Frozen Endzone

Vorsicht: In diesem Sport ist Köpfchen wichtiger als Muskeln.

Von Johannes Rohe

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Mode 7** Entwickler: **Mode 7** Termin: **2014**
Status: **zu 70% fertig** Preis: **23 Euro**

Auf Heft-DVD: Early-Access-Check

Mit **Frozen Endzone** macht Entwickler Mode 7 genau da weiter, wo er mit **Frozen Synapse** aufgehört hat – nur völlig anders. Statt in taktischen Rundengefechten quietschbunte Soldaten durch die Gegend zu dirigieren, um das feindliche Team zu erledigen, spielen wir diesmal rundenweise Football. Zwischen den Zügen planen wir in aller Seelenruhe die Laufwege unserer Robo-Spieler und tüfteln clevere Pässe in den Raum aus – nur um nach einem Klick auf den »Play«-Button zu sehen, wie unsere schöne Strategie in Rauch aufgeht. Dann werden nämlich die Spielzüge beider Parteien zeitgleich in die Tat umgesetzt. Die ständige Ungewissheit über die gegnerischen Pläne verleiht dem Spiel einen besonderen Reiz. Im Vergleich zu den fordernden Ballereien des Quasi-Vorgängers, in denen wir Granaten werfen und Sichtlinien beachten müssen, spielen sich die Football-Partien aber sehr simpel. Um das Spiel spannender zu gestalten, wurden einige Football-Regeln deutlich abgeändert. So gibt es keine Field Goals, dafür finden wir auf dem Feld neben der Endzone zusätzliche leuchtende Felder. Tragen wir den Ball hinüber, erhalten wir Extrapunkte. Hindernisse versperren den Teams außerdem Pass- und Laufwege. Dennoch fehlt **Frozen Endzon**e auf Dauer die Abwechslung. Ändern könnte sich das mit der Einführung einer Kampagne, in der wir unser Team durch die Saison begleiten und uns mit Bestechungsversuchen und den Wehwehchen der Spieler herumschlagen sollen. Bislang spielen wir nur einzelne Matches gegen die KI oder menschliche Gegner. Dafür läuft **Frozen Endzone** jetzt schon vollkommen problemlos. Einzig die geringe Spielerzahl macht die Suche nach Gegnern momentan zur Geduldsprobe.

Aus der Übersicht legen wir Lauf- und Passwege fest.

Johannes Rohe Ich hatte mir von Frozen Endzone etwas mehr erhofft. Verglichen mit Frozen Synapse fehlt es den Partien an Dynamik und Abwechslung. Ich vermisse spektakuläre Spezialmanöver oder interaktive Spielfelder, die dem Spielverlauf eine überraschende Wendung geben. Dafür hat Mode 7 den taktischen Anspruch ganz hervorragend vom Häuserkampf aufs Football-Feld übertragen. Besonders gegen unberechenbar agierende menschliche Gegenspieler grüble ich lange über jeden Spielzug, um schließlich doch einsehen zu müssen: Die alte Maxime »Kein Plan überlebt die erste Feindberührung« gilt auch im Roboter-Football. Allein wegen seines faszinierenden Spielprinzips sollten sich auch Sportmuffel Frozen Endzone einmal anschauen.

Spielspaß ★★★½☆ Preis ●●●●○

Nuclear Throne

Entwickler: Vlambeer **Preis:** 12 Euro
Status: zu 75% fertig

Worum geht's: Rasante Arcade-Ballereien mit zufallsgenerierten Levels in der apokalyptischen Einöde.

Die postapokalyptische Einöde im Retro-Shooter Nuclear Throne ist alles andere als langweilig – im sogenannten Wasteland tummeln sich Mutanten, Banditen und sogar ein ballernder dreiköpfiger Hund. Wir schlüpfen in die warzige Haut eines Mutanten und schießen uns durch zufallsgenerierte Level in vier Welten, um am Ende den nuklearen Thron zu besteigen. Jeder der elf Helden bringt seine eigene Fähigkeit mit sich, mit Melting lassen wir etwa Kadaver explodieren. Erledigte Gegner schenken uns Plutoniumstäbe, mit denen wir unsere Mutationen verstärken. Im Ödland finden wir außerdem regelmäßig neue Waffen.

Benjamin Wojkuvka Vlambeer hat die Machart von »arcadigen« Spielen einfach raus, das haben die Niederländer schon mit Luftrausers bewiesen. Die simple Run&Gun-Action, die Levels und die Jagd nach neuen Mutationen und Waffen locken mich immer wieder ins Wasteland. Durch die zufälligen Karten ist auch Abwechslung garantiert. Allerdings ist es kein Leichtes, die späteren Abschnitte zu meistern. Die sind bockschwer und führen schnell zu Frust, denn wer stirbt, muss wieder ganz von vorne anfangen. Fans von Retro-Shootern können aber bedenkenlos schon in der Early-Access-Version versuchen, den nuklearen Thron zu besteigen. Die Betonung liegt auf versuchen.

Spielspaß ★★★½☆ Preis ●●●○○

The Age of Decadence

Entwickler: Iron Tower **Preis:** 23 Euro
Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Bockschweres Oldschool-Rollenspiel mit Rundenkämpfen im postapokalyptischen Römer-Setting.

Antike Römer hielten sich Aale mit Perlenohrringen als Haustiere. Aale? Ohrringe? Das konnte ja nicht gut enden. Das Rollenspiel The Age of Decadence führt uns in eine postapokalyptische Fantasy-Welt, inspiriert vom Fall des Römischen Imperiums. Wir schlagen uns in knallharten Rundenkämpfen durch die fiktive Welt, um einen geheimen Tempel zu finden und verstricken uns dabei in die Machtspielchen verschiedenster Fraktionen – oder auch nicht, denn welche Handlungsstränge wir verfolgen, entscheiden wir selbst. Die Quests bieten mehrere Lösungswege: Bequatschen wir eine Wache oder schleichen wir uns an ihr vorbei?

Jonas Gössling Age of Decadence bietet bereits einen enormen Umfang und kann auch spielmechanisch überzeugen. Die Kämpfe sind bockschwer, entwickeln aber einen unglaublichen Reiz, und wenn ein harter Gegner endlich auf dem Boden liegt, bin ich stolz wie Cäsar. Zudem kann ich die Facetten der Geschichte erleben, auf die ich grade Lust habe. Interessiert mich die Vergangenheit des Imperiums nicht? Dann lass ich sie links liegen. Rollenspielneulinge sollten sich aber erst die offene Beta anschauen, denn wer nicht ordentlich Zeit in The Age of Decadence steckt, der bekommt auch nichts zurück. Hardcore-Rollenspieler dürfen dafür schon jetzt bedenkenlos zugreifen.

Spielspaß ★★★½☆ Preis ●●●●○