



⊕ Stärken

- + dynamische Kämpfe
- + stimmiger Grafikstil
- + motivierendes Talentsystem

⊖ Schwächen

- enorm hoher Gewaltgrad

The Darkness 2

Herzen zum Frühstück verspeisen? Das schafft nur Mafiakiller Jackie Estacado bzw. der düstere Parasit, der in ihm haust: die namensgebende Finsternis (The Darkness). An seinem 21. Geburtstag tritt Jackie ungewollt das Erbe seiner leiblichen Familie an, und das uralte Böse manifestiert sich in seinem Körper in Form zweier Dämonenarme. Zwar kommen ihm die Superkräfte als Mafiamitglied durchaus gelegen, das Schicksal meint es trotzdem nicht gut mit ihm. So muss Jackie mit ansehen, wie Jenny Romano, seine große Liebe und einzige Bezugsperson, vor seinen Augen ermordet wird – der Beginn einer ebenso brutalen wie tragischen Rache Geschichte. Zumindest auf der Xbox 360 und PlayStation 3, eine PC-Fassung gab's von **The Darkness** (2007) nämlich nicht. **The Darkness 2**, von Digital Extremes nun auch für unsere Lieblingsplattform entwickelt, knüpft an die Ereignisse des ersten Teils an. Unser Antiheld hat es mittlerweile zum Don der Franchetti-Familie gebracht und sogar seine dunkle Seite unterdrücken können. Doch eine Geheimorganisation namens »Die Bruderschaft« weiß um Jackies Geheimnis und will um jeden Preis die Macht der Finsternis für ihre Zwecke missbrauchen. Der Anführer des Ordens, Victor Valente, schafft es zu Beginn der Shooter-Fortsetzung, Jackie in eine lebensbedrohliche Situation zu versetzen, so dass er gezwungen ist, seine dunkle Seite zu reaktivieren, um zu überleben. Allerdings denkt er nicht im Traum daran, seine Macht abzugeben.

Nachdem die beiden Dämonenarme wieder zum festen Bestandteil von Jackies Körper geworden sind, sehen wir auch schon die entsetzten Blicke in den Gesichtern unserer Gegner. Zu Recht! Mit aufgerissenen Mäulern, spitzen Zähnen und teuflisch glühenden Augen lechzt die Höllenbrut nach pochenden Menschenherzen. Der linke Arm, Grabby, verbeißt sich neuerdings in alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Gegenstände, die lila leuchten, kann Grabby nun greifen und auf Gegner werfen. So pfählen wir Widersacher mit Metallrohren oder zerschlitzen sie mit Kreissägeblättern – nichts für Zartbesaitete. Liegen die Feinde am Boden, ist es an der Zeit, Slashy auf den Plan zu rufen. Mit ihm prügeln wir aus der Ego-Perspektive auf die Gegner ein. Dazu halten wir eine Taste gedrückt und bewegen das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung, schon drischt das Tentakelmonster drauf los.

Vier Arme für ein Halleluja

Bei Rätsleinlagen, die das brachiale Spielgeschehen etwas auflockern, müssen die Monsterzwillinge ebenfalls zusammenarbeiten. Während zum Beispiel Grabby bei einer elektrisch verschlossenen Tür den Stromkasten aufbricht, muss Slashy die darin liegenden Kabel durchtrennen. Einzige Schwachstelle der dunklen Dauerbegleiter ist das Licht. Geraten wir in einen Lichtkegel, geben die Mäuler einen Schmerzensschrei von sich, und die Arme verschwinden. Das Problem beheben wir, indem wir Glühbirnen, Neonröhren und andere Lichtquellen kurzerhand zerstören. Dabei kommen wie im Vorgänger Schusswaffen zum Einsatz. Bis zu drei Knarren kann Jackie tragen,

Finstere Aussichten für Jackie Estacado – und gute für Sie. Die Dunkelheit hält nämlich endlich Einzug auf dem PC.

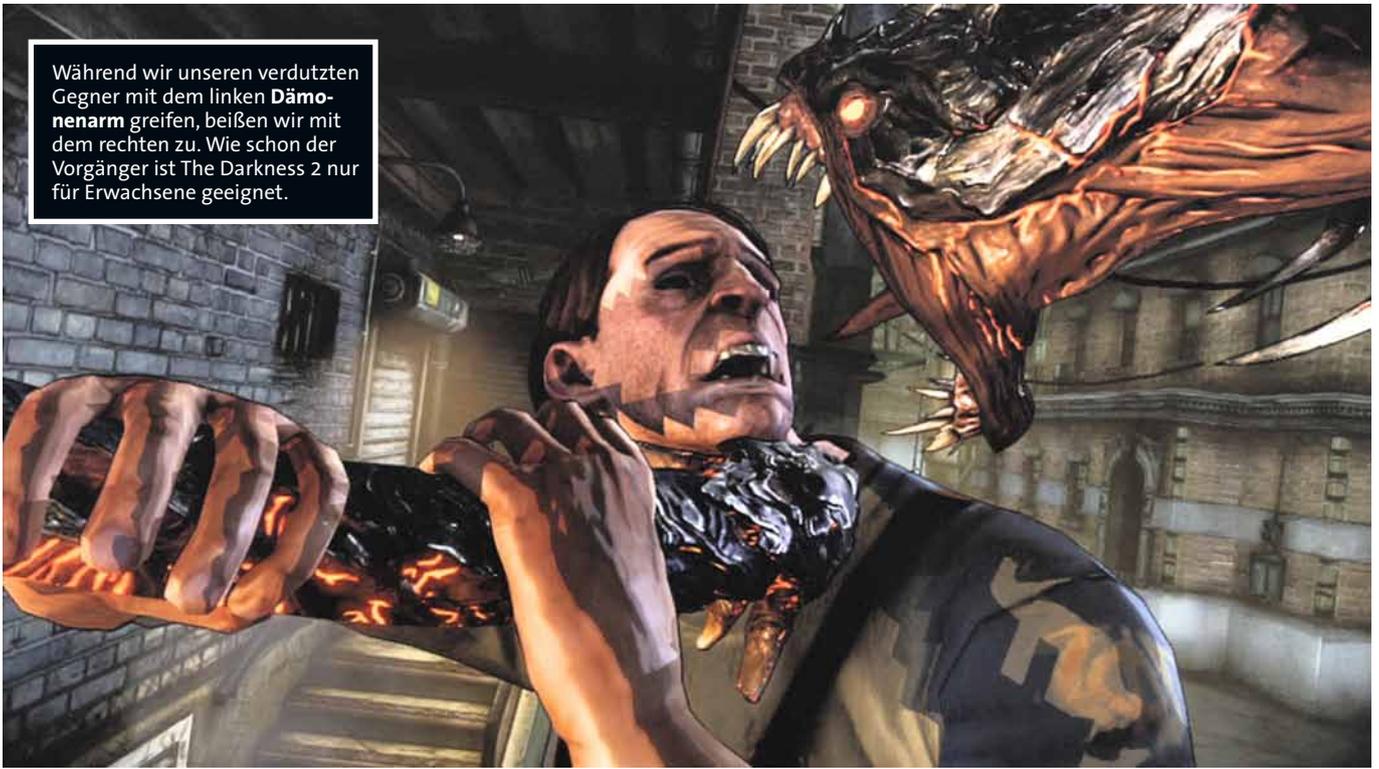
Von Maxi Gräff und Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre **Ego-Shooter** Publisher **2K Games** Entwickler: **Digital Extremes (Dark Sector, GS 05/09: 67 Punkte)**
Termin **10. Februar 2012** Status **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7309

Während wir unseren verdutzten Gegner mit dem linken **Dämonenarm** greifen, beißen wir mit dem rechten zu. Wie schon der Vorgänger ist *The Darkness 2* nur für Erwachsene geeignet.



wobei gleich zwei Plätze für kleine Schießseisen reserviert sind, mit denen wir Gegner auch beidhändig bearbeiten. Die Waffen in Kombination mit Jackie's Tentakelarmen erlauben vielseitige Vorgehensweisen. Werfen wir mit Gegenständen um uns? Oder drehen wir mit den Armen auf einen Gegner ein, während wir einen anderen mit Pistolen beschießen? Das sogenannte »Quad Wielding« ermöglicht die Nutzung aller Fähigkeiten gleichzeitig und sogar unabhängig voneinander. Die Actioneinlagen sollen sich dadurch sehr dynamisch anfühlen, da sich bei jeder Gegnerwelle ein eigener, individueller Kampfablauf ergibt. Allerdings bleibt abzuwarten, ob wir das auf Gamepads ausgelegte Quad Wielding in der klassischen Kombination aus Maus und Tastatur überhaupt vernünftig steuern können.

Doch zurück zu Jackie: Konnten wir im ersten Teil mehrere Helfer, sogenannte Finsterlinge, beschwören, ist es in *The Darkness 2* nur noch einer. Der kleine Gnom hat's jedoch in



Der **Finsterling** hilft uns mit hinterhältigen Attacken und lässt oft freche Sprüche vom Stapel.

sich. So lässt er nicht nur urkomische Fäkal-sprüche vom Stapel und furzt bisweilen grüne Wolken, sondern unterstützt uns auch tatkräftig im Kampf. Direkte Befehle erteilen, wie etwa in der *Overlord*-Reihe, dürfen wir

zwar nicht, durch die Freischaltung eines entsprechenden Talents können wir den spitzohrigen Begleiter aber am Kragen packen und ihn auf Gegner werfen, die er dann wild kreischend auseinander nimmt.

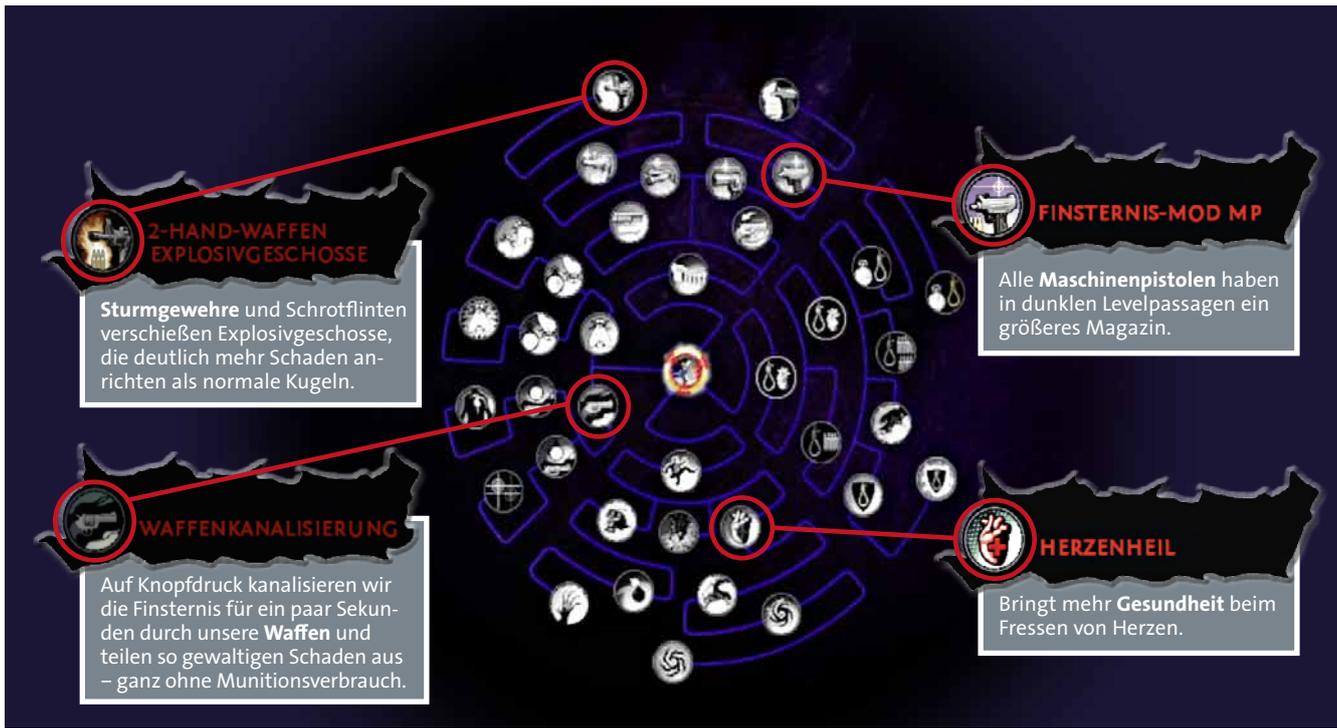
Der Weg zur dunklen Seite

Jackie's Dämonenarme funktionieren nur in dunklen Bereichen; wenn es zu hell wird, ziehen sie sich schrill kreischend zurück. Also knipsen wir kurzerhand **Lichtquellen** wie etwa Glühlampen oder Scheinwerfer aus, und schon können wir die gefräßigen **Tentakel** wieder einsetzen.



Der Talentschrein

Während der Kämpfe sammeln wir Erfahrungspunkte, die wir im Talentschrein in neue Fertigkeiten investieren oder bereits erlernte verbessern.



Apropos Talente: Anders als im ersten **The Darkness** schalten wir im Verlauf des Spiels neue Fertigkeiten frei. Das funktioniert

alle beim erstmaligen Durchspielen freischalten können. Gut, dass **The Darkness 2** nach dem Abschluss der Kampagne einen besonders harten Schwierigkeitsgrad bietet, der zum erneuten Durchspielen herausfordert. Das ermöglicht ehrgeizigen Spielern, mit jedem Talent herum zu experimentieren.

wie ein Bumerang zu ihm zurückkehrt. Der letzte im Bunde ist Doktor J.P. Dumond, ein Voodoo-Zauberer, der Gegner mit seinem Hexenstab beharkt. Wir sind gespannt, wie dynamisch sich das Vierergespann spielt und ob es in Sachen Koop-Spaß an Genregrößen wie **Left 4 Dead** herankommt.

Der Gnom furzt und pinkelt

durch Erfahrungspunkte, die wir im Kampf sammeln und an Talentschreinen gegen neue Fähigkeiten einlösen oder vorhandene damit verbessern (siehe Kasten). Der Schrein ist wie ein Rollenspiel-Talentbaum aufgebaut, in dem wir erst die untersten Fertigkeiten freischalten müssen, bevor wir auf höher liegende zurück greifen dürfen. Der Schrein ist äußerst vielseitig. So können wir beispielsweise Waffen mit größeren Magazinen ausrüsten, unsere dunklen Kräfte verbessern oder gar neue dazu gewinnen, etwa einen Fliegenschwarm, der Gegner kurzzeitig verwirrt. Insgesamt 37 Talente stehen zur Auswahl, wovon wir jedoch nicht

Neben der Solokampagne wird **The Darkness 2** auch einen kooperativen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler bieten. Darin können wir uns entweder durch neue Schauplätze kämpfen oder bestimmte Szenen aus der Solo-Kampagne im Team angehen. Die vier Crewmitglieder könnten unterschiedlicher nicht sein: Während der Asiate Inugami ein Samuraischwert schwingt und Minidämonen herbeiruft, ballert Shoshanna bevorzugt mit doppelläufigen Schrotflinten drauflos. Der schottische Muskelprotz Jimmy Wilson hingegen vertraut auf seine Axt, die nach einem Wurf

Es ist allerdings fraglich, ob der neue Grafikstil jedermanns Geschmack sein dürfte – vor allem, da sich der erste Teil noch in düsterer Optik präsentierte. Wir finden jedoch, dass die Mischung aus Comic, Graphic-Novel und realistischem Grundton, die sich Graphic-Noir nennt, es gekonnt schafft, die düstere Stimmung von **The Darkness 2** auf den Bildschirm zu bringen und den Spieler gleichzeitig näher an die gleichnamige Comic-Serie heran zu führen, die es schon seit Ende der 90er-Jahre gibt. Und das sollte ja ohnehin das erklärte Ziel einer gelungenen Videospiele-Umsetzung sein. Maxi Gräff / DM



Bossgegner wie Kranfahrer Swifty erfordern spezielle Taktiken. Und eine zielsichere Maushand.



Die Finsternis kann kommen

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich habe den ersten Teil verschlungen, wie Jackies Tentakelarme so manchen Gegner. Weil **The Darkness** eine derart intensive Geschichte bot, wie ich es im Shooter-Genre nur selten erlebe. Wenn der zweite Teil da ansetzt, steht uns ein erzählerischer Hit ins Haus. Ob das auch für das Spieldesign zutrifft, bleibt indes abzuwarten, auf Dauer fehlte dem Vorgänger nämlich die spielerische Vielfalt. Aufgrund neuer Ideen wie dem Talentschrein und der Möglichkeit, im Kampf die Umgebung einzusetzen, bin ich aber guter Dinge.