

## Terminator: Dark Fate – Defiance

ARNIES  
ARMIES

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Slitherine Entwickler: Slitherine  
Termin: 21.2.2024 Sprache: Englisch, deutsche Texte USK: nicht geprüft  
Spieldauer: 30 Stunden Preis: 40 Euro DRM: nein (GOG.com) –Enthalten in: –

Brachiale, schnelle Echtzeit-gefechte an mehreren Fronten gleichzeitig, ständig wechselnde Aufträge – und trotzdem viel Mikromanagement. Bei diesem Test sind wir in jeder Mission um mehrere Jahre gealtert. Von Martin Deppe



Granate um Granate feuert unser einsamer Abrams-Panzer auf den anrückenden Konvoi der Maschinen. Ein Truppentransporter kassiert einen Volltreffer, der Motor fällt aus, das Teil bleibt stehen, erwidert aber das Feuer. Zeit für unseren Panzerabwehrtrupp! Auf dem Flachdach eines halb zerstörten Supermarkts zielen unsere Leute sorgfältig, zwei Raketen zischen quälend langsam los, ziehen einen Rauschweif hinter sich, wir hal-

ten den Atem an. Die erste geht daneben, doch die zweite trifft den Transporter, zerstört seine Plasmakanone. Rev-6-Terminator borden aus, verschwinden im Wald.

Unser Panzer visiert die nächste Feindmaschine an, eine Luftabwehr-Spinne. Doch nur seine Kaliber-50-Maschinenkanone rattert los, sein 120mm-Geschütz schweigt. Leergeschossen! Frische panzerbrechende Granaten warten weiter hinten im Munitions-

Truck – doch der wird gerade angegriffen, von den eben abgessenen Terminatoren.

**Cobra Kai vs. Terminator**

Diese verzweifelte Szene ist typisch für das Echtzeitstrategiespiel Terminator: Dark Fate – Defiance. Denn zehn Jahre nach dem Judgement Day steht die Menschheit kurz vor dem Exitus, die ganze Erde ist von der »Legion« besetzt. Die ganze Erde? Nein!

### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... euch Squad-Management wichtig ist.
- ... ihr in einem SciFi-Setting Realismus wollt.
- ... ihr auch unter Zeitdruck gelassen bleibt.

### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch Kämpfe an mehreren Fronten stressen.
- ... euch Mikromanagement nervt.
- ... euch Basisbau in Strategiespielen wichtig ist.



Eine von unbeugsamen US-Amerikanern geführte kleine Armee hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. Auch ganz ohne Sarah Connor und Sohnmann John, denn das Spiel hat außer vielen Truppentypen und dem Setting nichts mit den Filmstoriys zu tun. Als Anführer der »Gründer« führt ihr den winzigen Widerstandstrupp durch die tolle Solokampagne. Ihr freut euch über jedes erbeutete Fahrzeug, über jeden Schuss Munition, jeden Tropfen Sprit. In den ersten Einsätzen seid ihr dauernd auf dem Rückzug, erleidet Verluste, müsst Missionsgebiete panisch verlassen. Die Legion ist einfach zu mächtig. Doch wie in zahllosen Kampfsportfilmen, in denen nerdige Schuljungs dauergemöbt werden, aber schon nach zwei Lektionen Karateunterricht die bösen Kraftprotze umhauen, drehen die Gründer den Spieß um. Ihr rettet Zivilisten, die sich euch anschließen, repariert Fahrzeuge, findet Verbündete, verbessert eure Einheiten. Und: Ihr bekämpft nicht nur die Maschinen, sondern auch menschliche Fraktionen, darunter das »Kartell«, das sogar Geschäfte mit der Legion macht. Mehr wollen wir aber nicht verraten, denn die Story steckt voller Überraschungen.

### Wo kam der denn her?

Das Terminator-Spiel ist ein anspruchsvoller Brocken, an dem auch erfahrene Strategen zu knabbern haben, und zwar aus drei Gründen. Erstens: Die Waffenreichweiten sind viel höher als bei den allermeisten Genrekollegen, selbst bei hoher Auflösung und maximal rausgezoozt oder mit gekipptem



Aufrüsten: Im Kampagnenverlauf rekrutiert und verbessert ihr eure Einheiten. Dieser Anhänger kriegt zwei schwere Waffen.

Kamerawinkel sind zum Beispiel feuernde Panzer und ihre Ziele oft nicht gleichzeitig zu sehen, weil sie sehr weit auseinander stehen. Ihr müsst häufig die Ansicht verschieben, um den Überblick zu behalten, das muss man mögen.

Zweitens: Jede Mission steckt voller Aufträge, wechselnder Einsatzziele, Nebenjobs, plötzlicher Ereignisse. Wir wollen nicht spoilern, darum nur ein paar Beispiele aus verschiedenen frühen Missionen. Darin legt ihr Hinterhalte, rettet einen abgeschossenen Piloten, besorgt Dokumente für potenzielle Verbündete, verrätet einen Verräter (oder hilft ihm), haltet Stellungen, startet Großangriffe mit alliierten KI-Armeen, infiltriert eine Stadt des Kartells, freut euch über gehackte Legions-Panzer, die ihre eigenen Blechkameraden angreifen. Ihr sichert Straßen, versteckt euch vor Maschinen, um sie in eine Falle zu locken, fordert einen Tiefflieger aus dem Zweiten Weltkrieg an, der mit Raketen oder Bomben zuschlägt. Vieles davon passiert in einer einzigen Mission oder sogar gleichzeitig – und jetzt wisst ihr, warum wir beim Testen um Jahre gealtert sind.

### Ihren Führerschein, bitte!

Und der dritte Grund, warum Defiance so knackig ist: Trotz der Gefechte über große Distanzen und der vielen parallelen Missionsziele ist Mikromanagement Pflicht. Ihr müsst Einheiten aufmunitionieren und Fahrzeuge betanken. Infanteristen gehen nicht selbstständig in Deckung, sondern warten auf euren Befehl. Dafür gibt's aber bei Gebäuden gleich vier Deckungsstufen, quasi von Gartenhütte bis Bunker. Und ihr könnt euren Squads dezidiert befehlen, in welcher Gebäudeseite sie in Stellung gehen sollen. Absolut sicher sind sie darin aber nicht, denn Gebäude zerbröseln bei Beschuss.

Aber es geht noch kleinteiliger: Manche Geschütze sind auf umgebauten Anhängern montiert, und die könnt ihr nur mit einer passenden Zugmaschine bewegen, die wiederum eine Crew mit dem passenden Führerschein braucht. Doch einfache Infanteristen dürfen nicht mal Jeep fahren, und für

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Es hat etwas gedauert, bis ich mit der Terminator-RTS richtig warm geworden bin. Denn in den ersten drei Missionen treten mir die Maschinen nonstop in den Strategenhintern. Rückzug, Vorposten verteidigen und aufgeben, überrannt werden, in letzter Sekunde evakuieren. Nicht weil ich zu doof bin, sondern weil das Missionsdesign es so will. Doch schon während dieser Einsätze erziele ich kleine Erfolge, wehre Stoßtrupps ab, sammle frische Einheiten und Fahrzeuge ein. Und dann kippt das Spiel: Ich schlage zurück, zerlege Konvois, erobere feindliche Stellungen, erbeute wertvolle Technologie. Und immer wieder greifen neutrale Truppen ein, ich kann sie unterstützen oder mir zum Feind machen. Großartig! Was Slitherine allein an Haupt- und Nebenzielen in eine einzige Mission packt, reicht bei anderen Strategiespielen für eine komplette Kampagne.

Aber: Defiance ist auch sperrig. Ich mag Mikromanagement wirklich, aber bei so schnellen Schlachten, oft an mehreren Fronten gleichzeitig, will ich nicht noch checken, ob Trupp A auch den passenden Führerschein für Fahrzeug B hat. Bei Panzern geht das ja in Ordnung, aber warum kann ein Simpel-Infanterie-Squad nicht wenigstens einen Humvee steuern? Zum Glück darf ich pausieren und Befehle erteilen – die werden mir aber nicht optisch angezeigt, bei Bewegungsbefehlen gibt's zum Beispiel keine sichtbare Linie. So passiert es schnell, dass ein einsamer Trupp zurückbleibt und zusammengeschossen wird, denn die Soldaten suchen nicht selbstständig Deckung, sondern warten auf Mikromanager Martin. Wenn euch so eine Steuerungsummelei nicht groß stört, bekommt ihr hier aber ein packendes Echtzeitstrategiespiel mit fulminanten Gefechten, guter Terminator-Atmosphäre und richtig abwechslungsreichen Missionen!

## VIEL MIKROMANAGEMENT



Fast alle Einheiten haben mehrere Munitionstypen, die ihr auffrischen müsst. Fahrzeuge brauchen auch Treibstoff.



Versorgungs- und Geschützanhänger benötigen die passenden Zugmaschinen und die wiederum die richtigen Fahrer.



Ihr könnt Infanterie in Gebäuden befehlen, welche Seite sie mit welcher Munition absichern sollen.

Gespanne mit Munition oder Treibstoff braucht ihr eigene Fahrer. Panzer und Hubschrauber erfordern ebenfalls spezielle Crews, das ist allerdings nachvollziehbar.

Zum Glück lässt sich das Spiel pausieren, ihr könnt dann weiter Befehle geben. Das haben wir oft genutzt, denn sonst fallen vor allem Infanteristen wie die Fliegen, falls wir gerade an einer anderen Kartenposition beschäftigt sind und nicht aufpassen. Per gedrückter Shift-Taste kombiniert ihr Befehle,

das klappt auch mit taktischen Feinheiten wie Panzer rückwärts zurückziehen, um dem Feind die stärkere Frontpanzerung hinzuhalten statt das schwächere Heck.

### Wenn das Grinsen gefriert

Die Kombination aus schnellen Feueregefechten, dröflig Fronten gleichzeitig und viel Mikromanagement führte beim Test immer wieder zu dramatischen Szenen. Nur ein Beispiel: Wir scheuchen eine Crew unter

schwerem Beschuss in einen herrenlosen Panzer, wollen schon jubeln – um dann festzustellen, dass der Tank-Tank leer ist. Und die Munitionsanzeige. Nach einem Quick-save schicken wir testweise todesmutig einen Munitionslasten hin, doch die Terminatoren-KI ist so schlau, jetzt den Truck aufs Korn zu nehmen, der uns natürlich nach zwei Salven um die Ohren fliegt.

Quickload, neue Taktik: einnebeln! Wir lassen einen Infanterietrupp Nebelgranaten werfen, der Panzer verschwindet in der wabernden Suppe, wir rücken vor und erledigen die Angreifer. Endlich können wir den Beutepanzer betanken und aufmunitionieren. Den haben wir uns echt verdient!

### Starke Missionen, schwach erzählt

Während die Missionen spannend und abwechslungsreich inszeniert sind, bleibt die Präsentation der Charaktere und Dialoge dahinter zurück. Die englischen Sprecher machen zwar einen guten Job, doch die deutschen Texte erscheinen in einem schmucklosen Fenster, manchmal sogar auf einem schwarzen Bildschirm. Hinzu kommt, dass die Textfenster entweder die Protagonisten auf der Map verdecken oder die Kamera gar nicht erst zu den sprechenden Personen wechselt. So kapiert man oft gar nicht, wer da jetzt wo mit wem plaudert. Da wäre mehr möglich gewesen, zum Beispiel häufigeres Ranzoomen ans Geschehen. Gelegentlich passiert das zwar, ist aber trotzdem zu langatmig inszeniert, das dämpft die ansonsten gelungene »Wir gegen die Maschinen«-Überlebenskampfatmosphäre.

Auch die Maps bleiben landschaftlich und optisch hinter den brachialen Gefechten zurück. Aber wenn gerade Gebäude zerbröseln, Bäume umkippen und Raketen schwärmen, hat man sowieso kein Auge für malerische Landschaften. Bei dichter Bebauung gibt's allerdings manchmal Wegfindungsprobleme, wenn Fahrzeuge zum Beispiel partout über den schmalen Laufsteg in einer Basis wollen. Einmal ist ein einzelner Soldat eines Squads hängen geblieben, während seine Kameraden schon ganz woanders waren. Wir mussten seine Kollegen zurückholen, um den armen Kerl zu befreien. Das war aber eine Ausnahme.

### Komm mit mir, wenn du leben willst!

In den Missionen selbst baut ihr keine Basen. Doch nach ein paar Einsätzen kommt ein neues Element dazu: eine Strategiekarte des mittleren Westens sowie der Armeebildschirm. Auf der Karte ist euer nächstes Einsatzziel zwar vorgegeben, zum Beispiel echte und fiktive Städte wie Fort Worth oder Nueva Tortuga, aber ihr könnt unterwegs Abstecker zu Orten mit Kasernen oder Vorratslagern machen. Hier rekrutiert ihr Truppen, kauft Fahrzeuge und Upgrades, etwa bessere Infanteriewaffen oder zusätzliche MGs und stärkere Motoren für Panzer. Das geht manchmal auch mitten in einer Mission. Im



Umgedreht: Ein Verbündeter hat diesen Legions-Panzer gehackt, seine Plas-mageschütze zerlegen eine Spinne.

Kampagnenverlauf schaltet ihr auch immer mehr Technologie der Legion frei, etwa Plasmawaffen statt konventioneller Geschütze. Das Feintunen motiviert und ist eine schöne Abwechslung zu den hektischen Gefechten, und ihr spezialisiert eure Kernarmee weiter. Sogar eure Tankklaster oder Munitionsanhänger lassen sich mit MG-Luken ausstaffieren, das bringt beinahe »Mad Max«-Atmosphäre.

### Wir lassen niemanden zurück

Das Armeemanagement ist außerdem angenehm knifflig: Mehr Leute rekrutieren klingt erstmal gut, aber ihr müsst sie auch versorgen, und Ressourcen sind knapp. Bei vielen Einsätzen dürfen auch nur wenige Einheiten mit, und dann nützen euch drei starke Abrams-Panzer mit Plasmageschütz nix, wenn ihr keinen Munitionstruck dabei habt. Oder genügend qualifizierte Fahrer – ihr wisst schon, Führerschein und so!

Darum unser dringender Tipp: Klappert am Ende einer Mission noch mal die Karte

ab, oft stehen noch verlassene Fahrzeuge oder Geschütze rum. Selbst wenn ihr sie nicht wirklich braucht, lassen sie sich nämlich zerlegen, um Ressourcen zu gewinnen. Wir haben teilweise eine Viertelstunde gebraucht, um herrenlose Fahrzeuge aufzutanken oder Anhänger anzukoppeln und in die Evakuierungszone zu bringen.

### Fokus auf Solokampagne

Terminator: Dark Fate – Defiance hat zwar einen Skirmish- sowie einen Multiplayer-Modus für zwei oder vier Spieler, die sind aber dünn ausgestattet, es gibt lediglich dieselben vier Maps, und im Multiplayer könnt ihr nur die Varianten Domination und Assault spielen. Immerhin dürft ihr hier auch die Legion spielen sowie eine dritte Partei aus der Solokampagne, die paramilitärische »Bewegung«. Die setzt Hecken-schützen sowie aufgemotzte Vans und Bulldozer ein. Insgesamt wirken Multiplayer-Modus und Geplänkel aber eher wie Punkte,

die der Entwickler Slitherine auf der Feature-Checkliste noch abhaken musste. Beide Modi sind nicht schlecht, doch die Solokampagne ist viel packender. ★

## TERMINATOR DARK FATE – DEFIANCE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2300 / FX 6100	i7 3770 / Ryzen 5 1600
GTX 750 / Radeon R7 360	GTX 1060 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 25 GB Festplatte	16 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ⊕ detaillierte Einheiten ⊕ kaputtbare Gebäude und Deckung ⊕ schicke Effekte ⊖ wenig optische Abwechslung ⊖ flimmerige Schattendarstellung

### SPIELDESIGN



- ⊕ abwechslungsreiche Missionen ⊕ Haupt- und Nebenziele ⊕ Fahrzeugmodule können ausfallen ⊕ ausbaubare Kernarmee ⊖ Mikromanagement

### BALANCE



- ⊕ Text-Tutorials ⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ Befehle im Pausenmodus ⊖ Einheiten-Feedback mangelhaft ⊖ gelegentlich Wegfindungsprobleme

### ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ gute Terminator-Atmosphäre ⊕ glaubwürdiger Überlebenskampf ⊕ jede Einheit ist uns wichtig ⊕ Erkunden lohnt sich ⊖ spartanische Dialoge

### UMFANG



- ⊕ Solokampagne ohne Leerlauf ⊕ rund 70 Einheiten ⊕ 30 Stunden Spielzeit ⊕ Truppen-Upgrades ⊖ nur je vier Maps für Skirmish und Multiplayer

### FAZIT

Schnelle Echtzeitstrategie mit guter Terminator-Atmosphäre, viel Mikromanagement und dramatischen Gefechten.



Gebäude bieten Deckung in vier Stufen. Sie lassen sich zusammenschießen oder stürmen.