



Terminator: Dark Fate – Defiance

WUNDERVOLLES DESASTER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **Slitherine** Termin: **4. Quartal 2023**

Wir konnten das Terminator-RTS erstmals selbst ausprobieren – und sind hin- und hergerissen! Von Martin Deppe



Mission zwei: In Colorado geht's mit dem Mikromanagement los, wir müssen Panzerabwehrtruppen aufmunitionieren und Fahrzeuge flicken.

Erste Mission: »Meh.« Zweite Mission: »Okay, hat was.« Dritte Mission: »UmHimmelsWillendiebrechenüberalldurchichbrauchMunitionundeineCrewfürdenBradleyundwobleibendiePanzerverdammte!« Das ist die Kurzfassung unserer Achterbahnfahrt, die wir in drei Missionen einer Preview-Fassung des Terminator-Strategiesspiels Dark Fate – Defiance spielen konnten.

Ein Bulle sieht rot

Los geht's in Atlanta: Die Stadt besteht nur noch aus Ruinen, es ist dunkeldüster, in den rechtwinkligen Straßenzügen rücken Homunculi-Rev1-Terminatoren, Spiderbots und die vierbeinigen Cyberwolves vor. Wir sind

mit Police Officer Stevens unterwegs, stoßen auf Soldaten, und das typische Kompetenzgerangel beginnt: Wer hat hier das Sagen? Doch anrückende Terminatoren beschleunigen die Entscheidung, ab sofort hört alles auf unser Kommando! Wobei »alles« ein ziemlich armseliger Haufen ist: ein Infanterie-Squad, zwei Scharfschützen, ein Bradley-Schützenpanzer. Also zählt jeder Mann, wir platzieren Schützen in den Ruinen, werfen Granaten, ziehen uns in den nächsten Block zurück. Schon jetzt zeigt sich, dass Dark Fate viel Mikromanagement fordern wird. Wir stoßen auf Zivilisten, die gerettet werden wollen, auf eine Haubitze, die Unterstützungsgeschütze gibt. Manche Einheiten kön-

nen wir erstmal nicht kommandieren, sie kämpfen selbstständig. Alles wirkt arg geskriptet, die Legionstruppen fungieren lange als Kanonenfutter, reihenweise fallen die Billig-Terminatoren um. Kein Vergleich mit Arnies T-800! Doch die schiere Masse drängt uns weiter zurück, wir schicken die Überlebenden zur Evakuierungszone, Ende Mission eins. Wir sind überschaubar beeindruckt.

Lasst ihn durch, er ist Arzt!

Zehn Jahre später: Police Officer Stevens ist jetzt Major Stevens, der graue Schnäuzer in seinem Porträtbildchen illustriert den Zeitsprung. Stevens kommandiert einen Truppenteil der Founder, neue Einheitentypen wie Panzerabwehrinfanterie und ein Stryker-APC sind dabei. Die Mission spielt in Colorado. Trotz der zehn Jahre Widerstandskampf ist's schön hier. Ist ja auch der Rio Grande Nationalpark. Doch, ihr ahnt es, mit der Idylle ist schnell Schluss. Die Legion hat uns entdeckt, rückt immer wieder mit den Rev1-Cyborgs, Spiderbots und flinken Wolfpacks gegen uns vor. Während wir aufklären und abwehren, sollen wir einen Arzt einsammeln und zu unserem Vorposten eskortieren. Der Hügelweg zu seinem Arbeitsplatz ist natürlich nicht ganz feindfrei, aber das ändern wir schnell. Die Wegfindung zuppelt allerdings etwas, gelegentlich brettert unser Transporter neben dem Weg durch den Waldrand, kegelt dabei Bäume um. Wir kriegen immer mehr Befehle: Arzt zum Vorposten bringen, neue Gegner am Weg bekämpfen, Blockhütte X besetzen, Stellung halten.

Terminator-Picknick

Klingt nach Stress, doch dann wundern wir uns. Die Legion schickt zwar ständig Gegner Richtung Vorposten, in wechselnder Zusammensetzung: Homunculi, Wölfe, explodie-



OFFICER STEVENS
 I never said that. This war's about people. The machines want us all dead. We keep people alive, keep them safe from the machines, then that's how we're going to win this in the end.

Mission eins: Atlanta wird von Spiderbots und Co. überrannt, wir retten mit Police Officer Stevens Überlebende.

rende Drohnen. Aber immer nur in Grüppchen, die wir locker wegschießen. Ein paar Revs sammeln sich vor einem Bach, es werden immer mehr. NPC-Soldaten schießen gelegentlich einen um, seine Kollegen juckt das nicht. Wir haben einen Verdacht. Und richtig: Erst als wir befehlen, das Blockhaus X zu besetzen, bricht die Hölle los. Immer dieses Brechstangen-Skripting! Die Legion schickt schweres Gerät ins Gefecht, wir haben trotz Panzerabwehrinfanterie keine Chance. Aber dieses Keine-Chance-Haben sieht echt gut aus, denn das Terminator-Spiel punktet mit starken Schusseffekten wie Salven, Raketenschweiften, Granatwürfen. Fehlschüsse beschädigen Gebäude, Treffer können Fahrzeugkomponenten wie Motor oder Zielsystem zerlegen. Auf unseren Befehl hin sitzt die Crew ab und repariert den Schaden, was mitten im Gefecht natürlich total ungefährlich ist. Zumal Verluste in der Crew bedeuten können, dass ein Fahrzeug nur noch feuert, aber nicht mehr fährt.

Eindringlingsalarm!
 Die dritte Mission führt uns in eine Gebirgsbasis. Und hier müssen wir uns um dröflzig Dinge gleichzeitig kümmern: Geschütztürme besetzen, Antitank- und Antipersonenminen legen, Fahrzeuge flicken, einen leeren Bradley mit Sprit und Munition versorgen. Wir spoilern jetzt nicht warum, aber der Feind kommt mit NO SPOILER aus mehreren NO SPOILER, wir liefern uns innerhalb der zweigeteilten, in den Berg gefrästen Basis heftige Abwehrgefechte, oft nur über wenige Meter Feinddistanz. Das ist richtig spannend und dramatisch inszeniert, aber wer Mikromanagement hasst, wird hier wahnsinnig.

Shoppingtour
 In den Missionen selbst baut ihr weder Gebäude noch rekrutiert ihr frische Truppen. Ihr bekommt aber je nach Einsatz automatisch Einheiten dazu, etwa für erfüllte Nebenziele. Interessant finden wir das geplante Upgrade-System, mit dem ihr etwa den M1 Abrams

ausrüstet. Die 120mm-Kanone des US-Panzers weicht so erst einer 30mm-Gatling, dann einem Plasma-Zwillingsgeschütz. Die Panzerung »wächst« ebenfalls mit, zuerst mit einer zweiten Haut aus Schrottplatten, dann mit Karbon- und schließlich Keramikplatten gegen Energiewaffenbeschuss. Solche Upgrades waren in unserer Version schon zu sehen – in der dritten Mission war zum Beispiel ein Bradley-Schützenpanzer mit Plasmakanone im Einsatz. Diese Mischung aus vertraut und neu trägt viel zur Überlebenskampfatmosphäre bei. ★

MEINUNG

Martin Deppe
[@martindeppe](#)
[bsky.social](#)



Nach der enttäuschenden ersten 08/15-Mission wollte ich Terminator: Dark Fate – Defiance schon abschreiben, bin aber zum Glück am Ball geblieben. Der zweite und vor allem der dritte Demo-Einsatz zeigen nämlich, was hier an Potenzial drinsteckt, wenn das finale Skripting passt und das Spiel hoffentlich übersichtlicher wird. Denn ohne gute Übersicht kann viel Mikromanagement an mehreren Positionen gleichzeitig richtig Spaß machen – oder total frustrieren. Was jetzt schon gut funktioniert, sind die verschiedenen Einheiten mit ihren Stärken und Schwächen. Ich fiebere bei jedem Trupp mit; jedes Fahrzeug ist wichtig, eben weil es keinen Ersatz gibt. Ich bin gespannt, wie gut der finale Managementteil funktioniert, denn ich mag den Mix aus konventionellen Waffen und den Hightech-Upgrades, die sich optisch und spielerisch schon gut auswirken.

Mission drei: Den Bradley direkt an der Front zu betanken, war eine schlechte Idee.

GameStar 12/2023

Schwarzenegger hat Militärerfahrung, er diente im Panzerbataillon 4 des österreichischen Bundesheeres. 29