

Starship Troopers: Extermination

AUF DIE GUTE ART VERBUGGT?

Genre: **Shooter** Publisher: **Offworld Industries** Studio: **Offworld Industries** Termin: **11.10.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam, Epic)** Enthalten in: –

Wie aussagekräftig ist die Versionsnummer 1.0 bei einem Early-Access-Titel? Nicht besonders, wie sich in diesem Test zeigt. Von Christian Schwarz

In der Theorie läuft es bei Early Access so ab: Ein noch nicht finales Spiel erscheint zum reduzierten Preis. Die Community macht sich mit dieser Fassung ein erstes Bild von der Vision des Entwicklerteams und nimmt sozusagen als Preis für den frühen Zugang Fehler sowie noch fehlende Inhalte in Kauf. Die Fans bringen während der EA-Phase Feedback und eigene Ideen ein, die dann die Macher dankbar aufgreifen und so weit wie möglich umsetzen. Und am Ende erscheint ein inhaltlich komplettes sowie technisch einwandfreies Spiel, das bereits über eine treue Anhängerschaft verfügt. Bei Starship Troopers: Extermination läuft es bisweilen anders, fast schon gegensätzlich.

Vor über einem Jahr testeten wir die frisch gestartete Early-Access-Version des Shooters. Wir erinnern uns: 30 Jahre nach der Filmvorlage ist die Insektenplage auf dem Planeten Valaka noch immer nicht eingedämmt. In der Ego-Perspektive spielen wir als Teil der namensgebenden Weltraumsoldaten den Kammerjäger gegen unzählige mordlustige Käfer. Insgesamt 16 menschliche Trooper ballern sich mit einem konventionellen Waffenarsenal durch die stets KI-gesteuerten Bugs. Dabei erledigen sie im Stile

eines Extraction-Shooters Aufgaben wie Ressourcenbeschaffung, ziehen an festgelegten Punkten Stützpunkte als Abwehrbollwerke hoch und entkommen am Ende mit einem rettenden Sprung ins Landungsschiff.

Käferjagd 1.0

Grundsätzlich spielt sich Extermination in der jüngst erschienenen Version 1.0 noch immer so. Es gibt allerdings jetzt mehr Planeten und damit schon mal mehr optische Abwechslung, mehr Varianz bei den Missionszielen und sogar eine 25 Missionen umfassende Solokampagne, für deren Briefing Casper van Dien in seine Filmrolle als Johnny Rico zurückkehrt. Das klingt alles erstmal gut, spielt sich aber unspektakulär bis frustrierend. Und dabei haben wir noch gar nicht eingerechnet, dass mit Sonys Helldivers 2 das in vielen Belangen bessere Starship Troopers-Spiel – nur eben ohne offizielle Lizenz – bereits erschienen ist. Im Test schauen wir uns nicht nur die derzeitigen Probleme von Starship Troopers: Extermination an, sondern beantworten auch die Frage: Wer sollte hier überhaupt zuschlagen?

Wer erstmal allein unterwegs sein will, klickt im Hauptmenü auf den Button »Solo-

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... Koop-Action total euer Ding ist.
- ... euch Ballern in Kombi mit Basenbau reizt.
- ... ihr euren Beitrag leisten wollt!

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Abwechslung braucht.
- ... ihr keine Bug-Toleranz habt.
- ... ihr mit Helldivers 2 glücklich seid.

Einige Bugs spucken grünen Schleim aus und beeinträchtigen unser Sichtfeld – eklig und ärgerlich!



spiel Tutorial«. Hinter dem Button verbirgt sich eine 25 Missionen umfassende Kampagne, in deren Rahmenhandlung Filmheld Johnny Rico eine neue Truppe der »Besten der Besten« zusammenstellt und auf mörderische Missionen schickt. Das Ganze heißt womöglich Tutorial, weil wir hier in stark vereinfachten Grundzügen die Mechaniken des Online-Modus lernen – etwa wie wir Erzkanister fördern und transportieren. Eine richtige Kampagne bilden die Einsätze jedoch nicht. Zwar suggerieren die 25 Missionen einen gewissen Umfang, allerdings haben wir 23 der Aufträge in sehr mageren 2,5 Stunden absolviert. Weil wir nur stumpf Checkpoints ablaufen, dauern die Missionen nämlich nur etwa drei bis sieben Minuten.

Die Aussage im Briefing mit den »Besten der Besten« verkommt spätestens dann zum Witz, wenn wir unsere drei austauschbaren KI-Kollegen ohne Persönlichkeit in Aktion sehen. Zwar teilen sie gut aus und stellen uns brav wieder auf, wenn wir zu Boden gehen, allerdings überfordert es die Elitetruppe, durch lineare Höhlenlevels zu laufen: Sie bleiben an Steinen, Kurven und Kisten hängen oder verbuggen sich in den Bugs.

KI? »Das Gehirn weggeklutscht!«

Das klingt fast schon lustig, bedeutet aber in der Praxis: In Starship Troopers: Extermination bekämpfen wir auf einen Schlag sehr,



sehr viele widerliche Krabbeltiere. Nach ihrem Ableben bleiben deren Überreste liegen, ein Pluspunkt in Sachen Atmosphäre. Allerdings nur, bis wir im nächsten Abschnitt alleine vor der Bug-Armee stehen, weil unsere begleitende Truppe von KI-Grobmotorikern an den Extremitäten diverser Bug-Leichen festhängt. Wir mussten im Test sogar die Kampagne in der vorletzten Mission abbrechen, denn auf dem Weg zum Ziel blieben die KI-Kollegen entweder stecken oder ohne ersichtlichen Grund einfach stehen. Mit derart reduzierter Feuerkraft haben uns die Bugs dann natürlich einfach überrannt.

Immerhin: Aussetzer bei der KI gibt es auch aufseiten der Bugs, denn die Krabbeltiere sind bis auf wenige extrem widerstandsfähige Boss-Käfer nur durch ihre Masse gefährlich. Allerdings fällt die künstliche Dummheit nicht so schwer ins Gewicht wie bei den KI-Partnern. Zum einen ist das ja typisch für Bugs, sich als Schwarm gemeinsam auf alles zu stürzen. Zum anderen haben wir im Getümmel ohnehin so viel zu tun, dass wir auf einzelne untätige oder an uns vorbeilaufende Feinde gar nicht achten können – aber es gibt sie. Warum es den Solomodus in dieser Form gibt, erschließt sich uns



nicht. Er ist zu lang (und zu wenig lehrreich) für ein Tutorial, andererseits aber zu belanglos und vor allem zu kurz für eine richtige Kampagne. Außerdem spielt jede Mission in einem Höhlensystem, während wir im Multiplayer-Modus vermehrt in teils weitläufigen Arealen kämpfen. Auch lassen die Entwicklerinnen und Entwickler von Offworld Industries die große Chance auf irgendeine zur Filmvorlage passende Inszenierung liegen. Denn bis auf ein paar »Hey, wir sind die Besten«-Sprüche von Casper van Dien gibt es nichts, das die Atmosphäre der Vorlage einfängt. Immerhin wertet der tolle Soundtrack das Spiel auf.

Da lacht der Entomologe!

Dafür fährt das Spiel eine bunte Palette an Insektengegnern auf, wie man sie sich als Fan des Films nicht schöner wünschen könnte: Die Standardgegner – Drohnen und Krieger – wuseln ameisengleich über uns hinweg, die Bosse erinnern an dicke Hirschkäfer oder Skarabäen. Oder Tiger: So heißen die gelb-schwarz gestreiften Riesenviecher, die auf uns zustürmen und unser virtuelles Licht mit einer schnellen Zangenbewegung auspusten. Hier heißt es: ausweichen und auf Abstand bleiben. Das ist aber gar nicht so leicht, wenn Gunner und Plasmagrenadiere – souzusagen die Bug-Artillerie – aus dem Hintergrund tödliche Grüße auf unsere Position herabregnen lassen.

Der Fokus von Starship Troopers: Extermination liegt klar auf dem Multiplayer-Modus. Der spielt sich grundsolide, wenn er denn funktioniert. Nach dem Release von Version 1.0 hatten wir häufig mit Fehlern bei der Spielsuche oder abbrechenden Verbindungen bei bereits laufenden Runden zu kämpfen. Derzeit finden die Kämpfe auf dem Dschungelplaneten Agni Prime, dem Wüs-



90er-Nostalgie mal anders: Die Feuereffekte wecken Erinnerungen an Bitmap-Grafiken.



Unsere Basis hat standgehalten. Jetzt haben wir drei Minuten, um zum Evakuierungs-Shuttle zu gelangen.

tenplaneten Valaka, der Geröllwüste X11 und dem Eisplaneten Boreas statt. Die unterschiedlichen Schauplätze sorgen für die nötige optische Abwechslung, spektakulär oder einzigartig markant sind sie aber nicht. Extermination bietet vier Spielmodi: Horde,

Hive-Jagd, AAS (Advance and Secure) und ARC. In ersterem errichten wir Verteidigungsstellungen und wehren zehn immer stärker werdende Angriffswellen ab. In Hive-Jagd begeben wir uns ins Nest der Biester und setzen Sprengladungen. AAS und ARC lau-



Mit dem Bau- und Reparationswerkzeug platzieren wir vorgegebene Strukturen im grün markierten Bereich.



Im AAS-Modus sichern wir Ressourcenkanister. Hier schleppen drei Trooper Erz, und wir geben Geleitschutz.

fen sehr ähnlich ab: Wir arbeiten uns zu einem Gebiet vor, in dem wir eine Basis bauen. Entweder müssen wir auf dem Weg dorthin Rohstoffe wie Erz oder Gas sammeln (AAS) oder das Grundgebäude für eine gewisse Zeit beschützen (ARC). Dazu stampfen wir Verteidigungsanlagen wie Mauern, Tore, Türme, Geschütze, Bunker und Fallen aus dem Boden und wehren den Ansturm ab.

Aufbaukarre

Für den Basenbau wechseln wir auf unser Werkzeug, im Grunde ein Gebäudebaugeschäft. Damit errichten wir in wenigen Sekunden in einer abgesteckten Bauzone möglichst effektive Strukturen. Weil alle Spieler im Team auf denselben Ressourcen-Pool zugreifen und es keine Art Anführer gibt, baut jeder drauflos. Im besten Fall entsteht so ein Bollwerk gegen die Bugs. Im schlechtesten Fall stehen Versatzstücke von Mauern und Geschütze ohne Munition nebeneinander, was den Bugs den Einfall erleichtert. Wer sich hier vorher mit Freunden abspricht, ist

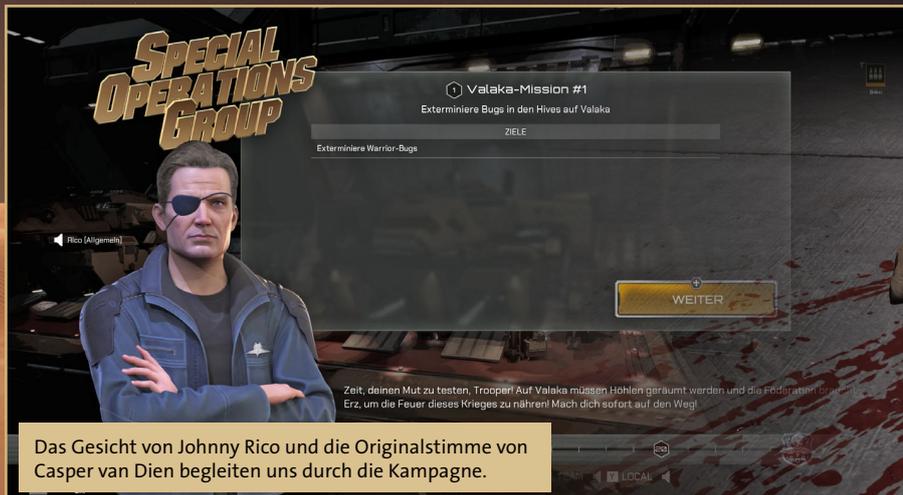
klar im Vorteil. Hat das ARC seine Arbeit verrichtet, bewegen wir uns schleunigst zum Extraktions-Shuttle. Ab diesem Punkt ist jedoch der Wiedereinstieg ins Match deaktiviert: Wer in diesem Abschnitt ins Gras beißt, muss auf Wiederbelebung durch Kameraden hoffen. Und weil richtige Starship Troopers niemals einen Kameraden zurücklassen, entsteht in guten Runden mit vernünftigem Teamplay der Anspruch, jedes Mitglied der Truppe lebendig ins Shuttle zu holen. Mit jeder absolvierten Partie sammelt die Community als Ganzes Punkte an der sogenannten Galaktischen Front, dem Season-Modus von Extermination. Bis auf eine stets wachsende Fortschrittsanzeige bietet der allerdings noch nicht viel Motivation.

Fehlende Übersicht erzeugt Frust

Solche Sternstunden wie die Spannung bei der Extraktion gibt es in Starship Troopers nicht viele, dafür fehlt dem Spiel trotz immer gleicher Abläufe die nötige Übersicht. In Grundzügen ist die durchaus gegeben: Wir

wählen eine aus sechs genretypischen Klassen, organisieren uns in vier Vierer-Squads und sehen mit der Tab-Taste sowohl die Karte als auch die Positionen der Kollegen. Mit Q pingen wir Gegner und markante Punkte. Es gibt auch einen Voice-Chat, den wir jedoch nach einigen unfreiwilligen Hörproben sofort deaktivierten.

In Starship Troopers: Extermination stellen wir uns unzähligen Bugs. Neben den atmosphärisch passenden Gefühlen wie Beklemmung und Hilflosigkeit kommt schnell Frust hinzu, weil wir oft vor Scheren, Zangen und Schleim rein gar nichts sehen. Wir halten mit MG und Co. bis zu unserem Ableben blind in die zuckende Masse und schauen dem Trefferzähler beim, na ja, Trefferzählen zu. Liegen wir am Boden, können wir in unserem Squad nicht gesondert auf uns aufmerksam machen, etwa mit einer Leuchtpistole. Zwar sehen andere Spieler die Namen der Gefallenen rot hervorgehoben, im Eifer des Gefechts sticht die Markierung aber genauso aus der Masse heraus wie ein Typ in



Leichen, Blut und andere Leveldekorationen wirken seltsam deplatziert.

Das Gesicht von Johnny Rico und die Originalstimme von Casper van Dien begleiten uns durch die Kampagne.



und leichtem Maschinengewehr inmitten der Feinde ein. Mit absolvierten Spielen leveln wir unseren Account, die einzelnen Klassen und auch die zugehörigen Waffen. Mit den neuen Stufen schalten wir Schießprügel, Waffenaufsätze und Ausrüstung frei und gestalten damit unsere Kämpfer relativ frei. Beispielsweise startet der Ingenieur mit einem Flammenwerfer als Hauptwaffe. Später schalten wir eine Schrotflinte frei, was in Sachen Bewegung und Kampf einen anderen Spielstil ermöglicht. Außerdem hat jede Klasse zwei spezielle Fähigkeiten. Während etwa der Guardian auf Knopfdruck einen Halbkreis aus Panzerung vor sich errichtet, belebt der Medic mittels automatischer Drohne wieder, und der Ranger befreit sich per Jetpack aus der Mitte der Bugs.

Technisch katastrophal

Starship Troopers: Extermination läuft mit der Unreal Engine 5, punktet aber kaum mit ihren Stärken. Im Gegenteil: Gerade die Bodentexturen erscheinen verwaschen und niedrig aufgelöst, Objekte wie Steine schweben in der Luft, und Feuereffekte wecken Erinnerungen an die gute alte Bitmap-Zeit. Zu den Verbindungsabbrüchen gesellen sich sporadische Abstürze und starke Einbrüche

bei der Bildrate. Das Balancing hängt zu stark an der Spielerzahl und am Können der Protagonisten. In manchen Runden haben wir ein als schwer ausgeschriebenes Szenario mit Leichtigkeit gewonnen. In anderen konnten wir auf Mittel keinen Stich machen. Optionen für kleinere Gruppen oder das Auffüllen mit Bots gibt es nicht.

In Sachen Grafik und Balancing hatte die Early-Access-Version von vor einem Jahr bei uns einen weitaus besseren Eindruck hinterlassen als die aktuelle Release-Fassung. Diesen Eindruck bekommen wir auch bei der Lokalisation. Zwar ist die Sprachausgabe im Spiel Englisch, Texte gibt es aber auch auf Deutsch – zumindest teilweise. Wären wir noch im Early Access, würden wir uns an unvollständigen Übersetzungen nicht stören. Bei einem eigentlich fertigen Produkt sind Platzhaltertexte oder eingestreute englische Begriffe ein Zeichen für »noch nicht fertig«.

Das trifft auch auf die Kompanien zu, das Clan-Feature von Extermination. Wir können Kompanien gründen, ihnen Namen und Beschreibungen geben und dann mit bis zu 29 anderen Mitgliedern Punkte sammeln. Beziehungsweise könnten wir das, wenn wir andere Leute einladen könnten – den Button gibt es aber schlichtweg nicht. Auch dür-

fen wir nicht gezielt suchen, sondern uns nur in der Lobby »empfohlene« Kompanien anschauen – vermutlich ein Bug. ★

STARSHIP TROOPERS EXTERMINATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 8100 / Ryzen 3 3300X
GTX 970 / AMD RX 570
12 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700K / Ryzen 5 3600
GTX 1070 / AMD RX 590
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ immense Bug-Massen auf dem Schlachtfeld
- ⊕ toller Soundtrack
- ⊖ unscharfe Texturen
- ⊖ falsch platzierte Objekte
- ⊖ hässliche Effekte

SPIELDESIGN



- ⊕ spannender Shooter-Basenbau-Mix
- ⊕ kurzweilige Action
- ⊕ Boss-Bugs mit Spezialattacken
- ⊖ repetitiver Ablauf
- ⊖ Spiel schwer zu lesen

BALANCE



- ⊕ Charakterprogression
- ⊕ drei Schwierigkeitsgrade
- ⊕ Teamwork wichtig
- ⊕ Schwierigkeit fühlt sich willkürlich an
- ⊖ nutzlose KI macht Solospiele kaputt

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ Gegnermassen
- ⊕ Setting wie in der Filmvorlage
- ⊕ Casper van Dien als Fanservice
- ⊖ wird schnell beliebig
- ⊖ übergeordneter Feldzug irrelevant

UMFANG



- ⊕ Solokampagne mit 25 Aufträgen
- ⊕ sechs Klassen
- ⊕ freischaltbare Ausrüstung
- ⊕ starkes Level-Recycling
- ⊖ teils ultrakurze Missionen

FAZIT

Gundsätzlich spannender, aber technisch und inhaltlich enttäuschender Koop-Shooter.



In Bosskämpfen geht es ordentlich zur Sache.