

Shadow Gambit: The Cursed Crew

ENDLICH MAGISCH

Genre: Echtzeittaktik Publisher: Mimimi Games Entwickler: Mimimi Games Termin: 2023

Auf DVD: Preview-Video

Bisher wurde die Echtzeittaktik von semirealistischen Szenarios bestimmt: Soldaten, Wegelagerer, Ninjas, Cowboys. Die Genre-Experten von Mimimi Games wollen das jetzt ändern. Mit untoten Piraten. Von Petra Schmitz

A character with a white skull-like face, wearing a green and yellow outfit with a large white cape, holding a golden staff.

Virgilio

A character with blue hair and a beard, wearing a purple coat, holding a smoking pipe.

Pinkus von Presswald

A character with long red hair, wearing a purple coat with a skull on the chest, holding a sword.

Gaëlle le Bris

A character in a green hooded cloak with a skull on the chest, holding a sword.

Suleidy



Petra Schmitz

Wenn ihr Petra vor ein paar Wochen nach ihrem Wartespiel Nummer eins für 2023 gefragt hättet, hätte sie sicher Baldur's Gate 3 gesagt. Inzwischen muss sich Larians Rollenspiel diese Auszeichnung aber mit Shadow Gambit: The Cursed Crew teilen. Seit Shadow Tactics: Blades of the Shogun findet sie Echtzeittaktik wieder sexy. Oder vielleicht sogar erstmals? Natürlich hat sie Commandos und Co. gespielt, aber das Genre war ihr damals immer auch ein bisschen zu viel Arbeit, das ist dank Mimimi inzwischen deutlich anders geworden.

Eine der ersten Fragen, die wir Mimimi Games in unserem Interview zu Shadow Gambit: The Cursed Crew stellten? Na, wer kann sie sich denken? Natürlich: »Warum ausgerechnet Piraten?« Zumindest in Teilen der GameStar-Redaktion segeln sie unter keinem allzu guten Stern (siehe Preview-Video auf DVD). Und das trotz Guybrush Threepwood, Sid Meier's Pirates und Sea of Thieves. Dominik Abé, der Mitgründer und Creative Director des Entwicklerteams, antwortete uns trocken: »Ninjas, Cowboys, Piraten!« Gemeinsames Lachen, weil's auch die Wahrheit sein könnte. In der Firmenhistorie markieren Shadow Tactics (Ninjas)

und Desperados 3 (Cowboys) die großen, wichtigen und erfolgreichen Spiele. Shadow Gambit soll sich nun in diese Titel einreihen und idealerweise noch erfolgreicher werden. Doch Dominik wurde flott wieder ernst und erklärte, dass die untoten Piraten des Spiels der ausschlaggebende Punkt beim internen Pitch übers Setting waren. Mimimi will die Echtzeittaktik mit Shadow Gambit: The Cursed Crew auf eine neue Stufe heben. Weg von semirealistischen Szenarien wie dem Japan der Edo-Zeit oder dem des Westens hin zu mehr kreativer Freiheit.

Das Wagnis

Dass die Entwicklung eines gelungenen Echtzeittaktikspiels keine leichte ist, lässt sich schon an der ursprünglichen Zielgruppe ausmachen. Mimimi jedoch hat das Kunststück hinbekommen, nicht nur die Kenner von Commandos und Co. mit Shadow Tactics: Blades of the Shogun zu begeistern, sondern hat auch Teile der Generation YouTube für die Echtzeittaktik gewonnen. Wer durch die (mehr als 26.000) User-Reviews (Status: »äußerst positiv«) auf Steam stöbert, wird zwar immer wieder die Worte »wie Commandos« lesen, aber auch davon, wie komplette Genre-Einsteiger dank der griffigen Mechaniken, der hübschen Geschichte



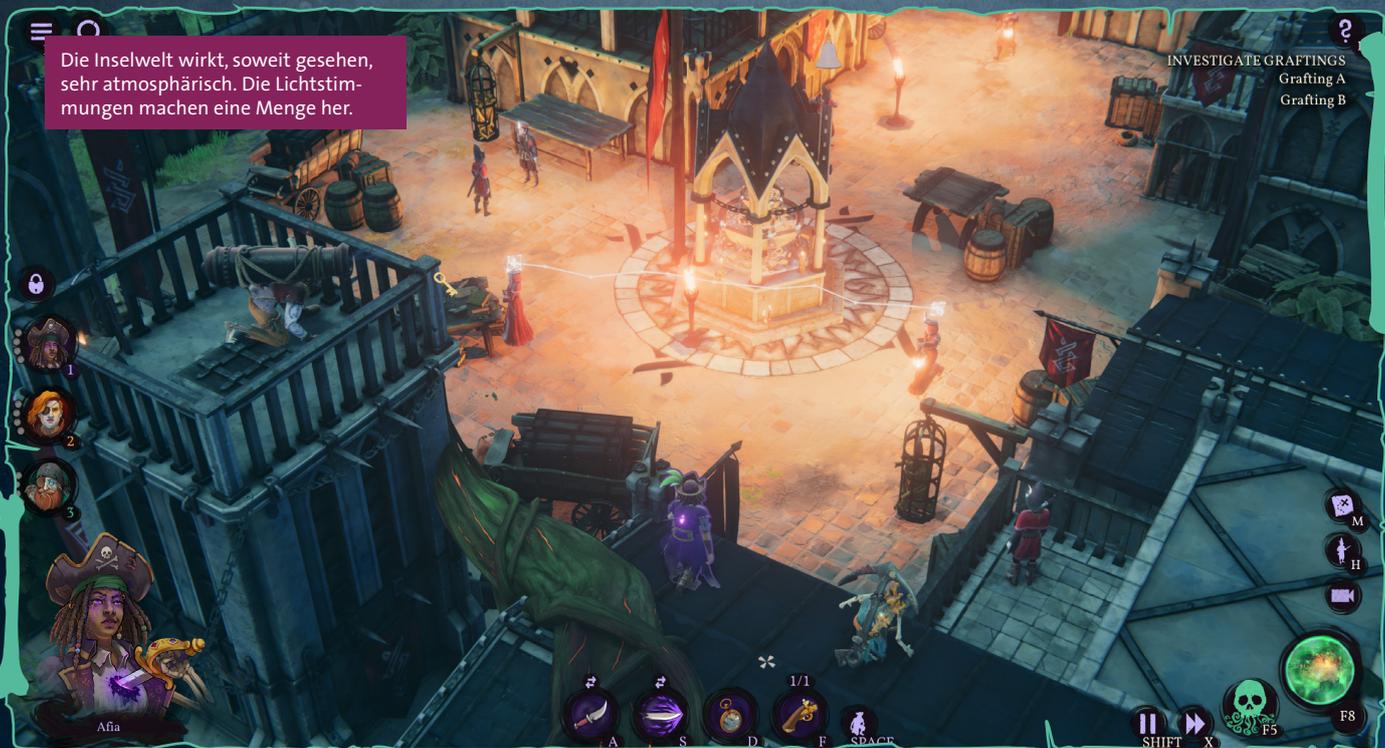
Quentin Halbers

Toya of Iga

Afia Manicato

John Hughes Mercury

Teresa la Ciega



Die Inselwelt wirkt, soweit gesehen, sehr atmosphärisch. Die Lichtstimmungen machen eine Menge her.

Was ist Kowloon Nights?

Hinter dem Namen verbirgt sich nicht nur die dunkle Tageszeit in einem Distrikt Hongkongs, sondern auch ein Video Game Fund, der Studios maximale Selbstbestimmung verspricht. Kowloon (teil)finanziert die Entwicklung von Spielen, greift aber weder in den Schaffensprozess noch in die anschließende Vermarktung ein. Und gerade für kleinere Studios besonders wichtig: Jede Einnahme, die man mit einem Spiel erzielt, geht zunächst ans Studio und wird nicht gleich vom Fund wieder abgeschöpft. Kowloon Nights hat beispielsweise bereits Sifu, Scorn oder das schräge, aber gute Welcome to Elk finanziert.

und der gelungenen Charaktere in der Quicksave-Quickload-Spirale gefangen wurden. Und wer auf YouTube nach »Shadow Tactics Speedrun« sucht, weiß vielleicht gar nicht, wo er oder sie anfangen soll, so üppig ist das Angebot. Kurz: Der mutige Schritt, die Echtzeittaktik wiederbeleben zu wollen, hat sich ausgezahlt, Mimimi Games könnte man spätestens seit Desperados 3 als die Pyro Studios unserer Zeit bezeichnen. Und dann auch wieder nicht, denn anders als die Commandos-Eltern aus Spanien wollen die

Münchner und Münchnerinnen die Echtzeittaktik größer und besser und vielfältiger machen, als wir sie bisher kannten. Und da kommt Shadow Gambit ins Spiel.

Shadow Gambit: The Cursed Crew ist nicht nur wegen der Piraten ein besonderes Wagnis. Es ist überdies das erste Spiel, das Mimimi im Self-Publishing auf den Markt bringen will. Das Studio muss allerdings nicht alle Kosten allein stemmen, zumindest nicht sofort, der Video Game Fund Kowloon Nights ist mit an Bord (mehr dazu im Kas-

ten). Viel spannender allerdings: Mimimi möchte mit vielem brechen, was wir aus Shadow Tactics und Desperados 3 kennen – und gleichzeitig die Stärken der Spiele weiter ausbauen. Klingt widersprüchlich? Ja und nein.

Das magische Wort: Fantasy

Erst vor ein paar Wochen haben wir auf GameStar.de und anschließend in der Ausgabe 02/2023 die Fantasy zelebriert. Und jetzt ist sie der entscheidende Faktor, der Shadow Gambit von Shadow Tactics und Desperados 3 abheben soll. Statt ausschließlich auf halbwegs realistische Skills wie Ablenkung mittels einer Reisweinflasche oder eines geworfenen Steins zu setzen, hüpf in Shadow Gambit ein Geisterfisch namens Sir Reginald in einer schönen Wasser- und Sprunganimation aus dem festen Boden. Ja, aus dem Boden! Statt sich mühevoll über Mauern zu wuchten oder in Räume zu schleichen, taucht Mr. Mercury, der Besitzer von Sir Reginald, ähnlich wie sein Fischlein einfach ab, egal ob unter ihm Gras oder harter Stein ist, und hüpf dann in einem bestimmten Radius wieder aus dem Boden hervor. Idealerweise so, dass er beim Auftauchen auch noch einen Gegner mit seinem mächtigen Anker spurlos versenkt.

Ihr merkt schon: Die Regeln in Shadow Gambit sind im Grunde noch die alten, jeder Charakter verfügt über ein bestimmtes Skill-Set. Diese Skills mit einem wachen Geist, mit Blick aufs Terrain und auf die Positionierungen der Gegner einzusetzen, das ergibt die Faszination des Genres. Nur die Skills selbst sind eben anders als die, die wir bisher erlebt haben.

Von Piraten und Heuchlern

Wer sich nun an die »Pirates of the Caribbean«-Filmreihe erinnert fühlt, liegt gar nicht mal so falsch, denn die Seeräuberbande aus Shadow Gambit ist ebenfalls im goldenen Zeitalter der Piraterie in der Karibik



Mr. Mercury ist gerade aus dem Boden aufgetaucht und lässt einen Gegner via Anker verschwinden.



unterwegs. In einer von Magie durchsetzten Karibik, in der Geister und Untote sowie Zauberei normal und gesellschaftlich voll anerkannt sind. Quasi wie das Spielen von Kill... von Shootern in Deutschland. Problem ist nur die Inquisition der lodernen Maid. Einschub: In der englischen Version heißt die Bande Inquisition of the Burning Maiden. Da klingen doch allen sofort die Ohren, man denkt automatisch an Eiserne Jungfrau, sei es nun Musikcombo oder Folterinstrument, für viele soll das übrigens synonym sein, hört man. Man wüsste jedenfalls sofort, woran man bei den Typen ist, würde die Inquisition die der Eisernen Jung-

frau sein. Lodernde Maid hingegen? Hat das Dienstmädchen etwa unglücklich mit der Kerze rumgefuchelt? Natürlich übertreiben wir, aber unser Sprachempfinden schreit nach Iron Maiden. Mimimi ist übrigens über unsere Gefühlslage informiert, hat aber (aktuell noch) eine andere Meinung, pfff!

Zurück zur Inquisition der lodern... nun, zurück zur Inquisition. Die hat massiv etwas gegen Magie, man kennt es aus dem finsternen Mittelalter. Sie unterdrückt die Bevölkerung, die ja cool mit dem ganzen Kram ist, und möchte überdies gerne alle Untoten und Geister aus der Karibik verbannen. Dazu nutzt sie neben Waffengewalt auch selbst

eine Art Magie, konkret seelenverzehrendes Feuer. Und so passiert es, dass die tapfere Crew des Geisterschiffs Red Marley plötzlich erstaunlich dezimiert durch die Karibik schippert, die Inquisition hat signifikante Teile davon durch eben genanntes Feuer stillgelegt. Eine unserer ersten Amtshandlungen in Shadow Gambit ist es folglich, erst einmal ein paar Seeräuber wieder auf die Füße zu stellen – bevor wir uns auf die Jagd nach dem Schatz des legendären Mordechais machen. Der ziemlich sicher irgendeine Macht in sich birgt, um der Inquisition ein für alle Mal das Handwerk zu legen.

Acht Freunde

Im Grunde klingt das ja ziemlich ähnlich wie in Shadow Tactics oder Desperados 3, oder? In diesen Spielen ist man ja auch nicht von Anfang an mit allen Helden und Heldinnen am Start. In Shadow Tactics etwa trifft Ninja Hayato zu Beginn »zufällig« auf den Samurai Mugen und den Scharfschützen Takuma. In der folgenden Mission addiert sich dann die junge Yuki zu den Blades of the Shogun. Und so weiter. Ähnlich läuft es übrigens auch in Desperados 3 ab, auch da sammelt John Cooper im Laufe des ersten Drittels seine Western-Gang zusammen. Das passiert in linearen Missionen, die überdies auch die Handlung vorantreiben und die Chemie zwischen den Figuren vertiefen. Kein Wunder also, dass wir in diesen Titeln auch nicht selbst bestimmen dürfen, wer mit uns loszieht, um Mission XYZ zu erledigen. Das übernimmt in beiden Fällen das Spiel beziehungsweise Mimimi für uns.

Anders bei Shadow Gambit: Da ist nicht nur die Mann- und Frauschaft deutlich umfangreicher – es sind insgesamt acht Charaktere –, wir können unseren jeweiligen Einsatztrupp auch vor jeder Mission selbst bestimmen. Natürlich abhängig davon, wen wir zuvor schon »wiederbelebt« haben.

Spitzfindigen Menschen dürfte indes spätestens jetzt auffallen, dass auf dem Artwork (Seiten 28 und 29) aber neun Seeräuber zu sehen sind. Jedoch ist eine davon (Virgilio) laut Mimimi keine spielbare, aber immens wichtige Figur in der Handlung. Und wenn man's ganz genau nimmt, dann sind auf dem Artwork sogar zehn Charaktere zu sehen, aber zum zehnten später mehr.

Drei Freunde

Die magische Zahl in den Missionen lautet drei. Drei untote Seeräuber werden wir maximal mit in die Missionen nehmen dürfen. Ausnahme scheint allein das Finale zu sein, denn das startet laut Mimimi nur, wenn wir alle acht Piraten munter an Bord der Red Marley versammelt haben. Die Zahl drei haben sich die Entwickler und Entwicklerinnen übrigens nicht ausgedacht, die hat sich in Playtests herauskristallisiert. Das Gute daran: Wir schleppen idealerweise



Weiter auf Seite 34 >>>>>

4



In einem koordinierten Zweierangriff schalten Afia und Mr. Mercury die Inquisitionsschwester aus. Das geht am besten via Planungsphase vorher.

5



Und nun noch zu einem der Ausgänge, wir nehmen den im Norden. Er muss aber noch aktiviert werden.



Eine Insel, zwei Missionen

Auf der lauschigen Insel Moldy Grove warten mehrere Missionen mit optionalen Ein- und Ausstiegspunkten auf uns, wir zeigen euch zwei in Ausschnitten.

In der blauen Mission sollen wir die Pläne unserer Gegenspielerin Inquisitorin Ignacia ausspionieren. Da es sich hier um eine Hauptmission handelt, wird es gegen Ende doppelt knifflig.

In der roten Mission müssen wir eine der wertvollen schwarzen Perlen bergen, bevor die Inquisition sie auf eine ihrer Krematoriumsinseln verschifft, um sie dort für immer zu zerstören.

1



Zunächst landen wir an und nehmen schon mal die ersten Inquisitionstypen aus der Rechnung.

2



Je näher wir der Festung kommen, desto kniffliger wird es für uns. Außerdem addieren sich bald noch Zivilisten zu den Wachen.

3



Um herauszufinden, wo die wertvolle Perle versteckt gehalten wird, müssen wir einen Offizier belauschen, der den Schatz verschifft soll.

3



Verflixt, wir erspähen zwei sogenannte Verbundene, das sind Ordensschwester, deren Seelen miteinander verwoben sind. Die müssen gleichzeitig dran glauben, sonst wird der Alarm ausgelöst.

2



Durch das große Tor oder doch lieber über die Mauern? Weil Gälle aber nirgends klettern kann, muss sie wohl durchs Tor. Also den Weg freiräumen.

1



Zu Beginn stehen uns nur drei Wachen im Weg, die einen Steg im Auge haben. Lächerlich.

Entry

Exit



Exit

5



Jetzt müssen wir »nur« noch zu einem der magischen Ausstiegspunkte gelangen.

4



Unser Zielobjekt wird im zentralen Gebäude des Stützpunktes gelagert. Mit vereinten Kräften infiltrieren wir es und schnappen uns die Perle.



Auf den Inseln geht selten etwas mit rechten Dingen zu, hier experimentiert die Inquisition mit Seelenmagie herum. Die seht ihr auf der Rübe des Totenkopfs.

keinen unnötigen Ballast mit uns rum, also einen Charakter, der die meiste Zeit der Mission in irgendeinem Busch geparkt darauf warten muss, bis er ein- oder zweimal seinen coolen Skill einsetzen kann. Das kam beispielsweise zuletzt in Aiko's Choice vor, dem Addon zu Shadow Tactics, als der kompakte Samurai Mugen eine ganze Weile unnütz auf dem Festland rumlungern musste, während der Rest der Mannschaft auf den vorgelagerten Inseln unterwegs war. Grund: Mugen kann nicht schwimmen. Das (womöglich) Schlechte daran: Wir verfluchen uns in unserer Wahl und kommen mit den von uns gewählten Figuren nur bis Punkt X oder müssen uns überproportional

die Birne zermarnern, weil die Skills nicht gut aufeinander abgestimmt sind. Ersteres ist eher unwahrscheinlich, weil die Maps in Shadow Gambit deutlich sandboxiger ausfallen sollen als noch in Shadow Tactics oder Desperados 3. Das bedeutet, dass wir mehr mögliche Routen zu unseren jeweiligen Zielen finden. Auch mit einem nicht so glücklich zusammengestellten Trio. Letzteres könnte theoretisch aber passieren. Bis dato kennen wir jedoch nur drei Mitglieder der Piratenbande im Detail und können die Befürchtung nicht in Stein meißeln. Vielmehr hoffen wir, dass die Skills so ausgelegt sind, dass man alles mit allen Kombinationen ganz gut wuppen kann, denn ... wer es

sich besonders hart geben will, darf auch nur mit zwei Piraten losziehen. Oder sogar nur mit einem. Das werden die wenigsten von uns tun, aber spätestens nach zwei, drei Wochen wird uns YouTube ganz sicher mit Ein-Charakter-Speedruns beschämen.

Adieu Commandos!

Man fragt sich ja auch ein bisschen, warum das mit der Fantasy erst im Jahr 2023 so richtig Einzug in die Echtzeittaktik à la Commandos hält. Unsere Theorie ist genau diese: Commandos. Daran hat sich das Genre viel zu lange orientiert. Der einzige nennenswerte Griff rüber in übernatürliche Gefilde in all den Jahren? Die Voodoo-Dame



Die Inquisition hat die Inseln mit ihren Forts geflutet. Die versprechen schöne Kopfnüsse für uns.



Gaëlle le Bris saugt Mr. Mercury in ihre Kanone und schießt ihn dann auf den Kopf des Wachmanns im Turm.

in Desperados 3. Jetzt also der volle Magieangriff. Die drei Charaktere, die wir schon im Detail kennen und in Aktion gesehen haben, sind der bereits erwähnte John Hughes Mercury und sein Geisterfisch Sir Reginald, die riesige Gaëlle le Bris, die Freund wie Feind aus ihrer Kanone schießen kann, sowie Afia Manicato, die sich dank ihres magischen Säbels in Windeseile Gegnern nähern und diese dann ausschalten kann. Während Mr. Mercury Gegner via Geisterfisch ablenkt, macht Gaëlle das mit Knallfeuerwerk. Und Afia kann für einzelne Personen ein paar Sekunden die Zeit anhalten. Überdies verfügen alle noch über einen Standardgriff und eine Vorderladerpistole mit jeweils

einem Schuss. Diese drei sind, soweit von uns erlebt (siehe abermals Video), schon eine ganz gelungene Kombination für den Anfang. Sollte ein Inquisitionshansel beispielsweise mal an einer erhöhten Positionen stehen, an die weder Mr. Mercury mit seinem magischen Tauchvorgang noch Afia mit ihrem blitzschnellen Säbelzauber gelangen kann, so schlürft Gaëlle einen der beiden Charaktere in ihre Kanone und schießt ihn auf den Gegner. Dem brummt danach nicht nur der Schädel, er ist auch eine Weile wehrlos und kann gefesselt und geknebelt und anschließend verborgen werden. Mit dem Zeitzauber wiederum erschafft Afia eine sichere Laufroute für alle drei. Und wenn es



Mit ihrem Spezialangriff kann Afia nicht nur Gegner blitzschnell ausschalten, sondern auch kurze Distanzen überwinden.



Laut Mimimi ist der heimliche Star das Geisterschiff. Hier brechen drei Charaktere in einem Beiboot zu einem Auftrag auf.

mal besonders schnell mit dem Entsorgen eines Feindes gehen muss und kein Versteck in der Nähe ist, dann lässt Mr. Mercury den Toten einfach im Boden verschwinden.

Die Skills der einzelnen Charaktere haben zwar eine minimale Wiederaufladezeit, aber das fällt kaum ins Gewicht. Was indes schnell deutlich wird: Shadow Gambit spielt sich dynamischer als noch Shadow Tactics oder Desperados 3, zumindest mit der Kombination Afia, Gaëlle und Mr. Mercury. Auch weil wir ausgeschaltete Heldinnen und Helden nun in den Missionen wiederbeleben können, sollte mindestens eine davon einen Kampf überleben. Ob diese Dynamik auch mit den uns noch unbekanntenen Figuren so bleibt? Abwarten. Idealerweise probieren wir aber alle Figuren auf dem Weg zum Finale mindestens einmal aus. Beschränken wir uns auf die immer selben drei, stehen wir im schlimmsten Fall mit heruntergelassenen Hosen in der letzten Mission und wissen gar nicht, was wir mit fünf der Untoten anfangen sollen. Oder zumindest nicht schnell genug, wenn's mal brenzlig werden sollte.



Afia

Sie kann Leitern, Efeuranken und bestimmte Mauern erklettern, ins Wasser geht sie allerdings nicht. Ihre besonderen Skills: Sie nähert sich blitzschnell Feinden, um sie dann auszuschalten. Außerdem kann sie für einen einzelnen Gegner kurz die Zeit anhalten.

Das magische Schiff

Wobei das mit dem »Wenn's mal brenzlig wird« ja nun auch Kokoloros ist, denn bei Shadow Gambit handelt es sich ja nach wie vor um Echtzeittaktik. Die lebt nun mal davon, dass wir die Quicksave- und Quickload-Taste in ungewohntem Maße überstrapazieren. Wer das mal für eine Weile vergisst, wird mittels einer Schiffsglocke daran erinnert, die groß und grün über den Monitor gongt. Schiffsglocke nicht von ungefähr, denn anders als in anderen Titeln des Genres ist diese grundlegende Mechaniken in die Erzählung verwoben. Die Red Marley, unser magisches Geisterschiff, schenkt uns diese Fähigkeit. Sie ist also der zehnte Charakter, von dem wir schon sprachen. Apropos sprechen: Unser Schiff ist nicht nur magisch, sondern auch gesprächig. Es wird unsere Aktionen kommentieren, am liebsten wohl solche, bei denen wir uns ein wenig dusselig angestellt haben.

Zu den Fähigkeiten, die uns die Red Marley spendiert, gehört außerdem der Shadow Mode (Shadow Tactics) beziehungsweise Showdown Mode (Desperados 3). Wie der in Shadow Gambit heißen soll, weiß Mimimi aktuell noch nicht. Wir schlagen irgendwas mit »sh« und »o« und »w« und vielleicht noch »Mode« vor. Jedenfalls lässt uns diese



Natürlich gibt es auch in Shadow Gambit Felsen, die man auf Köpfe fallen lassen kann.



Im noch namenlosen Planungsmodus (Showdown Mode in Desperados 3) zeigt eine Geistergestalt die Laufroute an.



Gaëlle

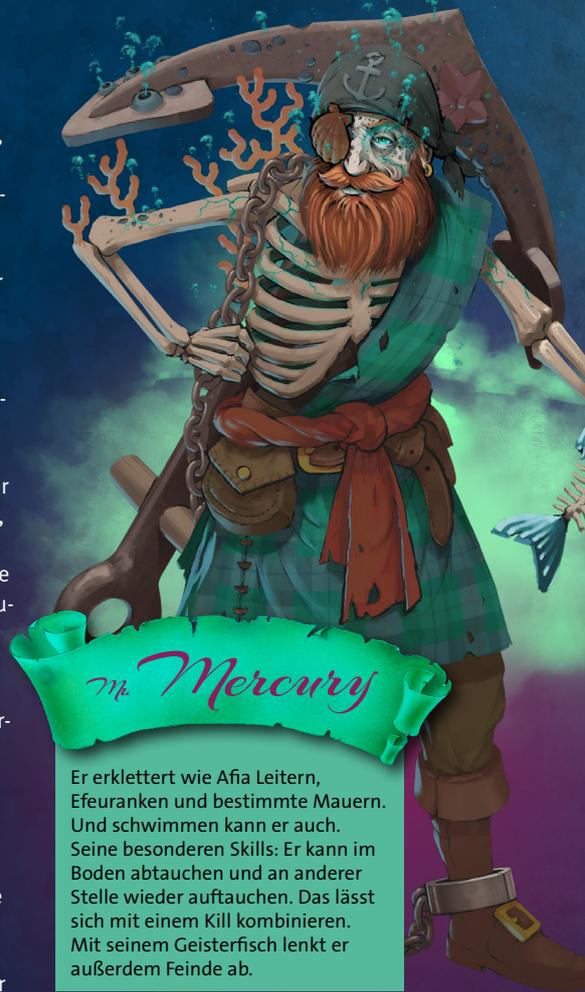
Sie erklettert nur Leitern und kann nicht schwimmen. Ihre besonderen Skills: Sie schießt sowohl Verbündete als auch Feinde aus ihrer Kanone. Mit Feuerwerkskörpern lenkt sie Feinde kurzfristig ab.

Aktion (Gruppen-)Angriffe akribisch vorausplanen, um sie dann mit »Enter« ausführen zu lassen. Richtig lässig: Shadow Gambit zeigt uns in solchen Situationen, in denen wir die Position einer Figur verschieben, eine kleine Vorschau mittels einer Geistergestalt unserer ... Geistergestalt, um eventuelle Fehler in unserer Planung zu visualisieren.

Die Red Marley ist die Normandy?

Mit irgendeiner Figur müssen wir aber anfangen, irgendwer muss das Ruder in der Hand halten, irgendwer darf nicht von der Inquisition lahmgelegt worden sein. Vorhang auf für Afia (Betonung auf »fia«). Mit ihr geht es los, sie ist die Navigatorin der Red Marley.

Mit der Red Marley schippern wir durch die Karibik und können Inseln nach Lust und Laune ansteuern, sobald einmal gefunden, um die darauf wartenden Missionen zu erledigen. Das passiert dann ähnlich wie in Mass Effect: An einem Kartentisch auf der Red Marley suchen wir uns ein Ziel aus, und dann geht es auch schon los. Auf jeder der Inseln warten dabei mehrere Aufträge mit jeweils unterschiedlichen Ein- und Ausstiegspunkten, die wir auf einer Detailkarte dann noch einmal separat auswählen beziehungsweise anschauen können. Die Missionen unterteilen sich in die des Haupthandlungsstrangs, davon können auch mal zwei gleichzeitig zur



Mr. Mercury

Er erklettert wie Afia Leitern, Efeuranken und bestimmte Mauern. Und schwimmen kann er auch. Seine besonderen Skills: Er kann im Boden abtauchen und an anderer Stelle wieder auftauchen. Das lässt sich mit einem Kill kombinieren. Mit seinem Geisterfisch lenkt er außerdem Feinde ab.



Hier sitzt die Crew gemeinsam am Tisch. Und hier wählen wir wohl auch unsere Charaktere für die kommende Mission aus.

Wahl stehen. Daneben gibt es Missionen, in denen wir schwarze Perlen erbeuten müssen, und solche, in denen wir Seelenmagie einsammeln. Perlen und Seelenmagie benötigen wir, um Crewmitglieder wiederzubeleben. Außerdem gibt es noch optionale Missionen, die sich um die einzelnen Piraten und Piratinnen drehen. In diesen Einsätzen erfahren wir dann mehr über die Vergangenheit der einzelnen Figuren. Und zu guter Letzt bietet Shadow Gambit sogenannte Hub-Missionen an, ebenfalls optional. Die finden nur auf der Red Marley statt. Auf unsere Frage nach Sinn und Zweck der optionalen Missionen antwortete Matthias Kraut, Communications Lead bei Mimimi: »Sie helfen dir.« Aha, eine Art Progressionsystem? Oder noch wilder: Loyalitätsmissionen

im Stile von Mass Effect? Matthias jedenfalls hüllte sich nach seiner Andeutung in bedeutungsvolles Schweigen. Wir haben uns aber nun in diese Idee verbissen und fragen uns, ob es vor der letzten Mission auch eine Snu-Snu-Szene in Shadow Gambit geben wird. Immerhin sollen die Crewmitglieder auf der Red Marley engere Bande knüpfen. Und haben nicht schon Mugen und Aiko in Shadow Tactics bewiesen, dass zwischen den Kämpfen für den Shogun immer noch genug Zeit bleibt, um sich näherzukommen? Außerdem: Seitdem wir erlebt haben, wie die große rote Echse und das Skelett in Divinity: Original Sin 2 hinter dem Paravent auf der Lady Vengeance (ein lebendes Schiff!) verschwunden sind, überrascht uns nichts mehr! Und mal ehrlich, was geht nicht in einem Spiel, in dem eine riesige untote Frau ihre Mitstreiter mit einer Kanone über Karibikinseln schießt? ★

MEINUNG

Petra Schmitz
@GameStar_de



Als Heiko auf mich zukam und unschuldig fragte, ob ich Lust hätte, über Mimimis kommendes Spiel zu schreiben, kannte er meine Antwort schon längst: »Natürlich!« Immerhin hatte ich mit Shadow Tactics vor nunmehr über sechs Jahren so eine Art Echtzeittaktik-Erweckungserlebnis. Wiedererweckungserlebnis besser gesagt, wählte ich Spiele wie Commandos doch tot und vergessen. Die Blades of the Shogun haben mich eines Besseren belehrt.

Und jetzt geht Mimimi mit Shadow Gambit (zählt doch mal bitte für mich, wie oft ich in diesem Artikel »Shadow« geschrieben habe, ich selbst traue mich nicht) also den Weg, den sie mir gegenüber schon vor Jahren angedeutet haben: Mit den untoten Piraten tobt sich das Studio so richtig aus. Natürlich müssen die Skills immer noch bestimmte Aufgaben erfüllen, Ablenkung beispielsweise. Oder schnelles Ausschalten. Und das alles so, dass man es idealerweise sofort beim ersten Anschauen erfasst. Aber das sind auch schon die einzigen Barrieren. Ich weiß allerdings nicht, auf was ich mehr gespannt bin: auf die Skills der anderen Crewmitglieder, auf die Größe des Spiels oder auf die Erzählung beziehungsweise auf die Chemie an Bord des Schiffs. Wenn das alles so wird, wie ich mir das erträume, könnte Shadow Gambit wirklich ein wenig wie Mass Effect werden, ob nun Snu-Snu-Szene am Ende oder nicht.



Mr. Mercury taucht aus dem Boden auf. Man kann diese Aktion auch mit einem besonderen Kill mit dem Anker verbinden.