

Darksiders 2

Eine Begegnung mit dem Tod: Wir hüpfen, schlitzen und rätseln uns erstmals durch einen kompletten Abschnitt des Actionspektakels. Wie schlägt sich der Sensenmann als Heldenfigur? Von Kai Schmidt

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Vigil Games (Darksiders, GS 11/10: 86 Punkte)**
Termin: **26.6.2012** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240



Die **Welt** von Darksiders 2 soll um ein Vielfaches größer ausfallen als noch im Vorgänger.



Den spektakulären Kampf mit diesem stählernen Giganten führt Tod vom Rücken seines Pferds **Despair** aus.

Weit verzweigte Dungeons, herum streuende Gegner, versteckte Truhen und besondere Waffen, die wir geschickt einsetzen, um vertrackte Rätsel zu lösen – klingt verdächtig nach **Zelda**. Außer dem grundlegenden Spielprinzip hat Vigil Games' kommende Action-Fortsetzung **Darksiders 2** aber nicht viel mit Nintendos kultiger wie kunterbunter Abenteuer-Reihe zu tun: Hier streunt ein grimmiger Held mit Totenkopfmaske durch eine ebenso grimmige Welt, um den Namen seines Bruders reinzuwaschen. Prinzessinnen retten? Das soll gefälligst jemand anderes machen! THQ lud uns nach Amsterdam ein, wo wir uns in einer umdekorierten Kirche – natürlich direkt vor dem Altar – erstmals mit dem apokalyptischen Reiter **Tod** durch einen kompletten Abschnitt von **Darksiders 2** schnetzeln und rätseln konnten. Wir wollten gar nicht mehr damit aufhören.

Zu Beginn unserer Anspiel-Session stehen wir als **Tod** in einer gigantischen Metallgießerei. Es ist so heiß, dass die Luft flirrt. Um uns herum stürzt flüssiger Stahl in rot glühenden Bächen in die Tiefe. Was es mit dieser Gießerei auf sich hat, wissen wir nicht. Allerdings wissen wir sehr wohl, dass wir uns zusammen mit einem Riesen an unserer Seite – der ein entfernter Verwandter des »Taubenjähgers« aus dem ersten Teil sein könnte – bis ans Ende dieses Komplexes durchkämpfen müssen. Nachdem wir die beeindruckende Umgebung in uns aufgesogen haben, wandern wir zunächst etwas ziellos über die löchrigen Stege und Brücken. Immer wieder fliegt ein Rabe vorbei

und lässt sich etwas abseits nieder. Schnell merken wir, dass das Tier ein gefiederter Wegweiser ist, der **Tod** bei der Orientierung hilft, quasi die schwarz gefiederte **Darksiders**-Antwort auf das praktische Wegweisersystem aus den beiden **Dead Space**-Spielen. Also folgen wir dem flatternden Navi bis zu einer eingestürzten Brücke. Dort bietet sich unser riesenhafter Begleiter plötzlich als Katapult an. Mit einem mächtigen Schwung schleudert er **Tod** auf einen kleinen Vorsprung. Von hier aus gibt es nur ein

+ Stärken

- + eindrucksvolle Spielwelt
- + gelungene Rätsel
- + neues Loot-System

- Schwächen

- Steuerung etwas ungenau
- vergleichsweise veraltete Technik



Besiegte Gegner hinterlassen oft Rüstungsteile und **Zweitwaffen**, mit denen wir unsere Angriffswerte verbessern.



Mit dem »Death Grip« kann Tod sich an Ankerpunkten festhalten und Gegenstände heranziehen.



In seiner »wahren Form« wird Tod zum großen Grim Reaper, der mit der mächtigen Sense unter den Gegnern aufräumt.

nen Weg: nach oben. Wie in **Prince of Persia** laufen wir die senkrechte Wand hoch, hängen uns von einem Ankerpunkt aus weiter und greifen eine aus dem Mauerwerk hervorstehende Leiste. Doch was nun? Die Lösung: Schmelztiegel voller glühend heißer Metallsuppe, die regelmäßig an uns vorbeifahren. Praktischerweise haben die riesigen Stahlglocken ein kleines Geländer auf dem Bauch, an dem wir uns festhalten können. Ein beherzter Sprung zur rechten Zeit, und schon fahren wir als blinder Passagier bis zur nächsten Plattform.

Kaum haben wir wieder festen Boden unter den Füßen, stürmen auch schon die ersten Gegner heran; seltsame, kristalline Kreaturen wollen uns an den virtuellen Kragen. Doch sie haben die Rechnung ohne Tods enorm coole Doppelsicheln gemacht, mit

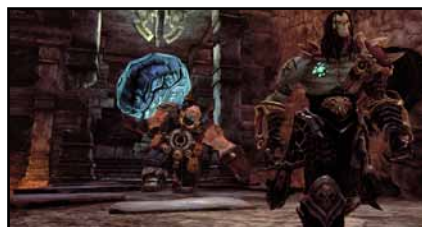
denen der Reiter wie ein Derwisch durch die blutrünstigen Wesen fegt. Während die Klingen durch Luft und Gegner schneiden, merken wir, dass Tods Kampfstil sich etwas von dem seines behäbigeren Bruders Krieg aus dem ersten **Darksiders** unterscheidet. Verzweifelt suchen wir die Blocktaste, doch der Maskenträger hat es gar nicht nötig, Angriffe abzuwehren. Viel lieber tänzelt er um die Monster herum und springt falls nötig mit einem eleganten Satz aus der Gefahrenzone. In speziellen Wutkombos blitzt außerdem immer wieder Tods »wahre Gestalt« durch, die mit wallendem Umhang und riesiger Sense stark an das weit verbreitete Bild des Schnitters erinnert. Krieg hatte diese Blitzverwandlung im ersten **Darksiders** noch nicht drauf – vielleicht war Tods Bruder wegen der jahrelangen Einzelhaft auch einfach ein wenig eingerostet. Wer nun

glaubt, die Kämpfe würden durch das von Vigil wegrationalisierte Blocksystem zum simplen Tastenhämmern verkommen, den können wir beruhigen. Tod muss ebenso wie Krieg höllisch darauf aufpassen, wie er bestimmte Gegner angeht und wann er auf welche Kombos und Spezialattacken setzt.

Als wir uns durch die bizarren Ungetüme schlitzeln, fällt uns auf, dass die Gegner bei ihrem Ableben etwas fallen lassen. Statt entweichender Seelen wie im ersten Teil handelt es sich hier jedoch um Goldstücke, die wir begierig aufsammeln – auch wenn wir uns in der zweistündigen Demo nichts davon kaufen können. Der gelernte Trieb des Jägers und Sammlers beschränkt sich aber nicht nur auf schnöden Mammon. Ab und an hinterlassen die Monster auch Rüstungsteile oder Waffen, die wir im Inventar

Helfende Hand

In dem von uns gespielten Abschnitt wird Tod von einem KI-gesteuerten **Riesen** begleitet. Der kräftige Bursche wuchtet massive Türen auf, trägt schwere Gegenstände oder schleudert uns mit einem beherzten Wurf kurzerhand über weite Abgründe.



Anders als sein Bruder Krieg hat Tod keine Lust, **Angriffe** zu blocken. Er weicht lieber aus.



horten und der Spielfigur anlegen können, sollten uns die entsprechenden Werte zusa-gen. So verändert sich nicht nur Tod's Kampfkraft, sondern auch sein Erscheinungsbild im Verlauf des Spiels – eine spannende Neuerung, die zudem eine fast **Diablo**-mäßige Sammelsucht in uns weckt.

Tod hat Deckung gar nicht nötig

Ein paar Räume weiter stoßen wir auf einen mysteriösen Trümmerhaufen, in dessen Mitte eine blau schimmernde Kugel liegt. Als wir uns dem Gerümpel nähern, fordert uns das Spiel auf, das Objekt zu aktivieren. Das tun wir selbstverständlich – auch wenn wir keine Ahnung haben, ob das gut oder schlecht ist –, und ruckzuck formt sich der Schutthaufen zu einer beinahe humanoiden Gestalt. Mit einem Hopper schwingen wir uns auf den Nacken der Kreatur und streifen ab sofort mit einer mächtigen Kriegsmaschine unter dem knöchigen Hin-

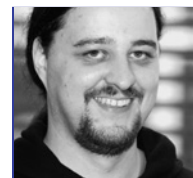
tern durch die Gänge. Der rollende Untersatz ist prima geeignet, um vorlaute Gegner mit nur wenigen Fausthieben in ihre Einzelteile zu zerlegen oder Kristalle zu zerdep-pern, die den Weg versperren. Eine weitere Einsatzmöglichkeit des ungewöhnlichen Gefährts finden wir schon bald heraus: An leuchtenden Einbuchtungen im Boden können wir unser Fortbewegungsmittel veran-kern, um einen Enterhaken samt dicker Kette in glühenden Zielen zu versenken. So überqueren wir zum Beispiel problemlos einen breiten Fluss geschmolzenen Metalls, indem wir über die Kette balancieren, von dort an die Wand springen, uns an Pfosten festhalten und schließlich per horizontalem Wandlauf das andere Ufer erreichen – cool! Von solchen Rätseln soll es im Spielverlauf viele weitere geben, stets auf die Waffen und Items zugeschnitten, die Tod in den entsprechenden Dungeons so findet.

So auch hier: In einer Truhe finden wir die besondere Waffe dieses Abschnitts, den so genannten »Death Grip«. Das ist eine Art Enterhaken, mit dem wir uns mitten im

Sprung an Balken heranziehen können. Und natürlich brauchen wir das Gerät, um auch die besonderen Herausforderungen dieses Levels zu meistern. Um weiter zu kommen, müssen wir nämlich drei Herzteile finden und in den stählernen Körper eines riesigen Wächters einsetzen, damit der zum Leben erwacht. Diese Herzteile hängen in der Luft, und nur über Umwege kommen wir nahe genug heran, um sie mit dem Greifer anzu-visieren und sie so zu erreichen. Als wir das letzte Herzteil in den Körper eingesetzt haben, setzt sich der Gigant in Bewegung, baut sich zu seiner vollen, beeindruckenden Größe auf und stapft mit seinen riesigen Füßen über uns hinweg. Was folgt, ist ein nervenaufreibender Bosskampf – den wir allerdings nicht erleben, da die Preview-Version just in diesem Moment abstürzt – schade. Aber so ist das eben mit unfertigen Spielen. Und obwohl wir dezent enttäuscht sind, freuen wir uns um so mehr auf die fertige Fassung von **Darksiders 2**. Wäre doch gelacht, wenn wir diesem monströsen Riesenbaby nicht doch noch die Qualle aus dem Drömel hauen könnten! **KS / DM**



Jeder Level setzt uns spezielle Rätsel vor. Hier müssen wir an den richtigen Stellen über **Ketten** balancieren.



»Tod«sicherer Hit

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Vigil Games scheint die Actionklopperei an den richtigen Stellen auszubauen und zu verbessern. Tod's Waffen und Fertigkeiten sind cleverer an die Levels und Rätsel angepasst, die Spielwelt ist größer und eindrucksvoller, und das neue Item-System erzeugt eine fast Diablo-mäßige Sammelsucht. Ich kann es kaum erwarten, die Sense zu zücken und jede Menge Dämonen einen Kopf kürzer zu machen.

Potenzial: Sehr gut