

Star Wars The Force Unleashed 2



LucasArts belebt den Super-Jedi Starkiller für die zweite Runde *The Force Unleashed* wieder. Man hätte ihn lieber in Frieden ruhen lassen sollen. Von Michael Obermeier

Genre: Actionspiel Publisher: Activision Entwickler: LucasArts (*Star Wars: The Force Unleashed*, GS 01/10: 78 Punkte)
Termin: 28.10.2010 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de: Quicklink: 7170 Auf DVD: Test-Video

Galen »Starkiller« Marek, geläuterter Ex-Schüler von Darth Vader und Retter der Rebellen, hat seinen Heldentod am (guten) Ende von *Star Wars: The Force Unleashed* überwunden. Oder eben nicht, denn wie er schon bald von seinem ehemaligen Meister erfährt, ist er nur ein Klon des alten Helden. Aber stimmt das auch wirklich? Oder versucht Vader etwa nur, ihn mit Selbstzweifeln zur Dunklen Seite der Macht zurückzulocken?

Man muss sich die Zutaten für diese Geschichte auf der Zunge zergehen lassen: Ein übermächtiger Super-Jedi mit Identitätskrise, ein hinterhältiges von Darth Vader inszeniertes Verwirrspiel, dazwischen Lichtschwerter, Blaster, Raumjäger, Droiden und

monumentale Schlachten um die Zukunft der Rebellion – es hätte so toll sein können. Aber bevor das Spiel überhaupt richtig anzieht, schwebt nach nicht einmal fünf Stunden schon der Abspann ins Weltall. Damit steht fest: *The Force Unleashed 2* ist kürzer, monotoner und langweiliger als der Vorgänger von 2008. Das macht es zwar nicht zu einem wirklich schlechten Spiel, wer aber auf eine würdige Fortsetzung gewartet hat, wird bitter enttäuscht sein.

Star Wars: The Force Unleashed 2 beginnt auf Kamino, dem von Dauerregen geplagten Klonfabrik-Planeten, auf dem Imperator Palpatine im Film *Star Wars: Episode 2: Der Angriff der Klonkrieger* seine Armee herstellen ließ. Hier produziert auch Darth Vader munter Starkiller-Kopien, in der Hoffnung, endlich einen gehorsamen Jedi-Vernichter zu

erhalten. Doch schon bei der ersten Probefahrt zerplatzen Vaders Träume: Von Erinnerungen an sein früheres Leben geplagt, büchst Starkiller 2 beim Kampftraining aus und plant, seinen ehemaligen Verbündeten aufzuspüren, den Jedi-General Kota. Und sein Herzblatt, die Pilotin Juno Eclipse.

Bevor die Handlung in Fahrt kommt, endet das Spiel.

Aus dramaturgischen Gründen nimmt Starkiller als Fluchtweg nicht die Treppe, sondern stürzt sich im stimmungsvollen Regen von Kamino einen kilometerhohen Turm herunter, demoliert im freien Fall effektiv ganze TIE-Jäger-Staffeln und landet schließ-



Cato Neimoidia gehört zu den hübschen Schauplätzen des Spiels.



Spektakulärer Auftakt: Starkiller stürzt auf Kamino in die Tiefe.



Der Sith-Lord **Darth Vader** hat einen finsternen Plan - und eine unpassende deutsche Synchronstimme.

Die Spielfigur in The Force Unleashed 2 sieht zwar aus wie **Starkiller**, ist laut Darth Vader aber nur ein Klon des alten Helden.

der mit dabei sind die versteckten Lichtschwert-Kristalle, die nicht nur die Farbe der Klinge verändern, sondern auch Boni wie Lebensregeneration oder Feuerschaden spendieren. Weil Starkiller jetzt zwei Klingen hat, darf er die Farben frei mixen und so zum Beispiel eine grün-rote Heilung-Feuerschaden-Kombination einsetzen.

Schon bald findet Starkiller seinen Fluchtwagen: Darth Vaders Privat-TIE-Fighter soll den Flüchtling von der Regenwelt transportieren. Der wird allerdings von zwei mächtigen AT-ST-Kampfpläufnern bewacht. Im Vorgänger hat Starkiller die zwar zu Dutzenden zerlegt, das war aber jedes Mal ein hartes Stück Arbeit. Auch in Teil 2 ist das noch so – zumindest solange Starkiller seine neue »Force Fury«-Leiste nicht gefüllt hat. Sobald der Klon nämlich ausreichend Gegner erledigt hat, kann er den neuen Macht-Zorn-Modus aktivieren. Dadurch verstärken sich für kurze Zeit all seine Machtfähigkeiten um ein Vielfaches. Die beiden AT-STs verarbeitet er so innerhalb von Sekunden zu zwei Würfeln Altmetall und entkommt ohne große Probleme von Kamino.

Leider fehlt es auch später im Spiel an wirklichen Bosskämpfen. Neben uninteressanten Groß-Robotern und einem Kampfgleiter stellt sich Starkiller – soviel darf verraten sein – nur noch Darth Vader. Andere ebenbürtige Lichtschwertschwinger tauchen nicht auf. Selbst Boba Fett wird in einem Kurzauftritt in einer Zwischensequenz abgefertigt und ist danach nicht mehr zu sehen. Einziger Höhepunkt bleibt so das mehrstufige Arena-Duell mit dem Gorog, einem Rancor-essenden Giganten. Den Gorog trifft Starkiller auf Cato Neimoidia, dem zweiten von mageren fünf Schauplätzen im

lich mit einer gewaltigen Macht-Explosion im Foyer der Anlage. Hier zerlegt er die ersten Gegner und lernt den Umgang mit den Machtkräften. Wie schon im Vorgänger kann er Sturmtruppler mit Machtblitzen grillen, mit -Schub und -Griff herumschleudern oder Lichtschwert-Hiebe und Macht-Zauberei zu Kombo-Angriffen verketteten. Die auffälligste Neuerung: Starkiller führt jetzt zwei Lichtschwerter gleichzeitig. Wie-



Der Großteil von Starkillers Opfern sind – natürlich – **Imperiale Sturmtruppen**, durch die er sich nun mit zwei Lichtschwertern hackt.

Mächtig enttäuscht

Michael Obermeier,
Content Manager
michi@gamestar.de

Schon lange hat mich kein Spiel mehr so enttäuscht wie Star Wars: The Force Unleashed 2. Klar: Die Kämpfe sind nach wie vor super, Sound und Musik hervorragend, und auch der Krachwumm-Faktor stimmt. Aber leider hat man das alles schon im Vorgänger gesehen, teilweise sogar spektakulärer. Dass die »Story« völlig belanglos vor sich hinplätschert und abrupt endet, macht die Sache nicht besser. Wer auf eine spannende Handlung keinen Wert legt, bekommt mit The Force Unleashed 2 zwar immer noch ein ordentliches Actionspiel. Eine würdige Fortsetzung sieht aber anders aus.

Spiel. Während hier der stimmungsvolle Sonnenuntergang in der Wolkenstadt für viel Atmosphäre sorgt, pfercht LucasArts Starkiller anschließend für fast ein Drittel des Spiels in die grauen, monotonen Gänge des Rebellenkreuzers Salvation.

Gegnertypen gibt es im Spiel zwar reichlich, die Entwickler lassen Starkiller aber mehrere Wellen lang stupide mit derselben Taktik die gleichen Feinde zerlegen. Der Machtblitz

➕ Stärken

- + coole Kämpfe
- + nette Physik-Effekte
- + zwei schöne Planeten

➖ Schwächen

- langweilige, simple Geschichte
- sehr kurze Kampagne
- ständige Wiederholungen

Games for Windows Live

The Force Unleashed 2 nutzt die Microsoft-Plattform Games for Windows Live als Kopierschutz. Sie müssen jedoch weder einen CD-Key eintippen noch online sein, um die Kampagne spielen zu können. Lediglich die Erfolge im Spiel werden nur an angemeldete Live-Spieler verliehen.

Ist dabei wie im Vorgänger zu stark. Trotzdem sind die Kämpfe die große Stärke von **The Force Unleashed 2**. Das Zusammenspiel von Lichtschwert-Hieben, Machtstoß, -Blitz und -Griff geht leicht von der Hand, sieht dank der coolen Physikeffekte fast immer spektakulär aus und macht mächtig Laune. Ebenfalls ein Spaßgarant ist die einzige neue Machtfähigkeit: Die von Starkiller mit Gedankenkontrolle hypnotisierten Sturmtruppler brabbeln benebelt dessen Befehle nach, greifen daraufhin Kollegen an oder stürzen sich schreiend aus dem Fenster.

Anders als im Vorgänger sucht man eine spannende Geschichte in **The Force Unleashed 2** vergeblich. Wir haben schon jetzt die

komplette Handlung verraten: Starkiller macht sich auf, General Kota und Juno Eclipse zu finden. Punkt. Die für einen Klon womöglich wichtigen Fragen nach der eigenen Identität, überraschende Wendungen, neue Charaktere, bedeutende Taten – all das gibt es in **The Force Unleashed 2** nicht. Gerade als die Handlung in Fahrt kommen könnte, endet das Spiel. Das allein ist bei einer fünf Stunden kurzen Kampagne schon frech, wird aber noch dreister, wenn das offene Ende in der letzten Einstellung Andeutungen auf einen möglichen DLC macht.

Nach dem ersten Durchlauf kann man **The Force Unleashed 2** noch einmal im besonders schweren »Unleashed«-Schwierigkeitsgrad durchspielen. Dabei behält man zwar erspielte Kostüme, Kristalle und Machtkräfte, erfährt aber auch nicht mehr von der Story. Außerdem gibt es noch zehn unterschiedliche Herausforderungskammern mit verschiedenen Kampf- und Hüpfübungen. Als Lohn für die Mühe gibt es weitere Kostüme, Kristalle und vertonte (aber wenig aussagekräftige) Storyboard-Sequenzen um Vaders Klon-Programm. So



General Rahm Kota kennt man schon aus dem Vorgänger, neue Hauptfiguren gibt es nicht.



Ein Sturmtruppler bekommt nacheinander Starkillers Doppelklingen vorgestellt.

gesehen war der Plan des Sith ein voller Erfolg: Auch nach zwei Kampagnen-Durchläufen und allen Herausforderungen bleiben seine Absichten im Verborgenen. **MO**

TERMIN 28.10.2010 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Star Wars: The Force Unleashed 2

Publisher Activision
Entwickler LucasArts
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live

GENRE-CHECK ACTION

»Furioser Auftakt, dessen Niveau die lahme Story im weiteren Spielverlauf nie wieder erreicht.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK

- passende Lichtstimmung schöne Spezial- und Zerstörungseffekte
- Level-Texturen teils öde
- Texturflackern in Zwischensequenzen

SOUND

- originale Star-Wars-Musik tolle Lichtschwert- und Laser-Geräusche
- gute englische Sprachausgabe
- deutsche Fassung nicht lippen synchron, unpassende Sprecher

BALANCE

- vier jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade
- faire Checkpoints
- kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE

- wahnsinnige Zerstörungsjahren bekannte Star Wars-Schauplätze ...
- ... die teilweise lieblos umgesetzt wurden
- ständige Wiederholungen

BEDIENUNG

- gute Gamepad-Steuerung
- Maus-Tastatur-Bedienung bei Machtkräften umständlich
- Reaktionsspielchen immer gleich

UMFANG

- zehn Herausforderungsräume 23 freispielbare Outfits
- sehr kurze Kampagne
- gut/böse-Entscheidung erst kurz vor Schluss

LEVELDESIGN

- zerstörbare Gegenstände zwei schöne Planeten
- ödes Salvation-Level nur vier Schauplätze
- Dagobah-Level winzig Level-Elemente wiederholen sich ständig

KI

- (seltene) Bosskämpfe erfordern spezielle Taktik ...
- ... Angriffsmuster wiederholen sich trotzdem ständig
- Standardgegner nur Kanonenfutter

WAFFEN

- sieben verbesserbare Machtkräfte
- banales Upgrade-System Machtblitz übermächtig
- »Finisher« immer gleich

HANDLUNG

- interessante Ausgangssituation
- langweilige, simple Geschichte lahme Zwischensequenzen
- alternative Ausgänge belanglos offenes Ende

ANSPRUCH: EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM: X2 200+ AMD
Core 2 Duo 2,4 GHz, GeForce 9600,
1 GB RAM, 10 GB Festplatte

STANDARD: X2 5400+ AMD
Core 2 Duo 2,6 GHz, GeForce 9600,
2,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

OPTIMUM: X2 6000+ AMD
Core 2 Duo 3 GHz, GeForce GTX 980,
4,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

67

Solide, für Star-Wars-Fans enttäuschend.

SPIELSPASS: Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT: 6 Stunden