Spiele, Bücher, Space Marines

FASZINATION WARHAMMER 40.000

Mit Miniatur-Massenschlachten startete vor mehr als 30 Jahren die Erfolgsgeschichte von Warhammer 40.000. Heute sind die Space Marines auch auf PC und Konsolen heimisch.

Von Gloria H. Manderfeld

Gloria H. Manderfeld
Gloria H. Manderfeld lernte Warhammer bereits 1996 bei einem Englandaufenthalt kennen und war sofort infiziert, sodass sie mehrere »White Dwarf«-Ausgaben in den ohnehin schon übervollen Trekking-Rucksack quetschte. Vom Abiturgeld kaufte sie sich ihre erste Warhammer-Fantasy-Box mit Armeen der Bretonen und Echsenmenschen und entwarf für ihre Bretonen eine eigene Heraldik. Dan Abnetts Warhammer-40.000-Romane machten sie schließlich auch zum bekennenden 40K-Fan – momentan liest sie sich wieder durch die umfangreiche »Horus Heresy«-Reihe

Warhammer-Umsetzungen haben eine lange Tradition in der Welt der Computer- und Videospiele. Ob das anstehende Warhammer 40.000: Space Marine 2 oder das kürzlich für den PC erschienene Chaos Gate: Daemonhunters, sie entführen euch in die brutale Welt einer fernen, bitteren Zukunft. Jedes Spiel beleuchtet aber nur einen gewissen Teil des abwechslungsreichen Science-Fiction-Settings von Warhammer 40k. Wir werfen für euch in diesem Artikel einen ausgedehnten Blick auf das große Ganze, die Space Marines sowie die Anfänge des Spiels in den 1980er-Jahren.

Endloser Krieg ohne Hoffnung

Für die Menschheit sieht es im 41. Jahrtausend richtig düster aus: Das einst strahlende, aus mehr als einer Million Welten bestehende Imperium der Menschen wird von allen Seiten angegriffen. Sein Anführer, der Gott-Imperator, liegt als langsam verfaulende Leiche in seinem Thron auf Terra eingeschlossen und kann allein durch seine magischen Psi-Kräfte einen größeren Angriff dämonischer Armeen auf das zerfallende Reich verhindern. Die aus übermenschlich starken Space Marines und Truppenverbänden einfacher Menschen bestehende imperiale Armee kämpft allerdings an zu vielen Fronten gleichzeitig. Auf den Schlachtfeldern der Zukunft geht es nämlich unter anderem gegen verschiedenartigste Chaos-Dämonen, kampfwütige Orks, elegante

WARHAMMER FÜR LESE-FANS

Einen guten Einstieg in die Geschichte und Welt von Warhammer 40.000 bietet die »Horus Heresy«-Buchreihe, die inzwischen knapp 60 Bücher umfasst und in mehreren Sammelbänden sowohl digital als auch als physische Ausgabe erhältlich ist. Lasst euch von diesem Umfang aber nicht beirren: Schon die ersten Bände vermitteln viel Hintergrundwissen über den Grundkonflikt der Spielwelt, die Space Marines und das Leben der einfachen Menschen in dieser lebensfeindlichen Galaxis. Soll's weniger episch werden, findet ihr in Dan Abnetts »Eisenhorn«-Buchreihe spannenden Lesestoff rund um die Abenteuer des gleichnamigen Inquisitors. Ebenfalls empfehlenswert ist Abnetts Buchreihe um »Gaunts Geister«, in der ihr eine Abteilung der imperialen Armee unter der Führung des Kommissar-Oberst Ibram Gaunt begleitet.

Das düstere Warhammer 40.000 verlagert das Fantasy-Setting des beliebten Warhammer ins All – samt dicken Feuerwaffen.

Space-Elfen, fressgierige Alien-Kreaturen und rachsüchtige Metallskelett-Androiden. Blöd, dass zusätzlich vor 10.000 Jahren ein guter Teil der Space Marines während der Horus-Häresie gegen den Imperator meuterte und vom Chaos verdorben wurde, sodass sie nun als mutierte Krieger auch noch gegen die einstigen Waffengefährten antreten.

Wegen des andauernden, alles beeinflussenden Krieges gibt es keine soziokulturellen Entwicklungen und wissenschaftlichen Fortschritte mehr, die menschliche Zivilisation ist dem Kollaps nahe. Das liegt neben dem wachsenden Einfluss der Kulte bösartiger Götter auch daran, dass viele Planeten des Imperiums bereits seit Jahrzehnten Kriegsschauplätze und entsprechend zerstört sind. Auf noch nicht angegriffenen Planeten leidet die Bevölkerung unter extremen Kriegssteuern und stark eingeschränkten Freiheitsrechten, da die Regierungen so für mehr Sicherheit sorgen wollen. Gleichzeitig versucht die dem Glauben an den Gott-Imperator vertretende Ekklesiarchie durch ihre Inquisitionsabteilung den Einfluss dämonischer Kulte und Ketzer auf die Menschheit auszumerzen. Angesichts so vieler Bedrohungen wird schnell klar: Dieser ewige Krieg ist für die Menschen nicht zu gewinnen. Sie können nur versuchen, so lange wie möglich durchzuhalten, damit das Licht der Hoffnung nicht völlig erlischt. Da hilft nur Gewalt, und zwar viel davon! Folglich geht es in allen Spielen, Büchern und beim zugrunde liegenden Tabletop-Spiel zu Warhammer 40.000 vor allem um den Krieg in vielen verschiedenen Facetten.

Erfolgsstory aus den 1980ern

Mit kleinen Figuren und viel Krieg auf dem Tisch startete die Erfolgsgeschichte Warhammer im Jahr 1983. Damals brachten die Spieledesigner Bryan Ansell, Richard Halliwell und Rick Priestley für das Unternehmen Games Workshop in England die erste Edition des Tabletop-Spiels »Warhammer: The Mass Combat Fantasy Role-Playing Game« auf den Markt. Darin kämpften Menschenritter, verschiedene Elfenvölker, Orks, Echsenmenschen, die rattenartigen Skaven, Zwerge und andere klassische Fantasy-Wesen auf einer der realen Erde nachempfundenen

Warhammer 40k ist zuvorderst ein Tabletop-Spiel: Space Marines der Space Wolves kämpfen auf Seiten des Imperiums gegen mit dem Chaos verbündete Space Marines der Thousand Sons.

Zwei Gangs bekriegen sich im Necromunda-Szenario im Schutz verschiedener Geländebauten.

DUNKEL, DÜSTER, GRIMDARK

Mit dem Slogan »In the grim darkness of the far future there is only war.« (»In der Finsternis der fernen Zukunft gibt es nur Krieg.«) wird Warhammer 40.000 auch heute noch beworben. Dieser pessimistische und düstere Entwurf der in einer alternativen Zukunft der Erde angesiedelten Spielwelt prägte Ende der 1990er Jahre den Genrebegriff »Grimdark« entscheidend, in dessen Szenarien niemand ehrenhaft handelt und in der allein das Recht des Stärkeren gilt. George R. R. Martins Fantasy-Buchreihe »A Song of Ice and Fire«, die als TV-Serie »Game of Thrones« adaptiert wurde, ist einer der international bekanntesten Genrevertreter, ebenso die »Batman«-Filmtrilogie von Christopher Nolan.

Mit Miniaturen fing alles an: Die an ihrer blauen Rüstung leicht erkennbaren Ultramarines sind einer der bekanntesten Space-Marine-Orden.

Welt mit an Mittelalter und frühe Renaissance angelehnten Waffen und natürlich viel Magie in großen Schlachten gegeneinander.

Schon 1987 wagte Games Workshop den Vorstoß ins SciFi-Genre und veröffentlichte das Spielsystem »Warhammer 40.000: Rogue Trader«. Dessen Regelwerk konzentrierte sich stärker als die ursprüngliche Fantasy-Variante auf kleine, von Umgebungseffekten, Spezialfähigkeiten und Zusatzausrüstung bestimmte Scharmützel und beinhaltete mehr Rollenspielelemente. Diese wurden allerdings bereits in der zweiten Edition (1993) verringert, um den Fokus stärker auf die Kampfinhalte zu legen. Mit der dritten Edition (1998) für Warhammer 40.000 wurden die Regeln schließlich stark verändert und zielgerichtet vereinfacht, um den Spielern größere Schlachten zu ermöglichen. Seit dem 25. Juli 2020 ist bereits die neunte Edition auf dem Markt, während das deutlich umsatzschwächere Fantasy-Warhammer im Juli 2015 eingestellt und durch den Produktnachfolger »Warhammer: Age of Sigmar« mit flexibleren, einfacheren Regeln und optisch ansprechenderen Modellen ersetzt wurde. Unter Oldschool-Fans des Fantasy-Spiels war die Umstellung aber eher unbeliebt.

Neben den beiden gegnerischen Armeen ist das besonders aufwendig gestaltete Terrain ein echter Blickfang.

Vom Spieltisch auf den Bildschirm

Unterschiedliche, aber in derselben Welt wie Warhammer 40.000 angesiedelte Spiele bringen zusätzlich Abwechslung ins Geschehen: Beispielsweise zieht ihr in den Makropolen des futuristischen, dystopischen Planeten »Necromunda« mit maximal neun Gangmitgliedern in den Kampf. Diese verbessert ihr durch in Kämpfen erhaltene Erfahrungspunkte, daneben erobert ihr Ressourcen, Ausrüstung und Territorien für die gewählte Gang. So entwickelt sich von Gefecht zu Gefecht eine längere, dynamische Geschichte.

Im inzwischen eingestellten Szenario »Gorkamorka« heizt ihr als rivalisierende Orks auf verrückten Karren durch eine Wüstenwelt und verteidigt Forts, sammelt Schrott, tauscht Gefangene aus und erkundet die Mysterien der Welt. Daneben gibt es mit »Freihändler«, »Schattenjäger« und anderen verschiedene Tischrollenspielregelwerke, die euch in die Rolle von freien Raumschiffkapitänen und deren Besatzung, Inquisitoren und deren Gefolge, Space Marines, imperialen Soldaten oder Chaosanhängern schlüpfen lassen.

Brettspiele wie »Space Crusade« (siehe Kasten »Star Quest«), »Space Hulk« oder das Sammelkartenspiel »Dark Millennium« sollten Warhammer auch anderen Spieler-

Es geht bei den Umsetzungen nicht immer rollenspielig zur Sache. Warhammer 40.000: Space Marine setzt beispielsweise auf Action.

gruppen zugänglich machen, hatten aber durchwachsenen Erfolg. Da erreichten die im Warhammer-Universum angesiedelten Computer- und Handyspiele unterschiedlichster Machart deutlich mehr Interessenten. Für Warhammer Fantasy sind bislang 31 Spiele erschienen, dazu kommen sieben Age-of-Sigmar-Spiele und ganze 60 Titel (inklusive DLCs) für Warhammer 40.000. Die Auswahl reicht von einem (inzwischen eingestellten) MMORPG über knallharte Shooter bis hin zu Echtzeitstrategie mit Weltraumgefechten. Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters reiht sich unter die rundenbasierten Strategiespiele im XCOM-Stil ein.

Schlachtfeld Esstisch!

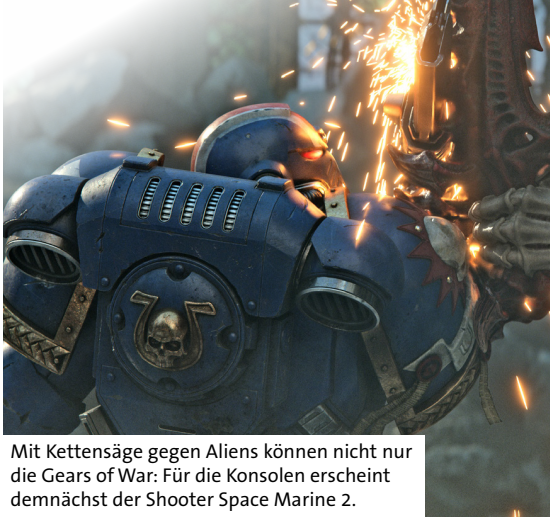
Was macht man eigentlich bei einem Tabletop-Spiel? Gespielt wird diese Warhammer-Version auf einer freien Fläche, meist einer breiten Tischplatte – daher auch die Bezeichnung Tabletop. Gerade große Armeen brauchen eine Menge Platz, wenn noch durch Pappscheiben symbolisierte Zauber und Flächenangriffe sowie umfangreiche Truppenbewegungen dazukommen. Die Tischplatte wird durch Geländegegenstände wie Gebäude, Ruinen, Baumgruppen sowie bedruckte Unterlegmatten mit verschiedenen Bodenarten zum individuellen Schlachtfeld gestaltet. Durch Bodeneffekte und unterschiedliche Deckungsmöglichkeiten steigt der taktische Anspruch der Kämpfe zusätzlich. Da die wenigsten Spieler so viel Platz zu Hause haben, finden in den Games-Workshop-Läden regelmäßig nach Ladenschluss Turnierabende statt, zu denen Fans ihre Armeen mitbringen können. Generell treten bei einer Runde Warhammer Fantasy oder 40.000 zwei oder mehr Spieler mit ihren aus selbst bemalten Miniaturen bestehenden Armeen gegeneinander an und versuchen, vereinbarte Schlachtziele zu erreichen. Die können darin bestehen, die gegnerische Armee auszuradieren, einen bestimmten Ort zu erobern (und zu halten) oder auch ein wichtiges Modell aus der anderen Armee auszuschalten. Manche Warhammer-Enthusiasten richten mit ihren menschlichen Rittern vom Volk der Bretonen sogar Turniere mit eigens erfundenen Regeln aus.

Die Armeegröße und damit die Menge der verwendeten Modelle wird durch den Maximalpunktwert beschränkt, den alle Beteiligten vor einer Schlacht und der Aufstellung der Armeen vereinbaren. Jedes Modell besitzt dabei einen von Ausrüstung, Fähigkeiten, erlernten Zaubern und Kampfstärke bestimmten Punktwert. So sind beispielsweise Armeen mit extrem vielen schwachen Kämpfern möglich, die ihre schiere Masse als Vorteil nutzen und ihre Gegner einfach überrennen. Alternativ setzt ihr auf hochspezialisierte und aus mächtigen Modellen bestehen-

Spieler von Warhammer: Age of Sigmar bei einem Massenturnier während der »The Wonders of the Algoraxi«-Kampagne.

Dabei kostet die auf Amazon »nur« 284 Euro.

In dieser Szene aus Warhammer 40.000: Mechanicus röstet ein Tech-Priester seine Feinde.



Mit Kettensäge gegen Aliens können nicht nur die Gears of War: Für die Konsolen erscheint demnächst der Shooter Space Marine 2.

Bei Battlefleet Gothic: Armada 2 (2019) geht es im Weltraum richtig zur Sache.

Die Grey Knights sind die vom Chaos unantastbaren Dämonenjäger des Warhammer-Universums.

de Kleingruppen, bei denen jeder Ausfall spürbare Konsequenzen hat. Üblicher ist jedoch eine ausgewogene Mischung aus wenigen starken Anführern mit einer überschaubaren Menge an normalen Kämpfern. Kampfzüge werden reihum durchgeführt, während derer die Spielenden ihre Armeen auf dem Spielfeld bewegen, Zauber ausführen oder Spezialeffekte ansagen.

Das Hobby Warhammer lebt aber nicht vom gemeinsamen Kämpfen allein: Für viele ist das Davor durch das Bemalen der Figuren und den Bau der Geländeteile ebenso wichtig wie oder sogar wichtiger als eine darauffolgende Schlacht. Sowohl auf Twitch als auch auf YouTube gibt es eine aktive Community, in der Mal- und Bautipps durch Tutorials und Livestreams vermittelt werden oder ihr besonders begabten Künstlern zuschauen könnt, wie sie aufwendige Miniaturen gestalten. Mit dem Hashtag #paintingwarhammer markieren Künstler ihre Arbeiten auf Instagram. Games Workshop veranstaltet zusätzlich jährliche Malwettbewerbe, bei denen die besten Malarbeiten prämiert und in der Warhammer-Hobbyzeitschrift »White Dwarf« präsentiert werden.

Superhelden der Zukunft

Wenn wir schon beim Krieg sind: In der fernen Zukunft wird der auf der Seite der Menschen hauptsächlich mit Infanterie, Kampffahrzeugen, »Titanen« genannten Mechs und den Space-Marine-Legionen ausgefochten. Aber was hat es mit den Space Marines auf sich? Die einst für einen Eroberungsfeldzug des Imperators gezüchteten, ausschließlich männlichen Krieger des Adeptus Astartes werden durch die Implantation eines zusätzlichen Organs mit spezieller Gensaat zu genetisch veränderten Superkriegern. Es waren übrigens die einfachen imperialen Bürger, die die Astartes zuerst als Space Marines bezeichnet haben. Mit einer durchschnittlichen Größe zwischen 2,10 und 2,30 Metern, in die Haut implantierten Servorüstungs-Anschlussbuchsen, einem stechenden Körpergeruch auf Ammoniakbasis, extremer Muskulatur und länglichen Gesichtszüge sind die Space Marines unter normalen Menschen unverkennbar. Astartes-Blut kann die allermeisten Giftstoffe filtern, daneben heilen die Superkrieger Verletzungen um ein Vielfaches schneller als gewöhnliche Menschen und verfügen über verbesserte Reflexe. Also beste Voraussetzungen, um auch schwerste Gefechte zu überleben! Gelingt es einem Feind nicht, einen Astartes zu töten, sind sie durch ihre genetische Manipulation unsterblich – weder Alterung noch Krankheit können ihnen etwas anhaben. Nach dem Tod entnehmen die Apothecarii, Mediziner der Space Marines, gefallenen Kriegern die Gensaat, damit daraus neue Space Marines gezüchtet werden können.

Übermenschlich oder unmenschlich?

Im Vergleich zum normalen Menschen ist das Leben der Astartes ausschließlich darauf ausgerichtet, was ihnen im Kampf

nutzt: Ihre Lebensweise entspricht dem durchorganisierten Alltag von Kampfmönchen, die einzelnen Krieger betrachten einander als Brüder mitsamt wohlwollender geschwisterlicher Rivalität, durch die sie sich zu besseren Leistungen antreiben. Durch ihre Disziplin ignorieren Space Marines störende Empfindungen wie Furcht weitestgehend, sie sind zudem sehr stolz auf ihre Fähigkeiten, und ihr starkes Selbstvertrauen lässt sie selbst in schwierigster Lage selten verzweifeln. Dafür wurde ihnen der Sexualtrieb weitestgehend weggezüchtet und äußert sich nur noch in dem Wunsch, die eigene Gensaat in der Erschaffung neuer Space Marines weitergegeben zu sehen. Obwohl in verschiedenen Büchern immer wieder beschrieben wird, dass sie auf Frauen attraktiv wirken und Ziel von Flirts werden, können Astartes mit dieser Art Sozialverhalten nicht umgehen und reagieren maximal mit einem gewissen Beschützerinstinkt.

Jeder Orden hat neben einem Primarch genannten, ungleich stärker gezüchteten Anführer ein eigenes Farbschema und eigene Tugenden, denen die Krieger in der Schlacht besonders nacheifern. Die hoch angesehenen Ultramarines streben beispielsweise danach, die im Codex Astartes gelehrten Taktiken möglichst effektiv umzusetzen und besonders diszipliniert zu kämpfen. Die Iron Hands handeln hingegen logisch und verachten die Schwäche des Fleisches, viele ihrer Krieger ersetzen auch noch völlig intakte Körperteile durch künstliche. Bionik, um sich so Stück für Stück zu perfektionieren. Die Space Wolves wiederum suchen vor allem den Ruhm in der Schlacht und zeigen einen besonders wilden und aggressiven Kampfstil — und so weiter und so fort.

Mit Rittern gegen Dämonen

Unter den 14 aktuell in der Spielwelt angesiedelten imperiumstreuen Space-Marine-Orden sind die Grey Knights, mit denen ihr aktuell in Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters auf dem PC losziehen könnt, eine echte Ausnahmeerscheinung. Während normale Space Marines durch die Einflüsterungen der Kräfte des Chaos durchaus korrumpiert werden können, wurden die Grey Knights aus dem genetischen Material besonders widerstandsfähiger Legionäre gezüchtet. Da alle latente Psioniker sind, werden sie während ihrer Erschaffung mit einem geistigen Schild versehen, der sie zum Glück für die Anwürfe des Chaos unkorrumpierbar macht. Denn so kampfstark Astartes auch sind, gerade ihr Stolz und ihre Kampfeswut machen sie für die Beeinflussung düsterer Mächte anfällig. Ach, es ist ja immer irgendwas, auch in Warhammer 40.000.

Grey Knights dienen dem Gott-Imperator ausschließlich als im Geheimen agierende Dämonenjäger und nutzen besondere Waffen im Kampf. In Daemonhunters greift ihr unter anderem zu Psi-Schwertern, -Lanzen, -Hämmern und die allein den Grey Knights vorbehaltene, psionisch abgeschirmte Aegis-Servorüstung, auf denen Reinheitssiegel, Sinnsprüche und Schutzrunen den Träger im Kampf gegen Warpwesen unterstützen sollen. Beste Voraussetzungen also, um mit dem fiesen Dämonengezücht mal so richtig den Boden aufzuwischen. ★

STAR QUEST: WARHAMMER 40K FÜR EINSTEIGER

1990 erschien mit Star Quest eine vereinfachte Brettspielversion von Warhammer 40k. Ähnlich wie beim populären Fantasy-Pendant Hero Quest fanden Abenteuer hier auf einem Spielbrett statt, das dem Spielleiter mit seinen variierbaren Räumen und Korridoren jede Menge Möglichkeiten bot, seine Spieler durch turbulente Weltraumabenteuer zu jagen. Highlight von Star Quest sind die kleinen Plastikfiguren, die über das Brett bewegt werden. Je nach Lust, Laune und Talent konnte man sie natürlich genau wie die Warhammer-Figuren fantasievoll bemalen und personalisieren. Zusatzpacks erweiterten Storys und Figurenkontingent. Interessant an Star Quest ist, dass die deutsche Version, ähnlich wie es damals bei härteren Videospielen beinahe an der Tagesordnung war, erheblich »angepasst« wurde. Im Gegensatz zur englischen Fassung des Spiels, Space Crusade, wird in Star Quest mit Betäubungsstrahlern statt tödlichen Waffen hantiert, und einige zu martialische Details der Grimdark-Hintergrundstory wurden ebenfalls verharmlost. Wer heute auf die Suche nach einem gebrauchten Exemplar des Spiels geht, muss tief in die Tasche greifen, denn für komplette Spiele werden mitunter bis zu 400 Euro verlangt.

Star Quest ist die vereinfachte Brettspielversion von Warhammer 40k.

Auf dem Spielbrett könnt ihr Wände hochziehen und Figuren umherbewegen. (Bild: gamer83.de)