

Darksiders 3

MIT PEITSCHENHIEBEN GEGEN TRÄGHEIT

Genre: Action-Adventure Publisher: THQ Nordic Entwickler: Gunfire Games Termin: 2018

Was lange währt, wird endlich Wut: Als Reiterin der Apokalypse schwingen wir unsere Peitsche gegen die sieben Todsünden. Von Kai Schmidt

Nach der Pleite von THQ und der Schließung des verantwortlichen Studios Vigil Games war lange nicht klar, wie es mit der Darksiders-Reihe weitergehen würde. Nordic Games hatte sich zwar die Rechte daran gesichert, doch außer Remaster-Versionen der ersten beiden Teile passierte erst einmal nichts. Das hat sich nun geändert, denn knapp fünf Jahre nach dem Erscheinen von Darksiders 2 kündigte der mittlerweile in THQ Nordic umbenannte Publisher Anfang Mai etwas überraschend tatsächlich die lange erwartete Fortsetzung an. Darksiders 3 wird vom Studio Gunfire Games entwickelt, das sich aus vielen ehemaligen Vigil-Games-Mitarbeitern zusammensetzt – es handelt sich also nicht wie von einigen Fans befürchtet um eine Fortsetzung, die lediglich den eingekauften Namen trägt (man erinnere



Wut heizt ihren Gegnern mit einer Peitsche ein, die sie auch als Schwungseil verwenden kann.

sich etwa an Turok). Vielmehr bleibt die Reihe weiterhin in den Händen ihrer Schöpfer. Und das sieht man in den ersten Spielszenen bereits sehr deutlich.

Auf Krieg und Tod folgt Wut

In Darksiders 3 schlüpfen wir serientypisch in die Rolle eines der vier Reiter der Apoka-

lypse. In diesem Fall eine Reiterin: Wut. Die rothaarige Furie soll die personalisierten sieben Todsünden (Hochmut, Habgier, Wollust, Zorn, Völlerei, Neid, Trägheit) zur Strecke bringen. Gewandet in fescher Rüstung samt schneier High Heels und bewaffnet mit einer zur feurigen Haarpracht passenden, rot leuchtenden Peitsche machen wir uns in der



Während Krieg noch in Ketten schmört, macht sich Wut auf die Jagd nach den sieben Todsünden.



postapokalyptischen Welt auf die Suche nach den Todsünden. Tatsächlich kommt uns die Welt sehr bekannt vor: an der Oberfläche grün überwucherte Ruinen, darunter eingestürzte U-Bahnschächte und finstere Höhlen. Ja, das erinnert stark an das erste Darksiders-Abenteuer, in dem wir als Krieg durch ähnliche Gegenden streiften. Und tatsächlich: Im Gegensatz zu Darksiders 2, das eine Vorgeschichte erzählte, spielt Darksiders 3 mehr oder weniger parallel zu Kriegs Versuch, seine Weste von der Schuld der vorzeitigen Apokalypse reinzuwaschen. Das zeigt sich schon im Intro, als Wut neben ihrem angeketteten Bruder steht, um mit dem Feurigen Rat zu verhandeln.

Wütende Peitschenlady

Bei Wuts Streifzug durch die Endzeitwelt wird schnell klar, dass sich Darksiders 3 in einem weiteren Punkt vom direkten Vorgänger abhebt: Hat die Reiterin ihre krabbelnden, springenden, rennenden und fliegenden Gegner nach eleganten Peitschenkombos in ein Häufchen Asche verwandelt, bleibt kein Loot zurück. Anders als Darksiders 2 scheint die Fortsetzung also wieder dem ursprünglichen Rezept des ersten Teils zu folgen, der seinen Helden nach und nach mit zusätzlichen Gegenständen und Waffen eindeckte. Ob Darksiders 3 auch auf einen ähnlich stark an Soul Reaver oder Zelda angelehnten Spielaufbau setzt, ist bisher allerdings noch ungewiss. Statt einen mit Rätseln durchsetzten Dungeon zu erkunden, zeigt uns das erste Spielmaterial, wie Wut im Untergrund vorwiegend Gegner entsorgt und gelegentlich wie Castlevania-Held Belmont per Peitsche an Querbalken schwingt, um schließlich den Endboss Trägheit zu erreichen.

Der Herr der Fliegen

Die erste Todsünde, die man uns zeigt, präsentiert sich dem Namen entsprechend: Trägheit, Herr der Fliegen, ist ein kurz vor dem Platzen stehender Fettklop von einem Rieseninsekt, das sich von Käferuntertanen auf einer runden Thronplattform herumtragen lässt. Das Biest erinnert ein wenig an Jabba the Hutt mit stacheligen Heuschreckenbeinen. Um Trägheit vom Thron zu schubsen, muss Wut erst einmal selbige an den Trägerkäfern auslassen: Erledigt die Reiterin genug von den Biestern, purzelt Trägheit wie Gallierhüptling Majestix von seinem Schild. Doch das Monster ist alles andere als besiegt und holt mit dem gigantischen Streitkolben aus oder springt trotz seiner Körperfülle durch die Luft, um Wut zu zermalmen und zu einem der bleichen Gerippe zu machen, die bei genauerem Hinsehen den Fußboden des Thronsaals bilden. Doch damit ist Wut nicht einverstanden: Immer wieder weicht sie den Sprungattacken des Kolosses aus und traktiert Trägheits massiven, raupenähnlichen Hinterleib mit der Peitsche, während das Monster von seinem Aufprall kurzzeitig benommen ist.



Auch alte Bekannte wie der Schmied Ulthane werden in Darksiders 3 wieder eine Rolle spielen.



Stilistisch bleibt Darksiders 3 nahe an der comicartigen Endzeitwelt des ersten Teils.

Fühlt sich nach Darksiders an

Dieser Bosskampf hat nichts Raffiniertes an sich, sondern beschränkt sich auf fortwährende Angriffe mit nicht sonderlich variantenreichen Peitschenkombos. Wuts magische Fähigkeiten werden nicht gezeigt, und auch Waffen oder Gegenstände abseits der Peitsche wollen sich die Entwickler offenbar für weitere Demonstrationen aufsparen. Klar, schließlich ist das Spiel noch in der frühen Pre-Alpha-Phase: Wir sehen lediglich die Spielwelt, einige Gegner sowie den Boss eines Abschnitts. Das reicht allerdings völlig aus, um sagen zu können, dass Gunfire Games hier einen echten Darksiders-Nachfolger am Start hat, der nicht nur mit dem großen Namen ködern will, sondern vom Grafikstil bis hin zum Leveldesign wohlige Erinnerungen an die beiden Vorgänger weckt. Wie groß die Welt ist, welche Fähigkeiten und Waffen unsere Heldin ansammelt und ob sie ähnlich wie Tod von Beginn an ein Pferd an der Seite hat, wird sich zeigen. Und ein paar Rätsel, die nach Zelda-Manier unsere Umgebung mit einbeziehen, hätten wir auch gerne noch. ★



Kai Schmidt
@GameStar_de



Ich war zugegeben etwas skeptisch wegen Darksiders 3, da mir schon der lootlastige zweite Teil weniger gut gefiel als das erste Spiel der Reihe. Doch Entwickler Gunfire Games scheint hier auf einem sehr guten Weg zu sein und vor allem stilistisch direkt an den ersten Teil anzuknüpfen. Ich hätte mir allerdings gewünscht, dass es zur Enthüllung nicht nur Dresche mit der Peitsche gibt, sondern auch ein Rätsel gezeigt wird. Dass die sieben Todsünden als Bossgegner in Dungeons erhalten müssen, sollte klar sein, doch ich hoffe, dass dabei nicht nur geschnetzelt wird, sondern auch die kleinen grauen Zellen ein wenig beansprucht werden. Da die Verantwortlichen schon an den Vorgängern arbeiteten, stehen die Chancen allerdings gut, dass ich mir in dieser Beziehung grundlos Sorgen mache.