

Shadow Gambit

KARIBISCHE KNOCHENKÄMPFER

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **Mimimi Games** Entwickler: **Mimimi Games** Termin: **17.8.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Steinschlosspistole statt Colt, Muskete statt Winchester, ein sprechendes Schiff statt Pferde: In Mimimis neuem Taktikspiel schleicht und kämpft ihr euch durch eine verflucht gute Karibikwelt – mit den klapprigsten Helden der Stealth-Geschichte! Von Martin Deppe

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gern mit Taktiken experimentiert.
- ... euch abgedrehte Settings gefallen.
- ... ihr viel Geduld habt.
- ... ihr »Fluch der Karibik« mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr lieber kämpft als knobelt.
- ... ihr mit Magie und Untoten nichts am Hut habt.

Wenn man einen Säbel komplett durch den Oberkörper gebohrt bekommt, ist es normalerweise vorbei mit der Kämpferkarriere. Doch in Shadow Gambit fängt sie damit erst richtig an: Unsere perforierte Heldin Afia Manicato macht als verfluchte Piratin einfach weiter, als wäre nix passiert. Trotz der störenden Klinge schleicht und kämpft sie sich durch die »Verlorene Karibik«. Das ist eine alternative Version der historischen Piratenkaribik, unterjocht von der Inquisition und ihrer Anführerin Ignacia, die alles Übernatürliche mit ihrem Fegefeuer ausmerzen will. Und ja, mit Knochengestalt und Säbel durch die Brust ist Heldin Afia definitiv übernatürlich!

Alles im grünen Bereich? Mist!

Grundsätzlich spielt sich Shadow Gambit wie der Genregründer Commandos von 1998 und Mimimis letztes Schleichabenteuer Desperados 3 (2020): Mit unseren Charakteren schleichen, schießen und tricksen wir uns über rund ein Dutzend Karibikinseln voller Wachen, Scharfschützen und Patrouillen. Wir buddeln nach Schätzen, befreien Gefangene, schalten Ziele aus. Jede Map ist direkt komplett aufgedeckt, ihr seht also auch eure Gegner vorab. Wenn ihr einen anklickt, zeigt ein wandernder grüner Sichtkegel, wohin der Typ gerade guckt. Dabei ist Shadow Gambit zumindest auf den niedrigeren der vier Schwierigkeitsgrade nicht so gnadenlos wie Commandos: Da hatte man ja schon die halbe deutsche Armee an den Hacken, wenn

Die »Red Marley« ist euer schwimmendes Hauptquartier. Hier belebt ihr zum Beispiel weitere Crewmitglieder wieder.





man nur ein Pixel zu weit um die Ecke gelugt hat. In Shadow Gambit hingegen habt ihr noch etwas Zeit, euch wieder aus dem gegnerischen Sichtfeld zu retten.

Das macht auch Shadow Gambit zu einem schön kniffligen Puzzlespiel: Wen muss ich wann wie ausschalten, ablenken oder weglocken, um meinen Zielen näherzukommen? Wo verstecke oder entsorge ich Leichen oder Gefesselte? Räume ich sicherheitshalber die halbe Map leer oder bahne ich mir einen schmalen feindfreien Pfad zum Ziel? Dieses Spielprinzip hat der Münchner Entwickler Mimimi Games nach Shadow Tactics (2016, GameStar-Wertung: 86) und eben Desperados 3 (2020, 88) noch clever erweitert.

Wusch, ein Busch!

Euer und Afias Hauptjob ist auch, nach und nach weitere Crewmitglieder wiederzubeleben. Denn das Spiel setzt euch keine Charaktere fest vor, im Gegensatz zu beispielsweise Desperados 3 habt ihr meist die freie Wahl, wen ihr a) wiederbelebt und b) in einen Einsatz mitnehmt. Insgesamt kommt Shadow Gambit auf acht (mild geflunkert) spielbare Charaktere. Schon früh im Spiel wählt ihr zwischen Schiffsärztin Suleidy und dem Smutje Toya von Iga, die schon sehr unterschiedliche Skills mitbringen. Suleidy ist eine Mischung aus Untoter und Pflanzenwesen, sie kann mit dem Befehl »Deckungs-



saat« in ihrem Umfeld einen Busch wachsen lassen, der Gegnern die Sicht verdeckt und euch als Versteck und Körperentsorgungsstätte dient. Mit »Wanderstaub« lässt Suleidy Gegner zeitweilig in die entgegengesetzte Richtung marschieren – es ist also wichtig,

wie ihr die grüne Dame beim Skill-Zünden auf der Karte positioniert habt.

Schiffskoch Toya ist hingegen ein Teleporter und Ablenker. Mit seinem Katashiro-Skill lässt der Japaner einen kleinen Papierglücksbringer fallen, zu dem er sich jederzeit teleportieren kann – egal wie weit. Und falls gerade zufällig ein Feind beim Papierfingern herumlungern sollte, schickt Toya ihn mit seinem mächtigen Schwert in die ewigen Jagdgründe. Nicht ganz so brutal, aber praktisch ist der Vogelruf-Skill des Smutjes, denn der lockt Inquisitoren zu sich. Zum Beispiel ins Gebüsch. Okay, danach wird es vielleicht doch brutal.

Selbstbau-Team

Eure Wahl, wen ihr wiederbelebt, bedeutet nicht, dass die jeweils andere Figur nie mehr mitmachen darf: Sobald ihr die beiden Ressourcen für eine weitere Wiederbelebung habt, steht sie erneut zur Wahl. Und weil euch die Stärken und Schwächen eurer Wiederaufstehmännchen und -weibchen schon vorab gezeigt werden, könnt ihr in Ruhe eure Entscheidung fällen. Wir finden dieses System klasse, denn es unterstützt den eigenen Spielstil: Wollt ihr snipern oder am besten mittenrein ins Getümmel? Schon das Experimentieren mit den Helden-Combos gibt euch viel Freiheit. Und wer am liebsten immer mit demselben Team antritt, wird hier genauso gut bedient wie Swingertrupp-Fans.



Riss, Schuss, raus



Scharfschützin Teresa (rechts) visiert den Kustos an, der einen Riss bewacht. Wenn sie auf den Wächter feuert, fallen alle Gegner im roten Kreis in Stase.



Wir haben am Riss ein Portal beschworen, um von der Insel abzuhausen. Allerdings sind zwei Akolythen stutzig geworden (siehe Ausrufezeichen) und schauen vorbei.



Zwei Dolchangriffe später versammeln wir unseren Dreiertrupp, um abzuhausen. Solche Portalarisse gibt's an mehreren Stellen, das macht die Einsätze schön flexibel.

Schwimmendes Hauptquartier

Zwischen euren Eilandeinsätzen hängt ihr auf dem Geisterschiff »Red Marley« ab – und das ist bestimmt gar keine Anspielung auf die rothaarige Gouverneurin Elaine Marley aus Monkey Island. Das schick designte Segelschiff dient als schwimmender Quest-Hub. Hier lernt ihr die potenziellen Crewmitglieder kennen, erfahrt in Charakterstories mehr über ihre Hintergrundgeschichten und löst kleinere Nebenaufgaben, indem ihr zum Beispiel erkrankte Skelette heilt. Sogar mit dem Schiff selbst könnt ihr reden!

Die Storydialoge werden zwar nur statisch mit zwei Porträts präsentiert, punkten aber dafür mit sehr guten deutschen (und englischen) Sprechern. Auch die Porträts sind witzig gemacht, die kräftige Kanonierin Gaëlle le Bris zum Beispiel hat links einen Knochenarm und rechts ihren Arm aus Lebzzeiten – der so muskulös ist wie bei einer Kugelstoß-Olympionikin. Durch die Interaktionen und Gespräche werden die Teammitglieder interessanter und individueller als etwa in der Desperados-Reihe.

Auch sehr cool: Unter Deck gibt's kleinere Tutorial-Maps, auf denen ihr die einzelnen Skills eurer Crewmitglieder gezielt lernen könnt, aber nicht müsst. Auch hier lässt euch Shadow Gambit also wieder Entscheidungsfreiheit. Wir empfehlen die kurzen Tutorials aber nicht nur Genre-Einsteigern, sondern auch erfahrenen Spielern – denn die Bootcamps sind witzig und die (ebenfalls freiwilligen) Herausforderungsabschlussprüfungen auch nicht ohne.

Freie Inselwahl

Shadow Gambit setzt euch nicht Mission nach Mission vor, sondern lässt euch nach den ersten beiden Warmlauf-Inseln oft die Wahl, wo ihr als Nächstes zuschlagen wollt. Am Kartentisch seht ihr, welche freigeschalteten Inseln ihr ansteuern könnt und auch gleich die grobe Spielzeit (kurz, mittel oder lang), ob's ein Tag- oder Nachteinsatz wird und welche Belohnungen euch winken. Besonders begehrt sind Seelenenergie und Schwarze Perlen, denn die braucht ihr jeweils einmal, um ein weiteres Teammitglied auf die knochigen Beinchen zu heben.

Auf einigen Inseln warten auch mehrere Hauptmissionen, dann seid ihr zum Beispiel bei einer Wahlmission tagsüber im Südteil unterwegs und beim nächsten Einsatz nachts im Norden. Viele Inseln haben außerdem mehrere potenzielle Landungspunkte, zwischen denen ihr wählen könnt. Auch der Schwierigkeitsgrad lässt sich vierstufig für jeden Einsatz anpassen. Die flexible Kampagne und Charakterwahl erhöhen den Wiederspielwert deutlich! Allerdings sind Inseln, auf denen ihr eine Mission komplett erledigt habt, quasi resettet, sobald ihr die

zweite Mission angeht – eliminierte Gegner stapfen also wieder quicklebendig umher, nur Einsatzziele, Tageszeit und Belohnung ändern sich (siehe Kasten rechts).

Viel Feindtuning

Weil ihr jetzt mehr unterschiedliche Charaktere losschickt als in Desperados und Co., hat Mimimi Games logischerweise auch die Kämpfertypen eurer Gegner aufgerüstet. Die Inquisition setzt wie ihr auf eine gut dosierte Mischung aus historisch korrekten Waffen und magischen Fähigkeiten. Die Iudex zum Beispiel sind Scharfschützen mit schweren Armbrüsten sowie erhöhter Sichtweite und stehen fieserweise am liebsten auf erhöhten Positionen. Besonders knifflig sind die sogenannten Geeinten zu knacken: Die treten nämlich mindestens paarweise auf und sind psychisch miteinander verbunden – auch über große Entfernungen, erkennbar an einer dünnen Britzel-Linie. Wenn ihr einen Geeinten angreift, kriegt der andere das mit und schlägt Alarm, ihr müsst also beide exakt simultan ausschalten.

Die Kustoden sind besonders wichtige Gegner. Sie meditieren an sogenannten Rissen in die Unterwelt, und wenn ihr so einen Wächter angreift, werden auch alle anderen Feinde im Umkreis kurzzeitig gelähmt. Gutes Timing ist also entscheidend, um zum Beispiel so zuzuschlagen, dass eine Patrouille gleich mit ausgeknockt wird. Wenn ihr einen Kustos ausschaltet, entsteht am Riss ein Portal, das ihr nach eurer erledigten Mission als Extraktionspunkt nutzen könnt. Auch das macht eure Einsätze schön dynamisch, denn ihr entscheidet selbst, durch welches Portal ihr von der Insel abhaut – je mehr Kustoden ihr eliminiert habt, desto mehr Fluchtpunkte stehen zur Wahl.

Besonders fiese Gegner sind die Prognostikare, denn die frieren ein Crewmitglied sofort in einer Art Stasis ein, sobald sie seine Anwesenheit bemerken. Zum Glück können Prognostikare nur je einen eurer Leute schachmatt setzen – wenn ihr mit einem weiteren Charakter zuschlägt, habt ihr eine Chance, den Typen zu erledigen.

Ist da wer? Hallo? Hal...

Je nach Gegnertyp wirken sich auch manche eurer Skills unterschiedlich aus. Der vorhin genannte Ablenkungs-Skill eurer pflanzenartigen Heldin Suleidy lässt einfache Patrouillenläufer kurzzeitig in die entgegengesetzte Richtung wandern, doch bei höherrangigen Gegnern wirkt der Skill schwächer, die gucken nur kurz in die andere Richtung. Solche Feinde sind auch pfiffiger, sie merken zum Beispiel eher, dass ein Wachposten verschwunden ist – nur weil ihr ihn ein bisschen abgemurkst und die Leiche entsorgt habt. Wenn sie dann Alarm schlagen,



Auf manchen Inseln könnt ihr mehrere Missionen spielen.



Tageszeit und Missionsziele sind dann anders, aber die Gegner immer gleich verteilt.



Auch dann, wenn ihr sie in der jeweils anderen Mission bereits ausgeschaltet habt.

braucht ihr wie in Desperados 3 ein ordentliches Versteck. Denn Gegner klettern auch mal auf Dächer und durchforsten Büsche, um nach euch zu fahnden.

Mit etwas Geschick und gutem Timing könnt ihr den Spieß aber wieder zurückdrehen: Wir haben öfter Verfolger auf einem Dach abgemurkst, indem wir ihnen hinter ei-

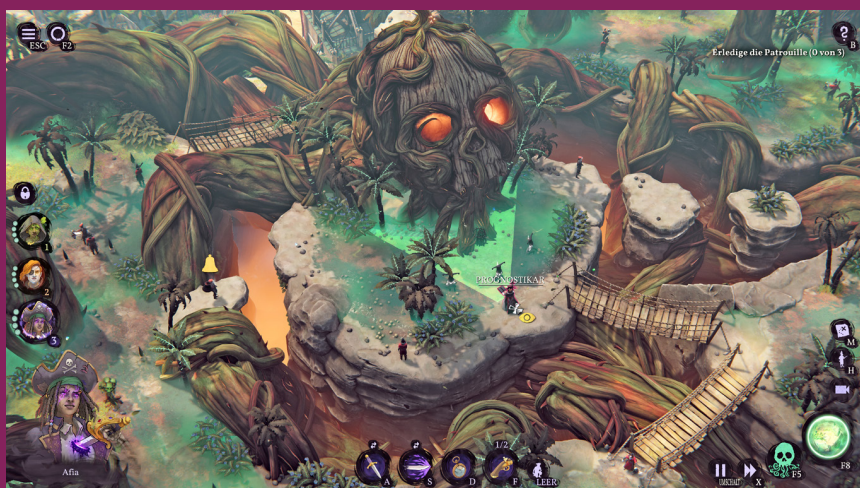
nem Kamin aufgelauert haben. Zur Not tragen die meisten eurer Charaktere auch eine Steinschlosspistole, doch die macht zum einen Krach, zum anderen ist die Munition auf zwei, drei Schuss beschränkt, und Nachschub gibt's nur aus spärlich gesäten Kisten. Shadow Gambit hat deutlich weniger Feuergefechte als Desperados 3, wo wir auch



Mein Freund, der Baum



Bei den meisten Inseln habt ihr mehrere Startpunkte zur Auswahl (grüne Pfeile). Die roten Pfeile zeigen mögliche Extraktionspunkte.



Diese mittelgroße Insel wird von einem sprechenden Baum-Totenkopf dominiert. Wir sollen ihm gegen die Inquisition helfen, die seine Ranken brandrodet.

MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb



Shadow Gambit hatte mich im Grunde schon, als ich nur hörte, dass Mimimi sich nach Shadow Tactics und Desperados 3 abermals an ein Echtzeittaktikspiel wagen würde. Das Münchner Studio kann das derzeit einfach besser als jedes andere Team weltweit. Vermute ich, ich kenne ja nun wirklich nicht alle Echtzeittaktikspiele.

Nach den eher traditionellen Genreansätzen in den schon genannten Spielen nun die verfluchte Crew – mit so vielen spaßigen Skills, wie man sie im Genre zuvor noch nicht gesehen hat. Die Fähigkeiten machen zwar auch Ähnliches, was man schon aus anderen Titeln kennt, sind aber clever ans fantastische Szenario angepasst. Mit Suleidy Büsche in die Landschaft setzen, sich mit Toya teleportieren, mit Pinkus Feinde besetzen ... allein dadurch wird Shadow Gambit wesentlich abwechslungsreicher als Mimimis ältere Spiele. Und obendrein auch ein gefühlt ein bisschen anspruchsvoller, immerhin muss man bei jedem Wechsel im Team umdenken. Und die Gegnerdichte in der Karibik ist auch nicht ohne.

Trotzdem bleibt das Spiel bei den ganzen fordernden Kopfnüssen irgendwie angenehm leichtfüßig. Das liegt vornehmlich an den wunderbaren Gestalten, die Mimimi sich ausgedacht hat. Die sind zwar auch echt super auf Deutsch vertont, die englische Fassung liegt mir aber dennoch wesentlich mehr. Da kommen die Spitzen und Frotzeleien auf und durch die Red Marley noch ein bisschen besser rüber.

schon mal ausgiebig mit stationären Gatling Guns in die Gegend ballern konnten.

Doppelt Held besser

Die größte Stärke von Shadow Gambit ist, dass auch das Spiel viel Freiheit zum Experimentieren lässt. Allein schon das zusammenstellbare Team erlaubt ganz unterschiedliche Taktiken. Kanonierin Gaëlle zum Beispiel trägt ihr Donnerrohr auf dem Rücken und lädt es nicht vorschriftsmäßig mit Kugeln, sondern mit ... Menschen. Egal ob tote oder bewusstlose Gegner oder die eigenen Teamkollegen, die Bretonin feuert sie gern im weiten Bogen auf die befohlene Zielposition. Das heißt aber auch, dass ihre Begleiter leblose Gegner nicht im Wasser, Buschwerk oder anderweitig final entsorgen, sondern auch mal welche für Gaëlle liegen lassen sollten. Denn ohne menschliche Munition wird sie zum Papiertiger! Als zweite Fähigkeit verschießt die Donnerrohrdame Böller, die Gegner anlocken.

Alle Charaktere haben aber auch Schwächen: Trotz der hohen Waffenreichweite ist Gaëlle nicht übermächtig, sondern hat ge-

fährliche Nachteile. Denn ihre Kanone macht logischerweise viel Krawall, und Gaëlle kann mit dem Teil nur Leitern hochkraxeln, aber keine Kletterranken wie ihre beweglicheren Teamkumpels. Das Geschütz feuert zwar ordentlich weit, aber nicht sonderlich hoch, ihr könnt zum Beispiel keine Scharfschützen auf Türmen damit ausschalten. Getroffene Gegner werden auch nicht gekillt, sondern nur zeitweilig bewusstlos.

Auch die kettenrauchende, blinde (!) Scharfschützin Teresa ist kein Über-Sniper, denn sie hat exakt einen Superbolzen für ihre Armbrust dabei. Wenn sie damit einen Gegner umbolzt, muss sie das Geschoss höchstpersönlich wieder einsammeln. Erst später könnt ihr einen Bonus freischalten (dazu gleich mehr), sodass auch Teresas Teamkollegen die hochkomplexe Fähigkeit erhalten, den Armbrustbolzen aufzuheben.

Und noch ein taktischer Nachteil: Die blinde Präzisionsschützin verschießt den Bolzen zwar lautlos, doch der Einschlag macht Krach, und es dauert über fünf Sekunden, bis der Getroffene zusammensackt – so lange steht er noch aufrecht, und ein aufmerksamer Kollege kann den Anschlag bemerken und Alarm schlagen. Mit ihrem zweiten Skill feuert Teresa normale Bolzen mit Zigarettentasche ab, die den anvisierten Zielbereich kurzzeitig vernebelt.

Das war ein Unfall, ehrlich!

All diese Details machen Shadow Gambit zum schön knobeligen Puzzlespiel, bei dem gutes Teamplay so wichtig ist wie der geschickte Einsatz der einzelnen Fähigkeiten. Übrigens gibt's für jeden tödlichen Angriff auch eine nicht tödliche Variante. Dann stehen zum Beispiel Afia und Suleidy nicht mit ihren Dolchen zu, sondern hauen ihre Opfer vorübergehend in Ohnmacht. Das haben wir allerdings selten genutzt, denn ein toter Gegner kommt uns später nicht mehr in die Quere, ein bewusstloser vielleicht schon.

Es passiert seltener als noch in Desperados 3, aber aus unerfindlichen Gründen sterben Gegner manchmal durch herabstürzende Steine, umkippende Kistenstapel oder andere Unfälle. Okay, könnte daran liegen, dass die Crew ein wenig nachgeholfen hat: An bestimmten Stellen einer Map lassen sich Lastkräne, Felsen und so weiter gut getimt lösen, um Inquisitionsvertreter plattzumachen – wortwörtlich. Selbst wenn Kollegen den Unfall mitkriegen oder die Leichen entdecken, rücken sie nach einer kurzen Untersuchung wieder ab. Todesursache: Schicksal, kannst du nix machen!

Auf Töten programmiert

Apropos gut getimt: Die Showdown-Funktion aus Desperados 3 ist auch in Shadow Gambit an Bord, hier heißt sie Schattenmodus. Per Shift-Taste pausiert ihr das Spiel, erteilt euren Leuten Befehle und lasst diese dann sofort oder später auf Knopfdruck ausführen. Das hilft enorm, um zum Beispiel die psychisch verbandelten Geeinten simultan



zu erledigen oder mit drei Teamkollegen eine dreiköpfige Patrouille aus einem Gebüsch heraus anzugreifen. Es macht Spaß, solche Aktionen zu planen und zu sehen, wie sie wie am Schnürchen klappen – oder fehlschlagen, weil euer drittes Crewmitglied zu lahmarschig war, den dritten Gegner rechtzeitig zum Schweigen zu bringen.

Und ja, das macht auch beim vierten Versuch noch Spaß, weil es stets was zu optimieren gibt. Fehlschläge sind Teil von Shadow Gambit und immer nachvollziehbar: Mal haben wir einen weit entfernten Scharfschützen übersehen, mal sind wir zu spät ins tarnende Gebüsch gehüpft, mal haben wir eine Leiche liegen lassen. Aber wir ha-

ben nie frustriert abgebrochen, sondern immer weiter geknobelt, bis es geklappt hat. Und dann ist's umso befriedigender.

Falltür-Fallen

Sehr praktisch ist auch eine weitere Komfortfunktion: Wenn ihr zum Beispiel eine Falltür in einem Gebäude anwählt, zeigen euch Linien, wohin sie führt – etwa zu einer weiteren Klappe auf einem Turm, zu einem Hinterhofausgang oder zu beiden. Das funktioniert auch mit Türen. Auf vielen Inseln gibt's ein kleines Netzwerk solcher Verbindungen! Die verknüpften Zugänge ersparen euch nicht nur lange Laufwege, sondern erlauben auch leichte Kills. Denn oft enden

Piraten-Puzzle



Wir sollen die Gefangene Knochenfinger Karla befreien (1). Doch das Gelände wird unter anderem von zwei Geeinten (2 und 3) überwacht, die psychisch miteinander verbunden sind, wie der dünne Britzel-Blitz verrät. Wir müssen sie simultan ausschalten. Darum haben wir Afia (4) schon im Turm zwischen Tür und Falltür postiert. Suleidy (5) kann über das Falltürennetz ungesehen zum anderen Turm vorstoßen und durch die Tür (6) nach oben gelangen – die Wache haben wir bereits eliminiert. Auch den Posten bei 7 haben wir per Falltürschleichangriff ausgeknipst.



Für jeden Charakter gibt's eigene kurze Tutorials. Hier lernt ihr, Teresas mächtigen Armbrustbolzen zu verschießen – und persönlich wieder einzusammeln.

die Ausgänge im Rücken eines Postens oder auf Türmen, direkt neben einem ahnungslosen Scharfschützen. Ihr könnt Charaktere durch eine Tür schicken, im Netzwerk »parken« (die Figur wird dann als Symbol angezeigt) und bei Bedarf wieder rausholen.

Lebendige Welten

Shadow Gambit umfasst rund ein Dutzend kleiner, mittlerer und großer Inseln. Klein heißt aber nicht, dass ihr hier ruckzuck durch seid, denn oft sind Gegner dicht beieinander positioniert, und ihr habt weniger Platz zum Manövrieren. Viele Inseln haben schicke Hingucker, etwa eine große glühende Erzgrube oder einen riesigen sprechenden Totenkopf, der irgendwie mit dem örtlichen Baumbestand verbunden ist – den die Inquisition gerade stückweise abfackelt.

Immer wieder plaudern Gegner über das Geschehen, arrogante Vorgesetzte schwadronieren herablassend mit vorbeikommenden Frischlingen auf Streife, Wachposten diskutieren miteinander. All das ist sehr gut vertont, die deutschen Sprecher machen auch hier einen prima Job. Auch wenn sich ganze Gespräche eins zu eins wiederholen, etwa das zwischen dem Vorgesetzten und der Rekrutenstreife bei jeder neuen Begegnung, tragen sie viel zur Atmosphäre bei.

Mehr Schleich, weniger Rumms

Allerdings sind eure Einsätze weniger spektakulär als in Desperados 3, sondern viel klammheimlicher. Ihr sprengt keine riesigen



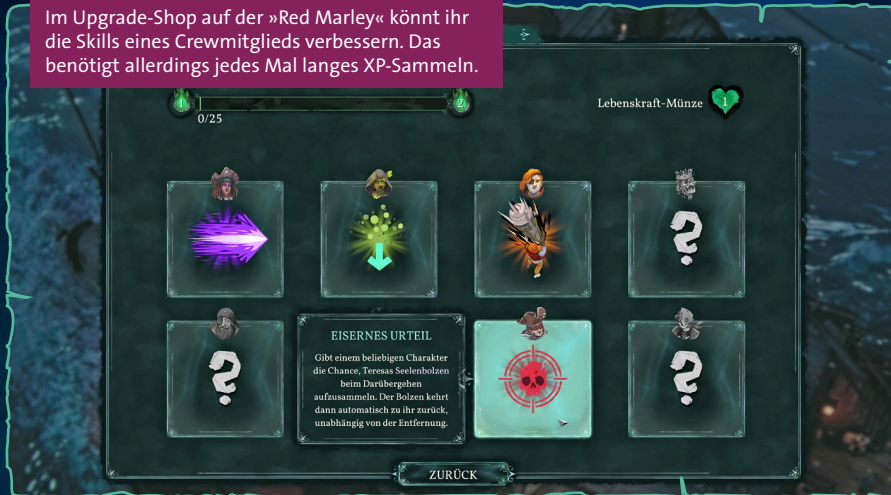
MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de

Es hat etwas gedauert, bis ich mit Shadow Gambit warm geworden bin. Eine knochen-dünne Heldin mit Säbel durch die Brust? Ein sprechender Totenkopf als Schiffsgest? Jede Menge Zaubergedöns? Das musste ich nach dem fulminanten, actionreicheren, aber eben bodenständigeren Desperados 3 erst mal verkauen. Doch dann hatte mich Shadow Gambit in seinen Fängen: Nur noch die eine Wache umhauen! Nur noch das siebte Crewmitglied wiederbeleben! Denn das Spiel schafft es, trotz des abgedrehten Karibik-Inquisition-Zauberzeug-Settings eine glaubwürdige Welt zu schaffen, mit nachvollziehbaren Sichtfeldmechaniken und taktisch nutzbarer Umgebung. Die Charaktere sind schön vielseitig, und schon bei der Zusammenstellung entscheide ich selbst, wie ich im Einsatz vorgehe: Vom brachialen Tankstellenüberfall bis zum ausgeklügelten »Oceans Eleven«-Raub ist hier quasi alles möglich. Es macht wieder enorm Spaß, verschiedene Taktiken auszuprobieren und mein Team clever einzusetzen. Dazu kommt, dass ich die nächste Einsatzinsel sehr oft wählen kann: Habe ich Lust und Zeit für eine schön große Insel, oder soll es ein kürzerer Einsatz werden, vielleicht mit niedrigerem Schwierigkeitsgrad? Solche Spiele sind mir einfach die liebsten, weil sie mir eine Welt zum Austoben und genug Freiheit geben, um sie zu erkunden. Genau deswegen ist das schleichige Shadow Gambit für mich persönlich gerade die beste Ergänzung zum rabiateren Jagged Alliance 3!

Brückenkonstruktionen, sondern belauscht vertrauliche Gespräche, klagt Schlüssel, schaltet Zielpersonen ungesehen aus. In einem Einsatz müsst ihr Kisten verbrennen, doch die nächste Fackel ist ein gutes Stück entfernt, und während ein Crewmitglied das Feuer zu den Kisten trägt, kann er oder sie keine Skills einsetzen. Die Skills lassen sich übrigens dezent upgraden. Wenn ihr durch

Im Upgrade-Shop auf der »Red Marley« könnt ihr die Skills eines Crewmitglieds verbessern. Das benötigt allerdings jedes Mal langes XP-Sammeln.



erledigte Missionen genug Erfahrungspunkte gesammelt habt, dürft ihr genau eine Fähigkeit eines beliebigen Teammitglieds verbessern – zum Beispiel den tödlichen Armbrustschuss eurer Scharfschützin Teresa, damit auch andere Charaktere Teresas Bolzen wieder einsammeln können. Unterm Strich ist das Skill-System aber sehr rudimentär: Es dauert schon mehrere Spielstunden bis zur ersten Upgrade-Möglichkeit, und die Verbesserungen sind nicht wirklich groß.

Und die Grafik?

Grafisch punktet Shadow Gambit vor allem mit schicken Animationen. Immer wieder schön: Wenn unsere Kanonierin Gaëlle das leere Donnerrohr mit Schmackes und hohlem FUMPI-Sound senkrecht über einen herumliegenden Gegner stülpt, die Kanone hochwuchtet und die Beine ihrer Munition rausbaumeln lässt. Nahkampfattacken mit Dolchen und Säbeln werden förmlich zelebriert, während wir bibbern, ob weitere Gegner den Tumult bemerken. Alarmierte Akolythen rücken mit gezückter Muskete vor, als wären wir in ein Wespennest gestoßen. Dazwischen trotten gelegentlich Zivilisten umher, die uns aber geflissentlich ignorieren und nicht verpetzen, puh.

Die handgebauten, detailliert inszenierten Inseln verströmen mit malerischen Stränden, dutzendweisen Holzhangbrücken und Festungsanlagen viel Karibikflair. Auch die Beleuchtung ist hübsch und tak-

tisch wichtig, oft löschen wir bei Nachtein-sätzen Laternen und Fackeln, um ungesehen voranzukommen – aufmerksame Gegner bemerken das aber, suchen die Umgebung der erloschenen Lichtquelle ab und zünden sie gewissenhaft wieder an. Sehr elegant sind die vielen feinen Zoomstufen, denn ihr könnt sehr nah ran ans Geschehen, und wenn ihr weit rauszoomt, schaltet das Spiel in eine gezeichnete Übersichtskarte voller dynamischer, gut lesbarer Symbole um. Das könnt ihr auch selbst ausprobieren: Seit dem 10. August gibt's eine neue kostenlose Demo von Shadow Gambit. ★

SHADOW GAMBIT: THE CURSED CREW

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 7400 / Ryzen 3 1200
GTX 1050 Ti / R7 370
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 1600
GTX 1660 / RX 570
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sehr detaillierte Spielwelt
- witzige Animationen
- professionelle deutsche Sprecher
- atmosphärische Musik
- Dialoge nur mit Standbildern

SPIELDESIGN



- anspruchsvolles Tricksen
- viele Lösungswege
- freie Teamwahl
- Figuren fordern gutes Zusammenarbeiten
- Objekte lassen sich taktisch nutzen

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- sehr gute Komfortfunktionen
- Pausemodus
- logische, gut lesbare Sichtfeldmechanik
- Tutorials für jeden Charakter

ATMOSPHERE / STORY



- dichte Atmosphäre
- abgedrehte Charaktere
- Helden und Gegner kommentieren das Geschehen
- viele kleine, witzige Details
- sprechendes Schiff

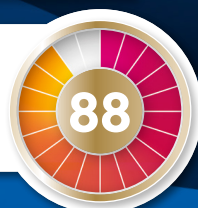
UMFANG



- etwa 40 Stunden Spielzeit
- handgebaute, teils große Maps
- acht Charaktere
- rudimentäres Skill-Verbessern
- kein Koop-Modus

FAZIT

Sehr guter Mix aus Schleichen und Kämpfen, der viele Taktiken erlaubt. Schön detaillierte Welt und toll animiert.



Kamerafahrten stimmen euch auf den nächsten Einsatz ein.



Afira
Aye, aber ist es noch immer verborgen, frage ich mich. Oder haben Ignacias Lakaen es bereits aufgestöbert?