



The Darkness 2

Dieses Spiel ist außergewöhnlich brutal, zumindest in der internationalen Fassung. Die deutsche ist brutal geschnitten, geht aber trotzdem ans Herz – wegen ihrer rührenden Story. Von Fabian Siegmund

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Digital Extremes (Dark Sector, GS 05/09: 67 Punkte)**
Termin: **10.2.2012** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7309 Auf DVD: Topspiel-Videos

Will man der Bibel glauben, war sie schon ganz am Anfang da, vor Gottes »Es werde Licht!«-Aktion: die Finsternis. Dann kamen

Tag, Sonne, Mond und Sterne, Pflanzen, Vögel, Menschen, Kabelfernsehen und das ganze Zeug. Und jetzt? Jetzt findet die Finsternis bestenfalls noch ein Plätzchen im Kühlschrank, aber nur, wenn die Tür zu ist – oder im Ego-Shooter **The Darkness 2** von 2K Games und Digital Extremes. Hier hat sie sich in Jackie Estacado eingenistet, einem ehemaligen Berufskiller, der sich mit Hilfe der übernatürlichen Fähigkeiten seines düsteren Untermieters zu einem mächtigen

New Yorker Mafiaboss empor-gemetzelt hat. Doch zwischen Jackie und der Finsternis hängt der Haussegen schief: Im ersten **The Darkness**, das nur für Xbox 360 und Playsta-

tion 3 erschien, ließ der Dunkelheitsdämon Jackie zusehen, wie seine über alles geliebte Freundin Jenny ermordet wurde. Mehr muss man über Teil 1 nicht wissen, um den Nachfolger spielen und verstehen zu können. Seitdem hat Jackie die Finsternis irgendwo in seinem tiefsten Innern eingekerkert und versucht, ein halbwegs normales Gangsterleben zu führen.

Auftritt: die Bruderschaft, ein Geheimbund, der seit jeher versucht, die Macht der Finsternis an sich zu reißen oder zumindest ihren Träger zu kontrollieren. Angeführt von Victor Valente, einem narbengesichtigen Hinkebein, stürmen bewaffnete Schergen Jackies Lieblingsrestaurant, als der es sich dort gerade mit zwei drallen Blondinen gemütlich gemacht hat, und schießen den Laden sowie Jackie in Stücke. Während der sich blutend durch das bleihaltige Chaos schleppt, meldet sich die Finsternis nach langem Schweigen wieder zu Wort: »Nutze meine Macht oder stirb!« Alter Zwist hin oder her, zum Sterben ist sich Jackie dann doch noch zu jung, und so lässt unser Held die Finsternis zurück in sein Leben. Die verleiht Jackie fortan eine Vielzahl von Fähig-

keiten. Zuerst wird er nun von zwei schlangenartigen Viechern begleitet, die aus seinem Rücken zu wachsen scheinen. Die beiden dienen ihm als zweites Paar Arme – Arme, die reißen, beißen und schmeißen. Der linke Tentakel greift und wirft Objekte, gerne auch mal, um damit weiter entfernt stehende Gegner zu durchbohren oder zu zermahlen, der rechte ist für Nahkampf-attacken zuständig. Weil Jackie außerdem beidhändig ballern kann, haben wir damit

Arme, die reißen, beißen und schmeißen

Kontrolle über vier Gliedmaßen gleichzeitig: Während die linke Schlange mit einem Druck auf die Taste E eine Autotür vor uns hält, um gegnerische Kugeln abzufangen, schlagen wir mir der anderen um uns (Daumentaste an der Maus), geben gezielte Schüsse mit dem schweren Revolver in der linken Hand ab (linke Maustaste) und rotzen mit rechts Kugeln aus der Maschinenpistole unters Volk (rechte Maustaste). Klingt kompliziert, ist aber cool.

⊕ Stärken

- + cooler Comic-Look
- + tolle Story

⊖ Schwächen

- störende Schnitte
- sehr kurze Spielzeit

Mit Hilfe der **Schwarm-Fähigkeit** lähmt Jackie zwei Gegner, um sie anschließend unter Feuer zu nehmen. Seine Schlangendämonen freuen sich auf die Reste.



Mit dem linken **Tentakel** greift Jackie eine Autotür, um dahinter Schutz zu suchen. So hat er noch zwei Hände frei, um zu ballern.



Manche Gegner setzen **Blendgranaten** ein, um die Finsternis im Raum zu halten, denn im Licht verschwinden Jackies Fähigkeiten.

Aus nächster Nähe kann Jackie so genannte Hinrichtungen durchführen. Das sind vorgefertigte »Finishing Moves«, die einen Gegner mit einem Schlag erledigen. Dabei packen sich die Schlangenarme das entsetzte Opfer und machen dann irgendetwas Fieses. Wobei fies relativ ist: Die USK-geprüfte und ab 18 Jahren freigegebene Version von **The Darkness 2** ist stark geschnitten. Hier bestehen die Hinrichtungen aus relativ unblutigen Herumschubereien. Die internationale Fassung enthält hingegen Hinrichtungssequenzen, die die Tötungsanimationen eines gewissen indizierten Außerirdischen-Shooters wie läppische Ohrfeigen aussehen lassen: Da werden Menschen zerrissen, von Tentakeln durchbohrt oder sonstwie grausig misshandelt. Darüber hinaus fehlen in der deutschen Version viele weitere drastische Spielelemente, etwa Ragdolls oder Verstümmelungen. In einer besonders ekligten Folterzene blendet das Spiel komplett aus und lässt uns nur noch zuhören. Bizarrenweise fehlen in der deutschen Fassung sogar zwei eher harmlose Sexszenen in einem Bordell.

Durch die Comic-Optik von **The Darkness 2** verlieren die (ohnehin gekürzten) Splat-

terzen des Spiels einen Teil ihrer Härte. Ob das der Plan der Entwickler war, sei dahingestellt, in jedem Fall sieht das Spiel in diesem Look klasse aus. Die Cel-Shading-Grafik schließt sehr gut die Distanz zwischen Comic-Vorlage und Spielumsetzung, obendrein sind die Licht- und Schattenspielerien prima gelungen. Gleichzeitig ist die Musikanterhaltung grandios, die deutschen Sprecher von

Steam-Pflicht

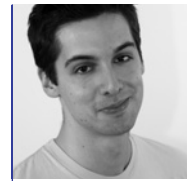
The Darkness 2 setzt ein kostenloses Konto bei der Online-Plattform Steam voraus. Der Weiterverkauf wird damit unmöglich. Nach der ersten Internet-Aktivierung läuft das Spiel auch im Offline-Modus.



Die deutsche Version bietet nur drei **Hinrichtungs-Animationen**. Die wiederholen sich entsprechend schnell.



Die deutsche Version ist zwar geschnitten, **Blut** fließt aber dennoch in Strömen.



Unglaublich glaubhaft

Michael Obermeier
Content Manager
michi@gamstar.de

Rachegeschichten sind in Computerspielen nichts Neues, so ziemlich jeder Shooter-Held will sich bei irgendwem für irgendwas rächen. Beim ersten The Darkness war aber nicht nur der Held von Rachsucht erfüllt, sondern auch ich als Spieler – weil Figuren wie die ermordete Jenny trotz Comic-Welt dann doch sehr glaubhaft bleiben. Dieser Trick klappt in Teil 2 genauso wieder, auch wenn ich diesmal statt Vergeltung Erlösung für Jenny suche. Wenn das nicht die vielbesungene »Immersion« ist – was dann?

Jackie und der Finsternis sind sehr gut, die Kanonenfutter-Gegner feuern indes immer die gleichen hölzernen Sätze ab. Wer lieber das Original hören will, darf im laufenden Spiel auf die ausgezeichnete englische

Echt fies! Fies geschnitten

Sprachausgabe umschalten. Vorbildlich! Blöd allerdings, dass **The Darkness 2** nur einen Spielstand anlegt, der mit jedem neuen Speicherpunkt automatisch überschrieben wird. Erst nach dem Durchspielen darf man die einzelnen Kapitel nochmal anspringen.

Im Laufe von **The Darkness 2** erlernt Jackie weitere Finsternis-Fähigkeiten. Für besiegte Gegner gibt's nämlich Punkte, die er dann in verschiedene Talente investieren kann (siehe Kasten). All diese Mächte funktionieren indes nur in der Dunkelheit, vor Licht muss die Finsternis weichen, und dann steht Jackie ziemlich nackig und blind da. Seine Gegner setzen deshalb auch mal Scheinwerfer oder Blendgranaten ein, um unseren Helden zu schwächen. Dennoch ist die Anzahl der Gameplay-Elemente von **The Darkness 2** recht überschaubar, das Prozedere bleibt das ganze Spiel über gleich: Lampen ausschießen, rumballern, Gegner hinrich-

ten, ab und zu Fähigkeiten einstreuen, zwei, drei Bosse plätten, fertig. Der Vorgänger hatte da mehr zu bieten, zum Beispiel eine viel offenere Spielwelt mit Nebenaufträgen. Das hat Digital Extremes im Nachfolger auf ein Minimum zurückgeschraubt. Hier kehrt Jackie lediglich immer wieder mal in sein Penthouse zurück, wo er mit anderen Charakteren redet und sich Stichworte für den nächsten Ausflug in die New Yorker Unterwelt abholt. Dort kann er auch mit seinem Untergebenen Dolfo ein paar Schießübungen machen oder die Sammelobjekte, die er im Laufe des Spiels gefunden hat, in ihren Vitrinen bewundern. Trotzdem wirken die

Finstere Fähigkeiten

Jackie erlernt im Laufe des Spiels übernatürliche Kräfte, von magischer Schusswaffenverstärkung bis hin zu echter dunkler Magie.



Der **Schwarm** erzeugt leichten Schaden und macht mehrere Gegner für kurze Zeit kampfunfähig. Die ideale Vorlage für eine Hinrichtung.



Kanalisierung erhöht den Waffenschaden und bietet auf höheren Ausbaustufen sogar Röntgenblick und durchschlagende Munition.



Gelegentlich lassen Feinde magische Kugeln fallen, mit denen Jackie ein **schwarzes Loch** herbeirufen kann, das seine Gegner einsaugt.



Nach einer speziellen Hinrichtungsart erhält Jackie einen **Schutzschild**, das ihn vor Treffern schützt und sich zudem werfen lässt.

Jackies **Finsternis** klammert sich an einem Gegner fest. Der ist bis auf weiteres kampfunfähig.



Der Koop-Modus

The Darkness 2 bietet einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler mit einer knapp dreistündigen Story, außerdem noch drei Instant-Action-Levels für spontanes Gemetzel. Jeder der vier Charaktere besitzt eine magische Waffe sowie eine von Jackies Fähigkeiten wie Schwarm oder Kanalisierung.

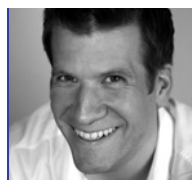


Jimmy (rechts) trägt eine Wurfaxt, mit der er aber auch zuschlagen kann.

Penthouse-Passagen recht aufgesetzt. Aber immerhin nehmen sie ein bisschen Tempo aus dem sonst so atemlosen Geballer und Gemetzel während Jackies Eskapaden.

Im ersten **The Darkness** konnte der Spieler drollige (und blutrünstige) kleine Kobolde befehlen, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten hatten und dem Spiel so einen Hauch Taktik verliehen. In **The Darkness 2** steht Jackie nur ein einziger dieser Finsterlinge zur Verfügung, der obendrein meistens tut, was er will. Nur wenn wir ihn packen und in Richtung eines Gegners werfen, können wir ihn aktiv für unsere Zwecke nutzen. Der Minidämon dient deshalb weniger als Gameplay-Element, sondern vielmehr als liebenswerter Nebencharakter. Die Stärke von **The Darkness 2** liegt nämlich in seiner Geschichte. Als Jackie nach den Drahtziehern hinter dem Anschlag auf sein Lieblingsrestaurant sucht, tappt er geradewegs in eine Falle der Bruderschaft: Flutlicht, muskelbepackte Männer mit Gewehren und zack, im nächsten

Moment wird Jackie an ein Holzkreuz genagelt. In dieser unangenehmen Lage will ihm Victor Valente die Finsternis mit Hilfe eines magischen Grals absaugen, um damit die Weltherrschaft an sich zu reißen oder dergleichen. Jackie ist das zunächst ziemlich wurscht: Zum einen hat er nie um diese Macht gebeten, zum anderen hat sein Leben seit Jennys Tod ohnehin keinen rechten Sinn mehr. Die Finsternis selbst sieht das indes ganz anders, sie will gefälligst in ihrem Wirt bleiben, und zieht plötzlich ein Ass aus dem Ärmel, oder vielmehr eine Dame: Jenny. Ihre Seele sei in der Hölle gefangen, so der Dämon, und da bleibe sie, wenn Jackie nicht tue, was die Finsternis von ihm verlangt. Und so reißt sich Jackie dann doch los und macht sich daran, die Bruderschaft zu zerschlagen, Valente zu vernichten, Jenny zu retten und bei Gelegenheit der Finsternis zu zeigen, wer in dieser Stadt der Boss ist. Die Geschichte von **The Darkness 2** hilft locker darüber hinweg, dass das Spiel nicht sonderlich abwechslungsreich ist. Umso bedauerlicher ist da, dass die Story schon nach gut fünf Stunden ihr Ende findet. Und ein ziemlich offenes obendrein. 2K Games rechnet wohl fest mit einem dritten Teil, und wir hoffen darauf. Jackies Geschichte nicht weiterzuerzählen, wäre nämlich äußerst finster. **FAB**



Schnitt ins eigene Fleisch

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Jennys Tod im ersten **The Darkness** gehört für mich zu den emotionalsten Momenten des Shooter-Genres. Umso toller finde ich es, dass diese Geschichte nun weiter geht – wenn auch ohne einen befriedigenden Abschluss. Davon abgesehen steckt in **The Darkness 2** nüchtern betrachtet nicht allzu viel drin: Das Gameplay ist repetitiv, der Umfang gering. Und doch hat mich das Spiel in der kurzen Zeit sehr gut unterhalten. Allerdings nehme ich die starken Schnitte in der deutschen Fassung tatsächlich als störend wahr. Nicht zuletzt, weil ich mir hier zehnmal hintereinander die gleiche Hinrichtungs-Animation ansehen muss.

Die Story hilft über vieles hinweg

Zwecke nutzen. Der Minidämon dient deshalb weniger als Gameplay-Element, sondern vielmehr als liebenswerter Nebencharakter. Die Stärke von **The Darkness 2** liegt nämlich in seiner Geschichte. Als Jackie nach den Drahtziehern hinter dem Anschlag auf sein Lieblingsrestaurant sucht, tappt er geradewegs in eine Falle der Bruderschaft: Flutlicht, muskelbepackte Männer mit Gewehren und zack, im nächsten

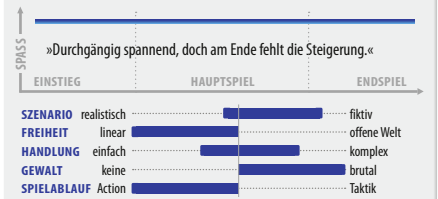
TERMIN 10.2.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

The Darkness 2

Publisher 2K Games
Entwickler Digital Extremes
Sprache Deutsch, englische Sprachausgabe
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern
MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Ausreichend
»Nett für ein paar Stunden Gemetzel, danach weitestgehend ohne Reiz.«

GRAFIK

- cooler Comic-Look
- tolle Beleuchtung
- knallige Farben
- Clipping-Fehler

9/10

SOUND

- sehr gute Hauptsprecher
- geniale Finsternis-Stimme
- stimmungsvoller Soundtrack
- lizenzierte Musikstücke
- Gegner mit Standardsprüchen

9/10

BALANCE

- stetig anspruchsvollere Gegner
- stimmiges Selbstheilungssystem
- Schwierigkeitsgrade jederzeit justierbar
- mitunter zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

- tolle Lichtstimmung
- optisch recht nah an der Comic-Vorlage
- mal sentimentale, mal grausige Szenen
- Standardgegner sehen alle gleich aus

9/10

BEDIENUNG

- klassische Shooter-Steuerung
- frei konfigurierbar
- Sprachausgabe im Spiel umstellbar
- nur ein Speicherplatz
- doppelte Tastenbelegung

8/10

UMFANG

- Koop-Modus für vier Spieler
- Instant-Action-Karten
- viele Achievements und Sammelobjekte
- viel zu kurze Kampagne
- keine alternativen Multiplayer-Spielmodi

5/10

LEVELDESIGN

- zerstörbare Objekte
- Lichtquellen als Hindernisse
- nervige Schalter- und Lichträtsel
- sehr schlauchartig
- wirkt sehr konstruiert

7/10

KI

- Gegner setzen Licht ein
- teleportierende und entwaffnende Widersacher
- Feinde suchen keine Deckung
- anspruchsvolle Bosskämpfe

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- coole Finsternis-Fähigkeiten
- zwei Waffen und zwei Schlangen gleichzeitig
- überschaubares Knarren- und Fähigkeiten-Arsenal
- unnötige Waffen-Upgrades

7/10

HANDLUNG

- glaubwürdiger Anti-Held
- rührende Jenny-Passagen
- ambivalente Finsternis
- zwei Enden ...
- ... die beide unbefriedigt zurücklassen

10/10

