

Darksiders 2

Tod! Und Verderben? Letzteres wohl eher nicht, denn Vigil Games' zweiter Teil der Darksiders-Reihe wird größer und sehr wahrscheinlich auch besser als der erste. Und der war schon eine herausragende Schnetzelperle! Von Tobias Veltin

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Vigil Games** (Darksiders, GS11/10: 86 Punkte)
Termin: **3. Quartal** 2012 Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7185



Im Zwischenbosskampf gegen den Big Daddy-ähnlichen **Golem Ghorn** setzt Tod seinen riesigen Hammer ein.



Ein Beispiel für die Dimensionen von Darksiders 2. Dieses **Amboss-ähnliche Gebilde** gehört einem Bossgegner des Spiels.

Tod. Bedeutung und Klang dieses Wortes jagen vielen Menschen kalte Schauer über den Rücken. Denn mit dem Tod beschäftigt man sich nicht gerne. In der Gesellschaft ist das Ende des biologischen Lebens seit jeher tabuisiert. Man spricht nicht darüber, sondern gibt sich der Illusion der Unsterblichkeit hin. Die Medizin würde ihn am liebsten komplett abschaffen und eigentlich ist allen Menschen die Auseinandersetzung mit dem Tod ein Gräuel. »Der kommt schon früh genug«, heißt es oft. Und das stimmt.

+ Stärken

- + klassisches Spielprinzip
- + cooler Grafikstil
- + ausgebautes Rollenspiel-System
- + tolle Vertonung

- Schwächen

- Held hat keine Mimik

Schon im Sommer steht uns allen der Tod bevor. Und zwar als Hauptcharakter in THQs **Darksiders 2**. Wir haben uns in Rom den Sensenmann angeschaut, mit Art Director und Vigil Games-Mitgründer Joe Madureira gequatscht und erfahren, was sich unter der Kutte des Todes verbirgt.

Wir blicken zurück: Im ersten **Darksiders** gerät der apokalyptische Reiter Krieg auf der Erde zwischen die Fronten von Himmel und Hölle. Die Apokalypse ist nahe, und eigentlich werden Krieg und seine drei Mitstreiter

auf die Erde geschickt, um das Gleichgewicht zwischen den Mächten zu wahren. Doch man beschuldigt ihn, den erbitterten Kampf ausgelöst zu haben. Trotzdem gewährt man Krieg die Chance zur Rehabilitation. Er soll seine Unschuld beweisen oder beim Versuch, dies zu tun, sterben. Das Action-Adventure wurde besonders von der Fachpresse mit Preisen überschüttet, geriet wegen der Verschmelzung geliebter Spielelemente wie Kampf, Rätsel und Kletterpassagen zum »Zelda für Erwachsene« und vom anfänglichen Geheimtipp zum absoluten Pflichtkauf. Die Geschichte von **Darksiders 2** hängt direkt mit dem Erstling zusammen. Als Tod davon erfährt, dass sein Bruder in der Patsche steckt, eilt er ihm sofort zu Hilfe, um ihn rauszuboxen.

Los geht's! Wir stehen mit Tod in einem der neuen Dungeons. Dieses Mal gibt es neben den Haupthöhlen auch noch weitere kleinere Verliese, die Tod nach Ausrüstungsgegenständen und anderen Schätzen durchkämmt. Der Beispiellevel in Rom ähnelt der Hölle – Lavamassen wälzen sich von den Wänden, steinerne Brücken und Säulen beherrschen die Szenerie, Feuer und Rauch tauchen das Bild in dunkel-rote Farben. Tod läuft geschmeidig animiert und entschlossen auf eine steinerne Brücke zu, als plötzlich ein riesiger Golem auftaucht und den Übergang mit mehreren krachenden Faustschlägen unter dem Maskenträger zerbröckelt. Vom Sturz kann er sich nur kurz erholen, denn aus dem Boden krabbeln weitere

kleine Golems, die dem Tod an seinen dunklen Umhang wollen. Zeit für den ersten Kampf! Sofort entbrennt eine deftige Prügelei, bei der vor allem die beiden Sicheln des Hauptcharakters zum Einsatz kommen. Dabei schleudert er die Gegner auch in die Luft, um sie dort weiterzubearbeiten und anschließend mit Schmackes auf den steinernen Boden zu donnern. Kombos gehen ebenso leicht von der Hand, die Aneinanderreihung unterschiedlicher Angriffe ist auch für den Herrn des Todes kein Problem. Die erste Gegnerwelle ist schnell vernichtet, wir sind von Tods Kampfdynamik beeindruckt. Doch keine Zeit zum Verschnaufen, denn die nächsten Feinde lassen nicht lange auf sich warten. Dieses Mal können wir die neuen Zweitwaffen in Aktion bewundern. Tod schwingt einen riesigen Hammer, erwischt damit direkt drei Widersacher und schleudert sie mit Gewalt gegen eine der riesigen Steinsäulen. Anschließend hüpfert er in die Luft, zückt eine antik aussehende Pistole und feuert aus allen Rohren auf die am Boden gebliebene Gegnerbrut. Cool!

Der Grim Reaper ist aber nicht nur ein formidabler Kämpfer. **Darksiders 2** bietet wieder einen Mix aus Kämpfen, Kletterpassagen und Rätseln. Das bekommen wir im nächsten Raum zu sehen. Hier führt der Weg durch einen riesigen Felsschacht nach oben. An den Wänden der steinernen Röhre sind nur vereinzelt Griffstücke zu erkennen, an denen sich der Maskenmann nach oben hangeln kann. Und die Zeit drängt, denn un-



Mit den Constructs überquert Tod auch Abgründe. Dafür verschießt er eine riesige **Kette** und läuft dann mühelos über die Hindernisse.



ter ihm blubbert bedrohlich ein Lavatümpel. Als Tod die ersten Vorsprünge gepackt hat, beginnt die brodelnde Feuersuppe unter ihm langsam zu steigen. Nichts wie hoch! Geschickt hüpfert Tod von einer Seite zur anderen und erreicht schließlich den oberen Rand des Schachtes.

Neu und mehr als nur ein nettes Detail sind die neuen Constructs. Die Constructs zu beschreiben, ist schwierig, aber wie wäre es mit »riesige schimmernde Kugel, die von Steingliedmaßen umgeben wird und alles auf ihrem Weg kurz und klein schlagen kann«? Klingt bizarr? Ist es auch. Eine Rasse mit dem Namen »The Makers« nutzt die seltsamen Hilfsmittel, um ganze Welten zu erschaffen. Genau auf so ein Construct schwingt sich Tod kurzerhand und räumt damit gleich mal ein paar Felsbrocken und Gegner aus dem Weg. Auch die Fahrt durch

Lavaseen ist damit kein Problem. Außerdem nutzt Tod die Constructs auch für andere Zwecke. An einer Stelle schießt er zum Beispiel einen Haken mit einer langen Kette über einen Abgrund, anschließend tänzelt er darauf leichtfüßig über den klaffenden dunklen Schlund. Die Constructs sind also sowohl für Fortbewegung als auch Kampf und Rätsel geeignet. Die komischen Vehikel sind aber nicht das einzige Fortbewegungsmittel, denn Tod wäre kein apokalyptischer Reiter, wenn er nicht auch auf sein stolzes Ross zurückgreifen könnte. Tatsächlich können wir fast von Anfang an mit dem Pferd durch die Lande von **Darksiders 2** streifen. Das war im ersten Teil erst im späteren Verlauf des Spiels möglich, was für einige nervige und lange Fußmärsche sorgte.

In einem zweiten Level sehen wir das Kontrastprogramm zum vorherigen »Höllens-



Mysteriöser **Maskenmann**: Tod vor einem der Dungeons des Spiels. Auf seiner Schulter hat es sich eine Krähe bequem gemacht



Drei Fragen an Joe Madureira

Joe Madureira ist Art Director bei Vigil Games. Madureira ist vor allem durch seine Comic-Arbeiten (X-Men, Battle Chasers) bekannt.

GameStar Warum habt ihr die Art Direction verändert?

Joe Madureira Die Änderungen an der Art Direction haben wir vorgenommen, weil das Spiel jetzt weg von der Erde, hin zu merklich mehr Fantasy geht. Das gibt uns natürlich deutlich mehr kreativen Freiraum, wir können mehr erfinden und konzeptionieren als uns auf bereits bekannte Objekte auf der Erde festzulegen wie zum Beispiel Autos oder Gebäude.

► **Was hat es mit den Constructs, den Fahrzeugen auf sich?**

◄ Die neuen Constructs haben wir eingebaut, weil wir immer auf der Suche nach Elementen sind, die es dem Spieler erlauben, sich im Spiel zu bewegen, Rätsel zu lösen oder Interaktionen zu ermöglichen, die über das bloße Töten hinausgehen. Viel von dem, was man in Darksiders 2 sieht, wurde von Constructs in verschiedenen Größen erschaffen. Und Tod kann sie natürlich auch nutzen, zum Beispiel im Kampf oder um sich in den Levels zu bewegen.

► **Es gibt insgesamt vier apokalyptische Reiter. Wird es also noch zwei weitere Darksiders-Spiele geben?**

◄ Das ist schwer zu sagen, aber natürlich wäre es toll, wenn wir die Möglichkeit hätten, zwei weitere Spiele zu machen. Denn wir lieben alle vier apokalyptischen Reiter und hoffen, dass sie irgendwann alle ihren Platz im Rampenlicht bekommen.

schlund«. Hier muss sich Tod durch eine lauschige Landschaft schlagen, die uns auf Antrieb an Bruchtal aus den **Der Herr der Ringe**-Filmen erinnert. Okay, an ein zerstör-



Aug in Aug mit dem Feind. Die meisten **Gegner** sind Tod in der Größe deutlich überlegen. Der greift aber trotzdem an.

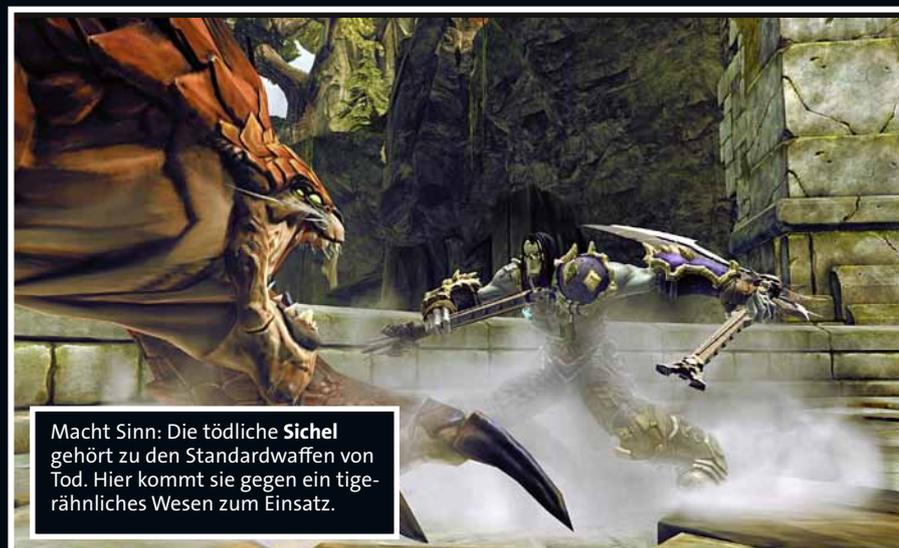
tes Bruchtal, aber immerhin. An gigantischen Berghängen stürzen majestätische Wasserfälle hinab, wo vorher Rot die dominante Farbe war, ist es jetzt saftiges Grün. An den Hängen der Berge muss sich Tod mit allerlei Echsengegnern unterschiedlicher Größe herumschlagen. Wir stellen fest: Insgesamt machen die Feinde einen zähen Eindruck, vor allem die schiere Anzahl dürfte dafür sorgen, dass sich der Schwierigkeitsgrad auf einem anspruchsvollen Niveau bewegen wird. Damit sich Tod der immer stärker werdenden Gegner auch erwehren kann, greift er auf neue Fähigkeiten aus einem neuen Skill-Tree-System zurück.

Der Wiederspielwert ist das eine, der grundsätzliche Umfang des Spiels das andere. Tods Abenteuer wird lang – wenn man den Aussagen der Entwickler Glauben schenkt, sogar sehr lang. Es soll knapp 20 Stunden dauern, wenn man **Darksiders 2** auf direktem Weg durchspielt. So viel Zeit konnte man mit dem ersten Teil insgesamt verbringen. Aber bei den Massen an Inhalten verwundert diese Einschätzung nicht. Schließlich gibt es neben Dungeons und Nebendungeons auch noch Städte, NPCs mit Aufträgen, viele Geheimnisse und versteckte Orte. Zudem wird die Spielwelt etwa viermal so groß sein wie im Vorgänger.

Neben den Angaben zum Umfang waren wir in Rom auch von der Technik des Spiels angetan. Sicherlich gibt es aktuelle Spiele, die hübscher aussehen als **Darksiders 2**. Der Titel profitiert aber ungemein vom grundlegenden Stil, dem tollen und durchweg passenden Art Design und der Organik der einzelnen Elemente. Die Spielabschnitte sahen schon sehr gut aus, geizten nicht mit Details und waren vor allem wunderschön abwechslungsreich. Beeindruckend sind auch die gigantischen Bossgegner und die Dimensionen der Schauplätze.

Der Herr der Sense macht in Bruchtal halt

Dazu kommt die Dynamik: Kämpfe reihen sich nahtlos an spektakuläre Sprung- und Kletterpassagen, ein Spielelement greift dabei so geschickt ins andere wie in einem funktionierendem Uhrwerk. Tod als flinker Charakter drückt dem Spiel nicht nur mit seinem markanten Aussehen seinen Stempel auf, sondern fungiert durch seine Agilität auch als Triebfeder für ein frisches Spielgefühl – auch wenn in **Darksiders 2** natürlich nach wie vor die Seele des schon tollen Erstlings steckt. **TV / PET**



Macht Sinn: Die tödliche **Sichel** gehört zu den Standardwaffen von Tod. Hier kommt sie gegen ein tigerähnliches Wesen zum Einsatz.



Dynamischer Sennenmann

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Darksiders 2 macht einen rundum gelungenen Eindruck. Tod ist ein toller Hauptcharakter, der dem Titel vor allem mit seiner Dynamik einen frischen Ansatz gibt. Darüber hinaus beinhaltet das Spiel alle lieb gewonnenen Elemente des Erstlings. Tolle Kämpfe, Kletterpassagen und Rätsel dürften dafür sorgen, dass Darksiders 2 nicht nur dank seines brillanten Stils eine der besten Fortsetzungen des Jahres wird. Wenn der fertige Titel die Qualität der Vorschauversion hält, wartet ein umfang- und abwechslungsreiches Action-Adventure-Spektakel auf uns. Ich freue mich drauf!