen Reisen findet der zunächst pferdelose Reiter regelmäßig neue Waffen und erlernt neue Fertigkeiten. Die Kreuzklinge etwa ist ein Wurfgeschoss, mit dem wir mehrere Gegner nacheinander beharken können, eine Art magischer Bumerang also. Mit dem Erdrücker, einem Jagdhorn, pustet Krieg seine Widersacher zu Boden, um sie anschließend leichter mit dem Schwert bearbeiten zu können. Und schließlich darf Krieg auch wieder in den Sattel seines Pferdes Ruin steigen. Wann immer unser Held Gegner verhackstückt, geben die ihre Seelenenergie in Form geisterhafter Wölkchen frei. Die gibt's in drei Geschmacksrichtungen. Grüne Seelen heilen Krieg, gelbe versorgen ihn mit magischer Zorn-Energie, die er in Spezial-Attacken investieren kann: Der Klingengeysir etwa lässt uns den Reiter herum tödliche Stacheln aus dem Boden schießen, die Steinhaut macht ihn widerstandsfähiger. Die blauen Seelen dienen in **Darksiders** als Währung. Mit ihnen kauft Krieg beim dämonischen Händler Vulgrim neue Ausrüstung und Fähigkeiten, zum



Kleine Gegner wie diese **Insekten** kann Krieg mit einem Schlag vernichten.



Mit der **Kreuzklinge** visieren wir drei Monster an, damit die das Kletterseil freigeben.

Beispiel zusätzliche Kombos für sein Schwert, neue Zornattacken oder Goodies, die seinen Waffen zusätzliche Attribute verleihen, darunter Flammenschaden und eine größere Seelenenergie. Diese Rollenspiel-Elemente und ständig neuen Fundsachen motivieren unheimlich, Krieg immer weiter durch die postapokalyptische Welt von **Darksiders** voranzutreiben.

Mitunter hat **Darksiders** dann aber doch so seine Längen. So strecken die Entwickler das Spiel gelegentlich mit den immer gleichen und nicht besonders anspruchsvollen Schalter- oder Schiebe-Rätseln. Dennoch bietet **Darksiders** eine Menge Abwechslung: Krieg schnetzt, schießt, zaubert, hüpf, klettert, fliegt und reitet schließlich sogar durch die Lande, dass es eine wahres Vergnügen ist, und parliert in schicken Zwischensequenzen mit Freund und Feind. Regelmäßige Höhepunkte bilden dabei die Boss- und Zwischengegner, für die wir Kriegs Fähigkeiten im Griff haben müssen. Weil unser Held mit der Zeit ein beachtliches Repertoire an Tricks und Fähigkeiten auf Lager hat, die meist ihre eigene Taste brauchen, empfehlen wir für **Darksiders** ein Gamepad,

damit Sie sich beim Fingerspagat auf der Tastatur nicht die Flossen brechen. Aber immerhin können Sie die Tastenbelegung auf dem PC frei konfigurieren. Davon abgesehen hat Vigil nicht viel Energie in die PC-Konvertierung von **Darksiders** gesteckt: Abgesehen von der Auflösung können Sie im Spiel keine Grafikeinstellungen vornehmen.



Toller Krieg

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Darksiders ist ein musterhaftes Action-Adventure, das Kämpfe und Rätsel in genau dem richtigen Maß mischt und variiert, so dass es (fast) nie langweilig wird. Wunderbar, wie regelmäßig mir Vigil neue Instrumente in die Hand gibt, die in »Hm, da war doch im vorherigen Level diese seltsame Stelle ...!«-Momente münden. Das Entdecken, Klopfen und Fähigkeiten-Shoppen hat mich so motiviert, dass ich Darksiders zweimal hintereinander durchgespielt habe. Mal schauen, wer den dritten Run zuerst hinkriegt, Fabian oder ich ...

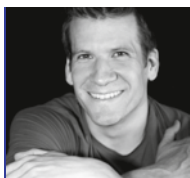


Der **Klingengeysir** durchbohrt Gegner in Kriegs Nähe und verbraucht dabei Zorn-Energie.



Auf Knopfdruck behält das Spiel Krieg und sein **aktuelles Ziel** gleichzeitig im Bild.

Allerdings erscheint die PC-Version in der ersten Auslieferung als so genannte »Hellbook Edition«, einer Sonderausgabe. Die enthält ein Buch mit Konzeptzeichnungen, hübsche Artwork-Postkarten, den Soundtrack mit 23 wuchtigen Musikstücken sowie das Comic zum Spiel als PDF, wenn auch nur in einer recht niedrigen Auflösung.



Viel Spiel

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamstar.de

Ich hatte Darksiders bereits auf der Konsole durchgespielt und hab's nun auf dem PC mit Freuden noch mal getan. Dieses auf den ersten Blick recht unscheinbare Programm ist handwerklich so gut gemacht, hat ein so motivierendes Erfahrungspunkte-System, so spaßige Monstermetzeleien und eine so interessante Geschichte, dass man, ehe man es sich versieht, stundenlang daran festhängt – und das bei einer beachtlichen Spieldauer von knapp 15 Stunden. Bravo, Vigil, so lob ich mir das!

So viel Spaß **Darksiders** auch macht: Das Programm ist nicht besonders originell. Nahezu alle Elemente wie das Kampfsystem, die Rollenspiel-Parts oder insbesondere die Rätsel kennt man bereits aus ähnlichen Titeln, namentlich der **God of War-** oder der **Soul Reaver-Serie** samt einer Prise **Tomb Raider** bei den Klettereinlagen. Das macht aber nichts, denn Vigil klagt nicht nur, sondern verbessert auch dabei: Das Speichersystem etwa bietet Wiederbelebungs-punkte an fast exakt der Stelle, an der wir ins Gras beißen, außerdem gibt's automatische Rücksetzpositionen alle paar hundert Meter, und obendrein können wir die Abschnitte frei speichern – wenn auch nur in neun Spielständen. Die genretypische Sammel-Quest, bei der eine schicke Zweit-Rüstung für Krieg rausspringt, lässt sich bequem auch ohne Lösungsbuch schaffen, und **Darksiders** kriegt sogar den Spagat zwischen befriedigendem Ende und Cliffhanger hin: Am Schluss ist zwar klar, dass es gleich anschließend in Teil 2 weitergehen müsste, trotzdem kann sich unser Held jetzt schon für getane Arbeit auf die Schulter klopfen. Krieg ist nämlich, zumindest als Person, ein ziemlich feiner Kerl. **FAB**

TERMIN 21.9.2010 PREIS ca. 45 Euro USK ab 18 Jahren

Darksiders

Actionspiel

Publisher THQ
Entwickler Vigil
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Artbook, Postkarten, Soundtrack, PDF-Comic
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

- unverwechselbarer Comic-Look
- schickes Charakter-Design
- mitunter eintönige Farbschemata
- teils öde Texturen
- nur eine Finishing-Move-Animation pro Gegnertyp

8/10

SOUND

- wuchtiger Soundtrack
- Sprache per Steam änderbar
- sehr gute englische Sprecher
- Mark Hamill spricht den dämonischen Aufseher
- lahme deutsche Sprecher

9/10

BALANCE

- Tutorials nach und nach im laufenden Spiel
- drei Schwierigkeitsgrade
- sehr gute Rücksetzpunkte
- Abschnitte frei speicherbar
- begrenzte Speicherplätze

9/10

ATMOSPHERE

- optisch stimmige, bizarre Alpträumenwelten
- cooles Einer-gegen-Alle-Gefühl
- hohe Motivation durch häufige Belohnungen

9/10

BEDIENUNG

- Tastatur frei belegbar
- perfekte Gamepad-Steuerung
- Maus- und Tastatur-Bedienung etwas überladen

9/10

UMFANG

- relativ lange Spieldauer
- 43 Achievements
- erste Auslieferung als Special Edition mit Soundtrack, Artbook, Postkarten und PDF-Comic
- stellenweise gestreckt

8/10

LEVELDESIGN

- schaurig-schöne Endzeitwelt
- abwechslungsreiche Schauplätze
- halboffene Spielwelt
- zerstörbare Objekte
- relativ viel Lauf- und Reitarbeit

9/10

KI

- spannende Bosskämpfe, die unterschiedliche Taktiken erfordern
- gelegentliche Zwischenbosse
- Standardgegner sind nur Kanonenerfutter

7/10

WAFFEN

- viele freischaltbare Fähigkeiten und Boni
- Waffen mit eigenem Erfahrungspunkte-System
- wählbare Attribute
- eingängige Kombos

10/10

HANDLUNG

- cooler, wenn auch wortkarger Held
- offenes und doch befriedigendes Ende
- schicke Zwischensequenzen ...
- ... die zu niedrig aufgelöst sind

8/10

