

Helldivers 2

ANGRIFF DER BUGS

Genre: **Shooter** Publisher: **Sony** Entwickler: **Arrowhead Game Studios**
 Termin: **8.2.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren**
 Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Helldivers 2 ist ein großartiger Koop-Shooter, dem zum Release noch der letzte Feinschliff fehlt. Aber das dürfte sich bald ändern. Von Christian Schwarz

Nur ein toter Bug ist ein guter Bug? Unsinn! Lebend machen die doch viel mehr Spaß! Vor allem, wenn sie in Scharen auf meine Mitspieler und mich zu rennen. Gierig wet-

zen sie ihre messerscharfen Zangen, sondern säureartiges Sekret ab oder greifen mich sogar mit Feuer an. Unbeeindruckt packe ich den Granatwerfer aus und male mit

wenigen Klicks expressionistische Stilleben unterschiedlicher Abstufungen grünen Blutes auf die karge Schneelandschaft dieses unwirtlichen Planeten. Was dann noch zuckt, bekommt Demokratie und Freiheit in Form einer Kaliber-12-Dosierung direkt in den arachnidischen Leib injiziert. Willkommen bei den Helldivers. Diese Szene steht stellvertretend für all die einzigartigen Momente, die ich seit dem Release von Helldivers 2 erlebt habe. Ich kann mich weder an alle erinnern noch kann ich sagen, welcher »Battlefield Moment« mir am besten gefallen hat. Aber ich kann euch endlich sagen, wie Helldivers 2 im Test abschneidet. Und das mache ich jetzt auch!

Kompromissloser Koop

Die Entwickler bei den Arrowhead Game Studios haben eine feste Vision von Helldivers 2, und zu der gehört definitiv kein Single-player-Modus. Es gibt keine Alibi-Kampagne, und als Einzelkämpfer machen die Einsätze nur bedingt Spaß. Im kompromisslosen Vierer-Koop lässt Helldivers 2 dagegen mächtig die Muskeln spielen und brennt ein Action-Feuerwerk nach dem anderen ab. Das fängt bei der beeindruckenden Grafik mit ihren vielen detaillierten Effekten an, geht über den mitreißenden Sound und die packende Atmosphäre bis hin zu einem Gunplay und Treffer-Feedback, das derzeit zum Besten im Shooter-Genre gehört.

Egal ob ich mit einem Revolver Löcher in



Vor dem Match findet sich die Truppe in der Lobby (oben) zusammen, nach dem Match gibt's ein Feuerwerk.



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... Koop-Action genau euer Ding ist.
- ... ihr »Starship Troopers« liebt.
- ... ihr Schüsse und Explosionen fühlen wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine klassische Kampagne braucht.
- ... euch nur Solospielwiesen interessieren.
- ... ihr viel Abwechslung sucht.



Gunplay und Treffer-Feedback sind absolut erstklassig, Robotern und Bugs schießt ihr einzelne Teile ab.



Willkommen auf unserem Raumschiff, dem »Rechnungsprüfer der Gerechtigkeit«

Käferköpfe schieße, mit einem leichten Maschinengewehr ganze Roboterverbände unter Feuer nehme oder mit besagtem Granatwerfer gigantischen Arachniden ein paar ihrer Beine wegsprengt: Es fühlt sich so verdammt gut an! Kämpfe ich gegen die widerlich-detaillierten und an »Terminator« erinnernden Roboter, sehe ich beinahe jede Mutter und Schraube einzeln von ihren Körpern fliegen.

Treffen befriedigt

In nur ganz wenigen Spielen erzeugen Treffer mehr Befriedigung als in Helldivers 2. Das hebt zum einen die ganze Action auf ein ganz neues Level, denn wenn um mich herum drei andere Spieler und eine Vielzahl automatischer Geschütze sowie Drohnen aus allen Rohren feuern, ist das wie ein All-you-can-eat-Buffer für meine Sinne. Zum anderen ist das aber nicht nur Spielerei, sondern ein wichtiger Pfeiler des Spielablaufs: Indem ich dem Ekelvieh die Beine wegsprengt, bremsen sie es aus. Weil es leider noch ein paar Gliedmaßen hat, bewegt es sich zwar noch weiter auf mich zu, allerdings ist die direkte Gefahr erstmal gebannt. Das gibt mir Gelegenheit, einen Gatling-Turm an meiner Position anzufordern und meinen Kollegen an der Flanke zu helfen.

Starship Troopers trifft Terminator

Wenn ihr euch jetzt fragt, wovon ich da eigentlich rede, gehe ich einen Schritt zurück. In der Welt von Helldivers 2 lebt die Mensch-

heit auf der Über-Erde, einer kitschigen Version des Blauen Planeten, in Frieden, Wohlstand und Demokratie. Wie in »Starship Troopers« greifen die Bugs, riesige außerirdische Insektenwesen, die Menschheit auf breiter Front an und zerhacken alles, was sie vor ihre Zangen kriegen. Als wäre das nicht genug, nähern sich von der anderen Seite des Universums Terminator-artige Killerro-

boter mit einprogrammierter schlechter Laune und jeder Menge Waffen. Die einzige Linie zwischen den beiden Bedrohungen und dem Ende der Menschheit sind die Helldivers. Der Name der Elitetruppe ist Programm. Von riesigen Raumschiffen stürzen sie sich für ihre Einsätze zu viert in ihren Hellpods aus der Umlaufbahn eines Planeten auf das Schlachtfeld unter ihnen.



Aufpassen! Die Bugs können jederzeit hinter dem Helden aus der Erde brechen.

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Bei Shootern lege ich meistens den größten Wert auf das, womit man im Genre typischerweise die meiste Zeit verbringt: das eigentliche Schießen. Und hier macht Helldivers 2 definitiv keine Gefangenen! Käfergekröse verliert Beine und Tentakel im MG-Sperrfeuer und schleppt sich dennoch weiter in unsere Richtung, Roboter zerspratzeln im Funkenregen spektakulär zu Altmittel. Scharfes Zischen von Laserkanonen, dumpfes Grollen von herannahender Artillerie aus dem Orbit oder das satte Schmatzen, wenn wir ganze Gruppen von Bugs zum Platzen bringen – das Treffergefühl ist einfach nur herrlich und hat mehr Bumms als viele AAA-Vollpreisproduktionen. Und obwohl ich mit der High-Tech-Ausrüstung ein wahres Inferno entfesseln kann, bleibt das Gefühl von Verwundbarkeit stets bestehen. Helldivers 2 macht mir immer wieder klar: Du spielst keinen Superhelden, nur einen zerbrechlichen Menschen und ertrinkst ohne Teamwork gnadenlos in endlosen Horden von Robotern oder Käfern. Und das ist für mich die zweite große Stärke von des Spiels: Ich ballere nicht einfach nur neben meinen Teamkollegen her, sondern muss gemeinsame Angriffe planen, kleine Puzzles lösen, Munition verteilen oder auch mal zum koordinierten Rückzug antreten. Helldivers 2 ist mal mehr und mal weniger kontrolliertes Chaos, macht dabei aber immer verflucht viel Spaß und spielt in einer Liga mit Koop-Giganten wie Deep Rock Galactic oder Payday 2.

Zusammen für die Freiheit

Ziel ist die Befreiung des Universums von der Bedrohung durch Bugs und Roboter. An diesem Feldzug nimmt die gesamte Community teil, und der findet im Spiel auch tatsächlich statt. Nach einem kurzen Tutorial bekomme ich nämlich mein eigenes Raumschiff, das mir als Hub dient. Das Spiel sorgt durchgehend mit einem wirklich erstklassigen schwarzen und stark überzeichneten Humor für Lacher. Kostprobe gefällig? Ich wähle für mein Schiff über ein Menü zur Kombination von Titeln und Attributen den Namen »Rechnungsprüfer der Gerechtigkeit«. Schließlich will ich irgendwann als Helldiver-Pensionär meine Altersvorsorge auf Basis zuvor zerschossener Feinde ausbezahlt bekommen. Ich liebe diesen Stil.

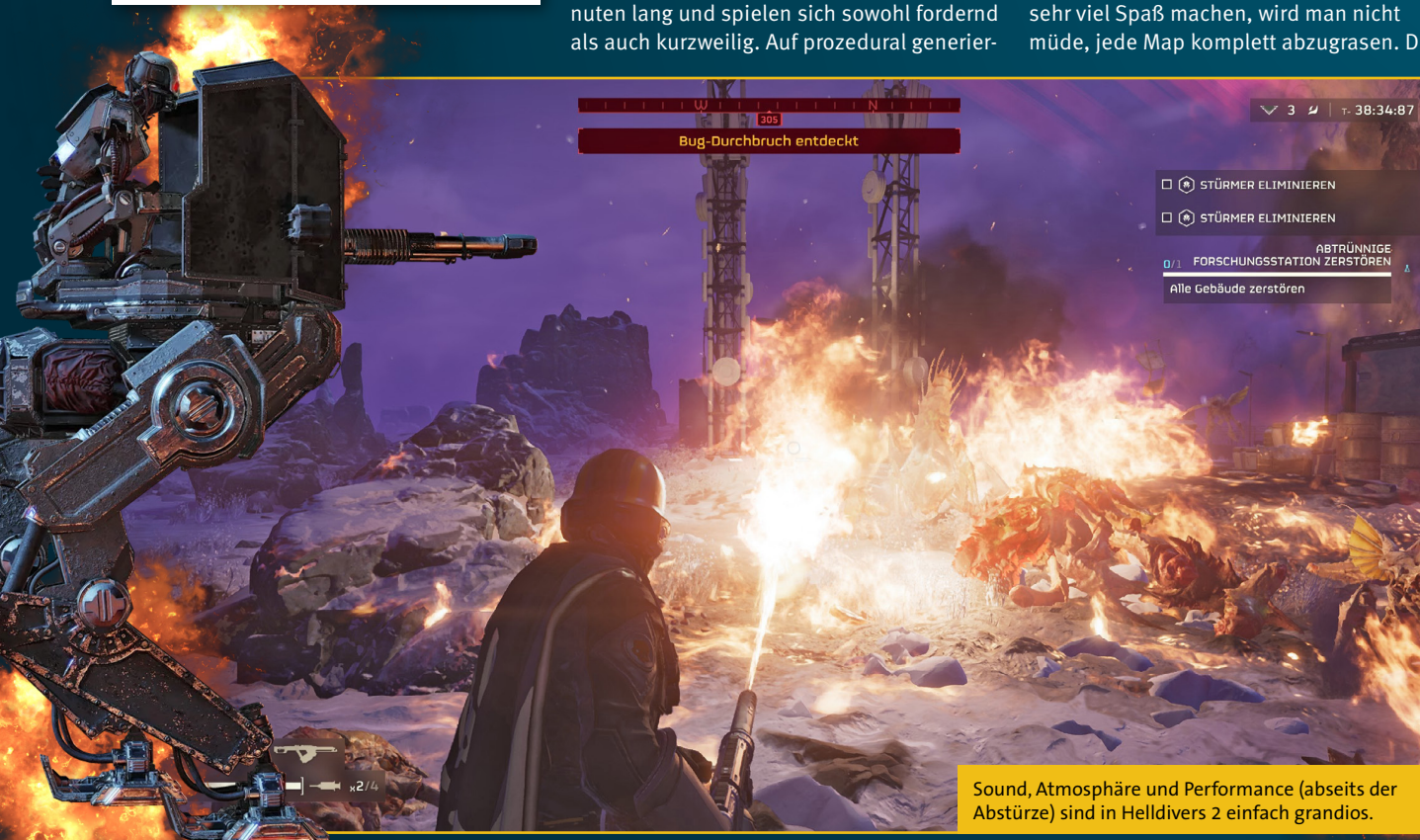
Auf dem Schiff habe ich Zugriff auf die Sternkarte und wähle einen umkämpften Sektor. Ich sehe, wie viele andere Spieler parallel Schlachten schlagen und wie weit der Gesamtfortschritt der Befreiung durch die Community ist. In einem Sektor wähle ich einen Planeten, dort dann eine konkrete Mission. Entweder starte ich selbst einen Einsatz oder trete einer anderen Gruppe bei. Andersrum funktioniert es auch: Wenn ich alleine starte, können jederzeit fremde Spieler beitreten – es sei denn, ich stelle die Lobby auf privat. Crossplay zwischen PC und PS5 ist ebenfalls an Bord und funktionierte im Test sehr gut. An den ersten beiden Tagen gab es Probleme bei der Spielersuche und den Servern. Die scheinen aber behoben zu sein. Wer immer noch Probleme hat, sollte zunächst Crossplay deaktivieren.

Aufträge: Töte dies, hole das

Die Einsätze sind entweder zehn oder 40 Minuten lang und spielen sich sowohl fordernd als auch kurzweilig. Auf prozedural generier-



ten Welten erhaltet ihr generische und schnell repetitive Aufträge wie Daten sichern, Nester zerstören oder Elitegegner besiegen. Sind die Ziele erfüllt, schlagt ihr euch zum Extraktionspunkt durch und wehrt Gegnerwellen ab, bis das Shuttle da ist. Für maximale Ausbeute und Erfahrungspunkte am Ende der Runde klappert ihr vorher alle interessanten Orte auf der Karte ab. So entdeckt ihr versteckte Nebenaufträge, findet zusätzliche Ausrüstung oder weitere Ressourcen fürs Freischalten von Equipment. Weil, wie eingangs erwähnt, die Kämpfe sehr viel Spaß machen, wird man nicht müde, jede Map komplett abzugrasen. Die



Sound, Atmosphäre und Performance (abseits der Abstürze) sind in Helldivers 2 einfach grandios.



Die Gegner sind angenehm eklig. Solche Viecher kommen auch mit abgeschossenen Gliedmaßen weiter auf euch zu.

Laufwege sind kurz, und auch wenn die Uhr tickt, ist eine komplette Erkundung nach ein bisschen Eingewöhnung gut machbar. Sogar allein funktioniert das. Natürlich fehlt dann die Unterstützung durch die Teamkollegen, aber ich habe viele Runden in Helldivers 2 solo auf dem dritten von neun Schwierigkeitsgraden bestritten. Empfehlenswert ist das aber nicht.

Natürlich kann ich in meinem Tempo die Welt erkunden und Spielmechaniken verstehen. Darüber hinaus haben Solorunden aber kaum Mehrwert. Im Gegenteil, das stark repetitive Missionsdesign führt als Einzelspieler schneller zur Ermüdung. Natürlich ist auch die Ausbeute bei den Erfahrungspunkten am Ende sehr gering, auch wenn alle Haupt- und Nebenaufträge erledigt sind. Die prozedural generierten Spielwelten sind gelungen: Obwohl einige Versatzstücke schnell wiederkehren, ist das Weltendesign angenehm abwechslungsreich. Verlassene Gebäude und abgestürzte Shuttles auf Eis-, Wüsten- oder Waldplaneten können sich für meinen Geschmack ähneln und trotzdem zu einer stimmungsvollen Welt beitragen. Dennoch sollten die Entwickler besser schon Konzepte für zukünftige Map- und Missionsgestaltung in der Schublade haben.

Im Koop bricht die Hölle los

Ich sagte ja weiter oben, dass Helldivers 2 seine Mechaniken auf Koop-Action ausrichtet. Erst im Vierertrupp mit bis an die Zähne bewaffneten Kämpfern ist das deutlich zu spüren. Ein Grund dafür ist das clevere Ausrüstungssystem: An Bord des »Rechnungsprüfers der Gerechtigkeit« stelle ich mein Kit in Form von Primär- und Sekundärwaffe, Granate, Rüstung, Helm und – ganz wichtig – coolem Umhang zusammen. Bei den galaktischen Meinungsverstärkern wähle ich unter Sturmgewehr, Maschinenpistole, Schrotflinte, Scharfschützengewehr und Pistolen aus den üblichen Verdächtigen.

Die Schießprügel sind unspektakulär, aber haben alle einen Nutzen. Allerdings ist das Arsenal mit 29 Primärwaffen arg knapp bemessen. Auch gibt es keine Möglichkeit, mit Aufsätzen oder Upgrades die Waffen an bestimmte Situationen oder Rollen anzupassen – Klassen gibt es ohnehin nicht.

Bei der Rüstung unterscheidet Helldivers 2 grundsätzlich zwischen einer Standard- und einer schwerer gepanzerten, aber langsamer machenden Montur. Weitere Anzüge erlauben in Grundzügen eine Spezialisierung, indem sie etwa die Kapazität von Granaten erhöhen oder Boni auf Aufklärung bieten. Das ist aber alles kaum der Rede wert. Viel wichtiger sind die strategischen Waffen und Schiffsmodule. Mein Raumschiff ist nämlich Versanddienstleister für

GALAKTISCHER KRIEG

Der galaktische Krieg ist sozusagen die Story von Helldivers 2. Alle gespielten Partien zählen auf den Kampf der Menschheit gegen die Invasoren ein, das erzeugt erstaunlich viel Atmosphäre.



Im Zentrum des Universums steht Über-Erde. Von der einen Seite greifen die Terminiden an, auf der anderen lauern die Roboter.



Im Sektor seht ihr, welche Planeten aktuell umkämpft sind und wie der Stand der Befreiung ist. Wo sollen wir helfen?



Nachdem ihr einen Planeten gewählt habt, sucht ihr nach einzelnen Operationen, also konkreten Einsatzgebieten. Die bestehen aus bis zu zwei Missionen und vergrößern bei Erfolg den Gesamtfortschritt an der dritten Nachkommastelle (oben links).



Im letzten Bildschirm der Missionsauswahl legt der Host einen Spawn-Punkt fest, dann geht es für das Team ins Gefecht.

ANTI-CHEAT-SYSTEM IN DER KRITIK

Helldivers 2 setzt gegen Cheating mit nProtect GameGuard auf einen so genannten »Kernel-Level«-Ansatz. Vereinfacht ausgedrückt hat die Anti-Cheat-Lösung tiefgreifenden Zugriff auf das lokale System. Die Begründung für den Einsatz solcher Lösungen ist nachvollziehbar: Wenn ein Cheat sich tief im System versteckt, muss auch die Gegenmaßnahme tief genug danach suchen können, um ihn auszuhebeln. Genauso nachvollziehbar sind gewisse Vorbehalte gegen einen solchen Zugriff, da er theoretisch auch für andere Zwecke missbraucht werden könnte. Außerdem gibt es Bedenken, dass die technischen Probleme zum Launch mit der Anti-Cheat-Lösung zusammenhängen. Ebenfalls Teil der Kritik im Falle von Helldivers 2: Als Koop-Spiel habe der Titel so tiefgreifende Anti-Cheat-Maßnahmen nicht nötig.

Was sagen die Entwickler dazu?

Laut einer Stellungnahme der Entwickler gibt es für das Studio zwei Hauptgründe, warum es sich dennoch für nProtect als Anti-Cheat-System entschieden hat: 1. Auch in einem Koop-Titel können Cheater die Spielerfahrung anderer verschlechtern. 2. Das System bietet zusätzlichen Schutz für das von allen Spielern beeinflusste »Metagame« in Form des Galaktischen Krieges. Dass dadurch gleichzeitig auch die Monetarisierungsmöglichkeiten im Spiel vor Missbrauch geschützt werden, bestätigen die Entwickler. Haupthintergrund der Implementierung seien aber die oben genannten beiden Aspekte. Gleichzeitig geben sie an, in ihren Tests keinerlei negative Auswirkungen auf die Performance festgestellt zu haben.

Wie schätzen wir die Lage ein?

Wir können die eventuellen negativen (und positiven) Auswirkungen von nProtect nicht konkret einschätzen, auch da es auf dem PC keine Vergleichsmöglichkeit mit einer Version von Helldivers 2 ohne die Software gibt. Grundsätzlich wäre es zwar wünschenswert, dass auf so tiefgreifende Anti-Cheat-Maßnahmen verzichtet werden kann, ihr Vorhandensein ist aus unserer Sicht aber nicht per se abzulehnen oder gleichbedeutend mit technischen Problemen. Letztlich muss jeder für sich selbst entscheiden, ob er bereit dazu ist, die vom Spiel vorausgesetzte Anti-Cheat-Software zu installieren. Abschließende Ergänzung: Beim Deinstallieren von Helldivers 2 wird laut offiziellen Aussagen auch GameGuard gelöscht, es können aber wohl Dateien im Steam-Verzeichnis vorhanden bleiben. Dabei soll es sich um frühere Updates handeln, die ihr manuell löschen müsst.



Die riesigen Raumschiffe dienen als Hub für die Spielergruppe und versorgen die Truppe im Feld mit Ausrüstung.



Sind alle Kämpfer in ihre Hellpods gestiegen, wählt der Host die Abwurfzone.

Kriegsgerät und Artillerie in einem. Mit Erfahrungspunkten und Goldmünzen schalte ich Orbital-, Gatling- und Napalmangriffe frei, lasse Geschütztürme aufs Schlachtfeld werfen oder bestelle Unterstützungswaffen wie ein käferzersägendes MG, einen Granat-, Flammen- oder Raketenwerfer.

Diese Waffen, Fernangriffe und Gadgets sind die wahren Stars von Helldivers 2, denn sie ermöglichen atemberaubende Zerstörung (auch von Gebäuden und Terrain!) und erfordern gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden taktische Absprachen im Team. Jeden Gegenstand rufe ich über eine individuelle Tastenkombination und bestimme dann noch den Zielort. So Nachschub während eines Gefechts anzufordern, ist viel aufregender, als nur eine Taste zu drücken.

Zu behäbige Spielfiguren

Helldivers 2 spielt sich ungemein spannend und zumindest für mich nach meinen mehr als 20 Stunden wegen der wechselnden Teamkonstellationen sehr abwechslungsreich. Ein paar Dinge stören aber: Gerade im Kampf gegen Bugs sind mir die Spieler-Hitboxen ein bisschen zu groß. Die Viecher nicht rankommen zu lassen, ist natürlich ein wichtiger Teil des Teamplays. Wenn die Bugs aber doch vor mir stehen, komme ich trotz Sprint und spektakulärer Ausweichrolle kaum noch weg. Sehr oft habe ich das Ge-

fühl, dass mich ein Zangenangriff noch trifft, obwohl meine Figur eigentlich bereits außer Reichweite ist. Hier wünsche ich mir eine etwas höhere Chance zu entkommen. Dass Springen nur kontextsensitiv funktioniert, fühlt sich für mich auch falsch an. Anstatt selbst die Beine in den Himmel zu heben, sprinte ich auf Hindernisse zu. Oft klettere ich in der Hektik der Flucht an irgendwelchen Kisten hoch – und werde zerhackt.

Bei der Story schöpft Helldivers 2 sein Potenzial ebenfalls nicht voll aus. Auf der einen Seite ist es faszinierend, was für eine starke Zugehörigkeitsatmosphäre allein durch das rabenschwarze Intro, den galaktischen Feldzug und die Statistiken der einzelnen Spieler erzeugt wird. Auf der anderen Seite erzählt das Spiel darüber hinaus nichts. Auf meinem Schiff gibt es ein paar NPC-Statisten, die einige belanglose Sätze abspulen. Ich würde sie aber auch nicht vermissen, wenn sie weg wären.

Wackelige Balance

Ein Balancing-Problem sehe ich bei den Standardwaffen. Wie bereits weiter vorne erwähnt, gibt es für einen Shooter nicht gerade viele Schießweisen. Zu Beginn habe ich gerade mal zwei Primärwaffen, den Rest schalte ich später frei. Beispielsweise habe ich für den Test die Brand-Breaker-Schrotflinte freigeschaltet. Die verursacht halb so

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Für mich muss sich ab sofort jedes neue Koop-Actionspiel an Helldivers 2 messen. Was Arrowhead hier für ein Feuerwerk abbrennt, ist wirklich bemerkenswert. Die kurzweiligen Missionen sind spannend und fordernd – egal ob ich mit Freunden oder fremden Mitspielern unterwegs bin. Gerade Letzteres ist in Helldivers 2 grandios umgesetzt: Ich kann mich dank integrierter VoIP-Funktion mit den Leuten unterhalten, ich kann den Text-Chat verwenden, Ziele mit der Taste Q spotten, ein Schnellmenü zur Kommunikation verwenden oder Markierungen auf der Minimap setzen – so muss das sein! Warum hat Payday 3 das nicht? Aber ich schweife ab: Helldivers 2 besteht aus sehr viel plumper Action, fordert mich aber auch auf angenehme Art und Weise. Wenn ich auf den höheren Schwierigkeitsgraden etwas erreichen will, muss ich clever sein, mich mit den anderen abstimmen und Teamplay über alles stellen. Beim Stil mit dem schwarzen Humor und der überzeichneten Gesellschaft hat mich Helldivers 2 sowieso direkt abgeholt. Aber auch die Präsentation in Sachen Grafik, Sound und Atmosphäre hat mich überwältigt. Ich könnte jetzt noch über Gunplay und Treffer-Feedback schwärmen, aber dann höre ich gar nicht mehr auf.

viel Schaden wie das Standardmodell, hat aber eine höhere Schussfolge und verursacht vor allem mit Feuer Schaden auf Zeit. Wenn die Bugs dicht bei mir sind, greife ich zu eben dieser Shotgun. Mit der verbesserten Waffe brauche für die Biester aber plötzlich zwei Schüsse statt nur einem, der Grundschaden wurde ja halbiert. Der dafür neu dazugekommene Brandschaden auf Zeit nutzt mir aber leider gar nichts, denn Zeit ist das Letzte, was ich in dieser Situation habe. Nach ein paar Runden kehre ich deshalb wieder zur Start-Shotgun zurück.

Während wir schwere Waffen wie das MG nachladen, sitzen wir auf dem Präsentierteller, ein Kollege kann aber helfen.



ACHTUNG, ABWERTUNG

Wir ziehen Helldivers 2 im aktuellen Zustand fünf Punkte von der ursprünglichen Wertung ab. Die Gründe dafür liegen bei Abstürzen mit AMD-Hardware, dem teilweise nicht funktionierenden Crossplay zwischen PC- und PS5-Version sowie einer gerade zum Launch instabilen Server-Situation. Letztere hat sich durch erste Hotfixes zwar bereits gebessert, doch empfinden wir hier insgesamt weitere Updates als notwendig. Das kontroverse Anti-Cheat-System nProtect GameGuard, das auf Kernel-Basis den Spielverlauf überwacht und im Rootkit-Stil mitinstalliert wird, besprechen wir in einem separaten Technikasten. Wir halten dessen bloße Existenz aber in jedem Fall für nicht wertungsrelevant, Auswirkungen auf die Performance sind aktuell nicht nachweisbar.

In-Game-Shop und Pay2Win

Helldivers 2 hat ein vielschichtiges Belohnungs- und Freischaltssystem. In den Missionen sammle ich Erfahrungspunkte und steige im Level auf. Mit Levelaufstiegen schalte ich Strategie-Items (besagte Superwaffenunterstützung) für mein Loadout frei. Die Superwaffen muss ich aber einmalig kaufen. Das mache ich mit Anforderungspunkten, die ich mir ebenfalls in den Missionen verdiene. Außerdem kann ich meine Schiffsmodule verbessern. Dafür muss ich bestimmte Mengen bis zu drei unterschiedlich seltener Proben sammeln. Die finde ich in den Einsätzen, meist in der Nähe von Monsterhöhlen oder verlassenen Gebäuden. Neue Waffen, Granaten und Outfits schalte ich über die Kriegsanleihen frei – ein Battle-Pass-System. Will ich etwas haben, muss ich es mit Goldmedaillen bezahlen. Die sammle ich auf oder erhalte sie ebenfalls für erfolgreiche Missionen. So weit, so gut.

Letztlich gibt es noch die Über-Credits, die ich mit Echtgeld kaufen kann. Ausgeben kann ich die Credits im Über-Store. Dort bekomme ich – Stand jetzt – lediglich Rüstungen, Helme und Umhänge. Die meisten haben die Werte meiner Standardmonturen. Einige bieten aber Boni auf Panzerung oder Tragekapazität von Granaten. Ja, das sind per Echtgeld kaufbare Vorteile. Aber: 1. Vergleichbare Anzüge sind früh im Kriegsanleihen-Battle-Pass zu finden. 2. Über-Credits können auf den Karten gesammelt und ebenfalls im Battle-Pass freigeschaltet werden. 3. Helldivers 2 ist ein Koop-Shooter gegen KI-Monster, und die gewährten Vorteile

sind kaum der Rede wert. Aus diesen Gründen sehen wir im Echtgeld-Shop keinen spielerischen Sinn und werten dafür auch nicht ab. Weder stört er noch reizt er zum Geldausgeben. Wir können aber unmöglich sagen, ob das in der Zukunft so bleiben wird. Schließlich ist ein Premium-Battle-Pass nur für Vorbesteller von Beginn an kostenlos verfügbar. Aber auch hier sind die Waffen und Rüstungen nicht so gut wie mein Anfangs-Loadout. Empfehlung: Finger weg vom Shop. Alles, was ihr im Spiel braucht, lässt sich vergleichsweise schnell erspielen. Und genau darin liegt ja der Spaß. ★

HELLDIVERS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i7 4790K / Ryzen 5 1500X GTX 1050 Ti / AMD RX 470 8 GB RAM, 108 GB Festplatte	i7 9700K / Ryzen 7 3700X RTX 2060 / AMD RX 6600 XT 16 GB RAM, 108 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Grafik
- butterweiche Effekte
- erstklassige Animationen
- hohe Detailfülle
- sehr guter Sound

SPIELDESIGN



- kurzweilige Runden
- Kommunikation im Koop
- Gunplay und Treffer-Feedback
- Gegner und Spielwelt gut lesbar
- Missionen sehr repetitiv

BALANCE



- neun Schwierigkeitsgrade
- Taktik wird belohnt
- Gegner mit Schwachstellen
- Startwaffen zu stark
- Spieler-Hitboxen etwas zu groß

ATMOSPHERE / STORY



- starkes Immersionsgefühl
- galaktischer Feldzug
- dichte Schlachtfeldatmosphäre
- großes Potenzial für eigene Geschichten
- keine Story an sich

UMFANG



- theoretisch endlos spielbar
- Freischaltssystem
- viel taktische Tiefe
- 50+ Stunden Spielspaß
- wenige Waffen, keine Aufsätze

ABWERTUNG

Bei Crossplay und Server-Stabilität sowie mit AMD-Hardware gibt es aktuell noch Probleme, die den Spielspaß beeinträchtigen können.

FAZIT

Brachialer Koop-Kracher mit erstklassigem Gunplay, der jedoch noch weitere Patches benötigt, bevor alles rundläuft.

86

-5

81