



**Warhammer 40.000: Darktide**

# IM KERN EIN HAMMER

Genre: **Shooter** Publisher: **Fatshark** Entwickler: **Fatshark** Termin: **30.11.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Das beste Warhammer-40k-Spiel aller Zeiten? Darktide überzeugt im Test mit genialer Action und toller Atmosphäre, offenbart aber auch kleine Schwächen. Von Dennis Zirkler

Spiele im beliebten Warhammer-40.000-Universum gibt's wie Sand am Meer. Und auch wenn viele wirklich hervorragende Titel wie etwa Dawn of War oder Chaos Gate: Daemonhunters dabei waren – irgendwie fehlt dem Franchise seit über zehn Jahren und Warhammer 40.000: Space Marine ein richtig guter Shooter, auf den sich alle einigen können. Nachdem der letzte Versuch namens Necromunda: Hired Gun »nur« ordentlichen

Fan-Service lieferte, ruhen die Hoffnungen nun auf Warhammer 40.000: Darktide. Und das vollkommen berechtigt, schließlich hat der schwedische Entwickler Fatshark bereits mit Vermintide 1 und 2 ordentlich vorgelegt.

## Die Atmosphäre ist der (War-)Hammer!

Genau wie bei seinen geistigen Vorfahren handelt es sich bei Darktide um einen Koop-

Shooter für vier Spieler mit starkem Fokus auf Nahkämpfe. Soll heißen: Den größten Teil eurer Zeit verbringt ihr in jeweils rund 20-minütigen Missionen, in denen ihr bestimmte Ziele erfüllen und euch durch unendliche Horden von Häretikern, Seuchewandlern und anderen Feinden des Imperators metzeln müsst. Zwar gibt es wie in Vermintide erneut eine winzige Story, die alle paar Stufenaufstiege weitererzählt wird, aber diese bietet wirklich nichts Besonderes. Es geht um Chaos-anbetende Kultisten des Seuchengottes Nurgle, die in der Makropole Tertium für Ärger sorgen und die wir natürlich aufhalten sollen.

Viel wichtiger als die seichte Geschichte dürfte für Fans ohnehin sein, dass Fatshark es erneut geschafft hat, die Atmosphäre des Warhammer-Universums perfekt einzufangen. Egal ob ihr an Bord eines imperialen Kreuzers oder in den Untiefen der Megastadt unterwegs seid: Der unverwechselbare Look



Darktide strotzt vor Liebe zur Tabletop-Vorlage, hat aber mit Problemen zu kämpfen.

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die Welt von Warhammer 40.000 mögt.
- ... ihr brachiale Kämpfe erleben wollt.
- ... euch ein hoher Schwierigkeitsgrad reizt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr allergisch auf Technikprobleme reagiert.
- ... euch viel Abwechslung wichtig ist.
- ... ihr allein spielen wollt.

der Weltraum-Fantasy-Welt wurde noch nie so hübsch und eindringlich umgesetzt.

Ihr werdet stets fühlen, dass ihr euch gerade im extrem düsteren, ungemütlichen und grausamen Warhammer-Kosmos befindet. Auch Nicht-Fans dürften von der einzigartigen Mischung aus gotischer Architektur, industriellem Science Fiction und dem mitreißenden Synthie-Soundtrack begeistert sein. Das alles könnt ihr, Stand jetzt, allerdings ausschließlich im Koop genießen. Anders als bei Vermintide gibt es in Darktide keine KI-Bots und damit auch keinen Solomodus. Laut den Entwicklern sollen private Lobbys, um alleine oder mit Freunden und ohne zufällige Mitspieler antreten zu können, aber nachgeliefert werden.

### Die Kämpfe sind eine Klasse für sich

Auch wenn euch die Atmosphäre sofort gefangen nimmt – als wahres Highlight von Warhammer 40.000: Darktide entpuppen sich schon bald die Kämpfe. Das bereits aus Vermintide 2 bekannte und bewährt wuchtige Hauen und Stechen wurde fast identisch übernommen und serviert unserer Meinung nach das derzeit beste Nahkampfgefühl aus der Ego-Perspektive.

In einer Partie metzelt jedes Crewmitglied gleich hunderte Feinde nieder, und egal welche der vier Klassen ihr gewählt habt – es fühlt sich immer sehr befriedigend an. Und extrem blutig. Der muskelbepackte Ogryn prügelt etwa mit jedem Schwung seiner Keule gleich dutzende Feinde aus dem Weg. Der Psioniker ist ein Weltraum-Gandalf, der die Ungläubigen mit Feuer- und Blitzmagie einschert. Der Prediger, angetrieben von religiösem Eifer, häckselt sich in Rekordgeschwindigkeit übers Schlachtfeld. Und mit dem Veteran gibt es erstmals anders als in Vermintide auch einen echten Fernkampfspezialisten, der seinen Feinden sämtliche Gliedmaßen wegslasert.

Auch wenn sich Fatshark größtenteils an das Motto »Never change a running system« gehalten hat, wurde das grandiose Nah-

kampfsystem endlich um ein sinniges Fernkampfsystem ergänzt, was der bewährten Hack&Slay-Formel mehr Dynamik verleiht. Neben hunderten knüppelschwingenden Zombies müsst ihr euch in jeder Mission auch immer wieder Squads aus Soldaten stellen, die euch mit ihren Lasguns aufs Korn nehmen. Und wenn ihr nicht Haut und Haar durch stumpfes Anstürmen riskieren wollt, erledigt ihr die am besten im Fernkampf. Auf den Maps gibt es alle naselang Barrikaden, Kisten und Mauern, die sich als ideale Deckung für Distanzgefechte entpuppen und hinter die sich auch feindliche Fernkämpfer zurückziehen, wenn ihr das Feuer eröffnet. Das Schießen fühlt sich gut an und macht Spaß, den größten Teil eurer Spielzeit werdet ihr aber immer im Nahkampf verbringen, da sich Horden von Kanonenfutterfeinden dort am schnellsten erledigen lassen.

Die Kämpfe stellen euch in den ersten zwei Schwierigkeitsgraden vor keine große Herausforderung, hier könnt ihr wie Rambo (im dritten Film!) persönlich spielen, ohne euch große Sorgen um eure Lebensenergie oder irgendwelche Koop-Taktiken machen zu müssen. Wer den vollen Reiz von Darktide erleben möchte, sollte deshalb nach kurzer Eingewöhnung mindestens auf die dritte der fünf Stufen wechseln, weil erst dann das Ko-

op-Zusammenspiel wirklich wichtig wird. Wer eine Mission lebend verlassen will, muss nun außerdem das gesamte Spektrum des Kampfsystems einschließlich Blocken, Kontern und Ausweichen beherrschen.

### Die Schwächen von Darktide

Auch wenn das grundlegende Prinzip im Kern überzeugt, sind uns in unseren rund 30 Stunden mit Darktide einige Punkte aufgefallen, die uns Sorgen bereiten. Das offensichtlichste ist die Technik: Dem Titel mangelt es an Optimierung, selbst mit unserer mehr als soliden Geforce RTX 3060 Ti läuft der Titel nur mit aktiviertem DLSS einigermaßen rund. Dazu kommen häufige Abstürze ohne ersichtlichen Grund und gelegentlich sogar sterbende Server. Letzteres ist besonders ärgerlich,

### MEINUNG

Dennis Zirkler  
@YungWerner



Darktide besitzt enormes Potenzial und könnte seinen geistigen Vorfahren Vermintide 2 problemlos übertrumpfen: Die ohnehin schon grandiosen Kämpfe werden mit dem neuen Fernkampfsystem sinnvoll erweitert, und mit Sci-Fi-Waffen wie Lasguns, Boltern und Kettenschwertern fetzt das Ganze buchstäblich noch mal eine ganze Stufe mehr. Wenn da nur nicht diese miserable Technik wäre, die regelmäßig den Spielspaß trübt – ein Problem, das es bereits bei Vermintide 2 gab, wo Spielerinnen und Spieler sich monatelang mit schlechter Performance, Audioaussetzern und Co. herumschlagen mussten. Leider hat Fatshark aus diesen Fehlern offenbar nichts gelernt und erneut ein fehlerbehaftetes Produkt veröffentlicht, dem einige Monate im Early Access gutgetan hätten. Zwar ist Darktide auch so der beste Shooter im WH40k-Universum geworden, doch insbesondere durch die technischen Mängel und die umständliche Progression bleibt ihm eine höhere Wertung verwehrt. Wirklich schade, weil bei Kämpfen und Atmosphäre so ein großer Schritt nach vorn gemacht wurde.



Manchmal bekommen wir am Ende eines Auftrags ein zufälliges Item geschenkt.



Dieser Ogryn ist ein Spezialgegner, den wir nur an ungepanzernten Stellen verletzen können.



In Darktide fliegen Köpfe und andere Gliedmaßen im Sekundentakt durch die Luft.



Gelegentlich müssen wir während der Missionen ein Hacking-Minispiel absolvieren.

da bei Server-Crashes sämtlicher Fortschritt der jeweiligen Mission verloren geht. Zwar haben wir seit dem Release der finalen Version keinerlei Server-Probleme mehr erlebt, die anderen Technikfehler der ursprünglich getesteten Vorbesteller-Beta haben aber nach wie vor Bestand – dafür müssen wir nach aktuellem Stand sieben Punkte von der Wertung abziehen. Insbesondere die Server-Probleme waren ärgerlich, da das Progressionssystem von Darktide enorm viel Grind verlangt. Um coolere Waffen und Talente freizuschalten, müsst ihr im Charakterlevel aufsteigen, indem ihr immer wieder die gleichen Missionen abschließt. Und selbst dann ist nicht garantiert, dass ihr auch etwas Spannendes bekommt.

### Nerviger Zufall

Bereits in Vermintide 2 hat man seine Ausrüstung aus Lootboxen gezogen, die mit dem Schwierigkeitsgrad und jeder erfüllten Nebenaufgabe lohnenswerter wurden. In Darktide haben es die Entwickler geschafft, das Beutesystem zufallsabhängiger zu machen, obwohl es nun drei Wege gibt, neue Items zu erlangen. Mit jedem Auftrag verdient ihr Geld, das ihr im Waffenladen ausgeben könnt. Das große Problem: Dessen Inventar wird nur einmal die Stunde aktualisiert, und oft finden wir dort nur Schrott.

Nach einer erfolgreichen Mission gibt es gelegentlich mit dem Geschenk des Imperators eine zufällige Belohnung – die in unserem Fall aber kein einziges Mal zu ge-

brauchen war, da es sich immer um eine ähnliche oder schlechtere Variante einer Waffe handelte, die wir bereits besaßen. Zuletzt gibt es noch wöchentliche Quests aus dem Zufallsgenerator, die mitunter aber extrem zeitaufwendig ausfallen. So sollten wir etwa in einem bestimmten Level zwölf Schriften finden. Blöd nur, dass wir in Darktide immer nur die Wahl zwischen wechselnden Zufallsaufträgen haben. Bis das passende Level mit dem richtigen Nebenauftrag »Schriften finden« in einem schaffbaren Schwierigkeitsgrad auftaucht, kann eine halbe Ewigkeit vergehen. Und dann müssen wir das Ganze auch noch mehrmals abschließen und hoffen, dass unsere Teamkameraden überhaupt Lust haben, die versteckten Bücher zu suchen. Dieser Aufwand lohnt sich einfach nicht. Mit dem vollständigen Release sollte eigentlich ein Crafting-System ins Spiel integriert werden, das den Zufallsfaktor von Darktide abmildern könnte, doch dieses kann aktuell nur als rudimentär bezeichnet werden. Ihr könnt lediglich den Seltenheitsgrad eurer Waffen aufwerten, doch die im Endgame wirklich wichtigen Funktionen fehlen. Das Neuauswürfeln von Waffenwerten sowie das Austauschen und Verbessern von Waffeneigenschaften fehlt aktuell noch, und das Finden von brauchbaren Ausrüstungs-Upgrades bleibt dem Zufall überlassen. Dass der Echtgeld-Shop mit (rein kosmetischen) Waffen- und Charakter-Skins es pünktlich ins Spiel geschafft hat, hinterlässt dann natürlich einen

faden Beigeschmack. Letztlich macht Warhammer 40.000: Darktide extrem viel Laune – wenn es problemlos und flüssig läuft. Und wir sind uns sicher, dass der Shooter noch mehr Spaß als sein Quasi-Vorgänger Vermintide 2 machen wird, sobald alle Probleme behoben und fehlende Features endlich im Spiel sind. Wie lange das dauern wird, wissen aber nur die Entwickler. ★

## WARHAMMER 40.000: DARKTIDE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 2600  
GTX 970 / RX 570  
8 GB, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 5 3600  
RTX 3060 / RX 6800 XT  
16 GB, 50 GB SSD

### PRÄSENTATION



- ⊕ detaillierte Levels ⊕ wuchtige Waffensounds
- ⊕ stimmiger Synthie-Soundtrack ⊕ beeindruckende Animationen
- ⊖ optisch kaum Abwechslung

### SPIELEDISIGN



- ⊕ tolle Nahkämpfe ⊕ Fernkampfaffen mehr als ein Gimmick
- ⊕ Teamwork wird gefördert
- ⊖ Loot und Missionen zufallsabhängig
- ⊖ kein Crafting

### BALANCE



- ⊕ sehr zugänglich ⊕ Tutorial und Trainingsplatz
- ⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ gut ausbalancierte Klassen
- ⊖ nicht alle Waffentypen immer nützlich

### ATMOSPHÄRE/STORY



- ⊕ tolle Warhammer-Stimmung ⊕ hitzige Gefechte
- ⊕ gutes Design von Feinden und Umgebungen
- ⊕ Charaktereditor
- ⊖ die Story fesselt null

### UMFANG



- ⊕ 13 Missionen ⊕ über 30 verschiedene Waffen
- ⊕ vier Klassen ⊕ weitere Waffen, Klassen und Missionen folgen
- ⊖ Spielzeit wird durch Grind gestreckt

### ABWERTUNG

Bugs, Abstürze, miese Optimierung – für den technischen Zustand von Darktide ziehen wir dem Spiel sieben Wertungspunkte ab.

### FAZIT

Klasse Shooter und eines der besten Warhammer-40k-Spiele, das aber mit Problemen bei Technik und Progression kämpft.

83

-7

76



Gekonntes Blocken von Angriffen ist in Darktide noch wichtiger als selbst auszuteilen.