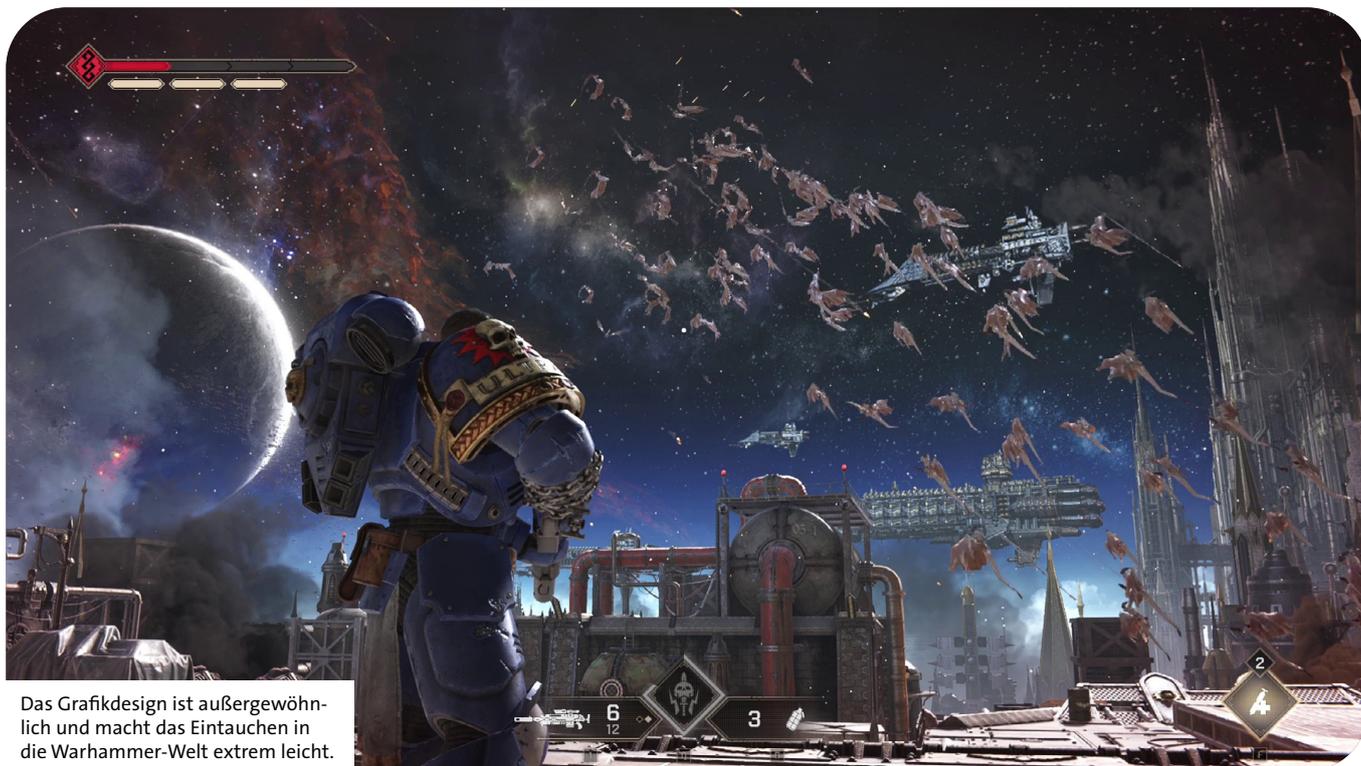


Warhammer 40k: Space Marine 2

DAS BESTE ZUM SCHLUSS

Genre: Shooter Publisher: Focus Home Interactive Studio: Saber Interactive Termin: 9.9.2024 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Die Fortsetzung des Kultspiels ist ein wahr gewordener Traum für Warhammer-Fans, solo und im Koop. Doch der Shooter ist beileibe nicht perfekt. Von Peter Bathge



Das Grafikdesign ist außergewöhnlich und macht das Eintauchen in die Warhammer-Welt extrem leicht.

Oh Mann, wie unfair: Ich würde euch gerne so viel zeigen, so viel erzählen zur Kampagne von Space Marine 2. So viele coole Momente, Überraschungen und (War-)Hammer-Momente. Aber ich darf nicht! Denn die meisten dieser Highlights finden erst im Schlussakt statt. Und da besteht natürlich Spoiler-Gefahr! Aber keine Sorge, ich verrate nichts (oder nur sehr wenig) zur Story von Space Marine 2. Eines kann ich aber sagen:

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Shooter-Action vom Feinsten wollt.
- ... euch bei Helldivers 2 die Kampagne gefehlt hat.
- ... ihr Warhammer schon immer sexy fandet.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Abwechslung im Missionsdesign wollt.
- ... euch spielerische Freiheit wichtig ist.
- ... ihr mit Riesenrüstungen nichts anfangen könnt.

Es ist sooo schade, dass der Third-Person-Shooter sein Kettenschwert erst zum Ende hin in den Turbo schaltet. Denn alles, was davor kommt, ist zwar durchgehend unterhaltsam, aber kein Quantensprung im Vergleich zum Kult-Vorgänger. Also bis auf Grafik und Atmosphäre, die sind Spitzenklasse.

Rückkehr eines Helden

Singleplayer, Koop, PvP: Space Marine 2 ist reich an Inhalten. Herzstück ist die Kampagne, deren Story wieder Ultramarine Titus folgt. Der wurde nach den um die 100 Jahre zurückliegenden Ereignissen des Vorgängers zum Leutnant degradiert und steht unter Verdacht der Häresie. Als Tyraniden auf dem Planeten Kadaku einfallen, startet ihr in seiner Rolle und mit zwei vom Computer oder Freunden gesteuerten Begleitern einen Feldzug gegen die seelenlosen Aliens. Die Story ist toll inszeniert, gleich zu Beginn gibt's ein packendes

Render-Intro. Es folgen viele Zwischensequenzen in Spielgrafik, super vertont (auf Englisch und Deutsch) und mit guter Musik unterlegt, die dem ewigen Krieg im 40. Jahrtausend angemessen ist. Bei der Geschichte geht's um Ehre und Mut, um Häresie und Korruption. Natürlich hat das Chaos wieder seine Finger im Spiel, und es gibt eine überraschende Verbindung zur Geschichte des ersten Space Marine von Relic Entertainment.

Bestnoten für die Schlachtfeldstimmung

Saber Interactive (World War Z) hat den Geist von Warhammer wunderbar eingefangen: Harte Typen in noch härteren Rüstungen stampfen Chaos und Tyraniden zu Brei, es splattert, es ist düster, und jeder Schritt, den ich aus der Third-Person-Perspektive mache, spiegelt perfekt die Wucht eines gottgleichen Space-Marine-Kriegers wider. Keine Übertrei-



Exekutionen sehen spektakulär aus und lassen Köpfe fliegen.

bung: Space Marine 2 ist die perfekte Warhammer-40k-Fantasie für jeden Liebhaber. Das fängt bei den detailgetreu umgesetzten Fahrzeugen an, geht mit den insektenartigen, aus nächster Nähe wirklich abstoßenden Tyraniden weiter und hört bei den wunderbar anzuschauenden Schlachtgemälden von biblischen Ausmaßen auf, die sich euren vor Staunen geweiteten Augen darbieten. Allein schon die Größenverhältnisse von Marines und normalen Imperium-Soldaten gebieten Ehrfurcht; erst recht, wenn die Sterblichen dann auch noch respektvoll auf ein Knie gehen, sobald mein Trupp vorbeistampft. Wow, das fühlt sich so verdammt gut an! Auch weil Waffen wie Kettenschwert und Bolter so aussehen und klingen, wie sie nun mal aussehen und klingen müssen. Weil alles schmutzig und blutverschmiert ist (selbst die Rüstungen von Titus und Kollegen). Weil die gotische Architektur von Gebäuden und

Raumschiffen so monumental wirkt, dass mir beim Spielen immer wieder ein leises »Wow« angesichts der tollen Kulissen entfliecht. Und dann gibt es da noch ... ah, verdammt, das kann ich euch unmöglich verraten, weil das alles am Ende der Kampagne passiert.

Ein klassisch lineares Spektakel

Es wäre schön, wenn Space Marine 2 genau dieses Level an Überraschungen, abwechslungsreichen Szenarien und besonderen Momenten der letzten zwei Stunden über die ganze Spielzeit hinweg halten könnte. Doch im Vergleich zum letzten Spieldrittel wirkt die restliche Kampagne stellenweise bis zu einem gewissen Grad eintönig. Der erste Eindruck dagegen ist grandios. Doch irgendwann hatte ich mich am Spektakel sattgesehen. Die brachialen Takedown-Animationen begannen sich zu wiederholen. Und die langen Missionen (45 bis 60 Minu-

ten, aufgeteilt in mehrere Sektionen) überstrapazierten meine Geduld mit der ein oder anderen zu langen Abfolge von immer gleich ablaufenden Standardkämpfen in abgeschlossenen Arenen. Dazu sei gesagt: Space Marine 2 ist in diesen Momenten immer noch ein sehr spaßiges Actionspiel.

Wilde Kämpfe, leichte Monotonie

Die Waffen fühlen sich mächtig an, und Tyraniden werden von Schlägen mit Schwert und Hammer durch die Luft geworfen. Als Ultra(cooler) Marine bin ich regelrecht machtrunken, auch wenn selbst auf dem normalen der vier Schwierigkeitsgrade immer ein Restrisiko bleibt und allzu wagemutige Manöver bestraft werden. Die höheren Stufen fordern auch Experten. Die Masse an gleichzeitig dargestellten Gegnern sorgt dafür, dass ihr euch im Kampfgewimmel nie langweilt, das reduzierte Interface bietet

dennoch einige nützliche Anzeigehilfen für mehr Übersicht, etwa bei Kontern und schweren Angriffen, denen ihr manuell ausweichen müsst. Kritik müssen sich die Entwickler dafür gefallen lassen, dass die möglichen Nahkampfkombos nur lieblos im Pausenmenü aufgelistet sind und der Einsatz von lebensrettenden Stimpacks unzureichend erklärt wird. Wie sich das zweite aufsammelbare Gadget benutzen lässt, habe ich gar bis heute nicht verstanden.

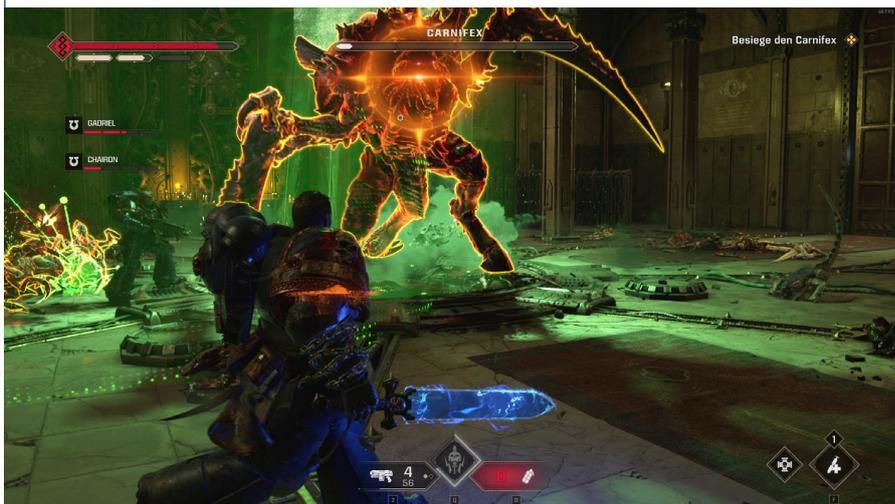
Abgesehen davon fühlt sich Space Marine 2 rund an, macht Laune und langweilt nie. Aber es geschieht eben auch in extrem linearen Levelschlächten, bei denen winzige Abzweigungen lediglich Extrawaffen, zusätzliche Heil-Items und komplett belanglose Audio-Botschaften bereithalten. Saber Interactive bleibt hier dem Vorgänger treu – zu treu. Die Kampagne fühlt sich einerseits schnörkellos und mitreißend an, andererseits aber auch (auf hohem Niveau) monoton. Also bis am Ende ... ihr wisst schon.

Weil die tonnenschweren Marines weder irgendwo hochspringen noch Leitern erklimmen können, spielt sich zudem alles auf einer flachen Ebene ab. Ausnahme sind drei kurze Abschnitte, in denen ihr mit einem Jump-Pack Abgründe überbrückt und Gegner von oben angreift. Aber die sind stets viel zu schnell vorbei und komplett geskriptet – die Eigenleistung des Spielers geht gegen null. Selbst Call of Duty und Gears of War bieten in einigen Einsätzen inzwischen mehr spielerische Freiheiten als Space Marine 2.

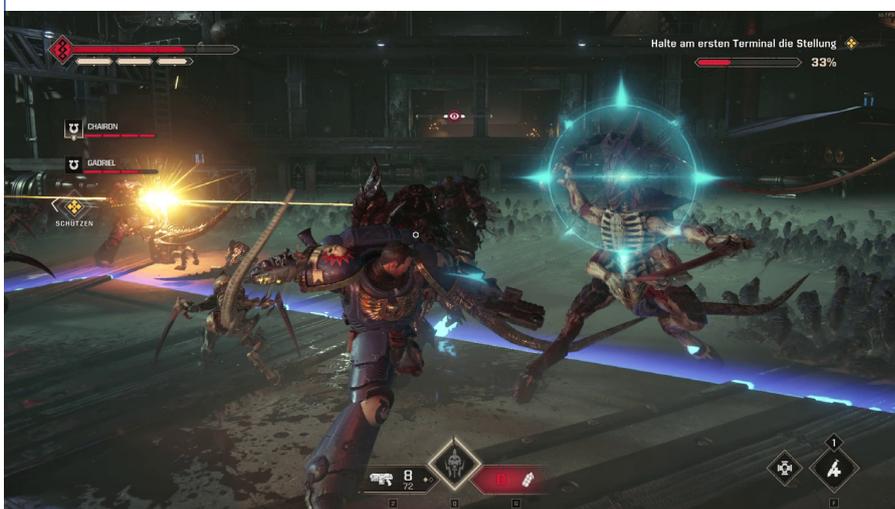
Immer das Gleiche

Das Leveldesign ist (abgesehen von den zu oft vorkommenden Untertunneln) cool, keine Frage: Ihr reist auf drei Planeten durch riesige Städte, über aufgewühlte Schlachtfelder und in das bunte Chaos-Reich. Dabei gibt es in der Ferne immer wieder spektakuläre Feindansammlungen zu bewundern. So rauschen etwa hunderte Tyranniden an und branden an die Festungsmauern, wo sie ihre Körper zu improvisierten Belagerungstürmen aufschichten. Doch nach einer Weile wird offensichtlich, dass

AUSWEICHEN UND PARIEREN



Der orange Kreis signalisiert: Dieser Bossgegner haut euch gleich volles Pfund (und vor allem unblockbar!) aufs Space-Marine-Maul, ihr müsst hier dringend weg.



Beim blauen Kreis könnt ihr mit der C-Taste parieren und den Gegner zurückwerfen.

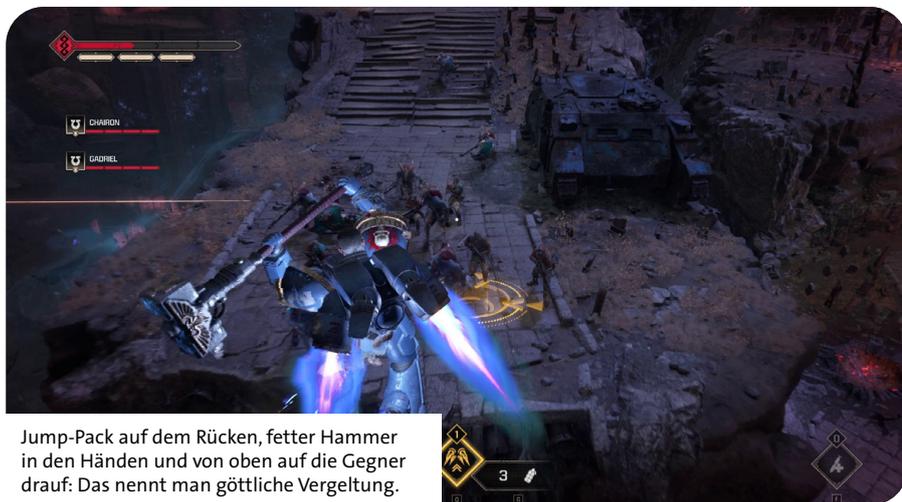
die Missionen meistens aus den gleichen Bausteinen bestehen: Verteidige Objekt X, halte gegen Y Wellen durch, drücke Knopf Z.

Das typische Koop-Design gilt auch im Singleplayer: Ständig müssen sich alle drei Kämpfer vor einer Tür versammeln, dann

drückt Titus kurz aufs Knöpfchen, und es geht weiter. Oder das Squad stellt sich in einen Aufzug (soooo viele Aufzüge!), der ähnlich lange zum Ziel braucht wie im ersten Mass Effect. Getrennt wird die Gruppe übrigens nur ein einziges Mal, wenn ein Squad-Mitglied sich auf einem parallelen Kurs durch Gegnerhorden schnetzelt. Immerhin ist die künstliche Intelligenz der Kumpanen auf Zack: Sie bleiben nirgends hängen, hauen kräftig rein, benötigen keinen Babysitter (Befehle geben geht eh nicht) und helfen Titus zuverlässig auf, wenn er zu Boden geht (beim dritten K.o. folgt das Game Over).

Mehr Futter für Freundesgruppen

Die Kampagne lässt sich auch online mit zwei Freunden absolvieren. Das geht sogar per Crossplay über Plattformgrenzen hinweg. Am PC startet zu diesem Zweck bei der Steam-Version kurz der Epic Games Stores. Ihr braucht aber kein Epic-Konto oder müsst in einem anderen Launcher herumdoktern, dies ist lediglich der Crossplay-Integration ge-



Jump-Pack auf dem Rücken, fetter Hammer in den Händen und von oben auf die Gegner drauf: Das nennt man göttliche Vergeltung.

MEINUNG

Peter Bathge
@PCPeter5



An dieser Stelle gibt's einen kleinen Fragebogen: Wollt ihr einfach mal wieder einen coolen Singleplayer-Shooter? Habt ihr genug von Open Worlds? Steht ihr auf Warhammer? Wollt ihr vielleicht im Koop mit Freunden spielen? Dann kann ich das hier abkürzen: Kauft euch Space Marine 2. Grafik und Atmosphäre sind der Hammer, die Kämpfe spielen sich großartig. Auch ich hatte viel Spaß mit Space Marine 2, das den Vorgänger in allen Belangen übertrifft – außer in einem, wo es ähnlich monoton bleibt wie Teil 1. Das mag Kritik auf hohem Niveau sein, aber für die Kampagne hätte ich mir mehr von der Kreativität und den coolen Momenten gewünscht, die es am Ende im Minutentakt gibt und die ... na ja, Spoiler und so. Über mehr spielerische Freiheit hätte ich mich ebenfalls gefreut, die Konkurrenz ist weiter. Es muss ja nicht gleich eine Open World sein, aber so stark eingeschränkt wie hier wurde ich schon lange nicht mehr. Vielleicht sagt ihr jetzt: Egal, gelegentlich gefällt mir so ein linearer Singleplayer-Shooter ohne 40 Stunden Umfang. Es ist ja nicht so, als ob davon jedes Jahr Dutzende veröffentlicht werden! Und ich antworte: Jau, ihr habt Recht, viel Spaß mit Space Marine 2. Ich sag' ja nur: Hier wäre noch mehr möglich gewesen!

schuldet. Der Kampagnenfortschritt wird beim Host gespeichert, und nach dem Abschluss (oder zwischendrin, aber davon rät das Spiel aus Spoiler-Gründen ab) könnt ihr noch sechs Spezialeinsätze absolvieren. Hier steuert ihr zwei andere Squads, die mit ihren Missionen zur Hauptstory beitragen.

Die PvE-Gefechte sind für Einzelspieler trotz Bot-Unterstützung knackig, auch weil euch das Spiel dynamisch neue Feinde entgegenwirft, wenn ihr es zu leicht habt. Sechs verschiedene Klassen, ein Talentbaum



Blockt ihr erfolgreich Gegnerangriffe, bekommt ihr einen Freischuss.

(gibt's solo nicht) und zahlreiche exklusive Waffen-Upgrades (für Kosmetik und Schadenswerte) sorgen dafür, dass ihr der im Singleplayer kaum genutzten Rüstkammer regelmäßig einen Besuch abstattet.

In insgesamt vier Seasons will Saber Interactive neue Maps und Inhalte nachschieben – kostenlos. Bis dahin müsst ihr für neue Ausrüstung fleißig grinden. Aufgrund der spaßigen Koop-Mechanik ist das unterhaltsam, die Langzeitmotivation bleibt aber vorerst fraglich. Ähnlich sieht es im PvP-Modus Ewiger Krieg aus. Der war schon im Vorgänger mehr ulkiges Extra als großer Hit. Es gibt drei wenig überraschende Spielmodi für bis zu zwölf Spieler und einen Season Pass, in dessen Rahmen Skins verkauft werden sollen.

Wunderschön und super flüssig

Mein Ryzen 7 7700 mit Radeon RX 7900 XTX und 32 GB RAM hatte in 2560x1440 Pixeln bei Ultra-Einstellungen keine Mühe und ging selbst bei Massenschlachten nie unter die 80 FPS. Mit aktiviertem FSR (oder DLSS bei Nvidia-Grafikkarten) sind zudem locker 144 Frames pro Sekunde möglich. Das ist insofern ein kleines Wunder, da die Action auf dem Bildschirm wirklich hervorragend aussieht. Überall explodiert es, hunderte sich bewegende Einzelteile sind zu sehen, und die gewaltigen Bauwerke da hinten in der

Ferne – ja, da kommt ihr später tatsächlich hin, das sind echte 3D-Objekte! Im Grafikenü fehlen nur zwei Optionen: Field of View und Ultra Widescreen. Letzteres ist für ein Update geplant, den FoV werdet ihr aber wohl nie beeinflussen können. Am offiziellen Support für das Steam Deck arbeiten die Entwickler dagegen schon. ★

WARHAMMER 40K SPACE MARINE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 8600K / Ryzen 5 2600X	i7 12700 / Ryzen 7 5800X
GTX 1060 / RX 580	RTX 3070 / RX 6800 XT
8 GB RAM, 75 GB Festplatte	16 GB RAM, 75 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hervorragende Grafik
- gigantische Gegnermassen
- krachende Soundeffekte
- tolle Zwischensequenzen
- bombige Performance ohne Ruckler

SPIELDESIGN

- befriedigende Kämpfe
- spaßiges Shooter-Gameplay
- flüssige Steuerung
- sehr linear
- kaum Überraschungen bis auf den Schluss

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- Nah- und Fernkampf ergänzen sich gut
- viele Optionen fürs Interface
- gute KI-Bots
- Kombos schlecht erklärt

ATMOSPHERE / STORY

- typische Warhammer-Story
- Liebe zum Detail
- ihr fühlt euch wirklich wie ein Ultra Marine
- mitreißende Schlachten
- fulminantes Finale

UMFANG

- neun bis zwölf Stunden
- viele Freischaltungen
- sechs Extra-Maps
- wirkt teilweise gestreckt
- keine Upgrade-Mechaniken in der Kampagne

ABWERTUNG

Beim Beenden und Laden mancher Missionen hängt sich das Spiel auf und muss dann mit Alt+F4 geschlossen werden. Neustart hilft.

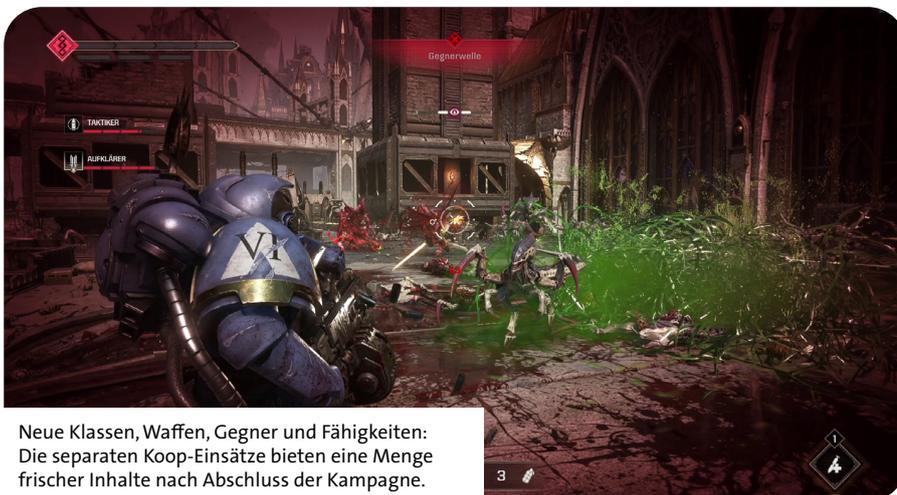
FAZIT

Strunzlineares Spektakel mit Top-Präsentation und hohem Unterhaltungswert in Kampagne und Multiplayer-Modus.

84

-1

83



Neue Klassen, Waffen, Gegner und Fähigkeiten: Die separaten Koop-Einsätze bieten eine Menge frischer Inhalte nach Abschluss der Kampagne.