

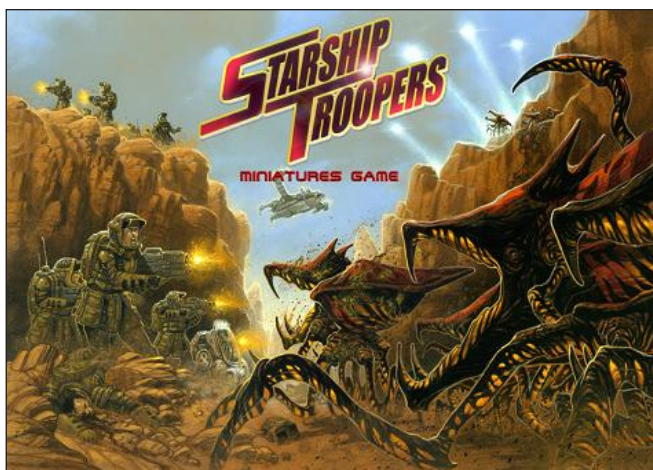


Starship Trooper

Starship Trooper er et stendødt system, som der ikke vil komme flere figurer til. Det er trist, ikke fordi reglerne var fantastiske - men fordi verdenen var (og er det), og der blev lavet mange fine figurer; ikke mindst de mange varianter af Bugs. Jeg holder meget af Starship Trooper universet, og derfor vil jeg bibeholde denne anmeldelse som hrm. et minde.

Hvem er oppe og slås?

Starship Trooper handler om den arketypiske konflikt mellem mennesker og kæmpestore bugs, en slags insekter med gruppebevidsthed - der er også en tredje race, kaldet Skinnies, men de fylder endnu ikke så meget i det store billede. Det er årtusinde år gammelt had mellem pattedyr og kryb. Den stærkeste overlever - og der er ikke nogen trøstepremie til taberen.



Menneskerne er forenet under en verdensregering. Efter et århundrede med social opløsning, tog krigsveteraner magten her og der, og skabte et samfund der var bygget på respekt for autoriteter og fællesskabet - kun ved at tjene samfundet og sætte livet på spil i militæret,

kan man få ret til at stemme og gøre sig fortjent til vigtige stillinger i staten. Ulydighed og kriminalitet straffes med offentligt piskning eller hængning.

Arachnids er kæmpestore insekting med en form for telepatiske gruppebevidsthed og en trang til at underlægge sig universet. Deres samfund er strengt hierarkisk opbygget med arbejdere og soldater nederst, og brainbugs på toppen. Alle bliver bogstaveligt talt bygget til den rolle de skal udfylde, og Arachnids har i løbet af krigen mod mennesket ændret på deres soldater og deres biologiske våben, så de er blevet mere effektive til at slå mennesker ihjel.

Skinnies er en højteknologisk race, og med en højst fremmedartet adfærd. I stedet for at slå deres modstandere ihjel, foretrækker de at bedøve deres ofre og bortføre dem til en ukendt skæbne. Man ved meget lidt om deres samfund, men de synes ikke at have nogen overordnet styring eller plan med deres raids mod menneskene. Deres taktikker i kamp bygger på velkoordinerede skinangreb.

Er der ikke noget med en film? Og en bog?

Starship Trooper er oprindeligt en klassisk science fiction bog af Robert Heinlein. I bogen følger vi hvordan vores hovedperson, Johnny Rico, som en del af en enhed marinesoldater i battlesuits, angriber aliens på deres hjemplanet, men også, i tilbageblik, hvordan han fra at være en uansvarlig teenager forandres til at være en rigtig soldat.

Filmen af samme navn, er en satire over

heroiske krigsfilm, som vi kender dem så godt fra Hollywood. Filmen beskriver hvordan menneskene kommer i krig med deres værste konkurrent om kontrollen over stjernerne, Arachnids, en slags kæmpestore intelligente insekting. Militæret opfører sig dumt og inkompetent - og det er faktisk en af pointerne. Filmen er ikke særlig tro mod Henleins tanker - tværtimod - hvilket jeg normalt ikke bryder mig om; men jeg synes faktisk at filmen har sine øjeblikke. Der er også kommet en toer, men den bør ties ihjel.

Og så er der den animerede serie. Den blev lavet med teenagere og børn som målgruppe, men skulle efter sigende hæve sig over meget af det bras fjernsynet ellers sender. Militæret har fået mere militært isenkram og opfører sig som rigtige soldater, men hele det politiske lag er til gengæld helt skåret væk - og det er synd og skam.

Figurkrigsspillet prøvede at inddrage elementer fra alle tre i spillet; fra den oprindelig bog tog de tungt bevæbnede og meget mobile battlesuits. Fra filmen fik vi grunddesignet af verdenen og af bugs, som i parentes bemærket ikke ligner dem fra bogen, mens de fleste figurer og designs er taget fra den animerede serie, specielt hvad angår Mobile Infantry.

Hvordan var reglerne så?

Reglerne var designet af Andy Chambers, en af veteranerne fra Games Workshop, og det kunne selvfølgelig ses på spillemekanismerne. Meget af det var gammelkendt fra Warhammer 40.000, men med et par ikke ubetydelige ændringer.

Den første forskel var at du havde to actions, som du kunne bruge til at flytte, skyde, gå i nærkamp, eller lave specielle actions, som at flyve, hoppe, skyde tunge våben osv. Du bestemte stort set selv hvad du vil gøre og i hvilken rækkefølge; om du ville flytte og skyde, skyde og flytte eller måske skyde to gange. Man kunne også lave en 'Special Action' hvis du skulle affyre store våben, flyve eller bruge telepatiske kræfter. Du brugte 1. Action til at forberede handlingen og 2. Action til at udføre den.

Som i Warhammer 40.000 skiftedes du til at flytte hele sin hær, det er ikke noget jeg er særligt begejstret for, men du havde begrænset mulighed for at reagere på fjendens handlinger. Starship Trooper havde, som Warhammer 40.000, ikke noget der hed Overwatch (dvs. at du kan skyde i modstanderens tur), men hvis en fjendtlig enhed kom indenfor kort afstand (12"), kunne forsvareren efterfølgende reagere med en action, f.eks. flytte sig længere bagud eller skyde på angriberne.

Du brugte 6 og 10-sidede terninger til at slå med, hvilket gav passende nuancer i spillet. Det var en lille forbedring i forhold til Warhammer 40.000, da det er min erfaring, at hvis du alene bruger 6-sidede terninger, bliver forskellen mellem almindelig tropper og elite tropper enten for lille eller for stor, da springet på terningen er for stor.

Selve spillet var kampen mellem en skydehær, der helst ikke vil i nærkamp, og en nærkampshær og Bugs, der gerne ville i nærkamp så hurtigt som muligt. De sidste kunne forsøge at komme ind på livet af modstanderen, ved at grave tunneler og kravle op af jorden midt iblandt forsvarerne.

Ellers var Starship Trooper et spil for dem, der gerne ville nusse med deres hære, og ved at ændre hist og her på våben og mænd, lave den ultimative hær af skadedyrbekæmpere; specielt Mobile Infantry havde stort set ikke den deling marines eller den krigsmaskine, der ikke kunne gøres større og mindre, og udstyres med et bredt udvalg af våben og helteegenskaber.

Hvilke enheder kunne du spille med?

Mobile Infantry havde marines i mange udgaver, fra lette marinesoldater, marinesoldater i rustning og marinesoldater der er trænet til at kæmpe i Arachnid tunneler. Marinesoldaterne har støttevåben som grenatkastere, snigskytterifler og bazookaer - og de kunne endda også få små atomvåben at skyde med. De forholdsvis sårbare marines kunne få støtte af kæmpestore battlesuits, der strittede med tunge våben, og de havde også tunge våben der stod fastmonteret på stativer. Der var også flere slags fly.

En helt anden mulighed var at opbygge sin hær af Cougar og Grizzly jumpsuits, som er bygget over den klassiske Henlain fortælling. Hele hæren bestod af ca. 8 battlesuits som var meget mobile og slagkraftige, men selvfølgelig sårbare, fordi de havde så få enheder.

Arachnids havde bugs i mange, lidt forvirrende, udgaver. Forholdsvis simple krigere i i flere og stadig stærkere udgaver. Bugs der kunne spytte ild og syre. Kæmpestore tankbugs med kraftig pansring og et ondsindet temperament. Flyvebugs der kunne hoppe kortere distancer. Bugs der forklædte sig og infiltrerede marinerne, for at snigmyrde officerer og våbenspecialister. Bugs der nærmest lignede kæmpestore edderkopper, og små bugs der samlede sig i store sværme og løb fjenden over ende. Alle disse kryb blev ledet af Brainbugs, der kordinerede angrebet og som kunne dræbe modstandere med psykiske kræfter.

Skinnyies ved jeg ikke så meget om, da de kun var løseligt omtalt i grundreglerne.

Hvad kunne du lide ved Starship Trooper?

Et hurtigt spil. Starship Trooper var et forholdsvis hurtigt spil. Spillerne skiftes at flytte hele hære, og det var både godt og skidt. Det var om ikke andet med til at sætte tempoet op.

God science fiction verden. Starship Trooper foregik i en god dyster verden, uden at være gotisk; Menneskene var fascister og bugs nogle djævelske kryb. Skinnyies bortførte mennesker og lavede onde eksperimenterne med dem. Der er plads til mange episke kampe i det univers. Du kan svælge i bøger, film og den animerede serie, hvis du har lyst. Mongoose solgte også et rollespil, og jeg forestiller mig at man snildt kunne kombinere de to ting.

Fede figurer. Hvis man er til kryb og overdreven våbentechnologi, var der nogle ganske gode figurer. Specielt de store Battlesuits og jumpsuits var jeg helt vild med. Nogle af Bugs'ne var også gode.

Det kunne jeg ikke lide

Du skiftedes til at flytte hære. Du kunne opleve at din modstander startede og så begyndte at skyde din hær i smadder. Det gjorde at du kan oplevede at modstanderen starter, og så begynder at rulle terninger, før du kan gøre andet end bare at se på. Det er dårligt for moralen. Du skulle ofte også vente på at modstanderen gjorde hele sin tur færdig, før du selv kunne begynde at flytte dine egne tropper. I Starship Trooper blødtes dette dog op ved at du kunne lave actions, hvis enheder endte deres movement indenfor kort afstand.

Alle enheder havde et save. Store og tunge enheder som battlesuits, robotter og tankbugs havde et armoursave, mens mindre bugs og marines alle havde et Dodge Save. Får enheden skade, og klarede den ikke sit save var den død. Alle disse saves, der skulle rulles hele tiden, var med til at sløve spillet ned. Alle enheder havde dog også en Kill rating. Hvis enheden fik skade der var lig med eller over Kill Rating var den død på stedet. Eks. blev en marine såret hvis den fik 4 i skade, mens 7 i skade slog ham ihjel uden et save.

Våbnene var en anelse unuancerede. En riffel var lige så nem eller svær at ramme med, og gav det samme i skade, uanset på hvilken afstand der blev skudt på. Nogle designere vil gerne gøre det så nemt, at selv de mindste unger kan være med - derfor fjerner de alle nuancer fra spillet. Dermed taber de garvede spillere lidt på gulvet.

Lettere forvirrende regler. Starship Trooper reglerne var ikke specielt pædagogisk skrevet, og derfor ikke velegnet til at introducere nye spillere til figurkrigsspil.

Nogle figurer var svære at samle. I grundpakken fik man 20 bugs og 16 marinere. Bugs'ne var overkommelige at samle (benene kan dog drille) – det samme kunne ikke helt siges om marinerne, som jeg fandt unødvendigt svære at samle.