

Shadow Tactics: Blades of the Shogun – Aiko's Choice

F5, F8, F5, F8, F5 ...



Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Mimimi Games** Termin: **6.12.2021** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **-**

Ihr mögt Shadow Tactics, spielt aber inzwischen jede Mission blind und ohne einmal erwischt zu werden? Dann dürfte Aiko's Choice etwas für euch sein. Von Petra Schmitz

Samurais sind maximal seltsame Typen. Wenn man ihnen aus nächster Nähe mit einer Pistole ins Gesicht schießt, gehen sie nur kurzfristig in die Knie, lässt man ihnen aber einen Blumentopf auf den mächtigen Helm fallen, kippen sie tot aus den Latschen. Na gut, diese Regel lässt sich schwierig in der Realität überprüfen, hauptsächlich deshalb, weil es derzeit eklatant an Samurais mangelt. Aber in Aiko's Choice, dem Standalone-Addon zu Shadow Tactics: Blades of the Shogun, klappt das. Ich habe es erfolgreich ausprobiert.

Was ist das nochmal?

Doch bevor ich euch mit spielerischen Details behellige, kurz ein Abriss, was sich hinter Aiko's Choice von Mimimi Games eigentlich verbirgt. Es soll ja noch immer ein paar Menschen geben, die weder die Commandos-Reihe noch Desperados (Teil 3 stammt übrigens auch von Mimimi) oder eben Shadow Tactics kennen.

Aiko's Choice ist klassische Echtzeittaktik. Ihr schaut von oben auf ein Level, ihr dreht die Kamera, ihr zoomt rein und raus, ihr setzt eure Helden und deren Fähigkeiten so ein, dass ihr möglichst ungesehen zu euren Zielen gelangt – und auf dem Weg dahin zig Gegner abmurkst. Etwa einen Samurai, indem ihr ihm einen Blumentopf auf den Kopf fallen lasst. Was dann für umstehende Feinde wie ein unglücklicher Unfall wirkt.

Keiner der aus Shadow Tactics bekannten Helden kommt in der Quasi-Fortsetzung mit neuen Skills, alle können noch immer das gleiche wie vorher: Kunoichi (weiblicher Ninja) Aiko schaltet Gegner im Nahkampf mit einer Haarnadel aus, wirft Niespulver, um Gegner kurzfristig zu blenden, und kann sich als Edeldame verkleiden. Ninja Hayato schlägt mit einem Schwert zu, wirft einen tödlichen Shuriken oder einen Stein, um Feinde abzulenken. Diebin Yuki stellt unter anderem eine tödliche Falle auf und lockt Wachen mit einer Flöte hinein. Samurai Mugen killt

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne an Lösungen tüftelt.
- ... ihr frustresistent seid.
- ... ihr das Hauptspiel kennt und mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... schon Commandos & Co. nichts für euch waren.
- ... ihr Japan als Setting nicht mögt.
- ... ihr viele Hilfen von einem Spiel erwartet.

gleich mehrere Gegner auf einen Streich mit seinem Schwertwirbel und manipuliert Feinde mit seiner Reisweinflasche. Und Takuma macht in Scharfschützerei, wirft mit Bomben um sich und schickt seinen süßen Tanuki (Marderhund) auf Ablenkungsmanöver.

Essenziell bei alldem: der regelmäßige Einsatz der F5- und F8-Tasten. Zum Speichern und Schnellladen. Echtzeittaktik à la Commandos und Co. lebt davon, dass man Vorgehensweisen ausprobiert, aus Fehlern lernt und es dann anschließend besser oder ganz anders macht.



DER BEHÄBIGE SAMURAI UND DER GEBRECHLICHE SCHARFSCHÜTZE

Die Problemstellung: Auf dem Hof stehen drei Gegner, die sich alle-
samt sehen können. Einer davon ist sogar ein Strohhut, der nicht auf
Ablenkungsmanöver reagiert. Weil aber weder der Samurai Mugen
noch der Scharfschütze Takuma auf Dächer gelangen können, wenn ke-
ine Leiter vorhanden ist, und sie damit zwingend über den Hof gehen
müssen, um weiter in die Burg vordringen zu können, müssen die drei
Wachen gleichzeitig dran glauben. Und idealerweise in dem kleinen
Zeitfenster, in dem von der hinten patrouillierenden Wachmann-
schaft niemand in den Hof schauen kann. Und da kommt der Shadow
Mode ins Spiel, mit dem man Charakteren Anweisungen geben kann,

die sie dann alle gleichzeitig ausführen. Während **1** Mugen und Taku-
ma sicher in einem kleinen Garten warten, haben sich **2** Aiko und
3 Yuki auf den Dächern positioniert, um jeweils einen tödlichen Mes-
serangriff aus dem Sprung auszuführen. **4** Hayato sitzt im Busch,
um seinen Gegner von hinten zu erdolchen. Sobald auf Enter gedrückt
wird, führen sie ihre Angriffe gleichzeitig aus. Alle drei nehmen außer-
dem ihre jeweiligen Opfer gleich auf, um sie anschließend in einen
Busch zu schleppen. Letzteres lässt sich allerdings nicht via Shadow
Mode programmieren. Da heißt es dann, schnell zu sein, bevor die
Patrouille im Hintergrund davon etwas bemerkt.



Aikos Wahl

Aiko's Choice richtet sich vor allem an Men-
schen, die das Hauptspiel Shadow Tactics
kennen, lieben, nicht genug von den tüfteli-
gen Abenteuern bekommen können – und
eine ordentliche Herausforderung suchen.
Denn das Addon macht keine halben Sa-
chen. Zwar besteht es lediglich aus drei gro-
ßen Missionen, zwei kleineren Zwischenein-
sätzen sowie einem spielbaren Epilog, aber
die drei Hauptmissionen haben es in sich. Al-
lein das erste Level dürfte in etwa zweimal
so groß sein wie das größte des Haupt-
spiels. Und alle drei sind deutlich knackiger.
Dazu später mehr Details.

Das Addon greift die Geschichte der Hel-
den vor der neunten Mission des Hauptspiels
auf und fokussiert sich auf eine Episode aus
Aikos Leben und deren Auswirkungen auf

die Jagd nach dem Verräter des Shoguns.
Und am Ende wird die Kunoichi eben vor
eine Wahl gestellt. Das Tolle daran: Weil das
Addon nicht an den Schluss von Shadow Tac-
tics andockt, sind wir mit allen fünf bekann-
ten Helden unterwegs. Und die Liebesge-
schichte zwischen Aiko und Knuffi-Samurai
Mugen kommt in den unterhaltsamen und
toll gesprochenen englischen Dialogen auch
nicht zu kurz. Dafür bleibt die eigentliche
Story aber vergleichsweise blass und wirkt
auch ein bisschen konstruiert, sie entwickelt
bestenfalls hintenraus eine ähnliche Drama-
tik wie Schlüsselszenen aus dem Hauptspiel.

Alle fünf?

Gleich mal eine Richtigstellung: Lediglich in
der letzten Hauptmission haben wir wirklich
durchgehend Zugriff auf alle fünf Klingen

des Shoguns. In der ersten Mission werden
nämlich Takuma und Yuki entführt, Hayato,
Aiko und Mugen sollen anschließend von
einem Erschießungskommando exekutiert
werden. Wohl dem, der in diesem Moment
noch die Skills der einzelnen Helden parat
hat, denn ein sanftes Heranführen an die
Regeln entfällt. Immerhin: Wer zu oft über
den Haufen geballert wird, bekommt einen
zärtlichen Hinweis darauf, was zu tun ist.
Und für Menschen, bei denen Shadow Tac-
tics schon eine Weile her ist, wurden hier
und da die schon aus dem Hauptspiel be-
kannten Schriftrollen in den Levels verteilt,
die nach Anklicken nochmal auf beson-
ders wichtige Mechaniken hinweisen.

Ach ja: Am Ende der ersten Mission, die
uns durch eine große Siedlung, über eine
belebte Brücke und durch eine Hafenanlage





führt, sacken wir zwar Yuki wieder ein, aber der alte Takuma bleibt verschollen.

Stadt, Land, Burg

Takuma treffen wir dann nach der ersten großen Mission in einem kleinen Zwischeneinsatz wieder. Er ist mit seinem Tanuki Kuma auf einem Schiff gefangen. Mit ihm an Bord: gefährliche Fracht in Form von fünf Sprengstoff- und Waffenkisten. Die markieren wir mit Takuma für seine Kameraden, die sie in der anschließenden zweiten großen Mission nacheinander zerstören müssen. Im zweiten sehr entspannten Zwischenspiel unter-

nehmen Aiko und Mugen einen kurzen Ausflug auf altes Shadow-Tactics-Terrain, um wichtige Informationen in Erfahrung zu bringen. Und im dritten großen Einsatz geht es dann in eine gigantische Burg, die so vollgestopft mit Feinden ist, dass man stellenweise den Boden nicht mehr sehen kann. Na gut, ich übertreibe, außerdem helfen Geheimgänge und Pfeilfallen in der riesigen Anlage. Aber wahr ist: Derart anspruchsvoll wie im Addon war Shadow Tactics nur in sehr wenigen Momenten. Zwar ist alles immer lösbar und auch auf unterschiedliche Arten, aber ich habe im Hauptspiel selten

derart genau auf das Timing der fünf Helden achten müssen wie in Aiko's Choice.

Knifflige Sandbox

Ein Grund, warum das Addon unseren Hirnwindungen so viel mehr abverlangt, liegt daran, dass Mimimi uns nun spürbar weniger führt. Ganz besonders fällt das in der bereits erwähnten zweiten Hauptmission auf, die an einem Küstenabschnitt,



EINFACHER LESBAR

Mimimi hat für Desperados 3 mächtig an der Grafik- und Detailschraube gedreht, Shadow Tactics ist im Vergleich dazu nicht hässlich, im Gegenteil, aber optisch spürbar reduzierter. Das macht aber auch das Lesen der Levels und ihrer Besonderheiten einfacher, Situationen lassen sich schneller erfassen. Gleiches gilt nun auch wieder für Aiko's Choice.



MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb

Ich habe Shadow Tactics vor ein paar Jahren im Winter wie in einem Rausch durchgespielt. Ich fand das Setting fantastisch. Gibt es etwas Besseres als Ninjas für ein Echtzeittaktikspiel? Vermutlich nicht. Das Knobeln, die Suche nach den elegantesten Vorgehensweisen, das hat mich viele Abende wunderbar unterhalten. Nach dem ersten Durchspielen habe ich mir dann Speedruns auf YouTube angeschaut, mich vor so viel Skill und Hingabe gegruselt und etliche auch mal selbst ausprobiert.

Aber das ist nur der eine Teil, warum ich Shadow Tactics so mag. Der andere Teil sind die Charaktere, die nach und nach eine wunderbare Chemie entwickeln, und die gelungenen Geschichte mit ordentlich Drama und sogar ein bisschen Heulpotenzial gegen Ende. Die Geschichte ist in Aiko's Choice nun nicht vom Kaliber eines Shadow Tactics, aber alles andere ist wieder drin. Und ich find's fantastisch, kann aber auch verstehen, wenn Menschen spätestens auf den Inseln dankend abwinken und das Addon nie wieder anfassen. Wie lange ich alleine an der ersten Waffenkiste rumgemacht habe, bis mich ein Weg zum Ziel förmlich ansprang. Apropos: Ich spring dann gleich nochmal in die abschließende Burgmission, ich muss noch einen optionalen Giftmord ausprobieren.

auf vier Inselchen und Takumas Schiff spielt. Die an der Küste und auf den Inseln verteilten Waffenkisten werden akribisch bewacht. Von gewöhnlichen Gegnern, von sogenannten Strohütten, die sich durch eine klug platzierte Reisweinflasche nicht in einen Hinterhalt locken lassen, von Samurais, die nur durch Mugens Klinge sofort das Zeitliche segnen. Oder eben durch einen Blumentopf.

Die Inseln ermöglichen unterschiedliche Einstiegspunkte, jedoch nur wenig Sichtschutz. Viele Kisten sind lediglich hüfthoch,



Auf der Burg in der letzten Mission helfen uns Pfeilfallen gegen die Übermacht.

Felsen stehen so nah am Wasser, dass man sich nicht trockenen Fußes dahinter verbergen kann, sondern im Wasser schwimmend auf eine Lücke im Geschehen warten muss. Und der erste Kill, der im Hauptspiel so oft den Weg zum Ziel öffnet, ist nicht sofort erkennbar. Beziehungsweise: Es gibt ihn nicht. Jeder entscheidet selbst, aus welcher Richtung er sich nach und nach zu den Waffenboxen vorarbeitet. Eine ähnliche Mission gibt es übrigens auch in Desperados 3, aber die gibt uns deutlich mehr Hilfen an die Hand.

Kleine Erfolge, große Befriedigung

Umso schöner, wenn man es dann schafft, einen der feindlichen Samurais mit einer jener Waffenkisten zu sprengen. Um dann festzustellen, dass es dafür kein Achievement gibt. Beschwerde ging anschließend umgehend an Mimimi raus, die schulterzuckend antworteten, dass sie erst jüngst in der QA-Phase festgestellt haben, dass das überhaupt möglich ist. Na ja, immerhin gibt es ein Achievement, wenn man drei normale Wachen mit einer Kistensprengung ausschaltet. Muss ich dann wohl beim nächsten Durchgang des Spiels erledigen.

Was ich damit aber eigentlich sagen möchte: Der Grad der Denkarbeit, das Tüfeln, das Probieren, das Scheitern, das erneute Probieren – all das macht solche Momente wie den mit dem gesprengten

Samurai noch wertvoller, noch befriedigender als Vergleichbares im Hauptspiel oder in Desperados 3. Allerdings muss man dafür auch gebaut sein, Aiko's Choice kann auch sehr schnell frustrierend werden, wenn man sich an denselben Strohütten und Samurais gefühlt stundenlang die Zähne ausbeißt und keinen Zentimeter weiterkommt. Für alle passionierten Tüftler, Mugen-Fans und Achievement-Jäger ist das Addon aber sehr zu empfehlen. Und am Ende kann man sogar den Tanuki Kuma streicheln. ★

SHADOW TACTICS BLADES OF THE SHOGUN – AIKO'S CHOICE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 540 / Phenom X3 8650
GT 640 / Radeon HD 7750
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 670 / Phenom X4 900e
GTX 570 / Radeon HD 6950
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



⊕ detaillierte Spielwelt ⊕ tolle englische Sprecher
⊕ tolle Musikuntermalung ⊕ Animationen etwas veraltet
⊖ In-Game-Zwischensequenzen hölzern

SPIELDESIGN



⊕ mehrere Lösungswege ⊕ cooles Kombinieren von Skills
⊕ Shadow Mode ⊕ Einsatz von Umgebungsobjekten
⊕ lädt zum Experimentieren ein

BALANCE



⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ gelungene Sichtfeldmechanik
⊕ Herausforderungen für Profis ⊕ durchdachtes Speichersystem
⊖ kann frustrieren

ATMOSPHERE / STORY



⊕ dichte Stealth-Atmosphäre ⊕ glaubhaftes Teamgefühl
⊕ herrliche Dialoge ⊕ stimmungsvolles Japan-Setting
⊖ zweckmäßige Geschichte

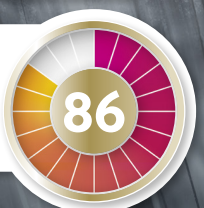
UMFANG



⊕ zwischen acht und zwölf Stunden ⊕ drei riesige Missionen
⊕ fünf Charaktere ⊕ Wiederspielwert
⊖ kein Koop-Modus, keine Online-Challenges

FAZIT

So anspruchsvoll wie befriedigend. Menschen mit geringer Frustrationsresistenz sollten Aiko's Choice aber besser auslassen.



Ihr Paket wird in Kürze zugestellt. Bitte geben sie einen Ablageort an.