

Darksiders 3

FURIOSSES COMEBACK

Genre: Action-Adventure Publisher: THQ Nordic Entwickler: Gunfire Games Termin: 27.11.2018

Darksiders kehrt zurück! Mit mehr Metroidvania, weniger Rollenspiel, neuer Hauptfigur – und dem gleichen Chefentwickler. Aber wird's ein würdiges Revival? Wir haben es deutschlandexklusiv zum ersten Mal gespielt. Von Maurice Weber

Darksiders 3 ist wohl das unwahrscheinlichste Spiel, das wir seit Langem gespielt haben. Gleich zwei Firmenpleiten hat die Marke Darksiders überlebt – und jetzt werkeln doch tatsächlich wieder die gleichen Leute wie schon vor sechs Jahren in einem neuen Studio für einen neuen Publisher an einem neuen Teil. »Es ist denke ich ziemlich bemerkenswert, dass so ziemlich alle unserer führenden Entwickler durch drei unterschiedliche Firmen zusammengeblieben sind!«, lacht Game Director David Adams. »Das muss eine ziemliche Seltenheit sein!«

Adams war damals einer der Gründer von Vigil Games und damit ein Miterfinder von Darksiders. Als der Publisher THQ 2012 pleiteging, nahm er einen großen Teil seines Teams mit zu Crytek, und als die auch keine Gehälter mehr zahlen konnten, machte er sich wieder selbstständig. Inzwischen hatte THQ Nordic die Darksiders-Lizenz und sah in Adams' neuem Studio Gunfire Games genau das richtige Team, um die Serie fortzuführen. Aber haben's die Darksiders-Macher nach all der Zeit noch drauf? Wir haben Darksiders 3 zusammen mit unserem

Schwestermagazin GamePro als einzige deutsche Redaktionen erstmals in Austin, Texas angespielt, um das herauszufinden.

Krieg, Tod, Wut

In bester Serientradition steckt uns Darksiders 3 in die Rolle des nächsten apokalyptischen Reiters – oder genauer gesagt, der nächsten Reiterin. Nach Krieg im ersten und Tod im zweiten Teil ist diesmal Fury, also Wut dran. Die sahen wir in den beiden Vorgängern immer nur als schwarze Silhouette neben ihren Brüdern, zusammen mit dem bislang noch nie spielbaren vierten Mann Strife (Unfriede). Furies finales Design für Darksiders 3 stammt erneut aus der Feder des ursprünglichen Serienzeichners Joe Madureira – auch wenn der als einer der wenigen Schlüsselköpfe von damals nicht mehr vollzeitig an Bord ist. Er hat inzwischen sein eigenes Studio Airship Entertainment aufgemacht und dort seine Comicserie Battle Chasers versoftet. »Ich konnte mir keinen anderen Charakterzeichner für Fury vorstellen!«, sagt Adams. »Wir sind immer noch Freunde und gehen immer wieder essen, aber wir haben beide unser eigenes Ding am Laufen und das ist doch ziemlich cool.«

Aber keine Sorge: Darksiders 3 fängt den typischen Stil der Serie bestens ein! Vor allem Fury macht mit ihrer Klingenpeitsche eine enorm schneidige Figur. Ebenfalls in



Mit der Feuer-Zornfähigkeit steckt sich Fury in Brand, um ihren Schaden massiv zu erhöhen.



Wie schon Krieg wird auch Fury von einem Beobachter des feurigen Rates begleitet, der ihre Taten den »Auftraggebern« meldet.



Jeder apokalyptische Reiter spielte sich anders als seine Brüder, bei Fury fällt vor allem die Reichweite ihrer Peitsche auf.

bester Serientradition erlebt auch sie ein neues Abenteuer parallel zu den beiden Vorgängern. Während Krieg beweisen muss, dass er nicht willentlich die Apokalypse heraufbeschworen hat, und Tod den Namen seines Bruders reinwaschen will, erhält Fury ihren eigenen Auftrag vom feurigen Rat. Sie soll die beim Weltuntergang entfesselten sieben Todsünden zur Strecke bringen.

Das Einzige, was uns an der neuen Heldin beim Anspielen ein wenig missfiel: Sie wirkt zu Beginn nicht allzu sympathisch. Nun haben wir in Darksiders nie die charmantesten Strahlemänner gespielt, aber Krieg und Tod hatten im Grunde doch rechtschaffene Motive. Fury will die Sünden jedoch einfach nur aus dem Weg räumen, um zu beweisen, dass sie die Reiter anführen sollte – ihre Brüder sind ihr weitgehend schnurz. Senior Designer Richard Vorodi ist sich allerdings sicher, dass sie den Fans schnell ans Herz wachsen wird. »Sie macht im Lauf der Story eine richtig coole Entwicklung durch!«

Wie viel Story muss sein?

Darksiders 3 will mit seiner Story einen schwierigen Spagat schaffen. Wer noch keinen der Vorgänger gespielt hat, soll sich trotzdem schnell zurechtfinden. Geht ja im Grunde nur darum, sieben Bosse zu erledigen! Generell soll die Story weniger Platz einnehmen als noch in Darksiders 2, zum Beispiel fallen manuell wählbare Dialogoptionen weg. »Die Geschichte sollte dem eigentlichen Spiel nicht ständig im Weg umge-

hen«, erklärt Adams. Was durchaus Sinn ergibt: Nach sechs Jahren kann man die beiden Vorgänger nicht einfach voraussetzen, wenn man auch neue Fans gewinnen will. Aber uns hat diese Richtung trotzdem ein wenig enttäuscht – denn wir haben die Vorgänger nun mal gespielt und waren gespannt darauf, wie's mit der Story um die apokalyptischen Reiter weitergeht!

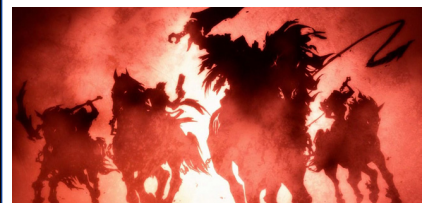
Adams versichert uns aber, dass auch wir auf unsere Kosten kommen werden. Eingefleischte Veteranen sollen trotz reduzierter Story jede Menge Anspielungen und Gastauftritte erkennen. Als Händler fungiert mit dem finsternen Vulgrim zum Beispiel ein alter Bekannter. Mehr noch, Darksiders 3 soll Klarheit in die Handlung bringen und den finalen Konflikt aufbauen. »Wenn du Teil 1 und 2 gespielt hast, hast du wahrscheinlich gar keinen so festen Eindruck, was eigentlich los ist«, so Adams. »Niemand weiß, warum all das passiert. Es passiert einfach ein Haufen wirres Zeugs und dann treten die Reiter Leuten in den Arsch – das ist die Story! Aber es steckt ein Sinn dahinter, und ich denke, Darksiders 3 erklärt den.« Und tatsächlich bereichert das Spiel die Welt schon in den ersten Spielstunden um neue Dimensionen. Wir treffen etwa den Herrn der Leere, der Engeln und Dämonen einen Ausweg aus ihrem ewigen Krieg bietet – indem er sie einfach auflöst. Eine Zwischensequenz reichte aus, uns neugierig auf seinen Hintergrund zu machen. Vielleicht kriegt Darksiders 3 seinen Spagat also tatsächlich hin!

Ein Hauch von Dark Souls

Wobei der Story noch eine gewisse Unsicherheit bleibt, sind wir für die Kämpfe deutlich zuversichtlicher: Die machen einen verflucht spannenden Eindruck! Fury spielt sich mehr wie der flinke Tod als der behäbige Krieg. Sie setzt auf schnelle Ausweichsalto und langt mit ihrer Kettenpeitsche in spürbar größerem Radius zu als ihre Brüder. Aber die größte Änderung am Gefechtsfluss rührt nicht von der Hauptfigur her, sondern ihren Feinden. Wo uns die alten Darksiders-Spiele Horden von Kanonenfutter entgegenwarfen, kriegen wir's diesmal mit kleineren Gruppen an gefährlicheren Monstern zu tun. Wer nicht aufpasst, den schickt schon ein einzelnes, schwer gepanzertes Skelett auf die Bretter! Dann verlieren wir am Ort unseres Todes all unsere Seelenpunkte und müssen uns ähnlich wie in Dark Souls wieder dorthin vorkämpfen, um sie zurückzuholen.

Nun ist Darksiders 3 längst nicht so gnadenlos wie Dark Souls, aber doch überraschend knackig. Der Schlüssel zum Sieg: perfektes Timing! Weicht Fury einem Angriff

Left 4 Darksiders?



Die erste Idee für Darksiders war damals ein Vierspieler-Kooptitel mit allen vier apokalyptischen Reitern. »Aber jeder Publisher sagte uns, ihr seid verrückt!«, erinnert sich Game Director David Adams. »Es ist schockierend, dass THQ überhaupt der Singleplayer-Version zugestimmt hat.« Für Darksiders 3 war die Vierspieler-Version dann erneut im Gespräch. Das wäre aber ein zu großes – und zu teures – Projekt für das erste Spiel der Serie nach sechs Jahren geworden. »Also sagten wir: Hey, lasst uns einfach ein Spiel machen, die Marke zurückbringen, es wird immer noch ein cooles Spiel, das Fans der alten Teile lieben werden und das den Wurzeln treu bleibt. Dann sehen wir, wie gut sich das schlägt, und schauen dann weiter.« Adams würde die Multiplayer-Idee aber immer noch gerne irgendwann verwirklichen. »Das war immer der Traum!«



Im Lauf der Kampagne sammelt Fury vier Hollows, die ihr neue Fähigkeiten verleihen.



Maurice Weber
@Froody42



Nachdem ich mit der Demo von Darksiders durch war, habe ich mich sofort wieder hingesetzt und sie noch mal gespielt – das sagt doch einiges! Dabei war ich bei der Ankündigung zunächst skeptisch. Nur weil THQ Nordic die Rechte haben, heißt das noch lange nicht, dass sie auch ein würdiges Darksiders hinkriegen. Aber hier sind tatsächlich wieder die Leute am Werk, die schon die ersten beiden Teile so fantastisch machten, und das merkt man! Darksiders 3 spielt sich flott und anspruchsvoll, fängt den einzigartigen Stil der Serie bestens ein und schafft eine gute Balance zwischen Rätseln und Kämpfen.

Auch wenn mir der neue Kurs nicht vollständig gefällt. Weniger Story und weniger Rollenspiel sind für mich genau der falsche Weg, mir gefiel das ausgebaute System von Darksiders 2 hier sehr gut. Aber es ist völlig legitim, sich mehr auf die Wurzeln des ersten Teils zu besinnen. Der war schließlich ebenfalls ein tolles Spiel! Ich drücke die Daumen, dass Darksiders mit Teil 3 eine ruhmreiche Rückkehr feiern kann. Wird das gesamte Spiel so gut wie meine Vorabversion, stehen die Chancen nicht schlecht.

in der allerletzten Sekunde aus, darf sie dem Gegner einen vernichtenden Konter reinwürfen – die Witch Time aus Bayonetta lässt grüßen! Kaum haben wir das beim Anspielen mal raus und nehmen uns die Zeit, feindliche Angriffsmuster genau zu studieren, machen wir selbst mit Bossen kurzen Prozess, die uns am Anfang unserer Anspielung noch brutal auf die Nase gegeben hatten. So spielt sich Darksiders 3 rasant und trotzdem bedacht. Klasse!

Mehr als ein Hauch Metroidvania

Ein wichtiger Grund, warum Darksiders 3 von größeren Feindeshorden abrückt, ist übrigens die Spielwelt. Die Entwickler wollen



Mit dem Feuer-Hollow kann Fury durch Lava waten und eine Flammengestalt annehmen.

uns freier erkunden lassen und nicht wie früher den Raum absperren, bis wir alle Gegnerwellen ausgeschaltet haben. Diesmal können wir einige Kämpfe sogar komplett umgehen, wenn's schnell gehen soll (natürlich auf Kosten der Erfahrungspunkte). Oder wir können zumindest unseren Angriff besser planen, weil wir alle Gegner schon aus der Ferne sehen, erklärt Adams.

Genauso haben wir in der Welt als Ganzes mehr Wahlmöglichkeiten. Diesmal erkunden wir nämlich einen einzigen zusammenhängenden Dungeon. Früher brachen wir von Hub-Gebieten wie der Stadt der Macher in klar abgegrenzte Regionen auf. In Darksiders 3 haben wir sogar eine gewisse Freiheit, welchen Boss wir als Erstes zur Strecke bringen wollen. Unser Kompass zeigt alle Todsünden an, die wir aktuell erreichen können. Das sind allerdings nicht von Anfang an alle sieben. Manche dieser Endgegner riegelt dann doch die Story zunächst ab, für andere müssen wir erst bestimmte Fähigkeiten freischalten. So braucht Fury etwa ein bestimmtes Artefakt, um durch Lavaflüsse schreiten zu können. Das eröffnet ihr dann neue Wege und so auch neue Sünden. Und neue Geheimnisse in bereits erforschten Gebieten! Es lohnt sich also, auch mal zurückzublicken. Das gab's in Darksiders immer schon, aber Adams betont, dass Teil 3 noch viel stärker in Richtung Metroidvania gehen

soll. Gute Idee, finden wir. Insgesamt soll das Spiel jedoch in Sachen Umfang etwas kleiner werden als Darksiders 2 und um die 15 Stunden Spielzeit bieten.

Denken statt wüten

Um durch die Darksiders-Welt zu kommen, hat ein flinker Schwertarm noch nie gereicht: Auch diesmal gibt's wieder jede Menge Puzzles zu lösen. Das geht noch recht simpel los. Zum Beispiel müssen wir explosive Käfer erst zu einer Sprengstoff-Nahrungsquelle bringen und sie dann als Bombe einsetzen, um Spinnennetze abzufackeln. Später stellt uns das Spiel vor echte Kopfnüsse: Schalter wollen zur rechten Zeit gedrückt, dann eine feurige Kettenreaktion perfekt darauf abgestimmt ausgelöst werden, um die Tür in den nächsten Raum zu öffnen. Präzises Springen spielt ebenfalls eine Rolle. Fury hat eine Handvoll neuer Tricks im Bewegungsrepertoire. Sie schwingt sich etwa mit ihrer Peitschenkette über Abgründe. In unserem Demo-Abschnitt sorgte Darksiders 3 mit einer gelungenen Balance aus Kämpfen, Rätseln und Hüpfspiel-Abschnitten für ein schön abwechslungsreiches Spielerlebnis.

Bei den Bossen setzt das Spiel allerdings stärker auf unsere reinen Kampffähigkeiten. Anders als im ersten Darksiders soll es keine reinen Puzzle-Bosse wie die Riesen-Fledermaus Tiamat mehr geben. In unserem Gefecht gegen die erste Todsünde Zorn kam es tatsächlich vor allem auf geschicktes Ausweichen und Zuschlagen an. Spätere Feinde sollen zwar mehr Puzzle-Elemente bieten, die den Kampf vereinfachen, aber auch nicht zwingend zum Sieg notwendig sind. Uns hat diese neue Richtung gut gefallen. Das Duell mit Wrath machte deutlich mehr Spaß als der frickelige Tiamat-Kampf aus dem ersten Darksiders.

Tod des Rollenspiels

In Sachen Charakterentwicklung kehrt Darksiders 3 dafür klar zu den Wurzeln des ersten Teils zurück: Die Rollenspielaspekte des zweiten Teils fallen weitgehend weg. Anders als Tod sammelt Fury keine Items à la Diablo und motzt auch ihre Fähigkeiten nicht per



Ohne Zorn-Fähigkeit müssen wir uns gegen diese Feuerriesen richtig ins Zeug legen.

Wer sind eigentlich Gunfire Games?

Von Gunfire Games dürfte noch kaum jemand etwas gehört haben – aber die Macher von Darksiders 3 sind eingefleischte Veteranen. Ins Leben gerufen wurde das Studio von David Adams, der seinerseits

schon die Darksiders-Macher Vigil mitbegründete und Regie bei den ersten beiden Teilen führte.

Nachdem Publisher THQ im Januar 2013 endgültig dichtmachte, musste sich auch Adams einen neuen Arbeitgeber suchen. Zusammen mit einer ganzen Gruppe aus Ex-Vigil-Entwicklern fand er

Unterschlupf bei Crytek und bildete eine neue USA-Division des deutschen Entwicklers. Bei Crytek USA entstand die erste Ver-

sion von Hunt: Showdown, damals noch als PvE-Spiel. Crytek bot sogar auf die Darksiders-Lizenz, verlor aber gegen THQ Nordic.

Nordic versuchte sogar damals schon, Adams zu überreden, an einem neuen Teil mitzuwirken, aber zu dem Zeitpunkt wollte er lieber bei Crytek an Hunt weitermachen.

Das hielt aber nicht lange an: Schon 2014 verließ er mit seinem Team Crytek wieder, weil Gehälter nicht rechtzeitig gezahlt wurden. Daraufhin machte er sich mit Gunfire Games selbstständig, immer noch mit vielen seiner alten Mitstreiter an Bord. Wenn auch längst nicht allen: Von den 250 Vigil-Mitarbeitern sind um die 30 bei Gunfire,

weitgehend in führenden Positionen – Gunfire ist mit circa 70 Entwicklern insgesamt ein deutlich kleineres Studio. Davon ließ sich Nordic aber nicht beirren und bot Adams prompt eine Kooperation für Darksiders an. Zuerst legte Gunfire Darksiders 2 mit der Deathinitive Edition neu auf, dann ging's weiter mit einem vollwertigen Teil 3.



In Darksiders 3 kriegen wir es mit deutlich kleineren Gegnergruppen zu tun.

Skilltree auf. Stattdessen verbessern wir unsere Heldin mit einer recht simplen Levelmechanik: Wir erlangen neue Stufen, indem wir die Seelen getöteter Gegner verheizen. Jedes Level bringt einen Punkt, den wir entweder in Gesundheit, Waffenschaden oder Magieschaden stecken. Aufleveln dürfen wir aber nur an Checkpoints – es ist also verdammt wichtig, nach jedem Tod unsere verlorenen Seelen wieder einzusacken! Alternativ stecken wir die Währung beim Händler in Items wie Schutz- und Heiltränke. Das war's aber auch schon wieder. Neue Kombos kaufen wir etwa nicht mehr, die sind jetzt alle von Anfang an freigeschaltet. »Wir wollten es ein wenig vereinfachen und eleganter machen«, meint Adams. »Wir versuchen immer, die Spielmechanik ein wenig durchzuschütteln, wir wollen nicht zweimal das Gleiche machen.« Eigentlich ein hehres Ziel, allerdings geht uns Darksiders 3 hier einen Schritt zu sehr Richtung Vereinfachung. Uns haben die Skilltrees von Tod nämlich exzellent gefallen! Allerdings haben wir auch noch nicht die vollständige Charakterprogression von Darksiders 3 gesehen. Immer wieder fanden wir bei unserem Durchlauf Crafting-Zutaten, mit denen wir unsere Waffen verbessern können sollen.

Keine leere Waffenkammer

Moment mal, Waffen? Sollte das Beutesystem nicht wegfallen? Stimmt, aber Fury erlangt im Lauf der Story dafür sogenannte Hollows: Magische Items, die nicht nur eine neue Waffe, sondern eine ganze Reihe völlig neuer Fähigkeiten mit sich bringen. Wir erringen in der Demo das Feuer-Hollow und damit ein Paar flammender Nunchakus als Zweitwaffe. Die eignen sich besonders gut, um schnell von einem Feind zum nächsten zu springen, und bringen eine vernichtende aufladbare Feuerattacke mit. Mehr noch, das Feuer-Hollow ist es, welches Fury erlaubt, durch Lava zu waten. Und mit einem

raketenartigen Flammensprung größere Distanzen zurückzulegen! Außerdem hat jedes Hollow seine eigene Spezialfähigkeit, die wir mit dem Darksiders-Mana Zorn bezahlen. Mit dem brennenden Hollow steckt sich Fury kurzzeitig von Kopf bis Fuß in Brand und richtet so mehr Schaden an. Wie viele solcher Hollows es geben wird, will Adams eigentlich noch nicht verraten – bis uns auffällt, dass im leeren Inventar genau vier Slots dafür frei sind. »Gut gesehen«, grummelt der Game Director. Im Kampf sollen wir frei zwischen allen vier Hollows wechseln können und fließend unsere Fähigkeiten an-

passen können – was klasse klingt, wir aber noch nicht testen konnten. Trotzdem hat uns schon jetzt sehr gut gefallen, wie umfassend diese Items Fähigkeiten und sogar Aussehen (flammende Haare!) verändern. Auch wenn Fury mit vier Hollows insgesamt weniger Zorn-Fähigkeiten hat als die potenziellen acht in Tods Skilltree. Übrigens sollen nur zwei der vier Verbesserungen an die klassischen Elemente angelehnt sein. Unser Tipp: Gift. Wir sind schon gespannt, herauszufinden, ob wir richtig liegen. Denn was wir bislang von Darksiders 3 gespielt haben, machte richtig Laune – und Lust auf mehr! ★



Frühe Rätsel drehen sich oft um diese Bombenkäfer, mit denen wir Hindernisse sprengen.