

Warhammer 40.000: Darktide

VERMINTIDE 40K

Genre: Koop-Shooter Publisher: – Entwickler: Fatshark Termin: 13.9.2022

So ein Shooter hat uns gefehlt: Darktide kombiniert das dreckige Warhammer-Schlachten mit dem Koop-Chaos von Vermintide. Das spielt sich einfach prima. Von Peter Bathge



Als Veteran spielt sich Darktide nahezu wie ein gewöhnlicher Shooter, allerdings gibt's eine Spezialfähigkeit, die das Ballern auflockert.

Es mag von Vermintide 2 zwar nur ein klitzekleiner Sprung hin zu Darktide sein, aber die Fans der 40k-Serie werden es Entwickler Fatshark zweifellos danken, dass diese ihre Expertise jetzt auch der mit nur wenigen hochklassigen Spieleumsetzungen gebeutelten Science-Fiction-Welt zugutekommen lassen. GameStar konnte bereits einige Probepartien in Darktide absolvieren.

Worum geht es?

Die Stadt Tertium steht unter Beschuss: Der böse Gott Nurgle verwandelt brave Bürger in aggressive Dämonen-Zombies. Weil der Kampf gegen die seelenlosen Horden viele Kämpfer fordert, verlegt sich das Imperium darauf, Gefangene als Kanonenfutter einzusetzen. Als einer von vier davon nimmt ihr im Koop-Shooter Darktide den Kampf auf, folgende Klassen stehen zur Auswahl:

- Veteran (klassischer Schütze)
- Zealot (schneller Nahkämpfer)
- Psykker (Magier mit Crowd-Control-Zaubersprüchen)
- Ogryn (Tank mit schweren Waffen)

Alle Figuren können sowohl aus der Nähe zuhauen als auch mit einer Fernkampfwaffe auf Distanz Schaden anrichten, haben aber klar definierte Stärken und Schwächen. In einer Multiplayer-Partie (oder im Solomodus mit Bots, der nach aktuellem Stand später nachgeliefert wird) müssen aber nicht alle vier Klassen vertreten sein, stattdessen dürft ihr experimentieren: Wie spielt es sich etwa mit vier Zealots, die ihre Kriegshämmer an vorderster Front wirbeln? Oder mit zwei Psykkern, die von zwei Ogryns gedeckt werden?

Ihr könnt mehrere Charaktere erstellen und über den Verlauf etlicher Partien mit einer Spieldauer von zehn bis 20 Minuten hochpöppeln. Der Editor bietet dabei zahlreiche kosmetische Einstellungsmöglichkeiten, ihr könnt eure Heldin oder euren Helden sehr genau anpassen und ihr oder ihm sogar eine von mehreren vordefinierten Hintergrundgeschichten verpassen.

Wie spielt es sich?

Euer Ausgangspunkt ist der imperiale Kreuzer, der den Planeten umkreist. In dieser Lobby trifft ihr auch auf andere Spieler au-

ßerhalb eurer festgelegten Gruppe. Am Missionsterminal wählt ihr den nächsten Einsatz aus, insgesamt gibt es zwölf vorgebaute Maps verteilt auf vier Biome. Die meisten davon führen euch in Warhammer-typische, heruntergekommene Industrieanlagen. Aus der Ego-Perspektive ballert und hämmert ihr euch durch stocklineare Levels, die Missionsziele sind für jede Karte fest vorgegeben. Neben einer Hauptaufgabe gibt es Sekundärziele wie das Sammeln von vier alten Büchern. Die bringen viel Erfahrungspunkte am Ende, aber belegen auch einen wichtigen Ausrüstungs-Slot, wo ihr ansonsten etwa eines der mobilen Health-Packs mitschleppt. Abseits davon könnt ihr die Gesundheit eurer Spielfigur lediglich an verstreuten und in ihrer Wirkkraft recht limitierten Heilungsautomaten wiederherstellen.

Mit dem Kriegshammer des Zealots spielt sich Darktide fast genauso wie Vermintide. Friendly Fire gibt es nicht, die Charaktere beschweren sich aber, wenn ihr sie statt der Gegner aufs Korn nehmt. Die vom Chaos infizierten Menschen erinnern an die Infizierten aus Left 4 Dead. Ähnlich hektisch geht es dann auch im Spiel zu, vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Denn das Spiel bietet euch abhängig von eurem Level immer neue Varianten der bekannten Missionen, bei denen die beiden Faktoren »Toughness« und »Frequency« in fünf Stufen ansteigen können. Das eine bestimmt, ob ihr nur auf Normalo-Zombies trifft oder euch stattdessen Elitegegner mit Schilden und Spezialfähigkeiten gegenüberstehen. Das andere legt fest (der Name verrät es), wie häufig Feinde auftauchen.

Der Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf funktioniert prima, das Treffer-Feedback ist befriedigend, und eine Klassen- sowie eine Waffenspezialfähigkeit bringen Abwechslung und sogar einen Hauch Taktik ins Hauen und Stechen.



Die Standard-Zombies stellen auf den unteren Schwierigkeitsgraden keine große Gefahr dar.

Immer wieder kommt es zu besonderen Events, bei denen ihr etwa Terminals kurzschließen müsst, während Gegnerhorden von allen Seiten auf euch einströmen. Fatshark hat auf das Feedback der Vermintide-2-Spieler gehört und mehr Dynamik in diese Situationen gebracht. Da sich etwa die Reihenfolge der Terminals bei jedem Spieldurchlauf ändert, könnt ihr das Ganze nicht mehr auswendig lernen. Der KI-Regisseur im Hintergrund schickt der Gruppe auch immer wieder andere Minibosse entgegen.

Für wen ist Darktide interessant?

Na klar, wer Vermintide 2 über 100 Stunden gespielt hat und nicht ans Fantasy-Setting gekettet ist, der muss auch Fatsharks nächsten Koop-Shooter zumindest mal ausprobieren. Aber auch wenn ihr bislang Ballereien geschmählt habt und euch hauptsächlich für das Warhammer-40.000-Universum begeistert, dürft ihr hier gerne einen Blick wagen. Denn das Gameplay ist zwar kein Pippifax, aber auch beileibe nicht so schnell und schweißtreibend wie in einem Doom Eternal. Als Psykker oder eine der anderen Fern-

kampfklassen könnt ihr euch auch mal zurückfallen lassen und gemütlich aus der Ferne die gefährlichsten Widersacher ausschalten, während eure Kameraden mit dem flinken Abzugsfinger eine Bresche in die Gegnermasse schlagen.

Was gefällt, was ist unklar?

Das ist uns positiv aufgefallen:

- Das Leveldesign ist schön düster und atmosphärisch, wie es sich für Warhammer gehört. Die Feinde sehen eklig aus.
- Das simple Schießen und Draufhauen fühlt sich richtig gut an.
- Die Klassen wirken sehr unterschiedlich und ergänzen sich zumindest auf den ersten kurzen Blick gut.
- Euer Charakter steigt stufenweise auf und schaltet Verbesserungen frei (Rüstungen sind rein kosmetisch).
- Außerdem gibt es Waffen-Crafting, mit dem ihr eure Lieblingseffekte auf andere Knarren und Haudraufinstrumente übertragen könnt. Die dafür nötigen Ressourcen findet ihr anders als in Vermintide 2 auch direkt in den Levels.

Das ist noch unklar an Darktide:

- Die Abwechslung ist der bislang größte Knackpunkt, sowohl optisch (der Industrie-Look der Levels könnte sich auf Dauer abnutzen) als auch spielerisch. Hoffentlich hebt sich Fatshark bunte Orks und andere coole Feinde abseits der etwas öden Zombies nicht für DLCs auf!
- Aktuell kehrt ihr nach einem Fehlschlag (alle vier Spieler sterben relativ gleichzeitig und können sich einander nicht wiederbeleben) zurück zur Lobby, ein direkter Neustart ist nicht möglich. Die Entwickler überlegen gerade, das zu ändern. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Das Hands-on-Event zu Darktide war für mich ein besonderer Moment, denn drei Monate nach einer langwierigen Fingerverletzung konnte ich dabei zum ersten Mal wieder einen Ego-Shooter mit WASD spielen. Vielleicht hat mir Darktide deshalb so gut gefallen? Nee, Quatsch mit Blutsoße, das Teil ist auch ohne Fingertrauma auf einem sehr guten Weg, der beste 40k-Shooter zu werden. Kein Kunststück, schließlich gibt's da ja auch nicht allzu viel Konkurrenz, der letzte Vertreter war Necromunda: Hired Gun. Aber jetzt mal ohne Scherze: Mir gefällt, wie Fatshark Vermintide 2 ins neue Szenario umsetzt und punktuell verbessert – die Vorlage war ja eh schon richtig, richtig gut. Allerdings hoffe ich, dass die Entwickler in späteren Levels noch ein paar Überraschungen und optische Highlights auf Lager haben, ansonsten könnten sowohl Gegner- als auch Umgebungsdesign auf Dauer eine Spur zu Trist werden.



Die Magie des Psykkers im Einsatz.