

Shadowrun

Microsoft präsentiert das erste Spiel, das PC-Spieler mit Konsolennutzern zusammenführt – und sie damit in den Wahnsinn treibt.

Ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3983
- GameStar TV
42/07 (Premium)

USK
- keine
Jugendfreigabe

Win Vista 32 Bit
- läuft nur unter Vista

Eigentlich wollten wir Ihnen in diesem ersten Absatz erklären, wo der Name **Shadowrun** herkommt. Dass das ein beliebtes »Pen & Paper«-Rollenspiel ist, mit Magie, Cyberpunks und Straßensamurais. Aber Microsofts Multiplayer-Shooter **Shadowrun** hat mit dem Vorbild nur zweierlei gemein: Es kommen Schwerter und Zaubersprüche drin vor. **Shadowrun**-Veteranen können deshalb enttäuscht weiterblättern, alle anderen: hiergeblieben!

Tauziehen

Sind Sie jetzt ganz auf Action eingestellt? Brav! Dann denken Sie an **Counterstrike** oder **Unreal Tournament 2004**, denn damit sind Sie schon ziemlich nah an **Shadowrun** dran. Hier kämpfen zwei verfeindete Parteien gegeneinander: Söldner des Unternehmens RNA und Rebellen der Widerstandsbewegung Lineage. Auf unerklärliche Weise ist die Magie, die die letzten 5.000 Jahre ge-

schlummert hat, wieder in die Welt zurückgekehrt. Die RNA will sich magische Artefakte, die plötzlich in der brasilianischen Stadt Santos aufgetaucht sind, unter den Nagel reißen, die Lineage-Mitglieder sind der Meinung, Magie sei für alle da. Nun, da Sie diesen Text ohne Bedürfnis nach Rollenspiel-Elementen lesen, reicht Ihnen das bestimmt zum Thema Story. Mehr gibt's davon in **Shadowrun** ohnehin nicht.

Stablauf

Auf neun Schlachtfeldern, die von den verkommenen Vororten von Santos über die Büroräume der RNA bis hin zu mystischen Ruinen reichen, jagen sich RNA und Lineage gegenseitig Artefakte ab – geschnitzte Stäbe mit einem leuchtenden Totenkopf an der Spitze. Als alter Action-Experte haben Sie die Dinger gedanklich natürlich längst durch Flaggen ersetzt und gleich den Haupt-Spielmodus von **Shadowrun** erkannt:

Capture the Flag. Den gibt's allerdings in zwei Varianten: Bei »Überfall« bewacht das RNA-Team das Artefakt, die Lineage-Leute müssen das Ding klauen und in die Endzone tragen. In »Bergung« stürzen sich beide Mannschaften gleichzeitig auf den Schädelstab in der Mitte der Karte, um ihn in die Startzone des Gegners zu tragen. Ein wenig wie American Football also, oder wie der Modus »Artifact Hunt« von **Stalker**.

100 Meter Sprint

Neben der Artefaktklauerei gibt's in **Shadowrun** natürlich auch Deathmatch, in dem sich die Spieler gegenseitig niederstrecken. »Aber womit denn?!«, fragen Sie bestimmt schon ganz ungeduldig, Sie alter Ballerfreund, Sie! In der ersten Runde starten Sie nur mit einer recht mickrigen Pistole, bekommen dann für jeden Abschuss und jedes eroberte Artefakt Geld. Davon kaufen Sie sich Waffen: Maschinenpistole, Schrot-

flinte, Raketenwerfer, Sturm-, Präzisions- oder Maschinengewehr und sogar ein Samuraischwert. Wirklich interessant wird **Shadowrun** aber erst durch die weiteren Investitionsmöglichkeiten: Sie können sich auch fünf technische Hilfsmittel kaufen. Ein Sichtverstärkungsimplantat lässt Sie im Umkreis von 60 Metern Feinde durch Wände sehen, mit kleinen Tragflächen auf dem Rücken segeln Sie über Abgründe, der »Reflexbooster« erhöht Ihre Bewegungsgeschwindigkeit.

Energieriegel

Neben Waffen und Technik stehen Ihnen im Spiel sieben magische Fähigkeiten zum Kauf. Ein Wunderbaum heilt alle Mitspieler in der Umgebung; spitze Kristalle versperrern Ihrem Gegner den Weg, während Sie durch Wände teleportieren. Zauberkräfte? Ist das nicht Rollenspiel-Kram? Nicht in **Shadowrun**. Die Magie fügt sich wie die Technik sehr gut in



Mit dem magischen **Artefakt** können Sie auch zuschlagen.



Dämonen bewachen die Region, in der sie freigesetzt wurden.



Als Lineage-Elf sind wir den RNA-Truppen in den Rücken gefallen, die sich unter einem **Heilungsbaum** sicher fühlen.



Ein Troll hängt in scharfkantigen **Zauberkrystallen** fest. Das hält der schwere Kerl aber aus.

das flotte Geballer ein. Jeder Trick verbraucht »Essenz« – Zaubermunition, die langsam regeneriert. Wenn Sie sich etwa in Rauch verwandeln, sind Sie unverwundbar und für die Sichtverstärkung nicht zu entdecken, können aber nicht mehr schießen. Dafür nehmen Sie Schaden, wenn Sie jemand mit einem Windstoß anpustet. Dieser Zauber entspricht der Telekinese aus **Jedi Academy** – so blasen Sie Gegner in den Abgrund. Der Wiederbelebungszauber entspricht weitgehend dem Defibrillator aus **Battlefield 2**, allerdings mit einem entscheidenden Unterschied: Spieler können nur einmal pro Runde auferstehen, und geht Ihr Wunderheiler seinerseits zu Boden, verlieren Sie kontinuierlich an Lebenskraft, bis Sie schließlich verbluten. Die Wiederbelebungszauber klappt allerdings nur, wenn Ihr Körper noch intakt ist. Wenn also ein Spieler mit seinem Schwert auf Ihren leblosen Leib einhackt, dann hat das nichts mit Zerstörungswut zu tun – der will nur Ihr vorzeitiges Comeback ver-

hindern. Danach dürfen Sie wie in **Counterstrike** den Rest der Runde nur noch zuschauen.

Dreisprung

Drei der Zauber und Technikfertigkeiten legen Sie im Handumdrehen auf die Tasten 1, 2 und 3 oder auf die Maustasten, die übrigen aktivieren Sie per Klick auf ein kreisförmiges Menü in der Bildschirmmitte – das dauert entsprechend länger. Die Fähigkeiten sind relativ teuer, dafür behalten Sie die aber, wenn Sie getötet werden. Waffen müssen Sie hingegen nach einem virtuellen Ableben neu erwerben. Ob Sie ein schweres Gatling-Maschinengewehr überhaupt bequem tragen können, hängt davon ab, welche Rasse Sie zu Beginn eines Matches wählen. In **Shadowrun** ist ein Teil der Erdbevölkerung spontan zu Trollen, Elfen und Zwergen mutiert. Die unterscheiden sich nicht nur im Startkapital, sondern auch in Charakterwerten wie Schnelligkeit, Lebensenergie oder Magiebegabung. Die wieselflinken Elfen heilen sich mit Essenz selbstständig, halten dafür aber kaum Treffer aus. Die Trolle sind riesig und lahm, fressen dafür aber Kugeln zum Frühstück und haben so dicke Arme, dass sie schwere Waffen ohne Geschwindigkeitseinbußen herumtragen können. Zwerge regenerieren Essenz nur sehr langsam, saugen sie dafür aber Mitspielern und magischen Geschöpfen aus. Ein Zwerg schwächt etwa die Hilfsdämonen, die Sie als Nahkampfunterstützung herbeirufen können, durch seine bloße Anwesenheit.

Verletzungspause

Mit der Rassenwahl entscheiden Sie sich zwangsläufig auch für bestimmte Waffen, Technik-Hilfsmittel und Zauber. Elfen sind dafür geschaffen, mit Schwert, Telepor-



Mit einem **Gleiter** können Sie mehrere Meter hoch fliegen und dabei weiterkämpfen.

ter und Sichthilfe schnell aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Die behäbigen Trolle kaufen sich für ihr Gatling-MG eine Smartlink-Zielhilfe, die Gegner automatisch erfasst; Zwerge sind besonders mit dem Antimagie-Generator gute Zauberstopper und die Menschen ausgeglichene Allround-Kämpfer.

Sie sollten also darauf achten, dass Ihr Team ausgewogen ins Gefecht zieht, bevor Sie einem Match beitreten. Womit wir bei der großen Schwäche von **Shadowrun** angekommen wären – das Spiel ist eine Bedienungskatastrophe. Es geht schon los, bevor's losgeht: Sie dürfen sich nicht selbst einen

! Onlinespiel teilweise kostenpflichtig

Um Shadowrun online spielen zu können, brauchen Sie ein Konto bei Microsofts Online-Dienst Windows Live oder dem Konsolenäquivalent Xbox Live. Das gibt's in zwei Varianten: »Gold« und »Silber«.

Windows Live	Gold	Silber
Kosten	20€/3 Monate, 60€/Jahr	gratis
Freundesliste	ja	eingeschränkt
Live-Serversuche	ja	nein
Spiel gegen Xbox	ja	nein
Spiel gegen PC	ja	ja

Beim Kauf erhalten Sie einen Gold-Monat gratis. Läuft der ab, dürfen Sie nur noch auf den weniger stark besuchten, reinen PC-Servern spielen – oder müssen zahlen.

Elfenrun

Andrej Plancak: Shadowrun könnte viel besser sein. Doch die schwammige Steuerung stört mich nicht nur beim Zielen, sondern hebt auch die an sich gut balancierten Rassen aus: Die Elfen sind so schnell, dass ich sie mit der Krüppelsteuerung kaum erwischen kann. Entsprechend rennen fast alle Spieler als flinke Spitzohren herum, die mit ihren Schwertern wild in der Luft herumhacken, bis hoffentlich mal irgendwer umfällt. Und wenn sowieso alle im Spiel dieselbe Klasse wählen, kann ich auch Counterstrike spielen gehen.



Technik-Check

Technik-Tipps

- Bis zu 50 Prozent mehr Leistung gibt's, wenn Sie die Shader-Einstellung auf niedrig setzen – dann verschwinden aber auch die Schatten.
- Pro verringerter Auflösungsstufe läuft das Spiel etwa zehn bis 15 Prozent schneller.

► Shadowrun startet auch, wenn Ihre Grafikkarte weniger als 192 MByte RAM hat.

Checkliste

- 2,9 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT SHADOWRUN AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
Radeon X1000	X1300	X1700	X800 XL	X850 XT
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
	7950 GT	7900 GTX	7950 G2X	7950 G2X
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS
	8800 GTX	8800 Ultra	2900 X1	
Radeon HD				
PROZESSOR	2			
	2500+	2600+	3200+	
Athlon XP	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Pentium 4				
Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57
Pentium D	915	950	965 XE	
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+
Core 2	E4300	E6300	E6600	T6600
3	Speicher in MB			
	128	256	512	768
	1.024	1.536	2.048	2.560
	3.072			
LEGENDE	4			
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024, Shader: einfach / Rest: maximal	läuft so flüssig: 1600x1200, maximale Details
	rückt stark			



Unser **Wiederbelebungsauber** heilt einen Mitspieler.



Smartlink-Implantate (roter Strahl) erleichtern das Zielen.



Per **Sichtverstärkung** erspähen wir Gegner durch Wände.

allerdings dazu, dass wir mitunter fünf bis zehn Minuten warten müssen, bis wir einem Match beitreten dürfen – was das über unsere spielerischen Qualitäten aussagt, wagen wir nicht zu vermuten.

Völkerball

Shadowrun verfügt über ein integriertes Sprachchat-Programm, sodass die Spieler auch ohne Tastatur kommunizieren können. Blöd nur, dass die jeweilige Nationalität keine Rolle bei der Serverwahl zu spielen scheint: Als wir endlich mitkämpfen dürfen, platzen wir in ein babylonisches Sprachwirrarr – jede Nation der Welt scheint vertreten zu sein, mit Ausnahme Deutschlands. Wir haben bis zum Redaktionsschluss keinen deutschen Mitspieler gehört. Wer kein Mikrofon besitzt, bleibt ohnehin unverständlich: In **Shadowrun** gibt's keinen Textchat. Warum der Unsinn? Weil's auf der Xbox 360 kein Keyboard, sondern nur ein Headset gibt und **Shadowrun** auf beiden Systemen baugleich ist. Tatsächlich spielen Sie online auch gegen Konsoleros. Allerdings hat Microsoft scheinbar die PC-Steuerung extra schwammig konzipiert, damit Spieler mit vergleichsweise lahmen Joypads nicht im Nachteil sind – dabei haben die auf ihrem System bereits eine Zielhilfe eingebaut. So zieht die Maus spürbar nach, und in regelmäßigen Abständen laufen wir in Abgründe, weil unsere Spielfigur noch weiterrennt, obwohl wir die Tasten schon losgelassen haben. Ob das an der schlechten Serveranbindung liegt, wissen wir nicht: **Shadowrun** hat keine Ping-Anzeige.

Siegerurkunde

Eine große Motivation für Konsolenspieler sind die »Achieve-

ments«: Punkte, die Sie in Xbox-360-Spielen für besondere Aktionen bekommen. 50 dieser Medaillen gibt's auch für **Shadowrun**, etwa, wenn wir drei Kollegen auf einen Schlag wiederbeleben oder gemeinsam mit Konsolenteuten spielen – das motiviert. Gegen Xbox-Spieler dürfen Sie aber nur antreten, wenn Sie eine kostenpflichtige Gold-Mitgliedschaft bei Windows Live haben.

Andernfalls bleiben Sie unter PC-Jüngern. Beim Kauf von **Shadowrun** erhalten Sie einen Monat Gold-Mitgliedschaft gratis, zumindest im Juni waren die Server daher noch voll. Mit einer kostenlosen Silber-Mitgliedschaft fanden wir gerade mal drei der PC-exklusiven Gratis-Server. Die konnten wir unabhängig von unserem »TrueSkill« direkt anwählen – sie waren jedoch alle leer. **FAB**

Server aussuchen, **Shadowrun** teilt Sie einem laufenden Spiel zu. Welchem, das entscheiden Ihre Internetanbindung, Ihre Kartenvorliebe und die Tatsache, wie gut Sie spielen – Microsoft benutzt dafür das »TrueSkill«-System. Je mehr Punkte Sie in einem durchschnittlichen Match machen, desto höher Ihre Wertung. An sich eine gute Idee. Das führt

Verbindung abgebrochen

Fabian Siegismund: Konsolen- und PC-Spieler zusammenzubringen, ist eine tolle Idee, aber nicht zu diesem Preis! Und damit meine ich nicht nur die Monatsgebühr, die offensichtlich Microsofts frecher Versuch ist, uns zukünftig fürs Onlinespielen Geld abzuknöpfen. Nur weil es auf der Xbox 360 keine Serverwahl, keinen Textchat und keine präzise Maussteuerung gibt, soll ich auch am PC darauf verzichten? Nein danke, dafür ist mir **Shadowrun** nicht spannend genug. Mein Tipp für Sie: Mittlerweile gibt's **Battlefield 2** mit Addon und beiden Boosterpacks für 55 Euro. Da haben Sie jede Menge Karten, Fahrzeuge, perfektes Teamspiel, Achievements, jede Menge Server zur freien Auswahl – und das alles ohne monatliche Kosten.



fabian@gamestar.de

SHADOWRUN

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Fasa Studio (Mechwarrior Mercenaries, GS 12/02: 89%)
 PUBLISHER Microsoft Game Studios
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden
 Hat man sich an die miese Bedienung gewöhnt, wird's besser.

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
GEWALT keine brutal
SPIELABLAUF Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>	SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>	SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
HILFEN ausführliches Tutorial	SPEICHERSYSTEM keines		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM 2,6 GHz Intel Athlon XP 2600+ 512 MB RAM 2,9 GB Festplatte	STANDARD 3,4 GHz Intel Athlon 64 3500+ 1,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E4300 2,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> GeForce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> GeForce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> GeForce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX
PROFITIERT VON Windows Live Gold-Mitgliedschaft	BILDFORMATE 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/>	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>			

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (16 Spieler), Deathmatch (16 Spieler)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE Windows Live
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
FAZIT Serversuche dauert ewig, ohne Monatsgebühr wenige Gegner.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spielerfiguren + schicke Zaubereffekte - miese Leveltextures	7 / 10
SOUND	+ passable Spielfiguresprache - lahme Waffensounds - mäßige Sprachchat-Qualität	7 / 10
BALANCE	+ für jeden Zauber gibt's ein Gegenmittel + »TrueSkill«-Serversuche - Handicap für PC-Spieler	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schicker Kontrast zwischen RNA- und Lineage-Kämpfern - nichtssagendes Szenario	7 / 10
BEDIENUNG	- schwammige Steuerung - miese Serversuche - kein Textchat - keine Rassenwahl im laufenden Match	3 / 10
UMFANG	+ Bots in drei Schwierigkeitsstufen + 50 reizvolle Achievements - nur neun Karten und zwei Spielmodi	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze - verschachtelte, unübersichtliche Schlachtfelder	8 / 10
TEAMWORK	+ Teamwork-Achievements + Heilung und Wiederbelebung + Spiel zeigt die Fähigkeiten der Mitspieler an	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ fünf technische Hilfsmittel + sieben Zauber - langweilige Standardknarren	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ zuschaltbare Bots - Deathmatch ohne Wiedereinstieg führt zu langen Wartezeiten	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Multiplayer-Mittelmaß mit mieser Bedienung.

