

## Digitales | Digitale Appetithappen: ›Infamous 2‹ / ›White Knight Chronicles II‹

Zwei zweite Teile möchte RUDOLF INDERST in diesem Appetithappen des digitalen Dienstags vorstellen: Den Actiontitel ›Infamous 2‹ und das Rollenspiel ›White Knight Chronicles II‹.

### Infamous 2



Zwei Titel der jüngeren Videospiegelgeschichte treiben deutschen Videospieldredakteuren offensichtlich Aussprache-Schweißperlen auf die Stirn, wenn es um das Vertonen ihrer Arbeit, zum Beispiel in Podcastform, geht. Da ist zum einen dieses »Tomp Reider« oder »Tumb Reider« und dann eben dieses ›In-famous‹. Seit Anfang Juni liegt zu Letzterem der Nachfolger in den Regalen.

Cole MacGrath startet sein elektrisierendes zweites Kapitel auf PlayStation 3. Im ersten Teil der Serie ist er auf mysteriöse Weise zu auf Elektrizität basierenden Kräften gekommen, mit denen er umzugehen lernen musste. Nun zerstört eine übermächtige Kraft, nur als die Bestie bekannt, Coles Heimatstadt Empire City. Er nimmt die Verfolgung bis in die Südstaatenmetropole New Marais auf und setzt sich zum Ziel, der Zerstörungswut der Bestie ein Ende zu setzen.

Während Cole den Kampf aufnimmt, trifft er in der Stadt auf unterschiedlichste Gruppierungen und Persönlichkeiten, auf deren Hilfe er teilweise bauen kann – die ihm aber auch mächtig Steine in den Weg legen können. Es liegt an Cole selbst, ob er zum gefeierten Helden oder gefürchteten Schurken wird. Umso wichtiger, dass Cole eine ganze Reihe mächtiger Superkräfte hinzugewinnt, um seine Feinde zu besiegen. Ob er sich der guten oder der bösen Seite anschließt, um seine Ziele zu erreichen, beeinflusst den Fortgang der Spielereignisse. Es obliegt den SpielerInnen zu entscheiden, welchen Weg sie einschlagen möchten.

Es handelt sich um ein von der Fachpresse [sehr positiv](#) aufgenommenes Actionfeuerwerk, das moralische Entscheidungsfindung zwar unangenehm brechstangenartig in einer immer wieder mehr als holprig erzählten Geschichte herbeiführt, aber technisch nicht weniger als eine elektrisierende Gesamtleistung darstellt. Bisweilen kann man sich allerdings des Eindrucks nicht erwehren, das geplante Gesamtpaket wiegt zu schwer auf den Schultern des Entwicklerteams.

## White Knight Chronicles II



Alles rein, was keine Miete zahlt! Auf den ersten Blick mangelt es dem japanischen Rollenspiel der Genreexperten von Level 5 wahrlich nicht an Spielinhalt: Während der neue Titel etwa 30 Stunden Spielzeit umfasst, spendierten die Macher den SpielerInnen auch noch eine technisch aufgepeppte Variante des kompletten ersten Teils auf Disk. Im Spiel selbst stößt der Käufer auf Fantasygenerik aus dem J-Baukasten: In der Fortsetzung der episch-aufgemachten Story von ›White Knight Chronicles‹ wirft der Krieg seine dunklen Schatten über das Land. Gut wird dabei schnell zu Böse und Hoffnung schlägt in Angst um. Jetzt ist es Zeit für einen neuen Helden, bevor die Welt für immer verloren ist, verloren ist, verloren ist, verlor... verl... ve...

Noch immer können die Recken sich in einen mächtigen Riesenritter verwandeln – dabei kommt es ihnen zugute, dass das Kampfsystem jetzt eine ganze Ecke dynamischer vonstattengeht. Das Erstellen eigener Angriffskombos und das Gründen von Gilden machen zugegeben in Ansätzen Spaß. Online mit bis zu sechs Spielern zu sein und in begrenztem Umfang auch Stadtvater oder -mutter zu werden, ergänzen die Habenseite des Titels. Allerdings fehlen dem Mammutwesen der Feinschliff und die letzte Konsequenz, seine selbst gesteckten Ziele zu erreichen. Es herrscht der Kompromiss, die Hybridform zwischen on- und offline schafft bei vielen Kritikern Unzufriedenheit.

| [RUDOLF INDERST](#)