

Warhammer: Vermintide 2

LEFT4RATS

Genre: **Action** Publisher: **Fatshark** Entwickler: **Fatshark** Termin: **8.3.2018**
 Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** USK: **nicht geprüft**
 Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die Story von Warhammer: Vermintide 2 ist zwar seicht und die Mechanik nicht sonderlich komplex. Dafür setzt das Koop-Hack&Slay neue Maßstäbe für spektakulär inszenierte First-Person-Kämpfe. Von Philipp Elsner

»Guilty Pleasure« sagt man im Englischen, wenn man bei etwas wahre Freude empfindet, aber sich gleichzeitig auch ein bisschen dafür schämt. Genauso geht es mir mit den Kämpfen in Warhammer: Vermintide 2: Wenn ich mit Schwert, Axt oder Streitkolben in Horden von anstürmenden Rattenmenschen dresche und die Körpereile nur so fliegen, zaubert das immer wieder ein breites Grinsen auf mein Gesicht. Ist das falsch? Stimmt was nicht mit mir? Keine Ahnung! Aber es zeigt definitiv, dass die Entwickler von Fatshark beim Treffergefühl alles goldrichtig gemacht haben.

Das ist deshalb so wichtig, weil wir in Vermintide 2 die meiste Zeit mit Kämpfen verbringen. Erneut wird die Fantasy-Welt von Übersreik von den Skaven bedroht und erneut sollen fünf Helden im Koop-Modus für

Ordnung sorgen. Diesmal hat sich das Rattenvolk jedoch Verstärkung in Form der neuen Chaos-Fraktion dazu geholt. Aber Story hin oder Story her – im Klartext heißt das: Die aus dem Vorgänger bekannten Figuren Bardin, Kerillian, Victor, Sienna und Kruber metzeln sich in der Tradition von Left 4 Dead oder Killing Floor 2 wieder durch Gegner.

Im Gegensatz zu den genannten Koop-Konkurrenten setzt Vermintide 2 allerdings den Fokus auf Nahkampf – und der ist wirklich brachial. Jeder Hieb wird mit einem saten Soundeffekt begleitet, Feinde gehen in spektakulären Todesanimationen zu Boden und verlieren dabei gerne mal Arme, Beine oder den Kopf. Bolzen, Kugeln und Pfeile reißen unsere Widersacher rabiat von den Füßen und schleudern sie meterweit durch die Landschaft, Feuerbälle äschen ganze

Gruppen effektiv ein. Zwar ist das Kampfsystem mit normalen und schweren Angriffen, Blocken, Ausweichen und einer passiven und einer aktiven Spezialfähigkeit pro Charakter nicht gerade auf dem Niveau von For Honor oder Kingdom Come, trotzdem machen die Scharmützel richtig Laune.

Ein bisschen Rollenspiel

Für Abwechslung sorgen dafür die neuen Karrierepfade: Jeder der fünf Helden kann sich ab einem bestimmten Level für eine Karriere entscheiden, die sich auf das Aussehen, Bewaffnung und die Skills auswirken. So entstehen insgesamt 15 unterschiedliche Klassen. Zwerg Bardin können wir zum Beispiel vom Waldläufer mit Fernkampf-Fokus ab Level 7 zum Eisenbrecher ausbilden, der mit seinem Schild als Tank



Wenn alle vier Teamkollegen auf ein paar der rattenartigen Skaven eindreschen, fliegen buchstäblich die Fetzen.



Jetzt wird's brenzlig: Ein Rattenoger und ein Chaos-Magier wollen uns ans Leder und die Munition ist leer!



Am Ende jeder Mission wartet ein kniffliger Endkampf auf uns. Hier müssen wir ein dunkles Ritual der Gegner unterbrechen.

agiert und per Spezialfähigkeit die Aufmerksamkeit aller Feinde auf sich zieht. Auf Stufe 12 kann er dann zum Slayer umgerüstet werden, der mit Doppelläxten und Sprungangriff im Nahkampf austeilt.

Daneben gibt es für jeden Helden einen Talentbaum mit 15 passiven Boni, für den man alle fünf Stufenanstiege einen Skillpunkt erhält. Wenn sich die Heldentruppe zwischen den Missionen in ihrer Feste aufhält, kann man dort die Talentpunkte neu verteilen. Dieser ganze Rollenspiel-Unterbau liefert uns Raum zum Experimentieren mit den diversen Klassen-, Talent- und Waffenkombinationen und bietet so deutlich mehr Langzeitmotivation als der Vorgänger.

Zusammen und trotzdem allein

Während die meisten Standardgegner nur als harmloses Kanonenfutter enden und sich durch hartnäckiges Linksklicken einfach aus dem Weg räumen lassen, verlangen uns die unterschiedlichen Spezialgegner schon etwas mehr an Taktik ab. Skaven mit Schild und Rüstung oder die hünenhaften Chaos-Krieger in Vollpanzerung müssen wir gezielt an ihren Schwachstellen treffen, um Schaden zu verursachen. Andere Feinde halten uns mit Giftbomben oder sogar Maschinengewehren auf Distanz.

Richtig haarig wird es, wenn uns Rattenogger oder Chaos Spawns auf den Pelz rücken: Diese Zwischenbosse stecken enorm viel ein, haben einige fiese Tricks auf Lager und erledigen einen Helden mit nur wenigen Treffern. Hier ist Teamwork und das geschickte Kombinieren der Waffen und Fähigkeiten aller Gruppenmitglieder gefragt. Aber auch diese zusätzliche Herausforderung kann nicht ganz darüber hinwegtäuschen, dass der eigentliche Koop-Aspekt von Vermintide 2 noch ausbaufähig ist. Echtes Zusammenspiel der Helden ist eher selten gefragt, stattdessen wird meist nebeneinanderher gespielt bzw. gemetzelt.

Das fällt besonders auf, wenn wir solo losziehen und uns mit fremden Spielern per Matchmaking zusammenwürfeln lassen. Meist kommt man dann problemlos durch,

ohne auch nur ein Wort zu sprechen; jeder kämpft für sich allein. Da keine echte Rollenverteilung vorhanden (und auch nicht notwendig) ist, wird automatisch jeder zum Damage Dealer des Teams und versucht einfach nur, maximalen Schaden anzurichten. Synergie-Effekte oder ausgefeilte Koop-Mechaniken gibt es aber abseits von kleineren Gruppen-Buffs nicht. Dabei wären die Möglichkeiten gefühlt endlos! Wie wäre es zum Beispiel mit Eismagie, die Gegner verlangsamt und einfriert, sodass Nahkämpfer sie zerschmettern können? Warum gibt es keinen Aufklärer, der Feinde frühzeitig erspäh und für seine Kameraden markiert? Und wo ist der Unterstützer, der Teamkollegen mit Munition oder Lebenspunkten versorgt? Hier verschenkt Vermintide 2 viel Potenzial.

Am meisten Spielspaß kommt übrigens mit Freunden im Discord oder Teamspeak auf, wenn in hektischen Situationen alle durcheinander brüllen und man das blutige Chaos zusammen genießen kann.

Fantasy-Endzeit

Genießen kann man auch das gelungene Leveldesign von Vermintide 2, das im Vergleich zum Vorgänger noch mal eine ganze Schippe drauflegt. Die 13 Missionen führen



Einer der größten Kritikpunkte am ersten Vermintide war die fehlende Langzeitmotivation und das frustrierende Belohnungssystem. Entwickler Fatshark hat sich genau diese Problemzonen zur Brust genommen: Das Loot-System wurde sinnvoll verbessert und belohnt mich jetzt mit brauchbaren Items, auch wenn es noch lange nicht perfekt ist. Durch die Karrierepfade und Talentbäume habe ich das Gefühl, meinen Charakter wirklich weiterzubringen. Und durch die dynamische KI-Regie weiß ich nie, wo und wann mich die Gegner diesmal überraschen werden.

Trotzdem gehen mir viele der Änderungen noch nicht weit genug. Durch die alles beherrschende Heldenkraft fällt das Jonglieren zwischen Waffen mit verschiedenen Vor- und Nachteilen flach. Stattdessen weiß ich auf einen Blick, welcher Gegenstand stärker ist, und das Loot-System wird teilweise wieder obsolet.

Außerdem hätte ich mir mehr Optionen für echtes Teamplay gewünscht, die über einen kleinen Buff für meine Teamkollegen hinausgehen. Dafür entschädigen mich die spannend inszenierten Bosskämpfe am Ende jeder Mission und die schiere Freude an den fast schon unrealistisch blutigen Nahkämpfen. So wuchtig und kräftig haben sich Schwertkämpfe selten angefühlt!

die Heldentruppe durch liebeliche Kornfelder im Abendrot, durch düstere unterirdische Dungeons und durch mittelalterliche Burgen mit prächtiger Aussicht.

Vor allem die tolle Lichtstimmung und die Detailverliebtheit der Level sorgen für jede Menge wohlig düstere Atmosphäre. So finden wir am Wegesrand überfallene Kutschen mitsamt den Überresten der Insassen, entdecken aufgeknüpfte Leichen an Bäumen oder erkunden überwucherte Ruinen einer alten Elfen-Zivilisation.



Im Hauptquartier rüsten wir Waffen aus, verteilen Talentpunkte und zerlegen Items.

Die Vielfalt der Umgebungen mit weitläufigen Außenarealen und Tag- und Nachteinsätzen schlägt dabei die etwas eintönigen Maps des Vorgängers um Längen und bringt die postapokalyptische Stimmung der Warhammer-Welt super rüber.

Wie hältst du's mit der Lootbox?

Ebenfalls besser als im ersten Vermintide fällt das Loot-System aus: Bei jeder siegreichen Rückkehr in unser Hauptquartier erhalten wir Beutekisten mit mindestens einer Waffe und zwei anderen Items. Die Gegenstände sind im Gegensatz zum ersten Teil nicht komplett zufällig ausgewürfelt, sondern passen zur gespielten Klasse. So fällt es uns wesentlich leichter, unseren Lieblingshelden gezielt hochzuzüchten.

Die Waffenvielfalt ist ebenfalls angewachsen und liefert mit diversen Äxten, Schwertern, Hellebarden, Morgensternen, Bögen, Armbrüsten, Flinten und experimentellen Schusswaffen genug Auswahl für jeden Geschmack. Unerwünschte Ausrüstung müllt uns diesmal nicht einfach das Inventar zu, sondern kann per Crafting-System zerlegt und zur Verbesserung oder Herstellung anderer Waffen recycelt werden.

Dummerweise sind die konkreten Auswirkungen der Gegenstände oft Gefühlssache, denn Vermintide 2 versäumt es, uns wichtige Werte im Charakter-Menü mitzuteilen. So hilft es am Schluss wenig, wenn wir einen neuen Säbel ausrüsten, der unsere Chance auf kritische Treffer um fünf Prozent erhöht, wenn wir die Gesamtwahrscheinlichkeit für kritische Treffer nirgends finden können. Gleiches gilt für Lebenspunkte, Stamina und andere essenzielle Angaben.

Was am Ende bleibt, ist die sogenannte Heldenkraft. Dieses Attribut gibt die Gesamtstärke und damit den Schaden unseres Helden an und ermittelt sich aus dem Kraftwert aller angelegten Items und der Heldenstufe. Was tun wir also? Wir legen natürlich das jeweils eindeutig mächtigste Item in unserem Inventar an und schmelzen alles andere ein! Unterm Strich bietet das Loot-System dadurch wenige Feinheiten und bleibt



Ausweichen, blocken, zuschlagen: Das Tutorial bringt uns die Grundlagen des Kampfsystems bei.

oberflächlich. Wer sich langfristig einen komplett spezialisierten Charakter wie in einem waschechten Rollenspiel bauen will, guckt deshalb in die Röhre.

Große Sprüche, nix dahinter

Vermintide 2 bügelt konsequent die größten Schwächen seines Vorgängers aus: Statt spärlichem Zufalls-Loot gibt es jetzt mehr und vor allem nützlichere Ausrüstung, Rollenspiel-Elemente bringen mehr Langzeitmotivation, und die neue Chaos-Fraktion sorgt für Abwechslung bei den Gegnern. Also alles in Butter? Nicht ganz.

So bleibt auch im zweiten Teil die Story eher seicht und verkommt zu einer Randnotiz, die uns als Ausrede dient, endlose Massen an Skaven und Zombie-Kriegern zu zerlegen. Die Charaktere bleiben blass und haben zur Geschichte wenig mehr als nur pseudo-markige Einzeler beizutragen. Deshalb entwickeln wir nie echte Sympathie für unsere Heldentruppe oder identifizieren uns mit den Figuren.

Und auch wenn die Chaos-Anhänger optisch für mehr Vielfalt sorgen, bleiben auch sie meistens Kanonenfutter. Es macht letztlich kaum einen Unterschied, ob wir Scharen von Skaven oder düsteren Rittern vermöbeln

– hier bleibt die Chance für echte Gameplay-Neuerungen ungenutzt.

Grandiose Kämpfe, die diebische Freude an den fast schon lächerlich übertriebenen Splatter-Effekten, das tolle Level- und Missionsdesign sowie die Heroic Deeds, die uns bekannte Levels unter veränderten Bedingungen erneut und mit neuem Spaß durchspielen lassen, machen jedoch zusammen mit dem günstigen Preis die ein oder andere Schwäche locker wieder wett. ★

WARHAMMER VERMINTIDE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2300 / AMD FX-4350
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5870
6 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 / ATI Radeon R9
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- butterweiche Animationen
- stimmungsvolle Levels mit vielen Details
- satte Waffensounds
- abwechslungsreiche Umgebungen
- Clipping-Fehler bei Gegnerhorden

SPIELEDISIGN



- geniales Trefferfeedback
- motivierendes Loot-System
- Bossgegner erfordern Taktik
- echtes Teamwork selten gefragt
- Rollenspiel-Elemente arg seicht

BALANCE



- Tutorial
- vier Schwierigkeitsgrade
- Mechaniken und Skills einfach zu verstehen
- Klassen und Karrieren gut ausbalanciert
- kaum Belohnung nach Niederlagen

ATMOSPHÄRE / STORY



- Warhammer-Atmosphäre perfekt eingefangen
- toll inszenierte Bosskämpfe
- Spannung durch Zufalls-Spawns
- Geschichte eher belanglos
- Charaktere bleiben blass

UMFANG

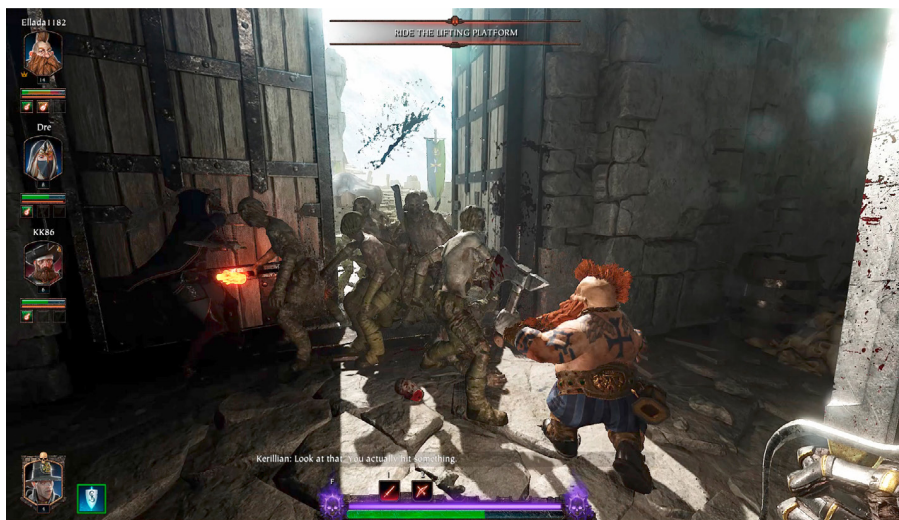


- 13 Missionen
- Wiederspielwert durch Heroic Deeds
- neue Waffen und Karrierepfade
- interaktive Heimatbasis mit vielen Möglichkeiten
- nach Erreichen der Maximalstufe wenig zu tun

FAZIT

Die Kämpfe, Missionen und das motivierende Klassensystem von Vermintide 2 trösten über die etwas seichte Spielmechanik hinweg.

83



Fleischwolf: An Engstellen wie dieser Tür lassen sich Horden kleinerer Gegner gut aufreiben.