

# ACTION-PUPPENSPIEL OHNE WUCHT

## Kostenloses Upgrade

Wer das ursprüngliche Shadows: Heretic Kingdoms bereits besitzt, bekommt sein Spiel kostenlos in Shadows: Awakening gepatcht.

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Games Farm** Termin: **31.8.2018** Sprache: **Deutsch**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **34 Euro** DRM: **ja (Steam)**

## Shadows: Heretic Kingdoms kommt als Neuauflage und mit Zusatzinhalten erneut auf den Markt. Eine gute Idee?

Von Benjamin Danneberg

Vier Jahre nach der Erstveröffentlichung von Shadows: Heretic Kingdoms bringt Entwickler Games Farm (Vikings: Wolves of Midgard) das Spiel erneut heraus. Eine neue Engine und verbesserte Grafik sowie die versprochene Fortsetzung der Handlung sollen für ein neues, besseres Spielgefühl sorgen.

### Cleveres Kammerspiel mit Puppen

In Shadows: Awakening spielen wir zur Abwechslung mal einen Dämon. Der sogenannte Verschlinger labt sich an den Seelen getöteter Helden. Unsere Spezialausgabe eines Höllenbewohners kann einige dieser Seelen

als untote Marionetten einsetzen und auf diese Weise indirekt die reale Welt betreten und manipulieren. Die Schattenwelt ist nämlich die eigentliche Domäne des Dämons, aus der er nicht heraus kann. Sie existiert parallel zur »realen« Fantasy-Welt und wird passend dunkel und bedrohlich dargestellt.

Darin finden sich spezielle Monster, die es zumeist in der anderen Welt nicht gibt. Und es gibt für den Verschlinger eigene Beutestücke – und Zugänge zu Gegenden oder Bedienelementen, die in der Welt der Sterblichen nicht zugänglich sind. Steht unsere Magier-Marionette Evia beispielsweise vor einer zerstörten Brücke, ist der Weg in der Schattenwelt hingegen frei, und ein Wechsel auf den Verschlinger bringt uns wohlbehalten über die Schlucht.

Genreüblich steuern wir den Verschlinger und seine Marionetten in der isometrischen

Ansicht durch Wüsten, Städte, Dschungel, Ruinen, Katakomben und Höhlen. Mit einem simplen Tastendruck wechseln wir zwischen dem Dämon und drei weiteren Marionetten hin und her. Letztere dürfen wir jederzeit an sogenannten Sanktuarien in der Schattenwelt aus unserer Sammlung auswählen und der Party zuweisen.

Auch gelegentliche Rätsel erfordern ständiges Hin- und Herwechseln zwischen den Welten, beispielsweise wenn wir über Druckplatten gehen sollen und der Weg über glühende Runen nur in der Schattenwelt angezeigt wird. Das ist ein einfaches und bekanntes (Giana Sisters), aber auch effektives Spielprinzip. Der Wechsel gestaltet sich schnell, und die Puzzles bekommen eine gewisse Dynamik. Das Wechselspiel zwischen Schatten- und »realer« Spielwelt zieht sich sogar durch die Kämpfe.



Manchmal müssen wir erst als Dämon einen Schild wegkloppen, bevor wir als Mensch zuschlagen können.



Der Neuzugang Clarissa ist eine Art dunkler Paladin und rückt Gegnern mit Schild, Schwert und Magie zu Leibe.



Mit Hilfe der zuschaltbaren Karte finden wir uns in den teilweise weitläufigen und verschachtelten Arealen zurecht.

### Pinocchio im Nahkampf

Unsere Marionetten sind grob in drei Klassen aufgeteilt: Krieger, Jäger und Magier. Jeder Held hat neben seinem Standardangriff drei weitere Fähigkeiten, die wir aus einem Fertigkeitenbaum auswählen und bei Stufenaufstiegen verbessern. Das wirkt anfangs begrenzt, entfaltet aber mit einer vollen Party durch die Wechselmechanik eine coole Dynamik: Etliche Fähigkeiten (beispielsweise Segen oder Heilungen) wirken sich nämlich auf alle Marionetten aus. Wir frieren etwa mit dem Dämon in der Schattenwelt die Gegner in der anderen Ebene ein – Zustände können also in einer Welt verursacht werden und in der anderen ihre Wirkung entfalten. Dann haut unser Nahkämpfer den wehrlosen Feind zu Klump, oder wir rösten ihn mit einem Meteor der Zauberin. Gerade in Kämpfen gegen Bosse benötigen wir eine gut aufeinander abgestimmte Party, deren Fähigkeiten wir sinnvoll einsetzen. Sehr cool: Manche Monster existieren in beiden Welten, müssen aber in einer bestimmten Sphäre getötet werden, da sie sonst immer wieder zurückkommen.

Wird unser jeweiliger Held so geprügelt, dass sein Trefferpunktbalken in den lebensgefährlichen Bereich wandert, heilen wir uns durch Knopfdruck hoch – vorausgesetzt, wir haben genug Seelen gesammelt. Die bekommen wir entweder durch Kills oder Geldeinsatz beim Schattenhändler. So lässt sich auch das Mana für unsere Fähigkeiten auffüllen. Allerdings müssen wir gutes Ressourcenmanagement betreiben. Gehen uns die Seelen aus, können wir unseren Helden nicht mehr heilen, und wenn er tot ist, bleibt er tot. Sterben der Dämon und alle Marionetten, ist das Spiel endgültig vorbei, und wir müssen einen der vier Speicherslots bemühen, um neu zu laden.

### Prügel ohne Wucht

Obwohl die Prügeleien flüssiger ausfallen, als noch in Shadows: Heretic Kingdom, fühlen sie sich trotzdem gelegentlich schwerfällig an. Der Wechsel zwischen Bewegung und stationärer Anwendung von Fähigkeiten könnte weniger abrupt vonstattengehen. Außerdem fehlt sämtlichen Kämpfen der »Punch«: Sound und Animationen transportieren keine Wucht. Kein Vergleich mit Diablo 3, dem König in dieser Disziplin.

Auch die Ausrüstung ist so eine Sache: Zwar wollen wir uns gern verbessern, aber das System ist unübersichtlich und umständlich. So müssen wir für jedes Ausrüstungsteil in eine eigene Übersicht, was in langwierige Menü-Klickerei ausarten kann. Immerhin zeigt ein Sternchen an, wenn neue Klamotten zur Verfügung stehen. Wiederum negativ fallen die Einschränkungen auf, die viele Gegenstände für bestimmte Charaktere ausschließen. Da haben wir einen tollen neuen und sogar legendären Prügel – und absolut niemand unserer Helden kann ihn benutzen. Eine Weile verstopft er unser Inventar, anschließend müssen wir das Ding schweren Herzens verkaufen.

Insgesamt hat uns das Item-System kaum dazu motiviert, alle Gegner oder Kisten ausnehmen zu wollen. Stattdessen haben wir immer wieder versucht, große Strecken des Spiels kampflos durch regelmäßigen Weltenwechsel hinter uns zu lassen.

### Mäßige Geschichte neu aufgeköchelt

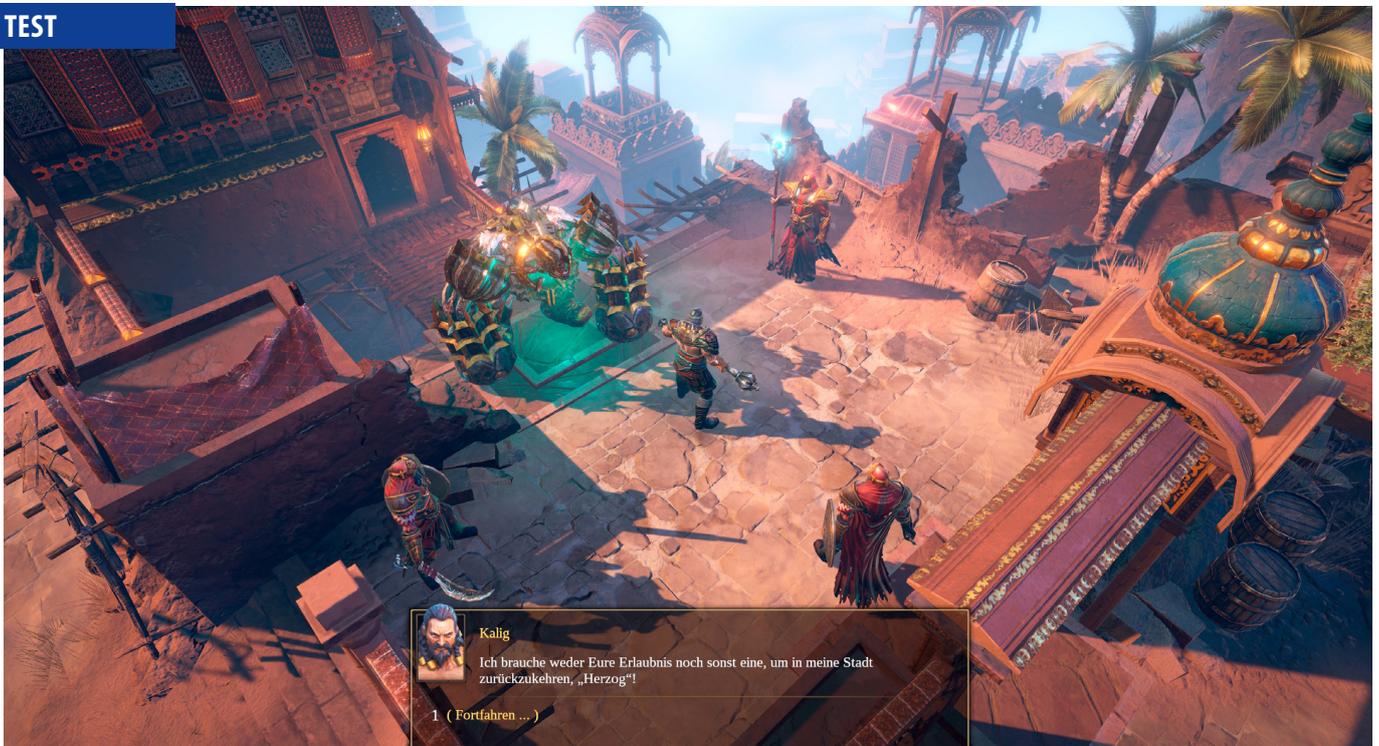
Shadows: Awakening will mit einer im Vergleich zu den meist storyschwachen Genrekollegen mit einer starken Geschichte punkten: Wir sollen eine Verschwörung des von Dämonen besessenen Geheimbundes Penta Nera aufklären, deren Mitglieder in ihrem grenzenlosen Seelenhunger die Welt bedrohen. Trotz der kompletten und brauchbaren deutschen Lokalisierung fällt es allerdings

oft schwer, der recht verworrenen Geschichte zu folgen. Shadows: Awakening versucht durch Hintergrundinformationen viel Komplexität ins Spiel zu bringen, vergisst dabei aber einen klaren, roten Faden. In viel zu langen Dialogen wird viel zu schnell von einem Punkt zum anderen gesprungen: Da hat der Magier noch dies getan, dann geschah das, und – ach ja! – jene bislang völlig unbekannte Person hat mal eben alles verändert. Schnell schalten wir ab, denn die Story schafft es nicht, uns abzuholen und emotional zu involvieren. Immerhin wird das ziemlich offene Ende der Urfassung nun komplettiert und wir dürfen uns dem Geheimbund endlich selbst stellen.

Dabei ist der deutsche Text im Großen und Ganzen gelungen. Wir finden allerdings immer wieder Dialogelemente, die einen ganz speziellen Humor aufweisen beziehungsweise erfordern, nämlich den Schenkelklopper-Humor. Dem schmerzhaften Wortwitz im Satz »Fangt meinen versoffenen Gatten Zechar!« kann man nicht entkommen. Glücklicherweise zieht sich das nicht komplett durch die Geschichte, auch wenn die Bezeichnung »Kapuzenmann« für eine verummte Gestalt eher in ein Kinderbuch gehört und weniger in ein Action-Rollenspiel. Immerhin lassen sich viele Dialoge einfach wegklicken – die wenigen Entscheidungen, die wir treffen, ergeben sich sowieso meist aus der Erledigung von Quests.



Im Mausoleum sind Untote unterwegs – nun ja, wir sind strenggenommen auch nicht richtig lebendig.



In den teilweise etwas freundschaftlichen Dialogen haben wir ab und zu die Chance, eine Entscheidung zu treffen, die den Spielverlauf beeinflusst.

### Wenig Überraschungen

Wir wählen zu Beginn aus der Magierin Evia, dem Bogenschützen Jasker und dem Krieger Kalig. Neben der Hauptquest bringt jeder dieser drei Recken eine eigene Storyline mit. Während die meisten Aufgaben sich in die lineare Welt einfügen und uns ein gutes Fortschrittsgefühl bescherten, konnten die Entwickler es aber an einigen Stellen nicht lassen, langwieriges Backtracking einzubauen. Da kommen wir auf verschlungenen, puzzlebewehrten Wegen gerade an einer Schlüsselstelle an, nur um festzustellen, dass wir wieder zur anderen Seite der Karte zurückmüssen, um ein Gespräch zu führen. Nebenquests bekommen wir entweder im

Rahmen von Gesprächen mit Haupt-Questgebern, oder wenn wir Händler und andere Personen einfach mal anquatschen. Dann sollen wir beispielsweise einen Mord aufklären oder einem Händler spezielle Waren beschaffen. Eine Markierung, dass Quests auf uns warten, gibt es nicht – auch wenn wir gar nicht im Klassikmodus (keine Marker und Richtungsangaben) spielen. Ebenfalls nervig: Sollen wir mit mehreren Leuten sprechen, werden diese zwar mit einem Ausrufezeichen markiert, nach dem Gespräch verschwindet diese Markierung aber nicht und irritieren im weiteren Verlauf.

Zwischendurch werden wir etwa von einem Holzelementar oder einer Monsterwespe attackiert und infiziert. Das verhindert den Wechsel in die Schattenwelt – wir müssen erst eine Heilung finden. Je nachdem, von welcher Kreatur wir infiziert wurden, bekommen wir entweder die Wespe oder den Elementar bei der Heilung als Seele und dürfen sie in unseren Marionettenspool aufnehmen. Solche überraschenden Ereignisse werden zu selten eingesetzt.

### Abwechslung durch versprochene Inhalte

Die bereits 2014 versprochenen zusätzlichen Inhalte und damit die Fortsetzung der ursprünglichen Geschichte sind nun auch am Start. Eine teils wunderhübsche Kulisse erwartet uns ab Kapitel 4 mit neuen Quests, Items und unsere Marionetten werden auf 14 aufgestockt. Beispielsweise erhalten wir die Kampfmagierin Clarissa, die paladinmäßig austeilen kann und sich wirklich gut spielt. Darüber hinaus ändert sich aber nichts, es gibt einfach nur mehr vom bereits Bekannten. Grafisch ist das Spiel äußerst ansehnlich, die Frischzellenkur durch die neue Engine macht sich positiv bemerkbar. Das lässt sich allerdings nicht über die Animationen sagen, die außerhalb der Kämpfe weiterhin hölzern wirken. Der Sound ist ver-

gleichsweise dünn, aber immerhin sind die deutschen Sprecher bemüht, aus dem Skript das Beste zu machen. Awakening ist ein ordentliches Action-Rollenspiel geworden, das mit cleveren Mechaniken punktet, allerdings nicht unbedingt zu einem zweiten oder dritten Durchgang motiviert. ★

## SHADOWS: AWAKENING

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8190 / Athlon 64 X2 5000+	Intel i7 4770K / AMD FX-8350
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6870	Geforce GTX 970 / AMD R9 290
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	4 GB RAM, 12 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- 👍 sehr hübsche, detaillierte Karten
- 👍 beeindruckende Zwischensequenzen
- 👍 düstere Schattenwelt
- 👎 schwacher Sound
- 👎 holzerne Animationen

### SPIELDESIGN

- 👍 coole Marionetten-Mechanik
- 👍 beeinflusst Puzzles und Kämpfe
- 👍 cleverer Weltenwechsel
- 👍 Synergien durch Fähigkeiten
- 👎 wenig motivierendes Item-System
- 👎 fummeliges Inventar

### BALANCE

- 👍 drei Schwierigkeitsgrade
- 👍 umfangreiche Handlungsoptionen durch Weltenwechsel etc.
- 👍 solide Hack&Slay-Steuerung
- 👎 gelegentlich etwas zäher Spielfluss
- 👎 nur vier Speicherslots

### ATMOSPHERE / STORY

- 👍 einige Entscheidungen
- 👍 teilweise interessante Charaktere mit eigenen Quests
- 👍 gelegentliche Überraschungen
- 👎 wirre, wenig mitreißende Hauptgeschichte
- 👎 Abwechslung

### UMFANG

- 👍 mindestens 15 Stunden Spielzeit
- 👍 viele abwechslungsreiche Karten
- 👍 ordentlicher Wiederspielwert durch zwei weitere Hauptcharaktere
- 👍 14 Marionetten
- 👍 Crafting

### FAZIT

Ein cleveres Gameplay-System mit Marionetten und Welten-Wechsel sorgt für Schwung, eine langfristige Motivation bleibt jedoch aus.



**Benjamin Danneberg**  
@Space\_4\_Games

An die Platzhirsche Path of Exile oder Diablo 3 kommt Shadows: Awakening nicht heran. Die Bedienung fühlt sich nicht wie aus einem Guss an und die Kämpfe haben keine Durchschlagskraft. Dafür punktet das Spiel mit unverbrauchtem Gameplay: Der Wechsel zwischen Charakteren anstelle reinen Fähigkeiten-Spams sorgt für Schwung, die beiden Parallelwelten bringen ständig Abwechslung. Manche Bosskämpfe sind schön herausfordernd und die Spielwelten sehen hervorragend aus. Allerdings kann das Spiel die übliche Item-Sucht nicht beheben, was unter anderem an vielen Einschränkungen sowie der fummeligen Bedienung liegt. Shadows: Awakening macht durchaus Spaß, ist aber in einigen Punkten nicht konsequent zu Ende gedacht worden und verpasst es deshalb, eine starke Marke im Genre zu etablieren.