

Preview Sentinels

Description

Die Mischung aus Tower Defense und First Person Shooter ist nicht unbedingt neu, viele kennen das Prinzip bereits aus „Orcs Must Die!”. Sentinels schlägt in eine entfernt ähnliche Kerbe, bleibt aber dem



was wir vom aktuellen Early Access Titel erwarten können. Auch in der Zukunft herrscht kein Frieden, doch zum Glück gibt es die Sentinels. Die Truppe, bestehend aus Sam, Kat und Frank, sorgen für den Schutz in den Bergen. Mit verschiedenen Waffensystemen besetzen sie strategisch wichtige Punkte um vielen Horden von Angreifern nach dem mechanischen Leben zu trachten.

Die Handlung passt zwar auf den Rand eines Bierdeckels, letztlich geht es aber viel mehr um den Inhalt. Dieser kann sich bei Sentinel, welches derzeit noch in der Alpha-Phase befindet, durchaus sehen lassen. Als Spieler platziert man genretypisch zunächst verschieden Abwehrtürme, die sich in zwei Klassen unterteilen lassen. Einerseits gibt es diverse Geschosse, die je nachdem auf Fahrzeuge, Roboter oder Raumschiffe / Gleiter spezialisiert sind. Und dann gibt es noch flächendeckende Angriffe wie Säure, Satellitenunterstützung und Strom. Abgesehen davon, dass das Spiel auf der Unity-Engine



er kommt, ist das bisher nicht unbedingt etwas Besonderes. Sentinels hebt sich aber durch drei Elemente ab. Die

Spielmechanik wurde um ein FPS erweitert. Man kann und muss jedes der Geschütze zeitweise übernehmen und selbst auf die Horden von Gegnern schießen. Das macht nicht nur Spaß, sondern sorgt für ungeahnte Action in einem Genre, dass sich im Kern auf „aufbauen und zuschauen“ beschränkt. Statt nur passiv das Geschehen zu bestaunen, muss man laufend eingreifen. Teilweise macht sich Panik breit, man verfällt in Hektik und fühlt sich am Ende heldenhaft, wenn man kurz vor Ende noch die letzten Eindringlinge beseitigt.

Das zweite Element sind die zahlreichen Upgrades. In den Missionen, aber auch dazwischen, kann man Waffensysteme verbessern und um neue Funktionen erweitern. Da der Schwierigkeitsgrad sehr steil ansteigt, kann man den Entwicklern dankbar sein, dass man auch bei Niederlagen Erfahrungspunkte sammelt und beim neuen Anlauf mit verbesserten Waffen antreten darf. Das erhöht nicht nur den Spielspaß sondern lädt auch zum Ausprobieren ein.

Zu guter Letzt sind die drei Charaktere, die vor und während jeder Mission miteinander reden und – für



en. Das schafft eine tolle, lockere Atmosphäre.

Eines der wenigen Mankos ist der ziemlich knackige Schwierigkeitsgrad. Die ersten beiden Missionen sind noch Kindergeburtstag, dann aber zieht das Spiel massiv an. Die Schwierigkeit liegt vor allem in der Balance zwischen den Horden und dem Startkapital vor dem ersten Run. Wenn man hier nicht alles optimal platziert und im FPS-Modus nicht gut agiert, kann man die weiteren Anstürme trotz upgrades und mehr Geld kaum noch schaffen. Da ein Zwischenspeichern nicht vorgesehen ist, muss man nach rund zwanzig Minuten Spielzeit neu beginnen, obwohl man den Grundstein für die Niederlage bereits in den ersten fünf Minuten gelegt hat.

Man darf aber nicht vergessen, dass dies ein typisches Indie-Problem ist, vor allem in der Alphaphase. Nach meinen Beobachtungen scheinen die Entwickler sehr offen für Kritik zu sein und man kann anhand älterer Screenshots und Videos sehen, dass bereits viele Steine umgedreht wurden, um das



dlich!

Fazit: Wer Tower Defense mag und etwas Action nicht abgeneigt ist, sollte sich diese Perle auf jeden Fall anschauen. Sentinels macht unglaublich viele Dinge richtig, gefeilt werden muss aber noch an der Balance und an ein paar Bugs. Dennoch lief das Spiel in

den drei Stunden, in denen ich es angespielt habe, sehr stabil. Da kenne ich selbst von fertigen Spielen Schlimmeres. ?

Informationen

Spielname: Sentinels

Hersteller: MindWalker Games

Plattform: Windows 7 oder höher

Getestete Version: Steam

Date Created
30. Dezember 2017
Author
sven