



Aron bevorzugt die **brachiale Methode**: Erst schießen, dann fragen. Dazu stehen ihm das übliche Repertoire an Schusswaffen sowie Granaten zur Verfügung.

➕ Stärken

- + flüssige Wechsel zwischen zwei Protagonisten
- + Medi-Packs statt Auto-Heilung

➖ Schwächen

- mittelmäßige Grafik
- träge Maussteuerung
- frustrierend gesetzte Speicherpunkte

Shadow Harvest

Das erste Spiel der deutschen Black Lion Studios will alles auf einmal sein: Action-, Schleich- und Taktik-Shooter. Am Ende bleibt von allem nur ein bisschen. Von Patrick C. Lück

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Viva Media** Entwickler: **Black Lion Studios (Shadow Harvest ist das Erstlingswerk)**
Termin: **15.4.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7314

In der an barocken Vergleichsbildern nicht armen deutschen Sprache gibt es den schönen Terminus der »eierlegenden Wollmilchsau«. Kurz: Es geht um ein Objekt, das alle erdenklichen Vorteile in sich bündelt, ohne Nachteile zu haben. Eine kostenlose GameStar ohne Werbung zum Beispiel, mit topaktuellen Hit-Vollversionen und punktgenauen Wertungen, die jedermanns Geschmack treffen. Die ironische Häufung der positiven Eigenschaften der eierlegenden Wollmilchsau legen aber bereits nahe, dass es sich dabei wohl eher um Wunschdenken handelt. Das deutsche Entwicklerstudio Black Lion wagt sich mit seinem Erstlingswerk **Shadow Harvest: Phantom Ops** trotz-

dem an solches Projekt: Das Spiel will die Blockbuster-Generation von **Call of Duty** mit der Taktik eines **Ghost Recon**, den Schleicheinlagen von **Splinter Cell** und den Retro-Spielmechanismen sowie dem spielerischen Anspruch vergangener Shooter wie **Doom** (Stichwort: Medi-Pack) vereinen.

Doch der Einstieg ist ernüchternd: In einer blassen Kopie der Autofahrten von **Call of Duty: Modern Warfare** oder **Far Cry 2** rollt der Held Aron Alvarez im Jahre 2025 im Humvee durch das noch immer krisenge-

schüttelte Mogadischu (Somalia). Dabei kommt **Shadow Harvest** weder an die beklemmende Stimmung von **Modern Warfare** noch an die Grafikpracht von **Far Cry 2** heran. Auch die ersten Spielminuten kühlen die Hoffnung auf einen Shooter-Geheimtipp ab: Die Maus reagiert selbst in der höchsten Sensitivitätseinstellung außergewöhnlich träge und etwas hakelig, und die Framerate bricht an Stellen, an denen mehrere Sachen auf einmal geschehen (in erster Linie Explosionen oder Skriptereignisse) drastisch ein. Gezielte Schüsse werden da zum Glücks-

Bugs

Auf unseren zwei Testrechnern brach die Framerate, vor allem an Stellen mit vielen Explosionen, drastisch ein. Aus diesem Grund **werten wir bei der Grafik um einen Punkt ab**. Desweiteren störten einige kleine, aber nicht immer reproduzierbare Bugs wie festhängende Spielfiguren oder falsch ausgelöste Timer den Spielfluss. Deswegen **werten wir auch bei der Atmosphäre um einen Punkt ab**.



Teamwork: Aron pakt seine Partnerin Myra aus diesem **kubanischen Gefängnis** heraus.



Gut gemeint, nicht gut genug

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Nach den ersten zwei Spielstunden wollte ich Shadow Harvest schon unter der Kategorie »Das war wohl nichts« abhaken. Doch in den späteren Missionen blinken Ansätze eines tieferen Spielerlebnisses auf. In solchen Momenten greifen das abwechslungsreiche Spiel zwischen den Protagonisten und das Missionsdesign schön ineinander. Und endlich fordert mich ein Actionspiel auch mal wieder nicht erst im höchsten Schwierigkeitsgrad. Black Lion nimmt den anspruchsvollen Spieler ernst, dafür gebührt dem Studio Respekt. Trotzdem bleibt unter dem Strich die Erkenntnis, dass sie sich mit Shadow Harvest verhothen haben. Ein so ambitioniertes Projekt hätte größerer Ressourcen bedurft, um zu einem echten Erfolg zu werden. Das Potenzial dazu schlummert irgendwo tief in Shadow Harvest.

spiel. Die sind aber wichtig, denn die Gegner schießen sehr treffsicher. Und anderes als heute gewohnt reicht es nicht, mit Alvarez in Deckung zu gehen, um automatisch zu heilen. Stattdessen kehrt das altbekannte

Die Rückkehr der Medi-Packs.

Medi-Pack ins Spielgeschehen zurück. Aron kann diese in den Levels verteilten Erste-Hilfe-Kästen sammeln und bei Bedarf einsetzen. Da die Medi-Packs meist gut versteckt in verborgenen Ecken liegen, verbringen wir viel Zeit damit, in unbedeutenden Nebenräumen nach ihnen zu Ausschau zu halten. Aron selbst bleibt dabei der klassische Shooter-Soldat: Mit genreüblichen Feuerwaffen ballert er auf zahlreiche Gegner mit durchschnittlicher KI, aktiviert bei Bedarf einen Zeitlupen-Modus oder sprengt mit Hilfe von C4-Ladungen Türen und Wände aus dem Weg. Außer seinem XM-8 Sturmgewehr braucht er so gut wie nie eine andere Waffe.

Nach einiger Zeit kreuzt Aron den Weg von Myra Lee, einer Infiltrationsspezialistin der

Geheimabteilung ISA. Nun wechselt **Shadow Harvest** die Perspektive und fährt mit Myra fort. Die braucht den Vergleich mit ihrem Kollegen Sam Fisher nicht zu scheuen, verfügt sie doch über ein außergewöhnliches Arsenal technischer Hilfsmittel. Ihr Anzug kann sie für kurze Zeit nahezu unsichtbar machen, und ihre Armbrust verschießt unterschiedliche Munitionstypen. Während eine Sorte mit einem akustischen Signal gegnerische Wachposten verwirrt, wirken die nanitenbestückten Pfeile sofort tödlich und tarnen zusätzlich die Leiche, so dass sie von anderen Wachen nicht entdeckt werden kann. Dieselbe Naniten-Technologie kann Myra einsetzen, wenn sie von hinten an einen Feind herangeschlichen kommt und ihn lautlos ausschaltet. Das Deckungssystem ist dabei ein wenig umständlich, denn wir müssen im rechten Winkel auf eine Deckung zulaufen, damit Aron oder Myra automatisch dahinter Schutz suchen. Um uns davon zu lösen, müssen wir einen kleinen Schritt zurück machen, der aber fatalerweise auch ausgelöst wird, wenn wir mit der Maus um die Ecke lugen wollen. So bleibt das System eher gewöhnungsbedürftig als intuitiv.

Im weiteren Spielverlauf wechseln wir per Tab-Taste flüssig zwischen den beiden Helden. In einigen Abschnitten ist vorgeschrieben, wen wir einsetzen sollen, in anderen bleibt es uns freigestellt. Hier gelingen

Shadow Harvest schöne Momente der Zusammenarbeit, etwa wenn Myra über eine Konsole ein Fenster öffnet, durch das Aron dann binnen weniger Sekunden ein Attentat auf einen afrikanischen Warlord verüben kann. Dass aber ausgerechnet der naheliegende Koop-Modus fehlt, stimmt schon sehr traurig. Eher wütend als traurig machen die teilweise arg weit auseinander liegenden Speicherpunkte, die an manch kniffliger Stelle zu echtem Frust führen können. Prinzipiell richtet sich das Spiel an fortgeschrittene und anspruchsvolle Actionspieler. Die müssen aber neben der mauen Performance mit kleineren Bugs (siehe Kasten) sowie einem übertriebenen (aber abschaltbaren) Bloom-Effekt auskommen. Dafür steigern sich die Schauplätze vom zerschos-

senen Mogadischu über das mondäne Dubai bis ins karibische Kuba. Die ordentliche Handlung dreht sich um einen geheimnisvollen Waffenhändler, der Diktatoren und Despoten aller Welt mit neuester unter Embargo stehender Technologie beliefert. Die beiden Charaktere bleiben dagegen blass und tauschen in Dialogen lediglich Klischees und Allgemeinplätze aus. Achtung: **Shadow Harvest** setzt zum Spielen eine DirectX-10-kompatible Grafikkarte sowie Windows Vista oder Windows 7 voraus. Patrick C. Lück

TERMIN 15.4.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Shadow Harvest: Phantom Ops Actionspiel

Publisher Viva Media
Entwickler Black Lion Studios
Sprache Englisch mit deutschen Untertiteln
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GRAFIK
 + hübsche Architektur + gute Explosions- und Feuer-Effekte
 + annehmbare Animationen + übertriebener Bloom
 - klöbige Objekte - Performance-Einbrüche **5/10**

SOUND
 + Musik nach Blockbuster-Vorbildern
 + ordentliche Soundkulisse + gute Sprecher ...
 - ... aber nur englisch - Sprache schlecht abgemischt **7/10**

BALANCE
 + drei Schwierigkeitsgrade + fordernd für Profis
 - teils frustrierende Speicherpunkte
 + auch auf leicht nichts für Einsteiger **6/10**

ATMOSPHÄRE
 + spannende Schleichlevels + teils beklemmende Krisengebietatmosphäre ...
 - ... aber manche Passagen wirken steril und aufgesetzt - kleinere Bugs **7/10**

BEDIENUNG
 + flüssiger Wechsel zwischen den Protagonisten + konfigurierbare und einfache Steuerung
 - Maus träge und manchmal hakelig - Deckungssystem gewöhnungsbedürftig **6/10**

UMFANG
 + passable Spieldauer + abwechslungsreiche Schauplätze
 + Wiederspielwert wegen unterschiedlicher Lösungswege
 - kein Koop- oder Mehrspieler-Modus - kein Extras oder Boni **7/10**

LEVELDESIGN
 + erlaubt stellenweise unterschiedliche Vorgehensweisen
 + bietet wechselnde Herausforderungen
 - oft strikte Schläuche
 - viele wiederkehrende Bausteinelemente **7/10**

KI
 + schießt präzise und sucht aktiv Deckung
 + gute Suchmuster und Sichtlinien bei Wachen
 - einige Aussetzer - keine überraschenden Manöver **6/10**

WAFFEN & EXTRAS
 + Naniten-Technologie, Tarnfeld und Armbrust für Myra originell und sinnvoll
 + Bullettime-Fähigkeit für Aron + Medi-Kits
 - Aron hat außer XM-8 kaum andere Waffen nötig **8/10**

HANDLUNG
 + halbwegs spannende Jagd nach einem Waffendealer
 + gegensätzliches Heldenpaar ...
 - ... das nur Klischees austauscht - Gegenspieler ohne Profil **6/10**

