

Space Hulk: Deathwing

KENNSTE EINEN TYRANIDEN...

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Focus Home** Entwickler: **Stream On Studio** Termin: **14.12.2016** Sprache: **Deutsch (englische Sprachausgabe)**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **Steam**

Auf DVD: Test-Video



Die Terminatoren sehen einfach super aus, sind optisch aber blöderweise nicht anpassbar.

Space Hulk: Deathwing begeistert mit seiner Warhammer-Stimmung – aber leider nur in den besten Momenten.

Von Sascha Penzhorn

Eine riesige Kathedrale mitten im Weltall. Die uralten Hallen sind über und über gespickt mit Symbolen und Relikten aus längst vergangenen Zeiten. Wir sind nicht allein: Ohne Vorwarnung fluten ganze Legionen von Tyraniden den Raum, stürmen aus allen Richtungen auf uns zu. Mit Schwert, Bolter und Psikräften mähen wir ganze Horden der blutrünstigen Aliens nieder. Überall Blut, Leichenteile und das grelle Mündungsfeuer unserer Waffen. Als es endlich wieder still wird, tropft die rote Pampe literweise von den Wänden – nur einer von unzähligen chaotischen Kämpfen in der Kampagne von Space Hulk: Deathwing. In seinen besten Momenten baut der Shooter eine verdammt gute Atmosphäre auf. Wenn das Spiel nur nicht so viele Probleme hätte!

Im 41. Jahrtausend gibt es nur Monotonie

In der Solokampagne latschen wir Wegpunkte in bescheidenen neun Leveln ab und erforschen einen Space Hulk, also eine Art riesige Ansammlung uralter, verfallener Raumschiffe. Zwischendrin gibt es ein paar nette Zwischensequenzen und etwas Sprachausgabe, um die durchaus gute Story voranzutreiben. Hier und da hacken wir mal eine verschlossene Tür, indem wir die E-Taste gedrückt halten oder zertrümmern eine Wand, um versteckte Relikte abzustauben, die diverse Charakterboni gewähren. Zwischendrin werden wir immer wieder von riesigen Alienschwärmen angegriffen; viel abwechslungsreicher wird es nicht. Zudem ist das Squad-System im Singleplayer nicht besonders gut ausgearbeitet. Deathwing nagelt uns zwei KI-Kollegen an die Backe. Einer hat standardmäßig eine schwere Wumme dabei, ist dumm wie Holz und hat das Reaktionsvermögen eines schimmeligen Badeschwamms. Der zweite Kamerad kann theoretisch heilen, macht dies aber nur, wenn

wir es ihm per Hotkey oder über ein grausam umständliches und kaum funktionsfähiges Ringmenü befehlen. Teilen wir ihm nicht ausdrücklich mit, dass er sich bitte selber zusammenflücken soll, beißt er irgendwann einfach ins Gras.

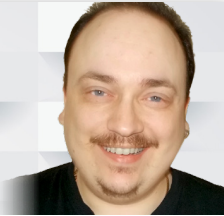
Deathwing bietet grundsätzlich ein vielfältiges Arsenal an Mordinstrumenten, von Schwertern über Hämmer bis zu schweren Sturmboltern. Nur: Die Waffen fühlen sich alle viel zu lasch an. Verpassen wir einem Genestealer mit der Powerfist eine volle Breitseite aufs Fressbrett, zerplatzt er zwar mit einem übertriebenen Splatter-Effekt, doch seine Überreste fallen einfach zahm zu Boden, statt mit Schmackes gegen die nächste Wand gepfeffert zu werden.

Schmerzen im Weltall

Deathwing gewinnt mit so mancher Matschtextur vielleicht keine Grafikpreise, ist aber beileibe nicht hässlich. Es sieht vor allem dann klasse aus, wenn man hundert oder mehr Genestealers in ihre Bestandteile zer-



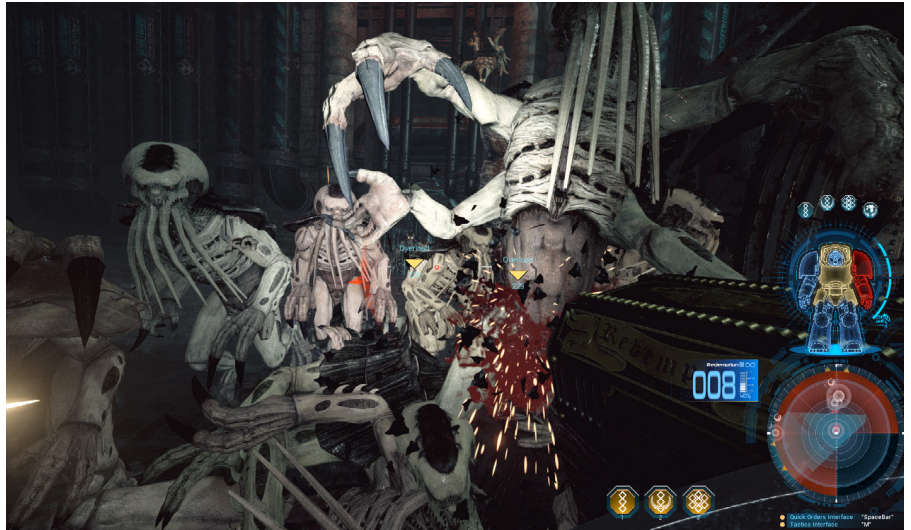
Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Es mag verrückt klingen, doch zwischen den Abstürzen und Verbindungsfehlern hatte ich im Multiplayer tatsächlich Spaß. Mit dem Bolter Tyraniden wegblassen, zwischendrin die Mitspieler zusammenflicken – das fühlt trotz allem noch nach Space Hulk an. Mit mehr Möglichkeiten zur Charakteranpassung, mehr Fortschritten, die auch gespeichert werden, und den Storyelementen aus dem Solomodus wäre das richtig super! Das Grundgerüst ist schon da. Aber eben nicht mehr. Und bei aller Liebe zur Atmosphäre im Singleplayer: Irgendwann ertappe ich mich dabei, wie ich nur noch vor den Tyraniden weglaufe, weil ich keinen Bock auf die nächste monotone Schießerei habe. Die strunzdoofe KI ersetzt zudem einfach keine guten Mitspieler. Ein Left4-Dead oder Killing Floor spielt schließlich auch kaum jemand lange solo, oder?

bröselt und den Level so mit Leichen übersät. Wir lassen ganze Berge von Blut und Kadavern auf unserem Pfad zurück – murksen damit aber neben den Aliens auch nach und nach die Performance ab. So drastische Einbrüche, wie sie derzeit in den Steam-Foren vermeldet werden, verzeichnete unser Testsystem (Core i7-4790K, GTX 1060, 16 GB RAM) zwar nicht, in besonders großen Schlachten ging die Bildrate dennoch merklich in die Knie.

Wer keine Lust auf doofe KI-Kollegen hat, der kann Deathwing auch im Koop spielen. Dann kämpfen wir uns als Team von bis zu vier Terminatoren durch die neun Karten aus dem Solomodus, allerdings abgespeckt ohne Zwischensequenzen, ohne Reliquien ohne Tür-Hacking und ohne Speichern. Und oft auch einfach komplett ohne jeden Komfort. Wir haben fix ein paar Kollegen für eine Mehrspieler-Sitzung eingeladen. Jeder sucht seinen Favoriten aus einer Handvoll simpler



Umzingelt von Xenos: Alienhorden greifen in riesigen Mengen und aus allen Richtungen an.

Klassen aus, Anpassungsmöglichkeiten gibt es nicht. Dann klickt jeder noch auf »Ready«. Anschließend folgt ein Briefing, in dem wieder jeder Spieler angeben muss, ob er bereit ist. Bei einem Kollegen setzte hier die Steuerung aus. Noch ein Ladebildschirm. Beim Matchstart schmierte das Spiel bei Kollege eins ab, Kollege zwei war nur als schwebendes Namensschild anzutreffen. Mehrere Neustarts später kam endlich eine halbwegs spielbare Sitzung zustande.

Wir fangen jede Runde auf Charakterlevel 1 an, steigen maximal bis Level 4 auf und schalten dabei je nach Klasse eine Handvoll Waffen und Fähigkeiten frei – und beim nächsten Spiel ist alles wieder verloren. Alternativ starten wir auf Wunsch auf der Maximalstufe. Im Singleplayer gibt es zumindest drei simple Fertigkeitsstränge, in denen wir Passivboni und Psikräfte freischalten. Im Multiplayer wird das auf die erwähnten vier Level eingedampft. Das ist tragisch, weil die seltenen Höhepunkte des Spiels im Koop eigentlich ganz gut zur Geltung kommen. Problematischer als mit KI-Helfern sind im Multiplayer die engen Korridore, in denen nur der vorderste Spieler freie Sicht hat. Auch das gehört zu Space Hulk, aber wenn das Team nicht gut koordiniert ist, wird einfach gedrängelt, bis alle ins Gras beißen. Dann

wird darüber abgestimmt, ob es zurück an den Startpunkt oder direkt ins nächste Level gehen soll. Auch hier stürzte ein Kollege ab, der nächste Mitspieler hing auf ewig im Auswahlmenü fest, und wir fanden uns allein im neu gestarteten Level wieder. Und hatten damit auch erstmal genug. ★

SPACE HULK: DEATHWING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / Athlon FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / Athlon FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- überzeugende Space-Hulk-Optik
- Gemetzel epischen Ausmaßes
- grottige Animationen
- satter Waffensound
- einige Matschtextures

SPIELDESIGN

- etwas Charakterentwicklung im Singleplayer
- lausige Physiksimulation
- fast keine Charakterentwicklung im Multiplayer
- monotones Gameplay
- schlechte Partner-KI

BALANCE

- alle Waffen und Psikräfte sind brauchbar
- fünf gut ausbalancierte Mehrspielerklassen
- wie friendly fire
- vier Schwierigkeitsgrade
- konfuses Autosave-System ohne freies Speichern
- Optionen

ATMOSPHÄRE / STORY

- interessante Hintergrundgeschichte
- gute englische Sprecher
- fehlende Storyelemente im Multiplayer
- gute Zwischensequenzen
- düstere Warhammer-Atmosphäre

UMFANG

- über ein Dutzend Waffen und sieben Psikräfte
- Wiederspielwert
- nur neun Level
- keine Secrets im Multiplayer
- geringer
- vielen versteckten Relikten im Singleplayer

ABWERTUNG

Die Performance bricht auch auf starken Rechnern ein, und im Multiplayer machen es Bugs, Verbindungsprobleme und Abstürze sehr schwer, ein Spiel zustande zu kriegen.

FAZIT

Atmosphärisch toller Ego-Shooter, der an monotonem Gameplay, Performanceproblemen und einem schwachen Koopmodus krankt.

65

-10

55



Nicht jeder Korridor ist so breit wie dieser. In engen Gängen verdecken Mitstreiter die Sicht.