



GameStar
Gold-Award

Darksiders 2

Tod, Verzweiflung und Asche. Normalerweise sind sie die Botschafter von Leid, Furcht und Depression. In Darksiders 2 jedoch die Garanten für das bislang beste Action-Adventure des Jahres. Von Tobias Veltin

Genre: Actionspiel Publisher: THQ Entwickler: Vigil Games (Darksiders, GS 11/10: 86 Punkte)
Termin: 17.8.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7185

Auf DVD: Test-Video

Schon wieder 3 Uhr morgens. Schon wieder fünf Stunden, die **Darksiders 2** einfach mal so gefressen hat. Eigentlich wollten wir ja nur eine bestimmte Quest erfüllen. Doch dann fanden wir eine Schatztruhe auf der Karte, die unbedingt geplündert werden wollte. Und dann war da dieser eine legendäre Gegenstand, den wir bis zur Besinnungslosigkeit gesucht haben. Außerdem mussten wir ja noch die nächste Charakterstufe erreichen, um neue Fähigkeiten zu erlernen.

Dazu der coole Held, das fantastische Art-Design und dieser wahnsinnige Drang, immer mehr vom Spiel in uns aufzusaugen. Doch der Reihe nach.

Parallel zu den Ereignissen des ersten **Darksiders** macht sich

Kriegs Bruder Tod auf, dessen Unschuld zu beweisen. Wir erinnern uns: Im ersten Teil wurde Krieg beschuldigt, die Apokalypse heraufbeschworen zu haben und kurzerhand verdammt. Zu Beginn von **Darksiders 2** sucht Tod den Hüter aller Weisheit auf, um die wahren Gründe für die Apokalypse herauszufinden. Doch der verschrobene alte Mann denkt gar nicht daran, Tod ohne Umschweife die Wahrheit zu erzählen, sondern faselt etwas von einem »Baum des Lebens« und stellt sich ihm in den Weg. Tod besiegt schließlich den Hüter der Weisheit, wird aber direkt im Anschluss in eine Art Parallelwelt katapultiert, die Heimat der Erschaffer. Eine uralte Rasse, die mit ihrer Kraft ganze Universen schuf. Doch ihre eigene Welt steht nun am Abgrund, eine böse Macht mit dem Namen »Korruption« hat große Teile des Erschaffer-Planeteten besetzt. Um bis zum Baum des Lebens zu gelangen, hat Tod also eine Menge Arbeit vor sich.

Am grundlegenden Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts geändert. Auch **Darksiders 2** besticht durch eine grandiose Mischung aus Kampf, Erkundung,

Deutsche Version

Anders als der Vorgänger hat die deutsche Version von **Darksiders 2** eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhalten. Dennoch ist das Spiel ungeschnitten und identisch mit der internationalen Version. **Darksiders 2** wurde komplett synchronisiert, Sie können aber jederzeit zur (etwas besseren) englischen Sprachfassung wechseln.



Kletterpassagen und Rätseln. Gleich zu Beginn schlägt es Tod in die Erschaffer-Stadt Dreistein. Mächtige Berge ragen hinter der Felsenstadt in den Himmel auf, Rauch kräuselt in das satte Blau des Himmels. Spätestens hier kribbelt es uns in jedem Finger, wir wollen unbedingt sofort auf Erkundungstour gehen. Die schöne Alya, wie alle Erschaffer von riesigem Wuchs, hilft Tod auf dem Weg zum Baum des Lebens weiter: Er soll zunächst die riesige Schmiede der Erschaffer wieder flott machen. Dafür muss er einen Feuer- und einen Wassertempel besuchen und von dort aus Lava und

+ Stärken

- + rasante Kämpfe
- + großer Umfang, viel Abwechslung
- + motivierendes Quest- und Talentsystem
- + stimmiger Grafikstil

- Schwächen

- veraltete Technik
- überladene Maus- und Tastatursteuerung



Tod kämpft entweder mit seinen **Sicheln** **1** im Nahkampf oder nimmt seine Gegner mit dem **Revolver** **2** aus der Distanz aufs Korn. **Heil- und Zorntränke** **3** liegen auf praktischen Tastenkürzeln.

Tods Helfer

Die **Custodians** dienen den Erschaffern bei ihren Bauarbeiten, ab dem zweiten Dungeon stehen sie auch Tod zur Verfügung. Die Steinwesen können unter anderem **Ketten** (oben) verschießen, auf denen Tod über Abgründe gelangt. Oder öffnen unzugängliche Bereiche, indem sie **Hindernisse** aus dem Weg räumen.



Neu: In **Gesprächen** dürfen wir die Fragen nun selbst wählen.



fer-Reich nicht das einzige, das Tod auf seinem Weg besucht. Selbst wenn Sie schnell durchs Spiel rauschen, sollten Sie eine Spielzeit von mindestens 20 Stunden einplanen – Neben-Dungeons und Zusatzaufgaben nicht einberechnet.

der Spielmechanik auffallen. Anders als sein bulliger Bruder tänzelt Tod wieselflink durch die Spielwelt und bewegt sich deutlich eleganter. Zwar konnte sich auch Krieg an Vorsprüngen festhalten und nach oben ziehen. Doch gegen Tod, der mühelos Säulen emporkraxelt, behände Ranken entlangklettert und leichtfüßig auch Wände entlangläuft, wirkt der stämmige Krieg so elegant wie eine Wohnzimmerschrankwand aus den 80ern. Dadurch spielt sich **Darksiders 2** insgesamt eine ganze Ecke dynamischer als der schon alles andere als lahme erste Teil.

Wasser in die Schmiede umleiten, damit der Laden wieder richtig qualmt. Die Geschichte wird von solchen umfangreichen Hauptquests vorangetrieben, die wir hauptsächlich in Dungeons absolvieren. Diese sind durch eine große Oberwelt miteinander verbunden. Doch der Baum des Lebens ist nicht das Ende des Spiels und das Erschaf-

Schon rein äußerlich hat Tod nicht sonderlich viel Ähnlichkeit mit seinem Bruder Krieg, sondern gleicht mit seinen langen dunklen Haaren, der durchtrainierten Statur und der charakteristischen Maske eher einem durchgeknallten Heavy-Metal-Sänger. Wer das erste **Darksiders** gespielt hat, dem wird schnell die wohl größte Neuerung an

Als wir am ersten Dungeon, dem »Kessel«, ankommen, ist es wieder da, dieses Kribbeln in den Fingern. Majestätisch erhebt sich der Feuertempel in den Himmel, in riesigen Becken brodelt glühende Lava. Vor dem Eingang wartet aber erst noch ein Erschaffer auf uns und bittet Tod, für ihn in der Mine nach einem verlorenen Gegenstand zu su-

Kugelrätsel

Ein kurzes Beispiel dafür, wie die zu Beginn noch recht einfachen Rätsel funktionieren: Der Weg zum nächsten Ausgang ist blockiert. Nur diese **Kugel** und eine Ausbuchtung befinden sich im Raum **1**. Tod rollt die Kugel kurzerhand zu der **kleinen Mulde** **2**. Ist der Riesenball im Ziel, klappt ein **Holzpfehl** aus der Wand, und Tod kann die nächste Wand erklimmen **3**.



Die weitläufige Oberwelt erkunden wir am besten auf dem Rücken unseres **Pferdes Verzweiflung**.



Wir können einen Gegner auf Knopfdruck anvisieren, wodurch sich Tod automatisch um ihn herum bewegt. Anschließend schlägt der Held dann entweder mit seinen Standardwaffen (zwei Sichel) oder einer Nebenwaffe (wählbar aus Klauenhandschuhen, Äxten, Hämmern etc.) zu. Beide Waffen lassen sich zudem auch in Kombinationen zu mächtigen Angriffsketten verbinden. Ebenso wie die gesamte Fortbewegung ist auch das Kampfsystem von **Darksiders 2** enorm intuitiv; schon nach wenigen Minuten hat man alle relevanten Knöpfe verinnerlicht. Zumindest auf dem Gamepad. Problem: Die Maus- und Tastatursteuerung ist hoffnungslos überladen. Vor allem das Ausweichen in Kombination mit Tods Spezialmanövern sorgt für Knoten in den Fingern. Unser Tipp: Greifen Sie zum Gamepad, das funktioniert nämlich, wie gesagt, bestens.

chen. Mit solchen motivierenden Zusatzaufgaben arbeitet **Darksiders 2** häufig. Dabei beschränkt sich das Spiel nicht nur auf Miniaufgaben. Zu den Haupt-Dungeons gesellen sich viele weitläufige Neben-Schauplätze, in denen Tod nach Herzenslust auf Erkundungstour gehen kann. Die überall versteckten Schatztruhen mit Extragold und Gegenständen sorgen dabei für zusätzliche Sammellaune. Noch mehr Futter liefert nicht nur der vierte Schwierigkeitsgrad, den wir erst durch einmaliges Durchspielen freischalten, sondern auch der so genannte Arena-Modus. Darin tritt Tod gegen immer stärker werdende Gegnerwellen an. Nach jeder fünften Welle stellt uns das Spiel vor

die Wahl, ob wir ein spezielles Item wollen (das auch in der Kampagne einsetzbar ist) und das Spiel verlassen oder ob wir es weiter probieren und auf noch bessere Gegenstände spekulieren.

Das Kampfsystem von **Darksiders 2** ähnelt zwar dem des ersten Teils, hat aber eine spannende Neuerung parat: Eine Blocken-Taste fehlt komplett. Tod verlässt sich auch beim Kämpfen auf seine Agilität, schlägt Haken und rollt sich bei Angriffen blitzschnell aus der Gefahrenzone, um dann im nächsten Augenblick zu kontern. Praktisch:

Tod blockt nicht

Für erfolgreiche Kämpfe und gelöste Quests hagelt es neben Gold auch Erfahrungspunkte, die Tod Skill-Punkte bescheren. Damit geht's dann an die Charakterentwicklung unseres apokalyptischen Reiters. Aufgeteilt sind die Fähigkeiten in zwei Talentbäume. Der Todesboten-Baum verbessert hauptsächlich die Kampffähigkeiten. Beispielsweise zischt Tod mit dem Teleportschlag durch Gegner hindurch und füllt mit deren Lebensenergie seine eigene wieder auf. Der Nekromanten-Baum ist dagegen für Tods magische Fähigkeiten zuständig. Mit dem »Krähenschmaus«-Angriff ruft Tod zum Beispiel einen Vogel-



Der Tod motiviert

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamstar.de

Schon das erste Darksiders habe ich verschlungen. Doch das ist kein Vergleich zu dem, was der zweite Teil mit mir macht. Mit Tod kann ich stundenlang rätseln, klettern, kämpfen, leveln oder einfach nur auf der Suche nach der nächsten Schatztruhe sein – Darksiders 2 unterhält zu jeder Zeit bestens. Das Leveldesign ist dabei nahezu perfekt, die Gamepad-Steuerung funktioniert hervorragend, und der Umfang ist für ein Action-Adventure schlicht gigantisch. Ich werde mich jetzt direkt an den zweiten Durchlauf machen, denn ich habe noch lange nicht alles vom Spiel gesehen.



Schon der allererste **Bossgegner** beeindruckt durch seine Größe – und seine schlechte Laune.



Tod kann auch hoch zu Ross ordentlich mit seiner **Sense** austeilen. Auf Kombos oder seine Spezialangriffe muss er dann aber verzichten.

schwarm herbei, der Feinde attackiert. Und beim »Exhumieren« kriechen stöhnende Ghule aus ihren Särgen und gehen auf Tods Kontrahenten los. **Darksiders 2** spielt sich auch deshalb so flexibel und motivierend, weil sich der Ausbau der Talentbäume tatsächlich auf die Spielweise auswirkt.

In den Dungeons warten aber nicht nur Horden von Gegnern auf Tods Sichel, der Weg zum Ziel ist auch mit zahlreichen Kletterpassagen und Rätseln gespickt. Erstere sind für Tod zumeist kein Problem. Mit den genialen Kletterfertigkeiten hat man auch anspruchsvolle Passagen im Nu gemeistert. Allerdings hak die Kamera in solchen Situationen hie und da ein bisschen. Dann drohen ärgerliche, weil nicht selbst verschuldete Abstürze. Herausfordernder und fehlerfreier als bei der Kletterei geht's da beim Training für die grauen Zellen zur Sache. Knifflig wird es zum Beispiel, wenn wir mehrere Kugeln in entsprechende Löcher rollen müssen und dabei Türen und Schalter unseren Weg versperren. Da grübelt man schon mal ein Weilchen, der anschließende Aha-Effekt ist dann aber umso größer. Die Lernkurve und der wachsende Schwierigkeitsgrad von **Darksiders 2** sind gut ausbalanciert; frustig oder gar unfair wird das Spiel nie.

Vöglein, zwitschere mir den Weg

Die Welt von **Darksiders 2** ist riesig, die Laufwege lang. Da kommen uns Tods beiden Helferlein, die Krähe Asche und das glühende Pferd Verzweiflung, gerade recht. Sollten wir uns mal in den Gängen der Oberwelt oder eines Dungeons verlaufen haben und nicht mehr weiterwissen, reicht ein Druck auf die entsprechende Taste, um Asche in die Lüfte zu schicken. Die fliegt dann laut krächzend zur nächsten richtigen Weggabelung oder zum korrekten Aus- oder Durchgang. Verzweiflung steht direkt von Beginn des Spiels an zur Verfügung und dient dem Maskenmann hauptsächlich als schnelles Fortbewegungsmittel. Ganz faule Spieler nutzen die neue praktische Schnellreisefunktion, mit der sie ratzfatz von einem Ort zu einem bereits besuchten gelangen.

Technisch bewegt sich **Darksiders 2** auf durchgehend hohem Niveau, ohne aber Maßstäbe zu setzen. Vielmehr zeichnet den Titel der unverwechselbare Stil des amerikanischen Comiczeichners Joe Madureira aus. Die prägnanten Charaktere, die atemberaubend riesigen Endbosse und die abwechslungsreichen Dungeons sorgen dafür, dass die **Darksiders**-Welt cool aussieht und stimmig wirkt. Auch die Kampf- und Klettereinlagen wissen durch butterweiche Animationen zu beeindrucken. Dem gegenüber stehen die teils matschigen Texturen, detailarmen Schatten und die generelle Polygonarmut – eine frische Grafikingine hätte **Darksiders 2** durchaus gut getan. Beim Sound gibt's ebenfalls kaum Anlass zur Kritik. Alle Effekte – vom Kampfschrei bis zum Sensenrasseln oder Endgegnergebrüll – passen hervorragend. Auch die englischen Sprecher hauchen ihren Rollen fast schon beängstigendes Leben ein. Paradebeispiel dafür ist Hauptcharakter Tod, der von Michael Wincott (**The Crow**) synchronisiert wird. Die deutsche Synchronisation fällt dagegen etwas ab. So geht zum Beispiel der lustige schottische Dialekt der Erschaffer komplett verloren. Abgerundet wird das akustische Gesamtpaket von einem ohrraumtauglichen orchestralen Soundtrack. Kurzum: Tod macht süchtig. Und das merkt man am besten morgens um 3. **TV / DM**



Noch besser als der erste
Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Vigil Games hat das bereits großartige Darksiders hergenommen und es für die Fortsetzung an genau den richtigen Stellen verbessert. Darksiders 2 ist größer, abwechslungsreicher und motivierender als der erste Teil, alle Spielelemente – ob Story, Kampf, Rätsel oder Geschicklichkeitseinlage – greifen nahezu perfekt ineinander. Zwar hätte ich mir ein etwas moderneres Technikgerüst gewünscht, und auch die Maus- und Tastatursteuerung hätte mehr Feinschliff vertragen können. Aber das sind Kleinigkeiten, die ich einem derart fesselnden Spielerlebnis gerne verzeihe.

TERMIN 17.8.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Darksiders 2

Actionspiel

Publisher THQ
Entwickler Vigil Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVDs, 4 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

»Durchgehend packendes und motivierendes Schnitzelfest.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
KÄMPFE	keine		brutal
CHARAKTER	Action		Taktik

GRAFIK

- ⊕ stimmiger Grafikstil ⊕ weiche Animationen
- ⊕ gelungene Beleuchtung ⊕ generelle Polygonarmut
- ⊖ schwammige Texturen

SOUND

- ⊕ wuchtige Musik ⊕ krachende Kampfgeräusche
- ⊕ sehr gute englische Sprachausgabe
- ⊖ deutsche Sprecher fallen etwas ab

BALANCE

- ⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ fair verteilte Rücksetzpunkte
- ⊕ optionale Hinweise
- ⊖ gelegentliches Versuchen und Scheitern

ATMOSPHÄRE

- ⊕ viel Abwechslung ⊕ stimmige, riesige Spielwelt
- ⊕ Motivation durch häufige Belohnungen
- ⊕ dezenter Humor

BEDIENUNG

- ⊕ perfekte Gamepad-Steuerung ⊕ präzise Kämpfe
- ⊖ Maus- und Tastatursteuerung überladen
- ⊖ gelegentliche Kameraprobleme

UMFANG

- ⊕ sehr lange Story-Kampagne
- ⊕ unzählige Geheimnisse und versteckte Extras
- ⊕ motivierende Achievements

LEVELDESIGN

- ⊕ schaurig-schöne Endzeitwelt ⊕ klasse Mix aus Action, Rätsel und Geschick
- ⊕ halboffene Spielwelt
- ⊖ teils viel Laufarbeit

KI

- ⊕ spannende Bosskämpfe
- ⊕ Monster erfordern unterschiedliche Taktiken
- ⊖ Standardgegner sind nur Sensenfutter

WAFFEN & EXTRAS

- ⊕ viele freischaltbare Fähigkeiten und Boni
- ⊕ motivierende Itemhatz ⊕ Waffen mit Erfahrungspunkte-System
- ⊕ eingängige Kombos

HANDLUNG

- ⊕ cooler Hauptheld ⊕ spannende Handlung
- ⊕ teils überraschende Wendungen
- ⊖ nur wenige Zwischensequenzen

MINIMUM Core 2 Duo E4300
A64 X2 6000+, GeForce 8800 GT
2,0 GB RAM, 23,5 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E7400
A64 X2 6000+, Radeon HD 5770
4,0 GB RAM, 23,5 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E6600
Phenom II X2 550, GeForce GTX 460
4,0 GB RAM, 23,5 GB Festplatte

89

Klasse Action-Adventure mit Suchtpotenzial

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 25 Stunden