

Terminator: Resistance



FÜR ALTMETALL-LIEBHABER

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Teyon** Entwickler: **Reef Entertainment** Termin: **15.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Dieses Spiel ist weder Hit noch Murks – das ist sein Problem.

Von Florian Zandt und Valentin Aschenbrenner

Man kann von den aktuellen Ablegern der legendären »Terminator«-Filmreihe halten, was man will, aber die ersten beiden Teile stellen auch heute noch Meisterwerke des Actionkinos dar. So richtig legendär waren die bisherigen Terminator-Spiele allerdings nicht. Der Shooter Terminator: Resistance will das mit dem Zusammenschweißen von Rollenspielelementen, Entscheidungen und einem spielerischen Gerüst aus der vergangenen Videospieldeneration ändern. Das klingt angesichts moderner Titel etwas aus der Zeit gefallen, auch technisch verströmt das Spiel Last-Gen-Vibes. Aber damit passt die Roboterhatz auch irgendwie zu den Filmen, an denen sie sich orientiert.

Flucht aus Pasadena

Terminator: Resistance folgt nicht der Geschichte des aktuellen Films »Terminator: Dark Fate«, sondern ist ein Prequel zu den ersten beiden »Terminator«-Filmen – genau genommen ist es die Vorgeschichte zu den Zukunftsszenen. Wir spielen Private Jacob Rivers, einen Otto-Normal-Soldaten aus der Widerstandarmee von John Connor, der 2028 bekanntlich einen aussichtslosen Kampf gegen Skynet führt. Die feindliche Armee aus allerlei robotischem Flieg- und Kriechzeug – von Drohnen über die klassischen humanoiden Roboter wie den T-800 bis hin zu riesigen Mechs – rückt Tag für Tag näher, als letzter Überlebender unserer Division müssen wir direkt zu Beginn des Spiels

aus dem umkämpften Pasadena fliehen. Auf dem Weg zu einer Zuflucht treffen wir auf eine kleine Gruppe Überlebender um den knorrigen Colin, die Ärztin Erin, die Sammlerin Jennifer und ihren Bruder Patrick sowie den Quasi-Anführer Ryan. In einem alten Schulbus gelingt es uns schließlich, die robotischen Verfolger abzuhängen und ein verstecktes Lager in einer alten Kneipe aufzuschlagen – vorerst. Denn die Maschinen ruhen nicht, und unser Held Rivers steht aus zu Spielbeginn noch mysteriösen Gründen ganz oben auf Skynets Abschussliste.

Never change a winning team?

Schon das erste Kapitel liefert einen Vorgegeschmack darauf, was uns einen Großteil der knapp achtstündigen Kampagne beschäf-

tigt: schießen, ballern, dann wieder schießen. Zu Beginn noch mit konventionellen Waffen wie Pistolen und Maschinengewehren, später dann mit Raketenwerfern und Plasmaknarren. Allerdings fühlen sich die Kämpfe selbst bei schweren Geschützen nicht wuchtig genug an. Zwar rüttelt der Bildschirm bei Raketeneinschlägen ordentlich, aber abgesehen davon wirken die Waffen eher wie übergroßes Spielzeug.

Dazu kommt, dass die Gegner einfach nur kreuzdämlich sind und selbst in den wenigen Bosskämpfen nur als Kugelschwämme fungieren. Sogar die ach so furchteinflößenden Terminatoren kriegen wir auf dem normalen Schwierigkeitsgrad schnell klein. Theoretisch gibt es zwar auch die Möglichkeit, zwischen zerbombten Häusern, durch mod-



Schleichen ist in Terminator: Resistance nicht die schlechteste Option. Mit so vielen Terminatoren auf einmal können wir es beispielsweise selbst mit einem Plasmagewehr nicht aufnehmen.



Unter anderem in den nicht zu knappen Dialogen können wir mehr über unsere Kameraden erfahren und teilweise sogar den Verlauf ihrer Geschichten beeinflussen.

rige Keller und in Wäldern an den Gegnern vorbeizuschleichen. Aber da Abschnitte die meisten Erfahrungspunkte bringen, lohnt es sich eher, sämtliche Gegner lahmzulegen. Moment, Erfahrungspunkte? Ja, denn haben wir genug Roboter zu Metallschrott verarbeitet, steigt unser Held im Level auf und wir dürfen einen Fertigkeitspunkt auf Skills verteilen, die uns höheren Schaden anrichten oder mehr tragen lassen. Auch Rollenspiel-Light-Fähigkeiten wie Schlösserknacken oder Hacken können erlernt werden. Ersteres ist allerdings nur eine enorm dreiste Kopie des aus Fallout oder The Elder Scrolls bekannten Systems. Letzteres erinnert an Frogger mit Hindernissen, ist aber zumindest Spaßig. Als Lohn erreicht man Depots mit Crafting-Material oder alternative Wege. Die Levels sind vergleichsweise klein und grundsätzlich linear, auch wenn wir uns frei darin bewegen können.

Crafting für die Katz

Merklich anders spielt sich Terminator: Resistance durch die Rollenspielelemente nicht. Erst mit der Freischaltung der Plasma-Waffen kommt eine nette Crafting-Komponente dazu. Erlegten Gegnern luchschen wir Chips ab, die beispielsweise den Waffenschaden, die Feuerrate oder die Stabilität erhöhen. Sinnvoller wird das Crafting ab dann aber nicht mehr. Obwohl wir mit Fertigkeitspunkten auch Gegenstände wie Granaten oder Laserfallen zur Herstellung freischalten können, finden wir davon (genau wie Munition) mehr als genug in der Spielwelt. Sollten uns dann doch mal Patronen oder Erste-Hilfe-Sets ausgehen, sammeln wir einfach unterwegs Handelsressourcen wie Zigaretten oder Schnaps ein (liegen überall in den Levels herum) und tauschen diese in unserer Basis gegen Verbrauchsgegenstände ein.

Unsere Zuflucht, die wir im Lauf des Spiels mehrere Male wechseln, ist nicht nur eine Tauschbörse, sondern auch ein Quasi-Stammtisch. Dort tummeln sich die bereits erwähnten Überlebenden, für die wir während der Hauptmissionen Nebenquests erledigen. So sollen wir zum Beispiel für Kumpel

Ryan einen alten Kassettenrekorder einsammeln, wenn wir auf dem Weg zur Hauptaufgabe (Skynet-Raketentürme fotografieren) ohnehin gerade dran vorbeikommen. Zurück in der Basis lauschen wir dann teilweise emotionalen Geschichten der Mitstreiter. Wenn die Sammlerin beispielsweise von ihrem selbstlosen Vater redet oder der Mechaniker von der gemeinsamen Band mit seinem Bruder erzählt, wird uns durchaus warm ums Herz – wenn die Charaktere im Dialog nur nicht aussehen würden wie schlecht geschnitzte Holzpuppen.

Konsequenzen ohne Gewicht

Während uns die ab einem bestimmten Punkt mehr als vorhersehbare Hauptgeschichte kaum mitgenommen hat, hätten die kleinen Schicksale unserer Begleiter durchaus etwas mehr Gewicht bekommen können. Immerhin: Je nachdem, wie sympathisch uns die Überlebenden finden und wie wir uns in manchen Gesprächen entscheiden, zeigt uns das Spiel unterschiedliche Enden. Die Präsentation lockt einen jedoch nicht unbedingt zurück in die Zukunft. Umgebungen sind in der Regel graubraun und trostlos, sogar die Wälder wirken steril. Dafür besticht Terminator: Resistance durch eine Atmosphäre, die teilweise der aus den ersten beiden Filmen des Franchises in nichts nachsteht. Trotz der mauen Technik hat uns gerade der ikonische Score, den wir bereits aus dem Kino kennen, nicht zu knapp kalte Schauer über den Rücken gejagt, während zerstörte Ruinen nur durch den Schweinwerfer eines Hunter-Killers erhellt werden. Gerade eine Szene zu Beginn des Spiels, in der wir durch ein verlassenes Krankenhaus voller T-800 schleichen, gehört zu den stimmungsvollsten Abschnitten von Resistance. Außerdem hat man nicht mit Anspielungen und Querverweisen an die Terminator-Filme geizigt, die Herzen von Fans höherschlagen lassen. Unterm Strich ist Terminator: Resistance kein kompletter Reinfall, sondern ein »okayes« Lizenzspiel – und das ist ja schon mehr, als man über vergleichbare Titel sagen kann. ★



Florian Zandt
@zandterbird

Es gibt sie natürlich, die herausragenden Lizenzspiele: die Jedi-Knight-Reihe, Rocksteadays Batman-Spiele, das tolle MMO Herr der Ringe Online und noch etliche Beispiele mehr. Terminator: Resistance gehört nicht dazu. Dabei liegt es nicht mal daran, dass die Entwickler die Versatzstücke, die sie aus anderen Reihen stibitzen, schlecht zusammenbasteln. Im Gegenteil: Die Hacking- und Schlösserknack-Mechaniken sind kompetent eingesetzt, das Crafting ist nett bis okay, der Fertigkeitenbaum durchaus weitläufig. Bei einer derart legendären Vorlage reicht das aber nicht. Vor allem, weil die Technik bei mir immer wieder für Augenrollen gesorgt hat. Natürlich ist Optik nicht alles, aber Marionettencharaktere mit Knopfpaugen, teilweise grottige Frameraten und eine so dermaßen dröge Spielwelt müssen heutzutage einfach nicht mehr sein. Dann lieber den Umfang des Spiels etwas zurückfahren, sich auf wenige, wichtige Aspekte konzentrieren und da abliefern. Stand jetzt ist auch Terminator: Resistance nicht mehr als ein Grabbelkistenkandidat für Fans der Filme oder des Genres.

TERMINATOR: RESISTANCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4160 / AMD FX-8350
Geforce GTX 1050 / Radeon RX 560
8 GB RAM, 32 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8400 / Ryzen 5 2600
Geforce GTX 1070 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 32 GB Festplatte

PRÄSENTATION



flüssige Animationen satte Soundeffekte abwechslungsarme Levels Framerate-Einbrüche angestaubte Optik

SPIELDESIGN



mehrere Spielstile möglich umfangreiches Fertigkeitssystem kurzweilige Minispiele größtenteils unnötiges Crafting minderbemittelte KI

BALANCE



faire Checkpoints variable Schwierigkeitsgrade stumpfe Kämpfe Munition und Material im Überfluss Terminator keine Bedrohung

ATMOSPHÄRE / STORY



Endzeit-Stimmung gut geschriebene Charaktere viele Hinweise für Terminator-Fans dröge Hauptgeschichte vorhersehbare Twists

UMFANG



großes Waffenarsenal zahlreiche Nebenquests mehrere Enden kurze Kampagne kleine Levels

FAZIT

Ein typischer Lizenztitel mit Macken und ausgelutschten Spielelementen, der sich dank einiger emotionaler Momente über Wasser halten kann.

