



Auf der Oberwelt wimmelt es nur so vor **Gegnern**, die uns Erfahrungspunkte, Gold und Gegenstände spendieren.

# Darksiders 2

Wenn alles verloren scheint, wird ausgerechnet der Sensenmann zur letzten Hoffnung der Menschheit. Wir haben Tods postapokalyptisches Abenteuer ausführlich in der Redaktion gespielt – und wollten gar nicht mehr aufhören. Von Kai Schmidt

## Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Vigil Games (Darksiders, GS 11/10: 86 Punkte)**  
Termin: **17. 8.2012** Status: **zu 95 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7185](http://GameStar.de/Quicklink/7185)

Auf DVD: Preview-Video

# A

ls der apokalyptische Reiter Krieg im ersten **Darksiders** unbeabsichtigt das Jüngste Gericht auslöst und dafür in den tiefsten Kerker der Hölle geworfen wird, ruft das seine drei Geschwister

auf den Plan. Die sind gar nicht erbaut darüber, dass irgendwer eine Menge Spaß beim Auslöschen der Menschheit hat und den Schlamassel ihrem kleinen Bruder in die Schuhe schiebt. In **Darksiders 2** über-

nehmen wir die Rolle von Tod, der parallel zu Kriegs Gefängnisstrafe versucht, dessen Namen reinzuwaschen. Wie sich der grimmige Maskenmann als Weltenretter

macht, konnten wir herausfinden, als uns THQ mit einer fast fertigen Version von **Darksiders 2** in der Redaktion besuchte.

Wir steigen mit einem Besuch beim Krähenvater ein: Tod konfrontiert den allwissenden Tattergreis in seinem Thronsaal und verlangt nach einer Lösung für Kriegs »Problem«. Der Reiter ist der Auffassung, dass alles wieder gut wird, wenn er die Apokalypse rückgängig macht und die Menschheit ins Leben zurückbringt. Der Krähenvater hat dafür sogar die passende Lösung parat: den Baum des Lebens. Sollte Tod es schaffen, bis zu diesem sagenumwobenen Baum vorzudringen, könnte sein Vorhaben gelingen. Doch plötzlich kommt es zum Duell mit einem überraschenden Gaststar, und prompt findet sich Tod in der Unterwelt wieder. Doch die ist in **Darksiders 2** keine Hölle oder unterirdische Welt, sondern eine Paralleldimension mit Sonne, Himmel, Wolken und allem drum und dran.

Hier steht auch der Baum des Lebens. Doch bevor Tod an sein Ziel gelangt, muss er einige Hürden nehmen.

Kaum in der Unterwelt angekommen trifft Tod auf einige Riesen, deren ehemals prächtige Festung samt zugehöriger Schmiede grade ziemlich vor sich hin gammelt. Sie klagen dem Reiter ihr Leid. Tod jedoch will bloß zu dem verflixten Baum und hat keine Zeit, den Schmiedemeistern beim Renovieren zu helfen. Doch schließlich muss er einsehen, dass eine Hand die andere wäscht und willigt ein, den Riesen zu helfen, wenn sie ihn im Gegenzug bei seiner Suche nach dem Lebensbaum unterstützen. Hier erleben wir die erste Neuerung: **Darksiders 2** hat ein Dialogsystem, über das wir uns mit NPCs unterhalten können. Dabei gibt's zwar keine folgenschweren Entscheidungen zu treffen, doch wir erfahren interessante Details über die Spielwelt und können Nebenmissionen annehmen.

## ⊕ Stärken

+ eindrucksvolle Spielwelt  
+ gelungene Rätsel  
+ neues Loot-System

## ⊖ Schwächen

- vergleichsweise veraltete Technik



Am Ende des zweiten Abschnitts öffnen wir eine **Schleuse**, um die Schmiede der Riesen mit Wasser zu versorgen.

Dann geht's endlich los: Wir schreiten durch ein Tor und verlassen die Festung, zu der wir allerdings immer wieder zurückkehren werden, um neue Aufträge anzunehmen oder Waffen einzukaufen. Doch bevor das funktioniert, müssen wir erst einmal die Schmiede in einen betriebsbereiten Zustand versetzen. Auf geht's in den ersten Dungeon, wo wir den sabotierten Schmelzofen wieder in Gang bringen sollen. Auf dem Rücken unseres treuen Rosses »Verzweiflung« galoppieren wir über die Oberwelt, die wir relativ frei bereisen können. Auf dem Weg zum ersten Dungeon sind wir nicht alleine. Bizarre Monster schwingen ihre Keulen nach uns, während wir vorbeireiten. Mit einem Druck auf die entsprechende Taste lassen wir wie im ersten **Darksiders** unser Streitross verschwinden und stellen uns den Widersachern. Doch die Kampfmechanik ist noch etwas ungewohnt: Tod kämpft anders als sein Bruder Krieg, nämlich viel agiler. Zudem ist sich die coole Socke offenbar zu fein zum Blocken. Stattdessen müssen wir per Rückwärtssalto oder Seitwärtsrolle immer wieder

den gegnerischen Attacken ausweichen. Gut, dass die Monster in diesem frühen Bereich der Spielwelt noch nicht allzu clever sind. So finden wir schnell heraus, wie wir die Ausweichsprünge in unsere Kombos einarbeiten müssen, um möglichst unbeschadet aus den Scharmützeln herauszukommen.

Als wir die Gegner zersäbelt haben, stechen uns deren Hinterlassenschaften ins Auge. Erledigte Finsterlinge hinterlassen Gold und Gegenstände, die wir in bester **Diablo**-Tradition in unser Inventar packen und inspizieren. Gut, dass Tods Taschen nahezu bodenlos sind, denn es sammelt sich eine Menge Krempel an. Das Spiel überlässt es uns, jeden Gegenstand vor dem Einsacken zu begutachten oder in den Optionen auf »automatisches Einsammeln« umzustellen. Nach Abschluss eines Dungeons geht's dann zum nächsten Händler, wo wir den ganzen unbrauchbaren Ramsch verschauern. Apropos Händler, auf halbem Weg zum ersten Dungeon treffen wir auf einen alten Bekannten: Vulgrim, der in der englischen Version wie-

der von Mark »Luke Skywalker« Hamill gesprochen wird, versorgt uns im Gegenzug dafür, dass wir ihm die überall verstreuten Seiten des »Buchs der Toten« beschaffen, mit neuen Fähigkeiten. Er taucht wie im Vorgänger an bestimmten Stellen auf, zu denen wir nach Lust und Laune zurückkehren können, wenn wieder ein paar neue Seiten des Buches ins Inventar geflattert sind. Die finden sich nicht nur in den Dungeons, sondern sind an allen möglichen und unmöglichen Orten versteckt. Wer hartnäckig nach solchen Stellen Ausschau hält, der wird im Lauf des Spiels auch mit so genannten Sets belohnt, die besonders mächtig sind.

Doch genug der Ablenkung, wir wollen schließlich die Story vorantreiben. Der erste Dungeon ist noch sehr simpel gestrickt und soll den Spieler auf das Einstimmen, was da noch kommt. In einem Raum stehen wir vor einer versperrten Tür. Uns stechen Bodenmarkierungen ins Auge, die von der Tür bis zu einer mysteriösen Mulde reichen. Als wir uns im Raum ein wenig genauer umsehen,



Mentor oder Verräter? Der allwissende **Krähenvater** hat mit Tod ganz spezielle Pläne.



Auf dem Rücken unseres **Pferdes Verzweiflung** erkunden wir die weitläufige Oberwelt.



Mit solchen **Energiekugeln** meistern wir teils knifflige Schalterrätsel.

bemerken wir eine Kugel, die genau in die Vertiefung passen könnte. Also bugsieren wir das Ding dort hinein und erkennen, dass die Kugel eine Batterie ist, die ihre Energie an den Schließmechanismus der Tür abgibt. Weiter geht's: Wir prügeln uns durch einige Räume, ziehen Schalter, öffnen verschlossene Türen mit speziellen Schlüsseln, die irgendwo fernab des Weges in Truhen versteckt sind, und treffen schließlich auf einen besonders starken Bossgegner. Hier merken wir, dass sich die Kämpfe in der Oberwelt durchaus bezahlt gemacht haben, denn unser Kampfstil ist sehr viel koordinierter, als in den ersten paar Handgemengen. Beinahe wie in einer Tanzchoreographie dreschen wir auf den Obermütz ein, drücken genau dann, wenn er zum Schlag ausholt, auf die Ausweichen-Taste, gehen wieder auf Tuchfühlung und treiben ihm seine böse Seele schließlich mit einer letzten Sensenkombo aus.

Als wir den Dungeon schließlich geschafft und den Schmelzofen der Riesenschmiede wieder benutzbar gemacht haben, teleportieren wir uns per Schnellreisefunktion zurück zur Festung der Schmiedemeister, um uns den nächsten Auftrag (und eine neue Waffe) abzuholen. Hier finden wir auch einen Drachenschrein, über den sich im fertigen Spiel unter anderem auch künftige DLCs herunterladen lassen. Doch unser erster ausgedehnter Abstecher in die Welt von **Darksiders 2** neigt sich leider seinem Ende zu. Wir sind begeistert: Die offene und weit größere Spielwelt, die Dialogmöglichkeiten, die dynamischeren Kämpfe, das neue Loot-System – all das macht **Darksiders 2** zu einer Fortsetzung, die den bereits großartigen Erstling von 2010 locker übertrumpfen kann. Bleibt nur abzuwarten, ob der Spielspaß, der sich in unserem Probespiel von Anfang an entfaltetete, über die gesamte Dauer erhalten bleibt, oder ob sich nicht doch ärgerliche Längen einschleichen. Wir sind allerdings zuversichtlich, dass Tod nicht sein eigenes Grab schaufeln wird und freuen uns sehr auf **Darksiders 2**. **KS / DM**



**Mehr vom Großartigen**

Kai Schmidt  
Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Am großartigen ersten Darksiders hatte ich kaum etwas auszusetzen. Was also will Vigil Games überhaupt noch verbessern? Eine ganze Menge, wie ich nun beim ausführlichen Anspielen feststellen durfte. Darksiders 2 ist größer, vielseitiger und komplexer als sein Vorgänger und macht mir deshalb schon in der Preview-Version eine Menge Spaß. Wenn das komplette Spiel dieses hohe Niveau hält, steht uns im August ein »tod«sicherer Hit ins Haus.

**Potenzial: Ausgezeichnet**

**Das neue Loot-System**



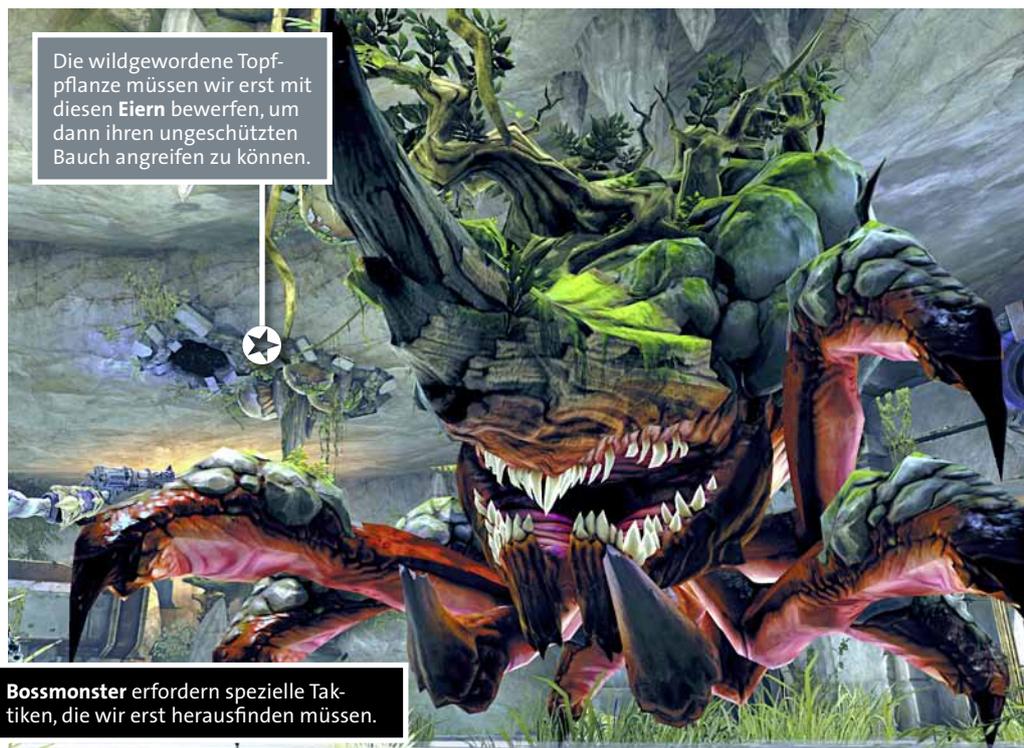
Ähnlich wie in Diablo 3 sammeln wir laufend neue Waffen und Rüstungsteile, die wir im **Inventar** genau unter die Lupe nehmen.



Alter Bekannter: Der sarkastische und aus dem ersten Darksiders bekannte Dämon **Vulgrim** verkauft uns gegen gesammelte Seiten des Totenbuches neue Waffen und sogar Fertigkeiten.



Nachdem wir die **Schmiede der Riesen** wieder in Gang gebracht haben, gibt es bei der Riesin Alya besonders mächtige, aber auch besonders teure Sensen für unseren knochigen Helden.



Die wildgewordene Topfpflanze müssen wir erst mit diesen **Eiern** bewerfen, um dann ihren ungeschützten Bauch angreifen zu können.

**Bossmonster** erfordern spezielle Taktiken, die wir erst herausfinden müssen.