

Iron Danger

SPUL'S NOCHMAL, SAM!

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Action Squad Studios** Termin: **25.3.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Gefechte zurückspulen und Manöver halbsekundengenau planen – funktioniert das? Von Martin Deppe

»If I could turn back time!« schmettete Cher dereinst. Und genau das haben wir Rundenstrategiespieler uns so oft gewünscht: einfach zurückspulen und Fehler ausbügeln wie in Rennspielen oder beim persischen Prinzen! Der Rundenstrategie-Rollenspielmix Iron Danger zeigt, dass es viel eleganter geht als mit einer schnöden Undo-Funktion oder umständlichem Savegame-Laden. Denn hier

könnt ihr die Bewegungen, Angriffe, Kampfzauber und sonstigen Manöver eurer zwei Helden wie in einer Videoschnitt-Software zurückspulen und neu »programmieren«.

Grundsätzlich steuert ihre eure jugendliche Heldin Kipuna und einen wechselnden Begleiter, zum Beispiel den grummeligen Krieger Topi, in Echtzeit durch die Fantasywelt Kalevala. Zur Story und der Spielwelt kommen wir später noch, denn der Fokus des Spiels liegt klar auf dem ungewöhnlichen, erklärungsbedürftigen Kampfsystem. Sobald euch ein Gegner erspäht, geht Iron Danger in den »Trance«-Modus. Über den

kompletten unteren Bildschirmrand klappt dann eine Anzeige hoch, wie ihr sie aus Videoschnitt- oder Musiksoftware kennt – und vielleicht aus dem Rundenstrategie-Spiel John Wick Hex. Jeder Held hat eine eigene Leiste, die in 14 Abschnitte à 0,5 Sekunden unterteilt ist. Im Spiel heißt so ein Abschnitt »Herzschlag« und ist vergleichbar mit konventionellen Aktionspunkten. Jetzt könnt ihr eure Recken per Mauszeiger und Buttons ganz normal Befehle geben. Simple Beispiel: Heldin Kipuna wirft Feuerball auf Gegner A, Krieger Topi rennt zu Gegner B und greift ihn mit seiner langen Axt an. Wenn ihr beim Befehlen die Shift-Taste gedrückt haltet, werden sie erst ausgeführt, sobald ihr den Ablauf startet. Alternativ könnt ihr auch jedes Kommando sofort ausführen, aber das empfehlen wir euch höchstens bei ein oder zwei leichten Gegnern – denn in Iron Danger sind koordinierte Manöver essenziell.

Dumm gelaufen? Macht nix!

So, und jetzt kommt der Clou: Ihr könnt die Zeit bis zu sieben Sekunden (es sind ja 14 Abschnitte à 0,5 Sekunden) zurückspulen und Befehle verändern, wenn etwas suboptimal abgelaufen ist. Bleiben wir beim Beispiel: Kipunas Feuerball trifft nicht Gegner A, sondern ihren Kumpel Topi, weil der bei seinem Angriff auf Gegner B leider in die Feuerballflugbahn gerät. Per Mauseisrad könnt ihr jetzt in Halbsekundenschritten zurückspulen und Befehle ändern, zum Beispiel Topi einem anderen Gegner zuweisen.

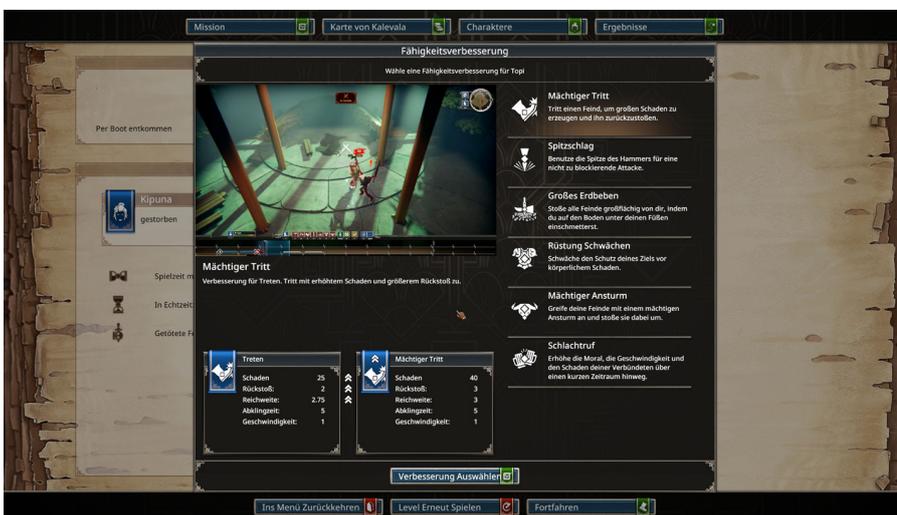
In Iron Danger könnt ihr aber deutlich komplexere Kampfmanöver als unser Feuerball-Axt-Beispiel ausführen. Zum einen, weil eure Helden nach jeder Mission beziehungsweise Map eine neue Fähigkeit lernen oder eine vorhandene verbessern dürfen. Topi etwa kann auf Gegner zustürmen und jeden anderen auf dem Weg umkegeln. Zum anderen spielt auch die Umgebung eine Rolle: Ölpfützen und -fässer werden mit einem einfachen Funkenzauber zum flammenden Inferno, Getreidefelder geraten in Brand.

Hey! Don't shoot me!

Hinzu kommt, dass Iron Danger Friendly Fire kennt – im wahrsten Sinne des Wortes. Wenn Kipuna einen Feuerball auf einen nahen Gegner schleudert, der gerade auf sie



Wie damals im Kampf Ewoks vs. AT-ST: Diese Falle lässt Baumstämme auf Gegner donnern.



Nach einer Mission kann mindestens einer der beiden Helden neue Fähigkeiten lernen.



Hups! Heldin Kipuna (rechts) verstärkt per Feuerzauber die Riesenaxt ihres Kumpels Topi. Dummerweise explodiert dabei ein Ölfass und grillt ihn.

zustürmt, wird die Explosion sie ebenfalls verletzen. Falls Topi beim Anstürmen einen Gegner verfehlt, weil der flink ausweicht, kann er stattdessen in die verletzliche Kipuna reinrasseln. Das sorgt immer wieder für dramatische, aber auch witzige Kettenreaktionen. Und wenn's brennt, Pfeile fliegen, Gegner umherschleudern, wir das Geschehen vor- und zurücklaufen lassen oder pausieren, sieht das auch verdammt cool aus. Allerdings hat Iron Danger auch ein paar Macken. Erstens: Es gibt kein freies Speichern, nur am Ende einer Mission (entspricht einer

Map) wird ein Savegame angelegt. Doof, denn das Zurückspulen geht ja für höchstens sieben Sekunden. Eine Map mit ein, zwei Dutzend Gegnern kann aber locker eine Stunde dauern. Zweitens: Die Kameraführung ist bockig. Weil das Mausrad ja für die Spulerei belegt ist, müsst ihr umständlich per Mausgeschiebe zoomen und drehen.

Tolle Stimmung

Iron Danger wird vom Entwickler Action Squad Studios und auf Steam zwar als Rollenspiel geführt, doch es gibt weder Multiple-Choice-Dialoge noch ein Inventar, ihr findet bei Gegnern zum Beispiel keine Waffen. Hier etwas Brot oder Fisch einsammeln, dort ein Ölfass, einen Molotow-Cocktail oder eine Bärenfalle einstecken, das war's. Den größten Teil der rund 15 Spielstunden werdet ihr in den Kämpfen verbringen.

Die Fantasywelt Kalevala ist eine Mischung aus Mittelalter, ein bisschen Steampunk und finnischer Folklore. Als ihr Dorf von der Hexenkönigin Lowhee überfallen wird, stürzt eure Heldin in eine Grube. Dabei wird ihr Herz von einem merkwürdigen Splitter durchbohrt – doch sie lebt weiter. Warum das so ist und wie ihre Heimatwelt die Invasoren wieder loswird, das ist der rote Storyfaden von Iron Danger. Und dieser Faden verläuft völlig geradlinig: Ihr spielt eine vorgegebene Map nach der anderen, jede hat ebenso lineare Missionsziele (Erreicht euer Schiff, findet die Heilerin etc.). Manche Maps sind schon nach zehn Minuten durch, weil's zum Beispiel nur ein paar Dialoge und ein Rätsel gibt, dann müsst ihr eure Helden etwa koordiniert auf bestimmten Podesten platzieren. Neben den eindrucksvoll inszenierten Kämpfen punktet Iron Danger mit einem hübschen, stimmungsvollen Grafikstil.

Satte Herbstwälder, Sümpfe, urige Dörfer – die liebevoll gestalteten Maps sind zwar oft nur klein, aber schön atmosphärisch, was die gute Musik noch untermalt. ★



Martin Deppe
@GameStar_de

Ich bin ja einer dieser Taktiktüftler, die gerne ewig lang am perfekt koordinierten Gefecht puzzeln. Bei Jagged Alliance oder XCOM einen Söldner verlieren? Nix da, neu laden! Darum ist Iron Danger grundsätzlich wie für mich gemacht. Manchmal wird Iron Danger aber auch zum Trial-and-Error-Experiment, weil das Timing mancher Gegenaktionen nicht ganz nachvollziehbar ist. Gerade in einem dicken Getümmel muss man schon sehr geduldig sein, immer und immer wieder seine Manöver variieren, um heile durchzukommen. Und jenseits der spannenden Gefechte? Da punktet Iron Danger mit stimmungsvoller Optik, sympathischen Helden und schöner Musik. Für reine Rollenspieler ist das Spiel allerdings nichts – der Fokus liegt bei diesem Spiel ganz klar auf den Kämpfen.

IRON DANGER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / Phenom II X4 940
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 Klasse Kampfszenen durch Pause- und Rückspulfunktion
- 👍 sehr schöne Landschaften
- 👍 stimmungsvolle Musik
- 👍 gute (englische) Sprachausgabe
- 👎 Bäume etc. blockieren oft die Sicht

SPIELDESIGN



- 👍 ausgeklügelte Zeitmanipulation
- 👍 Experimentieren wird belohnt
- 👍 erlaubt verschiedene Taktiken
- 👍 spezialisierbare Helden
- 👎 gelegentlich Trial & Error

BALANCE



- 👍 drei Schwierigkeitsgrade
- 👍 fließender Übergang von Echtzeit in Rundentaktik
- 👍 Videos demonstrieren neue Fähigkeiten
- 👎 nervige Kameraführung
- 👎 kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 sympathische Helden
- 👍 sehr stimmungsvolle Atmosphäre
- 👍 schöner Mix aus nordeuropäischer Mythologie und etwas Steampunk
- 👎 wenig zu entdecken
- 👎 wenige und stumme NPCs

UMFANG



- 👍 rund 15 Stunden Spielzeit
- 👍 kleinere Rätsel einlagen
- 👎 starre, lineare Missionsfolge
- 👎 keine Ausrüstung, kein Inventar
- 👎 kein Koop-Modus

FAZIT

Sehr kampfbetontes Rollenspiel. In den rundenbasierten Fantasy-Gefechten könnt ihr die Zeit manipulieren – ideal für geduldige Tüftler.

