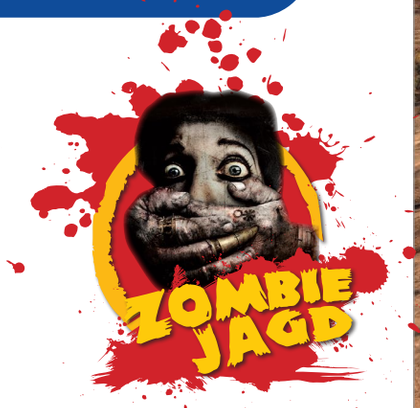


▲ Grafisch haut *Space Marine* niemanden vom Hocker und zu allem Überfluss warten noch massenhaft Clipping-Fehler.

Warhammer 40k: Space Marine

Die Vorzeigeschlümpfe des Warhammer-Universums

XBOX 360 | PS3 | Wii | Wii U

INFO	
ENTWICKLER	Relic Entertainment
SPIELER	1-8
ERSCHEINT	erhältlich
PREIS	ca. 60 Euro
ALTER	18+
SPRACHE	
TEXT	

GRAFIK

Mittelprächtig, weil mit Fehlern garniert. Die Modelle der Marines und der Orks sehen allerdings schick aus.

SOUND

Deutsche Sprachausgabe geht in Ordnung. Stimmungsvoller Sound (Geräusche, Musik). Speziell das Schlachtgetümmel wird gut vermittelt.

HANDLING

Die Steuerung geht schnell ins Blut über, auch weil man sich an ähnlichen Spielen orientiert.

MOTIVATION

Ein unterhaltsamer Story-Modus. Wer mit einem Kauf liebäugelt, sollte jedoch auch den Multiplayer schätzen/ausprobieren

PRO & CON

- spaßiges Kampfsystem
- der WH40k-Lizenz stets treu
- der WH40k-Lizenz stets treu
- enttäuschende Technik

	SINGLE	MULTI
XB360	80%	82%
PS3	80%	82%

FAZIT

Gäbe es nur ein Fußballspiel, wir müssten es alle spielen (gut, es gibt zumindest zwei gute Vertreter). Bei *Space Marine* verhält es sich ähnlich. Mangels Alternativen müssen Warhammer-Anhänger zu diesem Game greifen, wenn sie mal in die blaue Marine-Rüstung schlüpfen wollen. Und so schlimm ist es dann eigentlich nicht, sieht man über die technischen Mängel und ein paar Design-Schnitzer hinweg. So „atmet" man dank der akribischen Arbeit der Designer in jeder Minute Warhammer-Luft, erfeut sich an kleinen Details der Vorlage – und da es einen Multiplayer-Modus gibt, sind auch die nächsten Wochen gesichert. Mit Sicherheit kein Pflichtkauf, aber ein unterhaltsames Stück Software. (jp)

Action **Gleichzeitig mit *Gears of War 3* versucht sich ein ähnliches Spiel in eure Herzen zu schnetzeln. Leider nicht ganz so ausgereift, dafür mit einer starken Lizenz im Rücken.**

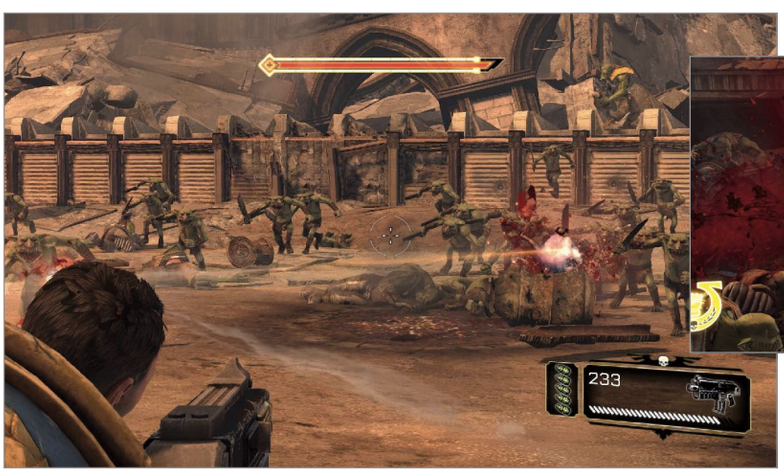
Das Grundrezept des Gameplays von *Space Marine* ist recht simpel: Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr den Helden durch lineare Levels und greift dabei ebenso auf klassische Fernwaffen, wie Gewehre, Pistolen und Granatwerfer, wie auch auf blutrünstige Nahkampfwaffen zurück, wenn es darum geht, die zahlreichen Gegner plattzumachen, die sich euch in den Weg stellen. Ihr schlüpft in die Rolle eines der namensgebenden Supersoldaten des Imperiums der Menschheit und schnetzelt euch durch Heerscharen von Orks. Ohne in Deckung zu gehen, das machen Space Marines laut Entwickler Relic nämlich nicht. Was zunächst der Lizenz entsprechend akzeptiert wird, verlangt euch im Spielverlauf einiges ab. Die langsam erweiterte Gegnerschar tritt euch nämlich ab der Mitte des Spiels in immer größerer Anzahl gegenüber und hat einige Vertreter in petto, die euren sich selbst regenerierenden Schild aber auch eure nicht selbstfüllende Lebensanzeige schnell leeren können. Wirft man sich also zu unbedacht in Gegnermassen, ist es sehr wahrscheinlich, dass man schnell und vor allem oft auch überraschend ins virtuelle Gras beißt – auch wenn auf dem trostlosen Industrieplaneten, auf den es uns hier verschlägt, solches eigentlich gar nicht vorhanden ist.

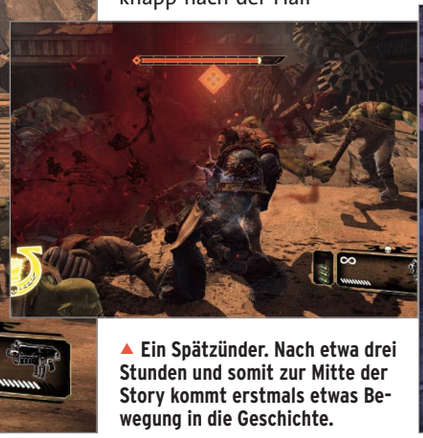
Go, Ultras, go!

Die wichtigste Freizeitattraktion für Mitglieder der Ultramarines ist im Spiel die vorherrschende Invasion der Orks, die es für Captain Titus uns seine Mannen so lange zu bekämpfen und zu verzögern gilt, bis das Imperium für seinen großen Gegenschlag bereit ist. Immerhin darf den Orks auf keinen Fall einer der gigantischen Roboter in die Hände fallen, die in den Waffenfabriken der Menschen zu finden sind ... so zumindest die offizielle Auftragsstellung an unsere blau „bekleideten" Helden. Schon bald tut sich allerdings auf, dass hier noch ganz andere Machenschaften am Laufen sind, die knapp nach der Hälf-

KOOP VIA GRATIS-DLC

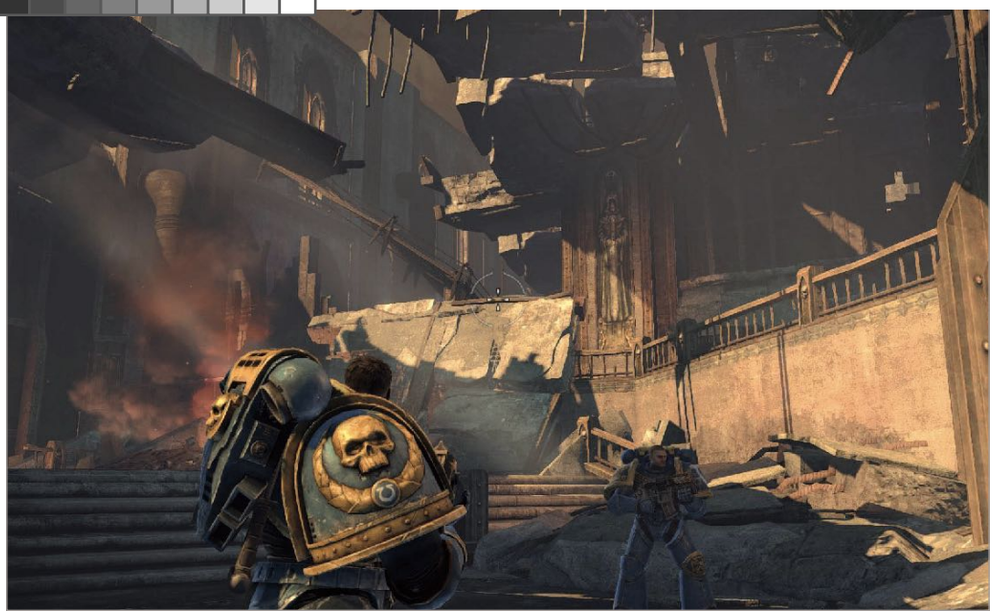
30 Tage nach dem Release von *Space Marine*, bekommt ihr via Download den „Onslaught Mode" (zu Deutsch: Angriffs-Modus), bei dem ihr euch zu viert à la Horde-Mode aus *Gears of War* durch 21 Wellen von Feinden schnetzeln dürft. In den Szenarien „Assault on Hab Center Andreas" und „Escape from Kalkys Facility" warten neue Waffen und dynamische Ziele. Eigens erstellte Multiplayer-Charaktere und alles Freigeschaltete kann im Onslaught Mode weiterverwendet werden, im Gegenzug werden die hier gewonnenen Erfahrungspunkte eurer regulären XP hinzugerechnet.





▲ Ein Spätzünder. Nach etwa drei Stunden und somit zur Mitte der Story kommt erstmals etwas Bewegung in die Geschichte.

Warhammer_rev.indd 72 29.08.2011 13:06:36 Uhr



te des Spiels zu allerhand unangenehmen Geschehnissen, wie zum Beispiel dem Auftritt diverser Chaos-Truppen führen. Doch darauf wollen wir jetzt mal nicht zu sehr eingehen, immerhin soll der Artikel ja spoilerfrei bleiben. Außerdem kann man leider auch gar nicht viel mehr über die Story erzählen, ohne sie komplett auszuplaudern. Gerade in Bezug auf die involvierten Charaktere wurde nämlich viel Potenzial nicht ausgenützt. Der Plot wirkt von Anfang an relativ vorhersehbar und die Charaktere wollen einem so überhaupt nicht ans Herz wachsen ... dafür kommen sie einfach viel zu selten und kurz zu Wort. Und wenn, beschränken sich die Konversationen nur darauf, wo man als Nächstes hin soll.

Wo die Lizenz dem Charme der Hauptfiguren eher im Weg steht, punktet sie bei den Kämpfen. Unser Captain Titus kann jederzeit und ohne Umschweife zwischen Nahkampfattacken und Angriff mit einer der vier Fernwaffen, die ihr gleichzeitig tragen könnt, wechseln. Für Abwechslung ist ebenfalls gesorgt. So schwingt unser Ultramarine das Kettensägenschwert, die Energieaxt, den Powerhammer oder eine andere Nahkampfwaffe und vollführt so wilde Attacken, die selbst den größten Ork früher oder später in die Knie zwingen. Darauf beschränken sollte man sich allerdings nicht - Kombinationen sind gefragt! Auch Betäubungsangriffe sind möglich, die, richtig platziert, Gegner für kurze Zeit aus dem Verkehr ziehen. Das geht übrigens auch mit einer speziellen Rammattacke, die ihr auslöst, indem ihr sprintet und dann die Nahkampf-Taste drückt. Marschiert ihr daraufhin jedenfalls zu einem betäubten Gegner (zu erkennen an einem Symbol über seinem Kopf und einer bunten „Aura“) und drückt die richtige Taste, vollführt Titus einen von diversen Finishing-Moves, die allesamt cool inszeniert, äußerst blutrünstig und noch dazu überlebenswichtig sind. Mit eben diesen Moves füllt ihr nämlich eure Lebensenergie wieder auf. Doch Vorsicht! Nur, weil ihr gerade einem Kollegen kunstvoll den Schädel abreißt, lassen sich die anderen KI-Schergen nicht davon abhalten, auf euch einzuschlagen. Kombiniert man das alles jetzt noch mit den zahlreichen und abwechslungsreichen Waffen, der Möglichkeit, Granaten zu werfen, einen Berserker-Modus zu aktivieren, sobald die passende Anzeige gefüllt ist, und den diversen Gegnertypen, die teilweise dank Schilden oder starken Waffen wie Raketenwerfern eigene Vorgehensweisen erfordern, ergibt sich ein spaßiges und bei Zeiten doch recht taktisch-tiefes Kampfgeschehen. ■

DAS NEUE REGLEMENT

Space Marine bietet vom Launchtag an einen nicht sonderlich umfangreichen, aber dafür umso durchdachteren Multiplayer-Part, den wir bis Redaktionsschluss zwar (mangels offiziellem Release des Titels) nicht in freier Wildbahn, aber zumindest unter kontrollierten Bedingungen testen konnten. Geboten werden zwei Modi: Annihilation und Seize Ground. Also Team Deathmatch und ein Modus, in dem es gilt, Basen einzunehmen und zu halten, um Punkte zu sammeln und so zu gewinnen. Gespielt werden beide Modi auf denselben fünf Maps, die für die maximal möglichen 16 Spieler perfekt dimensioniert sind und mit einem guten Balancing überzeugen. Inwiefern man das auch von den Klassen und den dazugehörigen Perks sagen kann, muss leider erst der Feldtest nach Release zeigen. Wir können uns diesbezüglich leider nur auf die Fakten beschränken. Und diese besagen, dass wir es mit drei Standardklassen zu tun haben (Allrounder, eine für die groben Geschütze und eine, die mit Jetpacks ausstaffiert ist), die ab Level 4 durch den Spieler aber selbst verfeinert und mit bis zu zwei, für jede Klasse unterschiedlichen Perks besetzt werden dürfen. Hier sind dann so hilfreiche Dinge zu finden, wie dass Teamkollegen bei einem spawnen können, man bei Stampfattacken mehr Schaden verteilt und so weiter, und so fort. Zudem locken für jede Klasse, Waffe und Seite (Imperium oder Chaos übrigens) diverse Challenges, deren Erfüllen weitere Boni beschert, die teilweise nicht zu verachten sind ... stärkere Munition zum Beispiel.

Warhammer_rev.indd 73 26.08.2011 19:50:59 Uhr