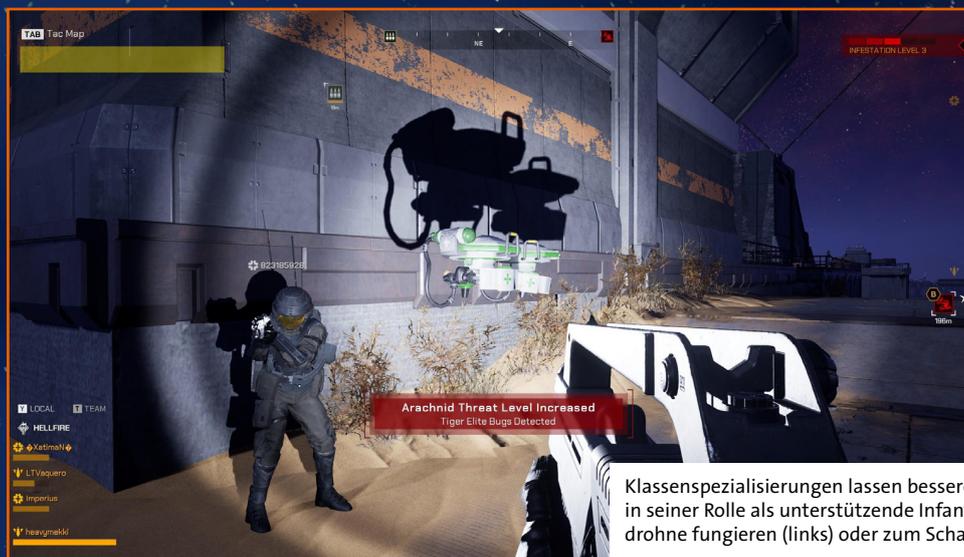


Starship Troopers: Extermination

VIELE BUGS,
VIEL SPASSGenre: Shooter Publisher: Offworld Industries³ Entwickler: Offworld Industries³ Termin: 2023

Riesiges Potenzial und endlose Alien-Horden: Die Aussichten für den Koop-Shooter zum legendären Film »Starship Troopers« sind blendend. Von Christian Schwarz



Klassenspezialisierungen lassen bessere Abstimmungen zu: Der Operator kann in seiner Rolle als unterstützende Infanterie beispielsweise als Sani mit Heilungsdrohne fungieren (links) oder zum Scharfschützengewehr greifen (rechts).

Starship Troopers: Extermination ging Mitte Mai in den Early Access, und seitdem haben wir während unserer Spiele-Sessions kaum Bugs gesehen. Damit meinen wir natürlich mehr oder weniger große Fehler im Spiel, die uns den Spaß nehmen, denn von ein paar Glitches und wenigen Rucklern abgesehen läuft der Ego-Shooter aus dem Hause Offroad Industries erfreulich fehlerfrei. Was wir aber permanent gesehen haben, sind die für die Serie typischen Käfer, also meterhohe Arachniden in unterschiedlichster Ausprägung, die alle ein gemeinsames Ziel haben: uns nach dem Leben zu trachten.

Denn wie bereits in den bekannten Buch- und Filmvorlagen verschrägt es uns als namensgebender Starship Trooper – das ist die coole Bezeichnung für »armes Soldatenwürstchen« – mit unserer Einheit auf den Wüstenplaneten Valaka. Dort erwarten uns nicht nur viele Ressourcen an Gas und Erz, sondern eben auch jene krabbelnden und durch wenig Gastfreundlichkeit bestechenden Insekten mit der Vorliebe für frisches Menschenfleisch zwischen den widerwärtigen Zangen. Allein sind wir sofort das Hauptgericht auf jedem Arachniden-Buffet, daher wagen wir uns nur im Koop-Modus mit

15 anderen Spielern auf den heißen Wüstenboden. Wie so ein Match abläuft, was ihr bereits jetzt für knapp 25 Euro alles bekommt und warum Starship Troopers: Extermination das Potenzial zu einem riesigen Multiplayer-Hit hat, erfahrt ihr in dieser Preview.

Wir leisten unseren Beitrag!

Extermination spielt 30 Jahre nach dem Ende des ersten Films von 1997, bedient sich aber nur des Settings und nimmt ansonsten keinen Bezug dazu. Beispielsweise werden die Mehrspielereinsätze stets mit kurzen, oft identischen Filmclips angekündigt. Das passiert über die bekannten Fed Net News. Auch ist der Tonfall in den Audio-Briefings zu neuen Missionszielen, wenn er in den stets hitzigen und nahezu jederzeit über uns hereinbrechenden Gefechten einmal nicht untergeht, so zynisch und ideologisch, wie es auch in der Filmvorlage der Fall ist. Starship Troopers: Extermination ist aktuell nur auf Englisch verfügbar.

Doch das alles ist nur stimmungsvolles Beiwerk, Kernelement sind die packenden Missionen, die neben Action und Dramatik vor allem Spaß bieten. Zum Launch gibt es drei Klassen: den mit einem Jetpack ausge-

statteten Hunter als flexibler Kämpfer, den sich einigelnden und zur schweren Infanterie zählenden Bastion sowie den Operator mit einer klassischen Support-Rolle.

Aufstiegsmöglichkeiten

Verdienen wir während eines Matches Punkte, leveln wir sowohl den Klassenrang auf als auch den globalen Rang unseres Accounts. Für letzteren ist aktuell noch bei Rang fünf Schluss, wenn ihr auch den letzten der bisher drei Spielmodi namens ARC freischaltet. Aber zurück zu den Klassen: Die zeigen bisher bestenfalls, wo die Reise einmal hingehen kann. Zu wenig unterscheiden sich die einzelnen Rollen noch in Spielweise und Ausrüstung. Es gibt gerade einmal fünf Primärwaffen, von denen lediglich zwei fest an eine Klasse gebunden sind. Waffen und Ausrüstung sowie Perks schalten wir mit Erfahrungspunkten und Fortschritt in den einzelnen Klassen frei. Das macht Spaß und ergibt Sinn, führt aber zu unglücklichen Situationen. Wenn wir beispielsweise als Hunter die sehr gute Pistole TW-109-s Emancipator freischalten, können wir sie auch nur als Hunter nutzen. Bastion und Operator müssen sie sich separat verdienen. Bei den



Slots für Spezialausrüstung, Granaten und Perks ist es ähnlich: nahezu identisches Zeug für fast alle Klassen, aber an unterschiedlichen Stellen im Levelbaum. Immerhin geht das Leveln relativ schnell, sodass wir bald aus dem Vollen schöpfen.

Koordiniertes Chaos im Einsatz

Neben einem Tutorial, das uns eine grundlegende Einführung in Spielablauf und Basenbau gibt, erwarten uns drei Spielmodi. Im Quickplay nehmen wir allein oder mit unserer Lobby an einer beliebigen laufenden Partie teil. Die beiden anderen Modi AAS und ARC unterscheiden sich lediglich im Ablauf: Bei der ersten Variante landen wir auf dem Planeten Valaka und erobern Conquest-mäßig mehrere Punkte, bevor wir eine Basis errichten und befestigen. In der nächsten Phase greifen uns gefühlt alle Aliens des ganzen Planeten an, während wir mehrere Minuten standhalten müssen, bis unser ARC – eins der Hauptgebäude – wichtige Daten extrahiert hat. Bis dahin funktioniert es wie bei Battlefield: Gehen wir zu Boden, kann jedes Mitglied unseres Teams uns innerhalb eines Zeitfensters wieder aufstellen. Ein Respawn kostet allerdings keine Tickets. Wenn das

ARC fertig ist, müssen wir uns zum Extraktionspunkt bewegen – und plötzlich sind Respawns deaktiviert. Das ist ein sehr erfrischendes Element und sorgt sogar (zumindest nach unseren Erfahrungen) in öffentlichen Spielen für einen gewissen Teamzusammenhalt: Wir wollen niemanden zurücklassen! Am Extraktionspunkt wird die Runde nicht selten zu einem unübersichtlichen Fleischwolf, denn bevor das Shuttle startet, müssen wir den Punkt noch zwei Minuten verteidigen. Wer nach Ablauf des Timers nicht in einer der beiden Kabinen ist, hat Pech. Die einzige Konsequenz ist aber, dass man dann weniger Punkte kriegt. Es gibt keine Heldeneinheiten, Permadeath oder vergleichbare Elemente.

Bauen und verteidigen

Der letzte bisher integrierte Modus ARC funktioniert ähnlich, vermischt aber die Abläufe. Hier landen wir an und errichten direkt eine Basis. Anschließend rücken wir aus, um Erz und Gas zu sammeln und mit den Ressourcen eine standhafte Verteidigung zu errichten, die die Horden abwehrt. Bisher gibt es nur eine große Karte, die je nach Modus verschiedene Bereiche nutzt.

Neue Maps oder Map-Bereiche stehen für die Entwickler bereits auf dem Programm, wie ein Blick auf die Roadmap für den Early Access zeigt. Dringend nötig sind unserer Meinung nach zudem mehr Übersicht und Struktur. Gerade für neue Spieler sind die ersten Runden einfach nur chaotisch.

Das liegt zum einen an der fehlenden Funktion, nur mit einer privaten Lobby (und möglicherweise weniger Teilnehmern) zu spielen. Es müssen immer 16 menschliche Spieler ins Feld ziehen. Zum anderen löst sich eine Lobby nach einem Rundenende direkt auf. Im Gegensatz zu Call of Duty und Co. machen wir nicht einfach weiter und starten dann sauber in ein neues Abenteuer, sondern müssen uns wieder über das Menü eine Gruppe suchen. Dabei können wir Glück haben und zu Beginn eines Matches einsteigen, oder wir landen mitten in einem Spiel und sehen die Welt vor lauter herumwuselnden Arachniden gar nicht mehr.

»Wo bist Du?« – »Na hier!«

Letzteres ist keine Übertreibung. Oft waren unsere ersten Augenblicke in einer Runde auch gleichzeitig unsere letzten. Wir können jeden verstehen, der nach ein paar solcher

Back to Menu in: 01:13

VICTORY!

MISSION COMMENDATIONS

- MMS Complete
- Trooper Extracted (16)
- Drone Killed (21)
- Warrior Killed (63)
- Tiger Killed
- Grenadier Killed
- Revived Ally (2)

ROUND XP: 919 XP

MISSION: +625 XP

COMBAT: +234 XP

SUPPORT: +60 XP

MISSION PROGRESSION: 03, 04, 05 (3275), 06 (4500), 07 (6000)

Unlocked Weapons: Thermo Charge, Pain Boosters, TW-109-e Emancipator, Cluster Grenade, Magazine Bandolier

NEXT

Nach der Partie hagelt es XP. Außerdem hat unsere Hunter-Klasse die sehr gute Zweitwaffe TW-109-e Emancipator freigeschaltet.

TAB Tac Map

DELIVER ORE TO THE SILO 5/8

BUILD REFINERY

shortburst

Jeddragon07

LOCAL TEAM

DEMON

Hier bringt ein Spieler wertvolles Erz zur Raffinerie. Wir anderen gaben ihm Feuerschutz und wehrten Angriffe der Bugs ab.

Erfahrungen genervt hinschmeißt, wollen aber trotzdem an euer Durchhaltevermögen appellieren. Wenn ihr Shooter mögt und mit dem Setting etwas anfangen könnt, ist Starship Troopers: Extermination vielleicht voll euer Ding. Für »durchschlagenden Erfolg« müssen die Entwickler aber noch am Waffen-Handling und Treffer-Feedback arbeiten. Sturmgewehre könnten etwas mehr Schaden machen, aber das ist nicht das größte Problem. Schlimmer ist, dass sich Schüsse und Treffer bisher noch nicht wuchtig anfühlen. Bis auf die erwähnte Pistole TW-109-s Emancipator und den C32 Chi-Hong Grenade Launcher lassen alle Waffen ein befriedigendes Schusserlebnis vermissen.

Auch in Sachen Kommunikation und Teamplay erfüllt Starship Troopers: Extermination die Standards noch nicht. Zwar ist es

möglich, Gegner mit der Taste Q zu spotten oder Marsch- und Reparaturbefehle zu geben, mehr geht allerdings nicht. Auch gibt es keine eingebaute Möglichkeit, im Squad sinnvoll zusammenzuarbeiten (den integrierten Voice-Chat mal ausgenommen).

Überhaupt empfehlen wir beim Spielen mit Freunden dringend eine Kommunikation via Discord und Co. Aber auch dann geht der Überblick gerne verloren: Namen unserer Squad-Kameraden sind orange, die der anderen Spieler weiß – das war's. Es gibt keine Minimap, die uns die Position unserer Kollegen anzeigt. Auch kriegen wir nicht mit, wenn es einen aus unserer vierköpfigen Gruppe erwischt hat und er Hilfe braucht. Unzählige Male haben wir uns untereinander nach Wiederbelebung gefragt. Auf die Frage, wo man denn sei, war »Ich liege hier

auf Sand« noch die präziseste Angabe. Mit der Tab-Taste öffnen wir zwar eine Map und sehen Verbündete, Strukturen, Sektoren sowie gesichtete Feinde und Ziele, allerdings ist die Karte in der Hitze des Gefechts keine gute Wahl. Hier müssen die Entwickler ran und zum einen für unkomplizierte Squad- und Teamkommunikation sorgen (warum keine Kommunikations-Rose?) und zum anderen Statusanzeigen sinnvoll in die Spielwelt oder ins HUD implementieren.

Pfusch am Bau

Starship Troopers: Extermination ist nahezu jederzeit von einer sehr großen Hektik geprägt: Nach Spielbeginn müssen wir erobern, schnell weiterziehen, mehr erobern und dann schließlich in ein paar Minuten unsere Basis für die erwähnte Abwehr-

TAB Tac Map

PREVENT ARC DESTRUCTION

Protect the ARC while it collects Data 87%

[Commandan] [Go] Starport

INFESTATION LEVEL 5

60,700

HELLFIRE

youshalnotpass

LTVaquero

Vetyver

heavymekki

Schnell passiert es, dass wir von den ekligen und blitzschnellen Bugs umzingelt sind.

56/91



Nach einer komplett verkorksten Mission ist der einzige noch lebende Spieler auf dem Weg zur Extraktion.

schlacht hochziehen. Das ist zum einen ein sehr kurzes Zeitfenster. Zum anderen ist man beim Bauen von Gebäuden und Abwehranlagen wie Toren, Fallen und Türmen schnell überfordert. Mit der Taste B nehmen wir unser Reparatur- und Baugerät in die Hand und aktivieren mit Druck auf R den Baumodus. Anschließend sehen wir eine Blaupause des Gebäudes vor uns und platzieren es per Klick. Um das Gebäude auch tatsächlich zu errichten, müssen wir oder jemand anderes mit dem Baugerät noch aktiv daran arbeiten. Wenn man sich dabei effektiv abspricht und weiß, was man tut, entstehen binnen weniger Sekunden Festungen, inklusive ausgeklügelter Sicherheitsmechanismen und (hoffentlich) künftiger Arachniden-Friedhöfen. Bis es aber so weit ist, vergeht mitunter viel Zeit. Wir haben anfangs

einigen Pfuscher am Bau betrieben, bis wir den Dreh halbwegs raus hatten.

Bei Munitionskisten oder halbhohen Mauern mag es noch halbwegs übersichtlich sein, aber spätestens bei Gebäuden, großen Mauern mit Rampen, Türmen und dergleichen geht die Übersicht komplett flöten. Dazu kommt, dass es schlimme Konsequenzen für den Erfolg des Teams haben kann, wenn wir uns ein bisschen zu sehr ausprobieren. Die für den Bau benötigten Ressourcen werden nämlich vom gemeinsamen Teamkonto abgezogen, und ein nachträgliches Verrücken ist ohne Weiteres nicht möglich. Wer einmal wegen einer lückenhaft gebauten Wand den Durchbruch ermöglicht und den Tod des ganzen Teams auf dem Gewissen hat, überlässt die Planung lieber erstmal anderen.

Struktur tut Not

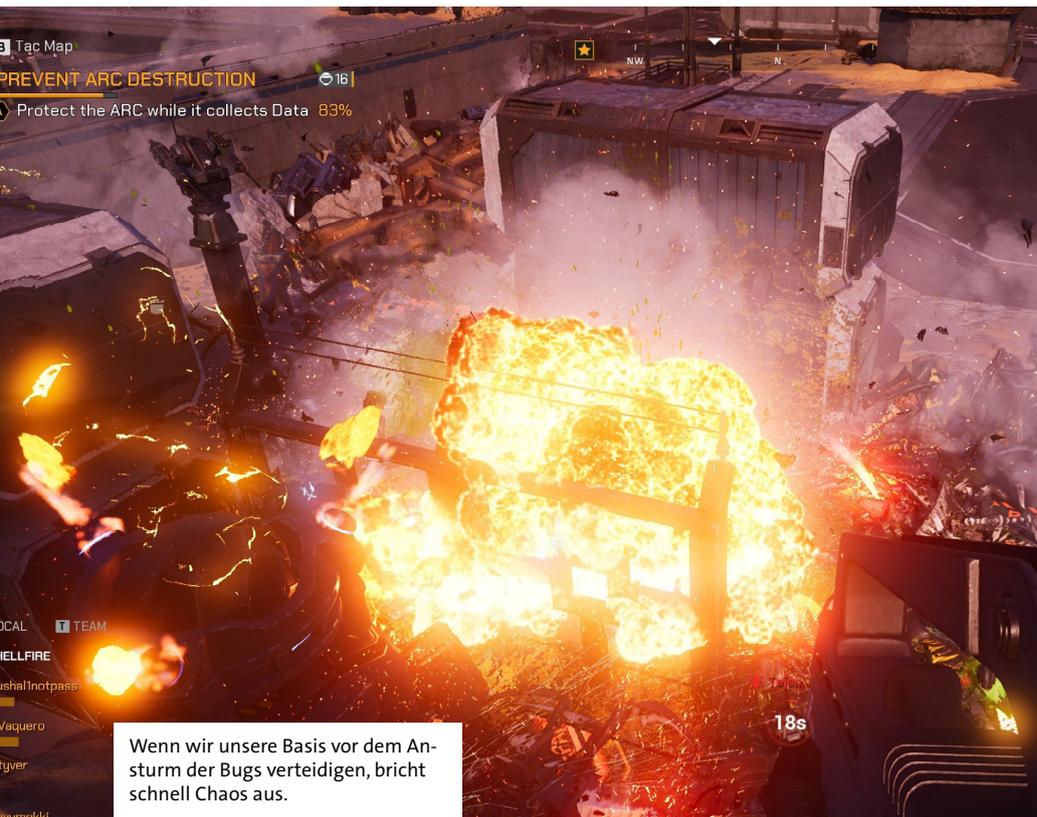
In seinen besten Momenten ist Starship Troopers: Extermination herrlich chaotisch. Um in das Spiel hineinzukommen, ist das aber eher hinderlich. Hier wäre ein Tutorial vielleicht sinnvoll oder ein Modus für einzelne Squads in viel kleineren Dimensionen – als Trainingsarena oder dergleichen. Aber was nicht ist, kann ja noch werden, der Early Access hat gerade erst begonnen. Wenn Off-road Industries dem Spiel noch mehr Übersicht, Struktur und Abwechslung hinzufügt, kann hier etwas echt Großes entstehen. ★

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Starship Troopers: Extermination ist eins dieser Spiele, die mir erst auf den zweiten Klick Spaß gemacht haben. In den ersten Runden Quickplay war ich komplett orientierungslos und hatte trotz erledigtem Tutorial keine Ahnung, wo oben und unten ist (also fühlte ich mich wahrscheinlich so, wie sich jeder ahnungslose Soldat fühlen muss). Mit jeder Runde und dank Sprach-Chat mit meinem Koop-Partner wurde es besser, sodass ich schnell in der Spirale aus »Noch eine Runde für die nächste Freischaltung« steckte. Ich mag diese kurzweilige Koop-Action, die Extermination bietet. Um neue Spieler nicht zu verschrecken, sollten die Entwickler aber dringend am Einstieg arbeiten und für Übersicht sowie Struktur sorgen. Auch ist die Frage, ob das Konzept von bislang einer Map mit unterschiedlichen Zonen aufgeht oder ob sich hier nicht bald Monotonie einstellt. Dasselbe gilt für die Klassen: Es gibt ein paar sinnvolle Spezialisierungen, aber sehr viel Ausrüstung teilen sich alle. Bis hierhin ist der Titel eine starke Ansage und lässt sehr viel Potenzial aufblitzen. Damit sind die Entwickler aber auch in der Pflicht, weitere Inhalte und Verbesserungen nachzuliefern.



Wenn wir unsere Basis vor dem Ansturm der Bugs verteidigen, bricht schnell Chaos aus.