

Shadow Warrior 3

ÜBERLÄSST NICHTS DEM ZUFALL

Genre: **Action** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Flying Wild Hog** Termin: **1.3.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Lo Wangs neuestes Abenteuer setzt auf weniger, dafür qualitativ bessere Inhalte als sein Vorgänger. Doch der Wang ist zu kurz und befriedigt uns nur zum Teil. Von Sascha Penzhorn

»Weniger, dafür besser« ist das Motto von Shadow Warrior 3. Die über 70 Waffen, Zufallsbeute, zufällig generierten Levels und Heerscharen verschiedenster Gegner von Ninjas über Yakuza bis zu Cyborgs und Dämonen aus dem Vorgänger weichen hier einer vergleichsweise überschaubaren Menge an Inhalten, die sich dafür noch eine Ecke besser und wertiger anfühlen. Meister-Ninja und Möchtegern-Superheld Lo Wang kämpft in seinem neuesten Abenteuer gegen Kreaturen aus der japanischen Mythologie und verwendet dabei ein auf sieben Waffen eingedampft Arsenal. Kämpfe finden in abgeschotteten Arenen statt. Zwischen den Schießereien bewegt ihr euch in rasanten Sprungpassagen durch Schlauchlevels.

Auch Entdeckungen wurden stark reduziert, viele Upgrades für eure Waffen und euren Wang schaltet ihr nun über Erfolge im Spiel frei, beispielsweise durch Kills mit Fallen, Explosionen oder bestimmten Knarren. Nach fünf Stunden habt ihr den Endboss besiegt, was Shadow Warrior 3 zu einem recht kompakten Abenteuer macht. Multiplayer, New Game Plus oder großartig Wiederspielwert gibt's hier nicht, dafür ist das Gebotene qualitativ sehr gut – besonders dann,

wenn ihr auf die für die Reihe üblichen Pimmelwitze und visuelle Gags wie Zensurbalken auf Tanuki-Genitalien steht.

Geschrumpfte Welt

In Shadow Warrior 3 macht ihr Jagd auf einen Drachen, der große Teile der Welt vernichtet hat. Wangs Verbündete sind alle tot, am Drachen beißt er sich zu Spielbeginn die Zähne aus, er hat sein Mojo verloren. In seiner Verzweiflung verbündet er sich mit seinem Erzfeind Orochi Zilla in der Hoffnung, das Ungetüm doch noch irgendwie aufzuhalten. Fürchterlich spannend ist die Story nicht, aber sie erklärt, weshalb ihr diesmal überwiegend durch malerische japanische Wälder voller steiler Klippen und an schicken Sonnenaufgängen vorbeirast und keine Städte

oder Cyberpunk-Umgebungen wie im Vorgänger zu sehen bekommt, denn die sind ja jetzt alle zerstört. Zudem sind die Levels nun streng linear. Vereinzelt gibt es abseits des Weges mal winzige Sprung- und Schalterrätsel für versteckte Upgrades, ansonsten spielt sich das Teil aber wie auf Schienen. Auf eine Arena folgt immer eine Sprungpassage, dann die nächste Arena, dann wird wieder geklettert und gesprungen und so weiter.

Die Arenen laufen genau so ab, wie ihr es beispielsweise aus Doom (2016) kennt: Um euch herum erscheinen Monster, die wollen eine Abreibung, dann erscheinen größere, stärkere Monster, und wenn die alle besiegt sind, öffnet sich der Weg nach vorne. Um zur nächsten Arena zu gelangen, flitzt ihr jetzt im Affentempo über Klippen und Abhänge. Dazu nutzt ihr Doppelsprünge und einen Dash und rennt seitlich an Wänden entlang. Zudem verfügt Wang nun auch über einen Kletterhaken. Den werft ihr auf Knopfdruck aus, wenn ihr euch in der Nähe spezieller Ringe befindet, an denen sich der Haken befestigen lässt. Klingt kompliziert, ist aber kinderleicht und dank der hervorragenden Steuerung schnell gemeistert. Diese Sprungsegmente sehen spektakulär aus und spie-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Spiele kurz und knackig mögt.
- ... euch Shadow Warrior 2 zu überladen war.
- ... ihr auf Flachwitze steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Schlauchlevels hasst.
- ... ihr viel entdecken und erforschen wollt.
- ... ihr mit Yokai-Monstern nichts anfangen könnt.

Waffen erbeutet ihr nicht länger als zufälligen Loot. Stattdessen entdeckt ihr sie an fest vorgegebenen Stellen im Spiel.



So ausgefallene Monster wie in Shadow Warrior 3 haben wir in einem Shooter lange nicht mehr gesehen.



Wir haben die Gatling-Gun eines Monsters als Power-up aufgesammelt und radieren damit alles aus.



Der Ancient Cock ist ein Konfettigockel und einer von gerade mal zwei richtigen Bossen im Spiel.

len sich prima, aber man muss sie natürlich mögen. Wer keine Lust hat, in einem Shooter zwischen zwei Ballerorgien an irgendwelchen Wänden hochzurennen und Kletterhaken auszuwerfen, wird hier nicht glücklich.

Verrückte Viecher

In den Kämpfen bekommt ihr es mit einigen sehr ausgefallenen Kreaturen zu tun. Von grabenden Monstern mit wortwörtlichen Bohrköpfen über fliegende Kabutos mit La-serkanonen bis zu vielarmigen Schwertkämpfern, die eure Geschosse einfach zurückschlagen, ist alles dabei. Ihr bekämpft auch mal Springkasper und Feinde mit Rädern. Ausgerechnet einer der (gerade mal

zwei) Bosse im Spiel ist ein riesengroßer Gockel, der auf den Namen »Ancient Cock« hört und maximal unspektakulär ist. Die Monster reagieren allesamt gut sichtbar auf Waffentreffer. Nicht nur das Treffer-Feedback ist hervorragend, die Gegner sind auch sichtbar angeschlagen, wenn ihr sie verwundet. In die riesigen Onis könnt ihr klaffende Löcher schießen, und sie greifen trotzdem weiter an. Erledigt ihr Feinde mit einem Finisher, könnt ihr ihre Überreste vorübergehend als Spezialwaffe einsetzen und so beispielsweise mit der großen Oni-Keule Gegner zu Brei klopfen. Begleitet wird das von Wangs pausenlosen Sprüchen und fetziger Musik.

Die Waffen sind überwiegend Genrestandardkost, machen aber allesamt Spaß. Selbst der einfache Revolver erzeugt mächtige Einschläge, hat satten Sound und eine verdammt coole Nachladeanimation. Akimbo-Maschinenpistolen, eine Shotgun, einen Granatwerfer und die obligatorische Railgun gibt es auch, zudem bekommt ihr einen Püsterich, der riesige Shuriken verschießt. Alternative Schussmodi gibt es diesmal aber lei-

der keine, die meisten Waffen-Upgrades sind relativ unspektakulär und beschenken euch beispielsweise mehr Munition oder sorgen dafür, dass der Schuss eurer Railgun Feinde durchdringt. Per Rechtsklick schwingt ihr das Katana, wenn die Munition mal knapp wird. Mit dem Schwert erlegte Feinde hinterlassen Munition, mit Schusswaffen besiegte Monster hinterlassen Heilkram. So hat man einen Grund, beides zu nutzen.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich mag Lo Wang lieber als Typen wie Duke Nukem oder Sam Stone. Wang ist ein Nerd, er geht seinem Umfeld auf die Nerven, hat immer den schlimmstmöglichen Spruch für jede Situation parat und zitiert einige meiner liebsten Comics und Filme. Ich habe Spaß an den Witzen in Shadow Warrior 3, die teilweise so schlecht sind, dass man mit ihnen problemlos ein kleineres Tier töten könnte: »Ich habe gerade ein braunes Baby zur Welt gebracht!« Ich mag es auch, Löcher in japanische Oger zu schießen, die das anscheinend überhaupt nicht juckt. Das Gunplay ist hervorragend, das Treffer-Feedback ist prima, die Action macht ordentlich Laune. Auch die Sprungpassagen sind okay, weil sie gut aussehen und sich sehr angenehm spielen. Aber irgendwann beherrscht du sie im Schlaf, irgendwann hast du auch jeden Gegner gefühlt hundert Mal besiegt, und du fragst dich, ob jetzt noch irgendwas kommt oder ob es bald vorbei ist. In einem Spiel, das eh nur fünf Stunden dauert. Für 40 Euro ist mir das zu mager.

Macht ihr Monster mit einem blutigen Finisher platt, erhaltet ihr dafür vorübergehend Buffs und Spezialwaffen.



Zwischen den Kämpfen schwingt ihr euch am Kletterhaken durch die Levels. Sieht cool aus und passiert ganz easy auf Knopfdruck.



Die Waffen sind Standardkost, ihre Modelle sind aber spektakulär und sehr detailliert.



Schöne neue Welt

Shadow Warrior 3 sieht toll aus. Von den malerischen Panoramen in der Spielwelt über die wirklich sagenhaft abartigen Kreaturen bis zu den sehr detaillierten Waffen ist das Teil einfach sexy, auch wenn es hier keine Optionen für HDR oder Raytracing gibt. Wer den Vorgänger gespielt hat, merkt aber auch, dass die Umgebungen aus der ersten Spielhälfte nicht wirklich neu sind. Sonnenuntergang, Klippen, viele kleine Höhlen, Pagoden und Bambuswälder – sieht alles noch so super aus, wie wir es aus Shadow Warrior 2 in Erinnerung hatten. Und dann ändert sich an diesen Umgebungen bis auf den Stand der Sonne lange Zeit nichts. Später wird der Wald auch mal dichter, es gibt eine Eislandschaft, so abwechslungsreich wie im Vorgänger wird es aber nie. Immerhin gibt es ganz am Ende noch mal ein richtig abgedrehtes Level, das wollen wir hier aber nicht spoilern.

Generell ist der recht überschaubare Content unser größter Kritikpunkt am Spiel. So toll die schicken Landschaften, die spaßigen Sprungeinlagen und die abgedrehten Gegner auch sind, hätten wir uns etwas mehr von allem gewünscht. Wir hätten gerne eine der vom Drachen verwüsteten Städte gesehen, hätten uns mehr und vor allem interessantere Upgrades für Wang und seine Waffen gewünscht und uns auch sicherlich nicht über einen oder zwei zusätzliche Bosskämpfe beschwert. Ja, es ist ein AA-Spiel zum AA-Preis, aber für immerhin 40 Euro



Wang findet sonderbare neue Verbündete wie diesen Tanuki.

sind fünf Stunden Spielspaß einfach recht dünn, zumal sich die Spielmechaniken gegen Ende etwas ziehen. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden sind die letzten Arenen mit bereits bekannten Kugelschwämmen vollgestopft, wo doch neue (Boss-)Monster einfach angemessener und damit spaßiger gewesen wären.

Derb, flach, lustig

Unterm Strich fühlt sich Shadow Warrior 3 fast wie eine Standalone-Erweiterung oder eine Art Spin-off und weniger wie ein vollwertiges Spiel an. Was drinsteckt, funktioniert und macht Spaß, aber es nutzt sich gegen Ende ab, wiederholt sich etwas zu oft, ist eine Spur zu dünn. In einem Sale kann man das Teil immer noch bedenkenlos abgreifen, besonders dann, wenn man auf Lo Wang und seine herrlich dämlichen Sprüche steht. Die wiederholen sich mit der Zeit

zwar auch oft, sind aber witzig und haben nicht selten einen gewissen Fremdschäm-faktor, im positivsten Sinne. Es hilft, wenn man Fäkalhumor lustig findet.

Technisch ist das Spiel fast einwandfrei. Dank Nvidia DLSS und AMD FSR läuft Shadow Warrior 3 mit entsprechender Hardware auch in 4K mit Bildraten im dreistelligen Bereich. Jedoch sorgen die an und für sich tollen, zahlreichen Render-Videos im Spiel für gelegentliche Nachladeruckler. Das Spiel wechselt regelmäßig zwischen Gameplay und Videosequenzen, dann bekommt die Bildwiederholrate für einen Augenblick Schluckauf. Abstürze oder auffällige Bugs hatten wir mit dem mittlerweile veröffentlichten Day-One-Patch aber keine. ★

SHADOW WARRIOR 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Phenom II X4 965
GTX 760 / Radeon R7 260X
8 GB RAM, 31 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6950X / Ryzen 7 2700
GTX 1080 / Radeon RX 5700
8 GB RAM, 31 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicke Umgebungen ➤ fetzige Musik
- coole Yokai-Gegner ➤ sexy Knarren
- wenig visuelle Abwechslung

SPIELDESIGN



- geiles Waffen-Handling ➤ tolles Treffer-Feedback
- hervorragende Steuerung ➤ spaßige Kämpfe und Sprungpassagen
- nutzt sich gegen Spielende ab

BALANCE



- gutes Waffen-Balancing ➤ reichlich Checkpoints
- drei Schwierigkeitsgrade ➤ keine Frustrationen
- gegen Ende etwas zäh

ATMOSPHERE / STORY



- lustige Gags und Sprüche ➤ coole Render-Sequenzen
- Story eher uninteressant
- lahme Bosse ➤ schwaches Ende

UMFANG



- gutes Waffenarsenal ➤ gute Gegnervielfalt
- kurze Spielzeit ➤ kaum interessante Upgrades
- kaum Entdeckungen

FAZIT

Spaßiger Shooter mit derbem Humor, rasanten Sprungpassagen und exotischen Monstern, dem später die Puste ausgeht.



Wangs Waffenarsenal ist deutlich kleiner als zuvor, fühlt sich aber durchweg mächtig an.