

Warhammer-History

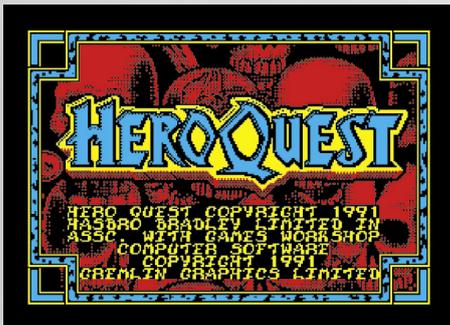
WAAAGH IM WANDEL DER ZEIT

Als Tabletop-Variante kann man Warhammer bereits seit 1983 spielen, die digitale Umsetzung hat deutlich später begonnen. Wir nehmen Sie mit auf eine Reise durch die Warhammer-Fantasy-Spiele, von 1991 bis heute.

Von Stefan Köhler

HeroQuest (1991)

Das Rudentaktik-Abenteuer HeroQuest von 1991 basiert auf dem gleichnamigen Warhammer-Spin-off-Spielsystem und lässt eine Heldengruppe gegen einen Spielleiter antreten. In der Videospieldarstellung übernehmen wir vier Charaktere, die sich Warhammer-typischen Monstern stellen müssen. Der böse Zauberer – also der Spielleiter – wird dagegen von der KI gesteuert. Dass HeroQuest zum Warhammer-Fantasy-Szenario gehört und keine eigenständige Welt bietet, lässt sich im Spiel nicht herausfinden. Stattdessen müssen Besitzer der Brettspielereinerweiterung »Return of the Witchlord« das Questbuch umdrehen, um dort eine Karte der Warhammer-Welt zu finden.



Blood Bowl (1995)

Noch bevor 1995 das erste echte Warhammer-Spiel erscheint, kommt ein sportlicher Ableger auf den Markt. Blood Bowl ist eine recht blutige Rudentaktik, beim der der Spieler die Kontrolle über ein Footballteam übernimmt. Als Teams treten die aus Warhammer bekannten Völker an, sprich Elfen, Zwerge und Menschen. Blood Bowl nutzt dabei die Eigenheiten der Rassen, das Elfenteam ist folglich besonders flink unterwegs, Orks spielen dagegen körperbetont. Während der Züge können wir auch durch Gewalt die Partie entscheiden, nicht selten stirbt dabei eine Spielfigur. Die überzeichnete Brutalität führt besonders in Mehrspielerpartien zu irrwitzigen Szenen.



HeroQuest 2: Legacy of Sorasil (1994)

1994 will der englische Publisher Gremlin Graphics am Erfolg von HeroQuest anknüpfen und veröffentlicht HeroQuest 2: Legacy of Sorasil – ein Sequel, das vor allem neue Inhalte auf Basis des gleichen Systems bietet. So umfasst die Kampagne neun Missionen, der Heldenpool wird von vier auf acht vergrößert (dazugekommen sind Waldläufer, Mystiker, Elfen und Kleriker), die auch individuell angepasst werden können. Ansonsten bleibt man dem Spielprinzip aber treu, auch im zweiten Teil geht es um das Bekämpfen von Monstern in Dungeons, um an wertvolle Beute zu kommen.



Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte (1995)



Drei Ableger hat es gebraucht, bis 1995 endlich das erste echte Warhammer-Fantasy-Spiel veröffentlicht wird. Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte ist ein Echtzeit-Taktikspiel mit Rollenspielanteilen. Darin übernehmen wir die Kontrolle über den Söldnergeneral Morgan Bernhardt, der die Pläne des Skavenanführers zu vereiteln versucht und gleichzeitig Städte gegen Orks verteidigen muss. Truppen sammeln in den Schlachten Erfahrung und werden stärker, Verluste müssen mit Gold ausgeglichen werden, denn gefallene Einheiten werden nicht automatisch aufgestockt. Im Schatten der gehörnten Ratte ist unfassbar schwer, bei zu großen Verlusten sind spätere Missionen nicht mehr machbar. Und das Strategiespiel leidet an einer Krankheit, die viele Warhammer-Titel noch heute plagt: Von den abgebildeten Rassen sind nur die Menschen spielbar.

Warhammer: Dark Omen (1998)



Etwas Böses sammelt sich im Süden: In Warhammer: Dark Omen übernehmen wir erneut die Rolle des Generals Morgan Bernhardt. Spielerisch hat sich zum Vorgänger nicht viel getan. Dark Omen

ist dabei das deutlich poliertere Spiel und verzichtet auf den unfairen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers. Knackig ist es aber dennoch. Technisch nimmt das Spiel schon viele Dinge vorweg, die die Total-War-Serie mit Shogun: Total War ausbauen wird: Die Schlachtfelder sind 3D-Terrain, die Truppenmassen werden als 2D-Sprites dargestellt. In Formation befindliche Einheiten müssen sich um eine Achse drehen. Zwischen den Echtzeitmissionen wird ebenfalls auf einer Strategiekarte rundenweise gezogen.

Warhammer: Mark of Chaos (2006)

Das Echtzeit-Taktikspiel Mark of Chaos knüpft an Dark Omen an. Die Kampagne ist dabei für zwei Fraktionen ausgelegt: Auf der guten Seite können Menschen-Imperium und Hochelfen kontrolliert werden, die böse Fraktion bilden Skaven und das Chaos. Bei den Echtzeitschlachten wird gegenüber den Vorgängern größerer Fokus auf Heldeneinheiten gelegt, die in Stufen aufsteigen, Zauber sprechen und auch mal alleine ein Gegnerregiment auslöschen können. Außerdem rüsten wir die Recken mit Waffen und Rüstungen aus und können sie Heiltränke schlucken lassen. Das Highlight ist die Möglichkeit, die Champions zweier Armeen im Duell gegeneinander antreten zu lassen. Sobald ein Held fällt, bedeutet das einen Stärke- und Moralverlust für die entsprechende Fraktion.



Blood Bowl (2009)

Die Entwicklungsgeschichte von Blood Bowl ist durchaus spannend: Im Jahr 2004 veröffentlicht der französische Entwickler Cyanide das Rudentaktik-Footballspiel Chaos League, das de facto eine dreiste Kopie von Blood Bowl darstellt. Das sieht auch Games Workshop so und zieht gegen Cyanide vor Gericht.

Das Ergebnis der Auseinandersetzung: Cyanide bekommt die Lizenz für ein Spiel zugesprochen. 2009 veröffentlichen die Franzosen also mit Blood Bowl ein Remake des Originals von 1995. Neu: Blood Bowl kann als Rudentaktik oder in Echtzeit gespielt werden.



Warhammer: Battle for Atluma (2006)

Erst 2006 – acht Jahre nach Dark Omen – erscheint das nächste Spiel mit der Warhammer-Fantasy-Lizenz. Und dann ist Warhammer: Battle for Atluma nur die PSP-Umsetzung des Warhammer-Sammelkartenspiels WarCry. Battle for Atluma wird zumeist dafür kritisiert, dass es schlicht die digitale Variante des Kartenspiels ist. Dazu kommen eine lahme Grafik und schlecht aufgelöste Texte. Spieler müssen aus zwei Decks auswählen, die die guten und bösen Mächte der Warhammer-Welt darstellen und insgesamt 90 Einheiten und 450 Karten bieten. In der Kampagne geht es dann als Chaosgeneral, Orkhauptling, Imperiums-Anhänger oder Hochelfen-Herrscher gegen die KI und die Schlacht um das Atluma-Artefakt. Auch ein Multiplayermodus ist in Battle for Atluma enthalten.



Warhammer Online: Age of Reckoning (2008)

Das Online-Rollenspiel Warhammer Online zwingt die freien Völker der Warhammer-Welt in Bündnisse, die an Allianz und Horde aus WoW erinnern. So finden sich Zwerge, das Menschen-Imperium und die Hochelfen auf der Seite der Ordnung; Grünhäute, Chaos und Dunkel elfen gehören hingegen zur Fraktion des Chaos. Da Warhammer Online von den Machern von Dark Age of Camelot stammt, gibt es auch eine PvP-Komponente, inklusive Massenschlachten und Burgeneroberungen. Diese können aber nicht die Klasse von DAoC erreichen, da Ordnung und Zerstörung nicht die spielerische Tiefe der drei Fraktionen des Originals bieten. Warhammer Online wird nicht der erhoffte Erfolg und im Dezember 2013 eingestellt.



Warhammer Online: Wrath of Heroes (2012)

Electronic Arts hat offenbar kein glückliches Händchen mit Warhammer-Spielen: Nachdem Warhammer Online nicht der erhoffte Erfolg ist, soll es 2012 das Third-Person-MOBA Warhammer Online: Wrath of Heroes richten. Der Warhammer-Online-Ableger soll als kurzweilige Free2Play-Alternative die PvP-Matches in den Fokus rücken. Das kommt bei den Spielern aber nicht wie erwartet an, kein Jahr nach dem Start der offenen Beta wird Wrath of Heroes auch schon wieder eingestellt.



Warhammer Quest (2013)



Warhammer Quest ist der inoffizielle Nachfolger von HeroQuest – das gilt für das Brettspiel und die Videospieldaption. Während das Brettspiel als eines der besten Werke von Games Workshop gilt und die vier Spieler zur klugen Kooperation zwingt, bemüht sich das Videospiel nur um eine ordentliche Umsetzung ohne eigene Ideen. Der Spieler kontrolliert dabei wie schon in HeroQuest alle vier Helden und muss im Runden-taktik-Rollenspiel-Mix Dungeons erkunden. Warhammer Quest erscheint zunächst für iOS-Geräte und ist mittlerweile auch für den PC verfügbar. Technisch ist die Mobile-Variante dem PC-Spiel überlegen.

Warhammer: Snotling Fling (2015)

Warhammer: Snotling Fling lässt sich am ehesten als 3D-Variante von Angry Birds beschreiben. Im Mobile-Spiel werfen Spieler folglich diverse Kreaturen der Goblin-Fraktion per Katapult auf menschliche Siedlungen. Zur Verfügung stehen unter anderem die Standard-Snotlings, Squigs oder Goblin-Schamanen. Mit denen müssen 60 Level gelöst werden, in denen es gegen das Menschenimperium und die Magier des Bernsteinordens geht. Snotling Fling ist seit März 2015 für iOS- und Android-Geräte verfügbar, ein PC-Release ist wohl nicht geplant.



Warhammer: Arcane Magic (2015)

Die zuerst nur für mobile Plattformen erschienene Runden-taktik Arcane Magic gibt's seit Anfang März über Steam auch für den PC. Das Spielprinzip ist simpel: Mit Zauberern kämpfen wir uns durch Levels, um den Ausgang zu erreichen. Auf dem Weg finden wir immer mächtigere Sprüche und schalten weitere Zauberer frei. Pferdefuß: Auch auf dem PC nervt das Spiel mir Mikrotransaktionsangeboten, immerhin ist es mit knapp 4 Euro nicht sonderlich teuer.



Mordheim: City of the Damned (2014)

Das Runden-taktikspiel Mordheim ist eine Adaption des gleichnamigen Tabletop-Ablegers von 1999 und konzentriert sich ganz auf die Geschehnisse in der namensgebenden Imperiumsstadt. Über die ist der zweigeschweifte Komet heruntergekommen, der zwar das Wappen des Imperiums ziert, aber auch Herold der nun begonnen End-Times-Kampagne und der nahenden Apokalypse ist. Kaum verwunderlich, dass Mordheim als die Stadt der Verdammten gilt, in der Imperium, Chaosanhänger, Skaven und der Orden der Sigmarschwwestern offen in den Straßen gegeneinander kämpfen. Spieler übernehmen eine der vier Fraktionen und lassen sie in Runden-taktik-Kämpfen gegen die drei Rivalen antreten. Dabei rekrutieren wir Truppen, rüsten sie aus und verbessern sie bei Stufenaufstiegen. Permadeath und der Verlust von Gliedmaßen im Kampf machen jede Partie spannend und sorgen dafür, dass wir unsere Truppe für mehr als reines Kanonenfutter halten.



Warhammer: The End Times - Vermintide (2015)

Vermintide ist ein Koop-Shooter, der fünf menschliche Spieler mit Schwert und Pistole gegen Horden von Skaven antreten lässt. Die fünf Recken wechseln im Kampf fließend zwischen Magie, Nah- und Fernkampfwaffen und haben unterschiedliche Aufgaben. Der zur Truppe gehörende Feuermagier sorgt beispielsweise mit Vorliebe für ein Inferno. Rollenspielelemente wie Stufenaufstiege und Fähigkeiten sorgen für Langzeitmotivation. Als Engine nutzt der Entwickler Fatshark die Bitsquid Engine, die beispielweise bei den Mittelalterspielen War of the Roses und War of the Vikings verwendet wird. Vorsicht: Vermintide ist eine echt knackige Angelegenheit.

Blood Bowl 2 (2015)



Wie im ersten Teil und im Remake scheuchen wir auch in Blood Bowl 2 unsere Spieler übers Feld und versuchen, das Spiel mit Taktik und Prügel zu gewinnen. Neu sind Sponsorenverträge (nicht sonderlich nützlich) und der Ausbau des eigenen Stadions (nicht sonderlich umfangreich). Nicht neu: Ganz schön viel, im Grunde ist Blood Bowl 2 nämlich nur eine kleinere Version des Vorgängers, die ein bisschen hübscher aussieht.