

Captain Titus vom Orden der Ultramarines sucht gegen die Heerscharen von Orks am liebsten die direkte Konfrontation.

**Früher hat Relic komplexe Strategiespiele wie Dawn of War entwickelt, nun stricken die Kanadier ein simples Actionspiel. Aber immerhin ein ordentliches.** Von Sebastian Klix

Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Relic Entertainment (Dawn of War 2: Retribution GS 04/11: 86 Punkte)**  
Termin: **6.9.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7037](http://GameStar.de/Quicklink/7037) Auf DVD: Test-Video

### + Stärken

+ brachiale Action  
+ gute Umsetzung der Warhammer-Vorlage

### - Schwächen

- monotoner Spielverlauf  
- abwechslungsarmes Leveldesign

# Warhammer 40.000 Space Marine

**D**as 41. Jahrtausend: Die Menschheit hat den Welt- raum erobert und zahlreiche neue Planeten bieten Lebensraum für ehemalige Erdenbürger. Doch das Leben ist auch in der Zukunft kein Kaffee- kränzchen – im Gegenteil. Überall im Uni- versum lauern Gefahren, die das Menschen- imperium bedrohen: Zerstörungswütige Orks und dem Wahnsinn verfallene Cha- oskrieger heizen den Eroberern ordentlich ein und treiben die Menschheit bis an den Rand der Vernichtung.

Doch noch ist nicht alles verloren: Die Space Marines, genetisch manipulierte Super- kämpfer, treten der Bedrohung immer wie- der erfolgreich entgegen. So steckt uns das Actionspiel **Warhammer 40.000: Space Ma-**

**rine** in die extradick gepanzerte Haut von Captain Titus, Mitglied des Ordens der Ultramarines, der auf der Industriewelt Graia mal ordentlich aufräumen soll. Dort sind nämlich regelrechte Fluten von Orks (also so richtig, richtig viele) eingefallen, die es auf eine neu entwickelte Waffe mit Planeten- zerstörungspotenzial abgesehen haben. Nicht auszudenken, was passieren würde, wenn die Grünhäute diese Waffe in ihre Pranken bekämen ...

Bereits das Intro, in dem Captain Titus per Sprungmodul (einer Art Jetpack) von einem Raumschiff abspringt und im Alleingang einen Transporter zerlegt, macht Lust darauf, mit der Ein-Mann-Armee loszuziehen und Orks zu jagen. Derartig spektakuläre Szenen werden wir jedoch auch im weiteren Verlauf vor allem in Zwischensequenzen zu Gesicht bekommen. Der Ultramarine und seine Kameraden kämpfen sich in erster Linie auf festem Boden durch wahre Fluten grüner Lei-

## ! Steam-Pflicht

**Space Marine** ist an Valves Online- Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte DVD- Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein kostenloses Konto geknüpft werden. Ein Weiterver- kauf wird damit unmöglich.



Etwa zur Mitte des Spiels haben auch die **Chaos Space Marines** ihren Auftritt.



Space Marines werfen sich am liebsten mit dem **Kettenschwert** direkt in den Nahkampf gegen zahlreiche Orks.

## Collector's Edition

In Deutschland exklusiv bei Media Markt ist auch eine Collector's Edition für knapp 70 Euro erhältlich. Neben dem Spiel enthält diese ein Hardcover-Artbook, ein Reinheitssiegel der Space Marines (das »Sigillum Sanctum«), eine Soundtrack-CD sowie 25 Sammelkarten. Obendrauf gibt's zwei spezielle DLC-Codes, die ein goldenes Ketten Schwert sowie vier spezielle Rüstungen freischalten. Besonders auffällig ist die gelungene Verarbeitung und Gestaltung der Box selbst. Für Warhammer-Fans und Sammler ist diese Sonderaufgabe durchaus eine Überlegung wert.



gen Anhänger der Imperialen Armee sind in **Space Marine** auch mit von der Partie. Schön, denn der Auftritt der Chaos Marines bei gut der Hälfte der Solokampagne bringt

## »Deckung ist für Feiglinge!«

zumindst etwas Abwechslung in das Spielgeschehen – mittlerweile hat man sich an den immer gleichen Orkmassen einfach mehr als satt gesehen und gehört. Wesentlich raffinierter als die dödlichen Raufbolde sind die Chaos-Vertreter – der Tabletop-Vorlage zum Trotz – allerdings auch nicht.

Was die Gegner durch ihren IQ nicht schaffen, gelingt ihnen durch ihre schiere Masse:

ber. Ein Deckungssystem oder dergleichen gibt es nicht, das entspricht dem Vorbild – Space Marines stürzen sich bevorzugt frontal in die Schlacht und vertrauen auf ihre Panzerung sowie ihr Kampfgeschick.

Da neben dem Betätigen der Angriffstasten (innerhalb eines rudimentären Kombo-systems) andere Spezialmanöver fehlen, gestaltet sich der Spielablauf recht simpel, einigen dürfte es nach einiger Zeit gar zu monoton werden. Die meiste Zeit hetzten wir von einem vor Feinden berstenden Ort zum nächsten. Dort nahmen wir die Alien-Horden erst unter Dauerfeuer, um den wütenden und grölenden Mob anschließend per Kettenschwert auseinander zu nehmen. Die Kämpfe sind richtig schön wuchtig, aber auch sehr gradlinig und einfach gestrickt.

Brachiale Dauer-Action kann durchaus Spaß machen, was bereits diverse andere simpel gestrickte Ballerorgien wie **Bulletstorm** und Schnetzelein wie **Darksiders** bewiesen haben. Diese runden das Paket jedoch oftmals mit abwechslungsreichen Gegnern, unter-

schiedlichen Schauplätzen und einer breiten Palette an Angriffsmöglichkeiten ab. In **Space Marine** wird das Geschmetzel aber bald zur Routine. Das liegt vor allem an den extrem linearen, sich stark ähnelnden und oft künstlich gestreckt wirkenden Schauplätzen, an denen wir immer mit derselben Flut an gleichen Gegnern konfrontiert werden. Zu lange stampfen wir durch immer wiederkehrende Stadtruinen oder Lagerhallen, um die immer gleichen Orktrupps zu bekämpfen. Erinnerungswürdige Momente und »Aha!«-Effekte sind rar gesät. Hier hätte das Vorbild mit seinen Dschungel-, Wald- und Sumpfplaneten mehr zu bieten gehabt.

Nur gelegentlich wird der Spielverlauf etwas aufgelockert, etwa durch moorhuhnartige Ballereinslagen an Geschützen oder Abschnitten, in denen wir uns ein Sprungmodul umschnallen. Dann wird die Spielumgebung plötzlich offener und mehrstöckig. Das Ganze ist echt Spaßig, steckt in dem Apparat doch jede Menge Saft, mit dem wir uns mit Wucht vom Himmel mitten in die Orkmassen stürzen und ordentlich Chaos anrichten. Apropos Chaos: Die abtrünnigen, ehemali-

## Der Multiplayer-Modus

Neben der Einzelspielerkampagne bietet **Warhammer 40k: Space Marine** auch zwei Multiplayer-Modi: »Auslöschung« entpuppt sich als klassisches Team-Deathmatch, »Annektieren« ähnelt dem Conquest-Modus von **Battlefield 2**: Wir müssen Stützpunkte erobern und halten. Die Gefechte werden bisher nur auf mageren fünf Karten ausgetragen, auf denen sich je acht Space Marines und Chaos Marines gegenseitig die Birnen eindeppern. Zur Auswahl stehen drei Klassen: Der Taktische Marine entspricht dem Standard-Frontkämpfer mit Sturmbolter, der Devastator (Space Marines) respektive Havoc (Chaos) lichtet die Reihen mit seinem schweren MG, das er auch an Ort und Stelle montieren kann. Zu guter Letzt wäre da noch der Raptor, der per Sprungmodul mitten in die Gegnerhorde hüpfert und unvorsichtige Gegner im Nahkampf ausknockt. Für besiegte Feinde, eingenommene Stützpunkte und absolvierte Herausforderungen

der Marke »Erledige zehn Gegner mit dem Sturmbolter« gibt's Erfahrungspunkte. So steigen wir im Rang auf und schalten weitere Waffen, Perks und optische Verzierungen frei, mit denen wir individuelle Charaktere erstellen können – **Call of Duty** lässt grüßen. Das System motiviert, und die Online-Gefechte haben ordentlich Wumms, allerdings leiden die Multiplayer-Schlachten unter dem überschaubaren Umfang sowie häufig auftretenden Verbindungsproblemen. Zudem funktioniert das Matchmaking-System nicht immer ganz zuverlässig und hängt sich gerne auf.

Für Mitte Oktober hat THQ einen kooperativen Multiplayer-Modus angekündigt, der per kostenlosem DLC nachgereicht werden soll. Allerdings lässt sich dadurch nicht die reguläre Solo-Kampagne gemeinsam mit Freunden bestreiten. Der Koop-Modus soll sich auf einen »Horde«-Modus beschränken, bei dem sich die Spieler immer stärker werdenden Feindwellen entgegenstellen.



Bei »Auslöschung« gibt's klassisch auf die Rübe.



In »Annektieren« erobern wir Stützpunkte.



**Captain Titus (Mitte)** und seine Kameraden sollen auf dem Planeten Graia eine Superwaffe sicherstellen.



Die Spielabschnitte mit dem **Sprungmodul** bilden die einzig wirkliche Abwechslung im Spielverlauf.

zur ernstesten Gefahr werden. Um sich der Gegnerflut zu erwehren, steht uns ein nettes und alle Angriffsoptionen abdeckendes Waffenarsenal zur Verfügung. Darunter natürlich die **Warhammer**-typischen Bolter in

## »Waaagh!«

Sturm-, MG- und Scharfschützenausführung als auch Plasmawaffen, Laserkanone und Co. Der sauber funktionierende Fernkampf spielt allerdings nur die zweite Geige, denn für Space Marines gibt es nichts Schöneres, als sich direkt ins Schlachtengetümmel zu werfen. Dafür bietet sich ihnen vor allem das legendäre Kettenschwert an. Die Angriffsmöglichkeiten sind dabei allerdings auf ein Minimum begrenzt. Die Nahkampfwaffen verfügen zwar über Combo-Optionen, diese beschränken sich aber fast ausschließlich aufs wilde Geklicke der rechten Maustaste. Einzig das Betäuben und anschließende Exekutieren von Gegnern per zugewiesener Taste sticht daraus hervor – denn dies stellt die primäre Möglichkeit dar, Gesundheit wiederherzustellen. Durch die Dezimierung von Gegnern füllt sich mit der Zeit auch unser »Wildheitsmodus«. Ist dieser voll, versetzen wir uns auf Tastendruck in einen Kampfrausch, der uns neben erhöhtem Schaden und Zeitlupenmodus beim Einsatz von Schusswaffen auch eine Regeneration unserer Lebenskraft beschert.

Grafisch macht **Space Marine** einen soliden, aber keineswegs überragenden Eindruck. Das liegt in erster Linie an der allgegenwärtigen Detailarmut der Schauplätze, die zudem meist mit denselben grau-braunen Texturen auskommen müssen. Das passt zwar zum dystopischen **Warhammer**-Universum, trotz allem hätte die Vorlage mehr

Spielraum für optische Abwechslung geboten. Dynamische Beleuchtung mit einigen Partikeleffekten und Echtzeitschatten retten **Warhammer 40.000: Space Marine** die Grafikkurven. Auch die Effekte können sich durchaus sehen lassen – dem Imperator sei Dank, kracht es doch im Sekundentakt an jeder Ecke. Das schafft in den besten Momenten eine schön dichte Atmosphäre, vor allem für Fans des Szenarios ein Erlebnis. Hier kommt zudem die gelungene Soundkulisse samt passender Musikuntermalung hübsch zur Geltung.

Eine Ausnahme bildet lediglich die verbesserungswürdige deutsche Sprachausgabe inklusive nicht immer vorhandener Lippen-synchronität, was die – selbst für **Warhammer**-Verhältnisse – recht belanglose Handlung nicht gerade intensiver macht. **SKK**



### Rückzug ist keine Option!

Sebastian Klix  
Redaktion  
redaktion@gamstar.de

Ich bin mit Warhammer aufgewachsen – und mit gepflegten Action-Feuerwerken. Trotzdem stellt sich für mich in Space Marine bereits nach einem Drittel der Spielzeit eine gewisse Monotonie ein. Die Ultramarines in den brachialen Kampf zu werfen ist ja eine schöne Sache, dann aber doch bitte mit etwas mehr Abwechslung – die Vorlage hätte hier genug zu bieten gehabt. Warhammer-Fans, die brachiale Action mögen, können noch mal fünf bis zehn Punkte auf die Wertung aufschlagen, denn die atmosphärische Umsetzung der Vorlage ist Relic erneut hervorragend gelungen. Alle anderen müssen sich auf einen extrem gradlinigen Action-Overkill gefasst machen.

TERMIN 6.9.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

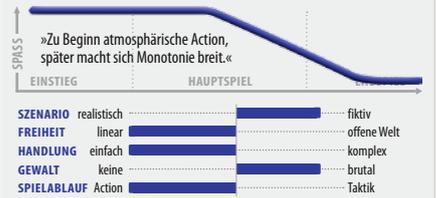
## Warhammer 40.000 Space Marine

Actionspiel

**Publisher** THQ  
**Entwickler** Relic Entertainment  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 16 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



### GENRE-CHECK ACTION



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Auslöschung (16), Annektierung (16)  
**SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein  
**SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden  
**WERTUNG** Befriedigend  
»Brachial und motivierend, aber auch lag-behaftet. Wenig Karten und Modi.«

### GRAFIK

- schicke Effekte + dynamische Beleuchtung
- allgemeine Detailarmut - teils matschige Texturen
- Klon-Gegner

7/10

### SOUND

- wichtige Effekte + passende Musikuntermalung
- teils emotionslose deutsche Sprecher
- nicht immer lippen-synchron

9/10

### BALANCE

- einfacher Einstieg
- drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... die nicht ganz optimal ausbalanciert sind

8/10

### ATMOSPHÄRE

- gelungene Umsetzung der Warhammer-Vorlage
- intensives Kampfgefühl + Orks schön durchgeknallt
- wenig markante Schauplätze

9/10

### BEDIENUNG

- gute Gamepad-Steuerung + flüssige Maus-/Tastatursteuerung ...
- ... die etwas überladen ist
- nur ein Speicherplatz und kein freies Speichern

8/10

### UMFANG

- netter Multiplayer-Modus + Kampagne mit über 20 Kapiteln ...
- ... die sich optisch und spielerisch kaum unterscheiden
- Einzelspieler bietet kaum Widerspielwert

7/10

### LEVELDESIGN

- Sprungmodul-Abschnitte
- sehr schlauchig
- meist abwechslungsarm

5/10

### KI

- Schlichtheit der KI unterstützt Spielfluss ...
- ... ist aber selbst für Ork-Verhältnisse sehr dämlich
- läuft gerne und ausdauernd gegen Wände

6/10

### WAFFEN & EXTRAS

- nette Sprungmodul-Einlagen + Wut- und Bullet-Time-Modi
- breites Waffenarsenal ... + Nahkampf-Kombos ...
- ... die sich meist auf simples Geklicke beschränken

9/10

### HANDLUNG

- nette Zwischensequenzen
- selbst für Warhammer-Verhältnisse etwas belanglos
- Charaktere bleiben blass

6/10

