

Die zaubernden Wiederholungstäter

Das Koop-Chaos hat sich seit dem ersten Teil kaum verändert. Wir klären auf, warum das sowohl eine gute, als auch eine schlechte Nachricht ist. Von Patrick Mittler

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Pieces Interactive** Termin: **26.5.2015** Sprache: **Deutsch (Bildschirmtexte)**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Wier Magier, null Ahnung, zahlreiche tödliche Zauber und aktiviertes »Friendly Fire« – der selbstbetitelt »Töte-deine-Freunde-Simulator« Magicka 2 ist ein Garant für saukomische Koop-Action. Für Solo-Zauberer ist das Ding aber zu frustig, hat erschreckend viele Bugs und bietet zu wenig Abwechslung.

Alter Zauber, erneut beschworen

Glaubt man der Marketingfloskel, dann haben die Entwickler »alles, was die Fans am ersten Magicka geliebt haben, mitgenommen und verbessert«. Stimmt, erneut schlüpfen wir in die Robe eines Zauberers und kämpfen in modifizierter Action-Rollenspiel-Manier gegen Fantasy-Gesocks.

Modifiziert heißt, dass es dabei nicht um Level oder Skills geht, sondern schlicht um acht Elementarzauber (Wasser, Leben, Schild, Kälte, Blitz, Tod, Erde, Feuer), die wir miteinander kombinieren. Bis zu fünf können wir mixen und anschließend per Tastendruck das Ergebnis raushauen – entweder Richtung Feind, in einem Radius um uns herum oder auf uns selbst.

Feuer und Erde ergibt einen Feuerball. Eis und Schild eine Frostbarriere. Und ein Stein

auf uns selbst angewandt, haut unserem Zauberlehrling wenig überraschend einen Felsbrocken an die Rübe. Es gibt unzählige, mehr oder minder sinnvolle Kombinationen zu entdecken. Magicka-Veteranen fühlen sich in diesem System sofort wieder wie zuhause – obwohl sich einige Zauber-Mixturen verändert haben oder aus Balance-Gründen gestrichen wurden. Den meisten Spaß am Experimentieren haben Neulinge.

Neue Tricks im Kleinformat

Zwei Veränderungen stechen Kennern dabei ins Auge: Erstens dürfen wir nun gleichzeitig zaubern und laufen. Das macht die Kämpfe dynamischer. Zweitens haben jene mächtigen Zauberkombinationen namens Magicks nun Schnellwahlslots. Die Kombi Feuer-Feuer-Stein-Feuer beschwört zum Beispiel einen Flammenteppich. Statt den Zauber jedes Mal einzugeben, geht das jetzt auch mit einem Tastendruck. Der Nachteil: Die Schnellwahl hat eine Abklingzeit, bis sie erneut benutzt werden kann.

Am grundsätzlichen Ablauf ändert das jedoch nix: Nach wie vor lernen wir die nützlichsten Zauber am besten auswendig und hauen diese im Dauerfeuer raus (kleiner Tipp: Im Gegensatz zum Ghostbusters-Credo auf jeden Fall die Strahlen kreuzen!).

Nach wie vor scheucht uns Magicka 2 linear von einem Feindgrüppchen zum nächsten. Nach wie vor nutzen wir unser Schwert kaum und ärgern uns über das fehlende Inventar. Finden wir mal einen Stab oder ein Messer, müssen wir die alte Waffe auf den Boden werfen. Zwischen den Missionen dürfen wir wenigstens alternative Roben anziehen, die wir nach und nach freischalten und die uns Boni wie Wasser-Resistenz (Gummi-Kutte) bescheren.

Gewohnt clever, gewohnt dämlich

Inhaltlich schlingert Magicka 2 wieder zwischen clever, ärgerlich und albern hin und her. Clever ist vor allem, wie wir die jeweiligen Vor- und Nachteile der Zauber nutzen sollen. Nasse Strandkrabben lassen sich per Blitz in Windeseile grillen, während wir schildbewehrte Goblins kreativer austricksen müssen als mit Frontal-Feuerbällen. Auch die Umgebung wartet mit kleinen Rätseln auf. Fehlt mal eine Brücke über einen Fluss, frieren wir das Wasser ein. Oder wir spritzen einen Wasserstrahl in ein Mühlrad, um damit ein Tor zu öffnen, während Gegner auf uns einstürmen.

Meist müssen wir mehrere Zauberkombinationen in schneller Abfolge jonglieren. Und das erzeugt ungemein viel Stress, vor



Zwischendurch gibt's kleinere Rätsel: Dank eines Todes-Schutzmantels heilen uns die Strahlen und wir kommen lebend über die Stachelfallen.



Mächtig: Die sogenannten Magicks sind die besten Zauber-Kombis. Hier spuckt ein Drache einen Flammenteppich auf unsere Widersacher.



Magicka 1.5

Patrick Mittler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich war schon lange nicht mehr so enttäuscht darüber, wie wenig sich bei einem Sequel im Vergleich zum Vorgänger getan hat. Magicka 2 hat beinahe die exakt gleichen Stärken und Schwächen wie Teil 1. Der Solomodus ist mir nach wie vor zu ärgerlich frustig und im Koop hatte ich auch nur deshalb wieder einen Heidenspaß, weil einige Mitspieler das erste Magicka noch nicht kannten und deshalb urkomische Situationen entstanden sind. Wieso die eigentlichen Kritikpunkte an Teil eins überhaupt nicht in Angriff genommen wurden, ist mir ein Rätsel. So wirkt Magicka 1.5, äh Magicka 2 wie ein Addon mit etwas hübscherer Optik – ein Spiel, das vor allem für Magicka-Neulinge die erste, weil minimal bessere, Wahl ist.

allem im Solomodus. Der ist wie schon im Vorgänger ärgerlich frustig geraten: Der Schwierigkeitsgrad wird schnell unangenehm knackig, die Spielzeit dehnt sich durch immer gleiche Monsternobbs, die Kamera bockt einen Tick zu oft und Bugs drücken noch zusätzlich auf die Motivation. Mehr als einmal ist unser Kuttenträger direkt über einem Abgrund gespawnt. Die Folge: Sofort-Tod und Level-Neustart.

Bezaubernd blöde

Im Gegensatz zu Teil eins federn Artefakte die Frustkeule etwas ab. Die schalten wir nach und nach frei und können bis zu sechs gleichzeitig aktivieren. Einige haben eher alberne Effekte wie ein zuschaltbares Sitcom-Publikum, das jede Aktion beklatscht oder belacht. Die meisten schrauben aber an der Balance, geben uns mehr Leben oder pushen unseren Feuerschaden. Das hilft bisweilen, aber es gibt sie trotzdem noch zuhauf, die Momente, in denen wir vor Frust den Zauberstab ins Gras werfen wollen.

Weitergespielt haben wir vor allem, weil Magicka 2 so herrlich albern ist. Eingebettet in eine unglaublich klischeebeladene Story



Genre-untypisch dürfen wir zaubern, bis der Arzt kommt. Die Elemente spielen die Hauptrolle: Hier brutzeln wir nasse Krabben mit Blitzen besonders effektiv.

(circa zehn Stunden lang) rund um ein ausgewähltes Kind jagt ein derber oder nerdiger Unsinn den nächsten. Wer etwas auf albernem Humor voller Anspielungen auf Fantasy- und Videospieldkonventionen gibt, sollte hier auf seine Lacher kommen.

Kaufempfehlung nur im Koop

Generell lohnt sich Magicka 2 aber wieder nur für Koopfans. Mit bis zu drei Mitspielern (online, offline oder gemischt) sind Frust, Bugs und repetitives Gameplay schnell vergessen. Dank des Zaubersystems und aktiviertem Friendly Fire ist Magicka 2 eine Mordsgaudi. Schon nach den ersten paar Kämpfen haben wir uns zigmal unter lautem Fluchen und Lachen gegenseitig in die Luft gesprengt, dann wieder mit konzentrierten Zauberkombis einen knackigen Ork-Boss atomisiert oder allerlei Schabernack mit den armen, unschuldigen Dorfbewohnern getrieben. Und fühlten uns dabei stets wahnsinnig gut unterhalten. Auch der hohe Anspruch lässt sich gemeinsam leichter aushalten – obwohl er hart an der Fairnessgrenze entlangschrammt. Nur wer sich gut koordiniert und Sprüche im Akkord auswendig lernt, hat nach den ersten paar Levels überhaupt eine Chance. All das kennt man aber schon aus dem ersten Magicka. Trotz



Genre-typisch kämpfen wir in Iso-Perspektive gegen allerlei Klischee-Feinde wie diese Goblins.

MAGICKA 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel G3220 / AMD A4-4000
GeForce 550, ATI Radeon 5850 HD
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2300 / AMD A8-3850
GeForce 640, AMD Radeon HD 6670
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Zauber-Effekte
- witzige Vertonung und passende Musik
- stimmige, abwechslungsreiche Umgebungen
- Sounds wiederholen sich schnell
- matschige Texturen

SPIELDESIGN



- kreatives Zaubersystem
- perfekt auf Koop ausgelegt
- neue Hotkeys
- insgesamt wenig Verbesserungen gegenüber Teil 1
- Steuerung lässt sich nicht anpassen

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- Anpassung durch Artefakte
- alleine sehr frustig
- einige Bugs oder unfaire Spawnpunkte
- freies Speichern fehlt

ATMOSPHÄRE/STORY



- humorvolle Präsentation
- stimmige Spielwelt
- viel Chaos und Lacher im Koop
- abwechslungsarme Missionen
- langatmige Zwischensequenzen

UMFANG



- großes Repertoire an Zaubersprüchen
- angemessene Kampagnenlänge
- perfekt für Kooppartien
- Herausforderungen sind schlichte Arenakämpfe
- kein PvP

ABWERTUNG

Magicka 2 nervt für unseren Geschmack zu oft mit ärgerlichen, den Spielfluss stoppenden Bugs, die hin und wieder auch zum Tod des Spielcharakters führen.

68

-2

FAZIT

Im Prinzip derselbe Magiebaukasten mit lustigem Koopmodus wie Teil eins. Verbesserungen muss man aber mit der Lupe suchen.

66