

## Starship Troopers: Terran Command

# KEINE BUGS, ABER...

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **The Artisticrats** Termin: **16.6.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: -

Starship Troopers: Terran Command ist ein Echtzeitstrategiespiel, das sich auf das Bekämpfen der feindlich gesinnten Bugs beschränkt. Dabei offenbart das Spiel viele Schwächen, aber auch eine entscheidende Stärke. Von Reiner Hauser

Starship Troopers: Terran Command ist ein Echtzeitstrategiespiel, das fast völlig auf Basisbau verzichtet und die Squad-basierten Kämpfe in den Fokus rückt. Es gibt keinen Skirmish-Modus und dementsprechend auch keinen Multiplayer. Für 25 Euro bekommt ihr 19 Kampagnenmissionen, dazu noch ein paar Szenarien. Qualitativ ist Starship Troopers: Terran Command damit schon fast das, was man von einem Lizenzspiel erwartet: ein großer Name mit einem schwächlichen Gameplay-Gerüst. Trotzdem ist da noch mehr: unerwartet viel Spaß.

### Menschen vs. Bugs

Grundsätzlich geht es in diesem Spiel darum, genau wie im Film einen Haufen Bugs abzuknallen. Und ebenso wie im Film dreht sich die Story um den Kampf gegen die Käferspezies, die die mobile Infanterie laufend vor neue Probleme stellt, auch weil die menschlichen Anführer die vermeintlich dum-

men Bugs permanent unterschätzen. Terran Command setzt dabei den bösen Humor der Vorlage ein und stellt in den Zwischensequenzen die überzeichnete Kriegspropaganda und das rassistische Überlegenheitsgefühl der Menschen gut in Szene. Im Detail geht dann allerdings einiger Charme verloren, weil die Einzelschicksale der MIs (Mobile Infanterie) nicht beleuchtet werden und dadurch ein wesentlicher Teil der Vorlage fehlt. Die Story kommt überhaupt erst spät in Fahrt und glänzt nicht durch Einfallsreichtum.

### Kein Rohstoffabbau, aber Ressourcenmanagement

Auch spielerisch ist Terran Command recht schnell erklärt. Ihr startet jede Mission mit ein paar Truppen, die als Squads auftreten. Kampfpioniere sind zu dritt, normale MIs sind im Dutzend unterwegs. Wenn die Squads Schaden nehmen, verringert sich die Zahl der Einheiten, die ihr aber an Drop-Punkten

#### Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr keine Lust auf eine Aufbauphase habt.  
... ihr den Kopf ausschalten und schießen wollt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr von einem RTS Tiefgang erwartet.  
... ihr eine gute Story sucht.  
... ihr mehr Skirmish oder Multiplayer spielen wollt.

von Kommandoposten kostenlos wieder auffüllen oder durch einen anderen Einheitentyp ersetzen könnt. Insgesamt gibt es 13 verschiedene Einheitentypen (nur Infanterie), von denen ihr jedoch die meiste Zeit nur ungefähr die Hälfte tatsächlich nutzt.

Die Einheiten haben gut ausdefinierte Stärken und Schwächen, sind also entweder gegen leichte oder gepanzerte Bugs effektiv, haben Flächenschaden, sind gegen bewegliche Ziele gut oder können stationäre Verteidigungssysteme errichten.

Die »Wirtschaft« des Spiels beschränkt sich auf zwei Ressourcen oder besser gesagt





DIE SATIRE



Die Zwischensequenzen erzählen eine eigene, zusammenhängende Geschichte, die auch Ereignisse aus dem Film anspricht ...



..., und natürlich sind auch die herrlich schwarzhumorigen Propagandaeinspieler des Fed Net Sender mit dabei. Der glorifiziert die verheizten Soldaten ...



... und motiviert die ängstliche Bevölkerung. Zumindest versucht es das.



Vor allem gegen Ende inszeniert das Spiel auch größer angelegte Schlachten.

Währungen. Versorgung bekommt ihr durch das Einnehmen fester Kommandopunkte und durch Depots, die sich hin und wieder auf der Karte finden. Die zweite Währung »Kriegsunterstützung« erhaltet ihr durch das Erfüllen von Nebenaufträgen. Während »Versorgung« schlicht bestimmt, wie viele Einheiten ihr in den Kampf werfen könnt (bessere Einheiten brauchen mehr Versorgung), schaltet ihr durch »Kampfunterstützung« entweder andere Einheitentypen frei oder errichtet Abwehrtürme mit euren Pionieren. Basenbau oder Ressourcensammeln gibt es in Terran Command dagegen überhaupt nicht. Die Herausforderung des Spiels ergibt sich daher stets aus der Frage, wie ihr eure Kontingente einsetzt, wann ihr wo vorrückt sowie aus der Steuerung der Einheiten selbst. Die haben nämlich manuell einsetzbare Spezialfähigkeiten und Sichtlinien, beziehungsweise Schusslinien. Insbesondere Letzteres ist ein wichtiger Faktor, der permanent eure Aufmerksamkeit erfordert.

**Ich bin vorne! Nein, ich!**

Grundsätzlich solltet ihr euch immer mit dem Attack-Move (rechter Mausklick bei gedrückter A-Taste) fortbewegen, sodass eure Einheiten alles zwischen sich und dem Zielpunkt angreifen. Doch dummerweise gibt es keine automatische Einheiten-KI, die Squads auseinanderzieht, wenn sie sich gegenseitig die Sicht versperren. Dadurch laufen Squads, die gerade nicht schießen können, nach vorne. In dem Moment, in dem sie die vorderste Einheit überholt haben, möchte nun diese Einheit wieder nach vorne, sodass

sich ein endloses Gerangel ergibt. Das führt dazu, dass die Armee als Ganzes zu schnell vorrückt. Solange ihr es mit wenigen Gegnern zu tun habt, ist das kein Problem, doch bei einer größeren Anzahl reicht der verursachte Schaden nicht mehr aus, sodass eure Truppen in den Gegner hineinlaufen.

Und wie ihr euch denken könnt, endet es nicht gut, wenn Fernkämpfer in einen Haufen Bugs mit messerscharfen Klauen stolpern. In solchen Momenten müsst ihr also eingreifen, die Truppen anhalten (Taste S) und händisch auseinanderziehen.

**Dieses Interface! Grrr!**

Die Squads sammeln im Verlauf einer Mission Erfahrung und steigen im Rang auf, der schließlich ein Upgrade gewährt. Ein Flotten-

offizier kann durch so einen Stufenaufstieg beispielsweise einen mächtigen Luftschlag anordnen. Normale Soldaten bekommen eine Art Schrotflintenangriff oder eine Bombe mit Zeitzünder in die Hand gedrückt.

Nun hätte es sich angeboten, dass ihr die Einheiten von einer zur anderen Mission mitnehmen dürft, wenn sie überleben, zumal ihr sie auch umbenennen könnt. Doch wie so



Um Einheiten aufzufrischen oder neue herbeizuordern, müsst ihr Kommandoposten einnehmen.



Pioniere räuchern ein Brutnest aus, das permanent neue Bugs generiert.



Höhenunterschiede sind wichtig, weil Einheiten Schusslinien haben.

Ein Tankerbug hält richtig viel aus und ist gegen normale Kugeln nahezu immun.



Wenn die Käfer mal nah heran sind, haben die MIs kaum noch eine Chance.

vieles, das naheliege oder zum Standardrepertoire eines RTS gehört, fehlt dieses Feature. Wenn ihr zum Beispiel zwei MI-Einheiten ausgewählt habt und die Spezialfähigkeit einer davon benutzt, wird auch für die zweite der Cooldown angezeigt. Ihr müsst die Einheit separat auswählen, um auch deren Fähigkeit einzusetzen. Da euch das Spiel aber im Interface nicht anzeigt, welche Einheit nun welche ist, müsst ihr euch umständlich durch alle Squads klicken.

Insgesamt ist das Einheiten-Interface, gelinde gesagt, eine Katastrophe. Dadurch ist es in hektischen Situationen unmöglich, die

Spezialfähigkeiten alle sinnvoll zu einzusetzen. Eine Pausenfunktion gibt es auch nicht. Außerdem fließt ein Großteil eurer Aufmerksamkeit sowieso in die richtige Positionierung der Squads. Neben der Schusslinienproblematik erscheinen im Verlauf der Kampagne nämlich Gegnertypen mit Angriffen, denen ihr besser ausweichen solltet.

Auch bei der Grafik hat Terran Command nicht viel zu bieten. Die gesamte Kampagne spielt auf oder in demselben Planeten. Die Umgebung hat wenige Details, und ein Wettersystem gibt es auch nicht. Und selbst die Inszenierung der Zwischensequenzen ist zwar stimmungsvoll, aber sehr einfach.

Immerhin ist der Soundtrack gut. Der ist ans Original nur angelehnt, gefällt mir persönlich tatsächlich aber sogar besser, besonders das Hauptthema, das etwas schwungvoller als im Film ist.

den ich nicht alles so ernst nehmen muss. Obwohl das Spielprinzip rudimentär ist, viele Komfort-Features und Bedienungselemente fehlen und nicht einmal die Story besonders aufregend ist: Ich habe es nicht bereut, dieses Spiel gespielt zu haben. ★

## MEINUNG

Reiner Hauser  
@HauserRJ



Starship Troopers: Terran Command ist das merkwürdigste Spiel, das ich in letzter Zeit getestet habe. Denn obwohl es viele, leicht identifizierbare schwere Fehler bei Gameplay und Interface begeht, hat es mich die meiste Zeit doch auch unterhalten. Das liegt mit Sicherheit an der Starship-Troopers-Lizenz, die mit ihrem parodistischen Hurra-Patriotismus meinen Sinn für Humor ganz gut trifft.

Und es liegt auch daran, dass es trotz schlechter Einheiten-KI Spaß macht, die Bugs aus dem Weg zu räumen. Terran Command ist wie ein Shooter, nur als Echtzeitstrategiespiel. Einfach mal den Kopf ein bisschen ausschalten und die Mobile Infanterie zum Sieg führen. Das hat was. Trotzdem muss aber auch klar sein, dass die allgemeine Qualität, etwa in Hinblick auf Grafik und Geschichte, zu wünschen übrig lässt. Ich würde das Spiel daher vor allem bei einem Sale empfehlen.

### Viele Mängel, kein Totalausfall

Insgesamt hört sich das alles eher nach einem Totalausfall an, nicht wahr? Doch das ist Starship Troopers: Terran Command nicht. Denn auf seine krude Weise macht es dennoch Spaß. Ich musste mich durch die 19 Missionen nicht hindurchquälen, auch weil die Anforderung und die Abwechslung im Missionsdesign gegen Ende hin deutlich anziehen. Und dann ist da ja das Kern-Feature: Bugs abknallen. Es ist einfach befriedigend, sich durch die Wüste oder durch Tunnelsysteme zu schießen und die Karte von den Viechern zu säubern. Zwar ist die Steuerung der Einheiten manchmal richtig nervig, doch wenn ihr den Bogen raus habt und seht, wie sich der Boden vor euren Truppen in eine Todeszone verwandelt, ist das auf eine sehr einfache Weise unterhaltsam, ein bisschen wie in einem geradlinigen Shooter.

Natürlich hilft auch die Marke »Starship Troopers« mit dem eingängigen Design und dem seltsamen schwarzen Humor, durch

## STARSHIP TROOPERS

### TERRAN COMMAND

#### SYSTEMANFORDERUNGEN

##### MINIMUM

i3 3115C / FX-4300  
GTX 550 Ti / Radeon HD 6350  
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

##### EMPFOHLEN

i7 7700K / Ryzen 5 3600  
GTX 1050 / Radeon RX 560  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### PRÄSENTATION



gelungener Soundtrack  Lichtstimmung und Explosionseffekte  detailarm  Einheitenmodelle sehr ähnlich  keinerlei dynamische Effekte

#### SPIELDESIGN



spaßiges Konzept  Bau-Ausrüchern-Mechanik ergibt Sinn  Sichtlinien bringen Tiefe  Aussetzer der Einheiten-KI  Interface suboptimal

#### BALANCE



Truppentypen gut balanciert  erfordert unterschiedliche Methoden  gegen Ende fordernd  zu Beginn öde  Planung bei Basis fast irrelevant

#### ATMOSPHERE / STORY



Optik der Filme kommt rüber  Satire in Fed-Net-Einspielern präsent  Handlung fehlt Satire  Story blass  keine Bindung zu Charakteren

#### UMFANG



19 Missionen  kein echter Basisbau  kein Skirmish oder Multiplayer  nur zwei Umgebungspaletten (Stadt oder Wüste)  keinerlei Entscheidungen

#### FAZIT

Starship Troopers: Terran Command macht viele Fehler bei grundlegenden RTS-Tugenden. Trotzdem macht es Spaß.

