



Shadowrun Returns

Shadowrun Returns erzählt eine spannende Geschichte mit tollen Dialogen, offenbart aber auch schwache Rundenkämpfe und ein Speichersystem aus der Hölle. Von Jochen Gebauer

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Harebrained Schemes** (Shadowrun Returns ist das Erstlingswerk)
Termin: **25.7.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **19 Euro**

+ Stärken

- + spannende Geschichte
- + tolle Dialoge
- + viele Skills und Klassen

- Schwächen

- sehr linear
- mieses Speichersystem
- schwache Rundenkämpfe

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Es wäre unfair, **Shadowrun Returns** mit modernen Rollenspielen zu vergleichen. Denn das von Fans über Kickstarter finanzierte Zwei-Millionen-Dollar-Projekt will gar kein **Dragon Age** oder **The Witcher 2** sein, sondern ein klassisches Oldschool-Vergnügen mit isometrischer Grafik, taktischen Rundenkämpfen und textlastigen Dialogen. Ein **Fallout** oder **Baldur's Gate** eben, kein **Mass**

Steampflicht

Shadowrun Returns ist momentan ausschließlich über Steam erhältlich. Nach der einmaligen Online-Aktivierung lässt sich das Spiel zwar auch offline starten, aber nicht mehr weiterverkaufen. Unterstützer der Kickstarter-Kampagne erhalten neben der Steam-Version übrigens auch eine DRM-freie Kopie.

Effect. Das Problem an der Sache: **Shadowrun Returns** wäre auch vor zehn Jahren kein besonders gutes Rollenspiel gewesen. An der Story liegt das allerdings nicht, denn die ist großartig. Was mit einer Nachricht aus dem Grab beginnt, entwickelt sich im weiteren Spielverlauf zu einer spannenden Serienkiller-Geschichte und endet schließlich in einer herrlich hanebüchernen Verschwörung – passt perfekt in die Cyberpunk-Stimmung der Pen&Paper-Vorlage, auch wenn manche Wendungen mit dem Zaunpfahl telegraphiert werden. Die englischen Dialoge sind übrigens ausgezeichnet geschrieben (eine deutsche Übersetzung ist zwar geplant, soll aber erst im Herbst erscheinen) und fangen das **Shadowrun**-Flair mit typischen Slang-Ausdrücken wie »drek« wunderbar ein. Wer von **Shadowrun Returns** also in erster Linie eine gute Geschichte mit interessanten Figuren und tollen Gesprächen erwartet, der wird nicht enttäuscht.

Wer allerdings ein gutes Rollenspiel im Stile der Klassiker aus den 90ern erwartet, den dürfte schon die strenge Linearität ernüchtern. Das virtuelle Seattle findet auf hermetisch abgeriegelten Karten statt, eine echte Spielwelt existiert nicht, wir dürfen zu den meisten besuchten Orten auch nie mehr zurückkehren. Selbst unsere Basis in Form einer Kneipe lässt sich nicht frei bereisen; wollen wir etwa neue Waffen kaufen, dann müssen wir warten, bis uns das Spiel dort wieder hinführt. Hinzu kommt, dass die vergleichsweise kleinen Karten trotz ihres stimmigen Iso-Looks ungewöhnlich steril wirken, denn abseits der vorgegebenen Quest-Ziele gibt es fast nichts zu entdecken. Die wenigen, oberflächlichen Nebenaufträge erledigen wir beinahe automatisch, und wenn wir zufällig mal über eine Granate oder ein bisschen Klimpergeld in einer Schublade stolpern, dann bleibt das schon deshalb in Erinnerung, weil es so selten pas-

Die **Matrix-Sequenzen** sind gelungen, kommen aber nur selten vor. Und wenn, dann meist als Story-Abschnitt.



An vielen Stellen klappern wir **Hotspots** ab. Das erinnert an klassische Adventures.



Das Original

Obwohl die Pen&Paper-Vorlage zu den erfolgreichsten Rollenspielen der Welt gehört, halten sich Spiele-Umsetzungen in überschaubaren Grenzen. Eine nennenswerte, aber inzwischen fast in Vergessenheit geratene Ausnahme bildet 1993 **Shadowrun** für das Super Nintendo. In vielerlei Hinsicht ist das Konsolenrollenspiel mit **Planescape: Torment** vergleichbar. Die Geschichte beginnt frappierend ähnlich (der Protagonist erwacht zu Spielbeginn in einer Leichenhalle und begibt sich auf die Suche nach seiner Identität), die erwachsene, dystopische Spielwelt mit ihren vielschichtigen Figuren ist ihrer Zeit um Jahre voraus. Es dürfte bloß eine Frage der Zeit sein, bevor Fans diesen Klassiker mit dem Editor von **Shadowrun Returns** wieder aufleben lassen. Zeit jedenfalls wäre es, denn **Shadowrun** ist eines der besten Rollenspiele der 90er-Jahre und auch 20 Jahre nach Erscheinen noch sehr spielerisch wertvoll. Verkauft hat es sich, auch da lässt **Planescape: Torment** grüßen, übrigens schrecklich.



siert. Das Gefühl, tatsächlich eine fremde, spannende Welt zu erforschen, will sich trotz der dichten Atmosphäre nie so recht einstellen, wir klappern mechanisch eine kleine Map nach der anderen ab. Die wirklich gravierenden spielmechanischen Probleme von **Shadowrun Returns** beginnen aber bei den Kämpfen. Prinzipiell ist das rundenbasierte System clever gedacht: Wir haben pro Runde zwei Aktionspunkte, können also mit dem einen Aktionspunkt laufen und mit dem anderen schießen. Oder umgekehrt. Oder wir laufen doppelt so weit. Oder schießen zweimal. Das erinnert in Grundzügen an **XCOM** und funktioniert eigentlich prima – wenn die Gegner nicht dumm wie Bürsten wären und das Leveldesign taktische Finesse erlauben würde.

Fangen wir mit den Gegnern an: Die ratten in unserer Testversion mit akuter Vorliebe schnurstracks in den Kugelhagel, nutzten die vorhandene Deckung nur unter Protest und kamen sich auch gar nicht blöd dabei vor, mit Schrotflinten aus optimistischer (sprich: aussichtsloser) Entfernung an uns vorbeizuschießen. Anspruchsvoll war das Ergebnis bloß auf den höchsten Schwierigkeitsgraden – und dann auch nur deshalb, weil die Gegner unfaire Vorteile genießen. Inzwischen hat Entwickler Harebrained einige KI-Aussetzer behoben und die nicht immer glücklich ausbalancierten Waffen besser abgestimmt. Die Probleme beim Leveldesign aber bleiben: Vielfach schließen sowohl die unglücklich platzierten Deckungsmöglichkeiten als auch die Position der Gegner eine taktische Vorgehensweise abseits von »wir verschanzen uns hier und ballern sie der Reihe nach um« aus. Flankieren oder gar in die Zange nehmen ist dann einfach nicht drin – und auch gar nicht nö-

tig, weil die Kerle ohnehin wie von der Tarantel gestochen auf uns zustürmen. Was uns wiederum zum Charactersystem bringt, das ein ähnliches Schicksal erleidet: in der

Dumm wie Bürsten

Theorie wunderbar komplex, in der Praxis viel zu eindimensional. Zwar dürfen wir zu Spielbeginn aus fünf Rassen und sechs Klassen auswählen (alternativ können

wir auch eine eigene Klasse entwerfen) und anschließend sechs Attribute mit insgesamt 20 Fähigkeiten ausbauen, aber handfeste spielerische Unterschiede ergeben sich dadurch nur selten. Ob wir die wie von der Tarantel gestochen auf uns zustürmenden Gegner nun mit dem Sturmgewehr, der Maschinenpistole oder einem Zauberspruch wegsensen, bleibt sich nämlich ziemlich egal. Greifen wir hingegen auf ungewöhnliche Archetypen wie den Rigger (kontrolliert kleine Kampfdrohnen) oder den Decker (quasi die Hacker des **Shadowrun**-Universums) zurück, machen wir uns das Leben nur unnötig kompliziert.

Kickt mich nicht

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Als interaktive Erzählung funktioniert **Shadowrun Returns** wunderbar, phasenweise fühlt es sich durch seinen streng linearen Spielablauf ohnehin wie ein Adventure an. Als Rollenspiel hingegen fällt **Shadowrun Returns** glatt auf den Bauch: Das eigentlich komplexe Charactersystem bleibt weitgehend ungenutzt, den Kämpfen fehlt der taktische Anspruch, das Autosave-System ist aus der Hölle und abseits der Quest-Ziele gibt's so gut wie nix zu entdecken. Bei aller Retro- und Kickstarter-Liebe: Wenn ein 2013 entwickeltes Iso-Rollenspiel gegen fünfzehn Jahre alte Genre-Klassiker so wenig Land sieht wie **Shadowrun Returns**, dann muss die Frage erlaubt sein, was die eigentlich mit dem eingesammelten Geld gemacht haben. Wenigstens die Autoren fürstlich bezahlt, hoffe ich.



Magier-Klassen können **Flächenzauber** wirken. Die treffen aber nicht nur Feinde, sondern auch eigene Kumpel.



Die zahlreichen **Dialoge** sind toll geschrieben, auch die NPC-Portraits gefallen uns sehr gut.

Gerade der Decker ist dabei ein schönes Beispiel für eine tolle Idee, die es nie so richtig ins Spiel geschafft hat. Eigentlich soll sich der Bursche nämlich in die sogenannte Matrix hacken können, um dort beispielsweise Geschütztürme umzuprogrammieren oder lästige Alarmsysteme auszuknipsen. Das Problem: Erst im letzten Drittel des Spiels gibt's überhaupt die Gelegenheit dazu. Davor sind die investierten Skillpunkte quasi für die Katz, nur bei gelegentlichen Fähigkeitsproben (etwa wenn wir auf einen passwortgeschützten Computer zugreifen wollen) spielt das »Decking« eine Rolle, aber diese Situation lassen sich problemlos auch anders lösen. Da passt es ins Bild, dass wir im Story-Verlauf zwar mehrfach in die Matrix müssen, uns das Spiel dann allerdings einfach einen Decker als vorübergehendes Party-Mitglied zur Verfügung stellt. Apropos Party-Mitglieder: Die stoßen im Rahmen der Geschichte nicht nur automatisch zu uns, sondern müssen gelegentlich auch in der Basis angeheuert werden – und das kostet Nuyen, die Währung der **Shadowrun**-Welt. Haben wir gerade keine Nuyen (etwa weil wir sie vor der letzten Mission für Söldner ausgegeben haben), dann kann das im schlimmsten Fall in eine Sackgasse führen, weil der nächste Einsatz durch die Masse an Feinden alleine nicht zu schaffen ist.

Kein Problem, könnte man jetzt denken, dann laden wir einfach einen alten Spiel-

Endstation Autosave

stand. Denkste. Aus unerfindlichen Gründen nutzt **Shadowrun Returns** nämlich ein Autosave-System, freies Speichern ist nicht möglich. Der Autosave wird beim Betreten einer neuen Karte angelegt, wollen wir weiter zurückspringen, dann müssen wir zum Beginn der vorletzten Karte zurückspringen. Sterben wir also am Ende einer Mission, zum Beispiel, weil uns der letzte Gegner zufällig mit einem kritischen Treffer niederstreckt, heißt es: alles nochmal von vorne. Im oben genannten Beispiel mit den Geldproblemen mussten wir sogar drei Abschnitte noch einmal spielen – völlig unnötig.

Klingt alles nach einem Verriss? Jein. Hätte **Shadowrun Returns** keine tolle Story, keine erstklassigen Dialoge und trotz der sterilen Spielwelt keine teils zum Schneiden dichte Atmosphäre – es wäre vielleicht einer. Wenn Sie bei einem Rollenspiel genau nach diesen Werten suchen, dann lohnen sich die knapp 20 Euro allemal. Spielerisch hingegen bleibt **Shadowrun Returns** weit unter seinen Möglichkeiten – und auch weit unter dem, was Genre-Klassiker wie **Fallout** oder **Baldur's Gate** schon vor fünfzehn Jahren geboten haben. Dabei wären eigentlich alle Geschütze in Position, ein komplexes Charaktersystem, eine grundsätzliche Rundenmechanik und ein Szenario mit beinahe endlosen Möglichkeiten. Vielleicht schaffen die Fans über den mitgelieferten Editor ja das, woran Entwickler Harebrained Schemes letztlich gescheitert ist: eine starke Ge-



So **lebhaft** wie in diesem Beispiel wirken die linearen Level nur sehr selten. Die meisten NPCs sind reine Staffage.

schichte mit einem »richtigen« Rollenspiel zu untermauern. Und dafür stehen die Chancen gar nicht übel, denn der Baukasten bringt alle nötigen Werkzeuge mit. **JG**

TERMIN 25.7.2013 PREIS 19 Euro USK nicht geprüft

Shadowrun Returns

Rollenspiel

Publisher -
Entwickler Harebrained Schemes
Sprache Englisch
Ausstattung -

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

»Spannende Story, aber spielerisch zu wenig Abwechslung«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL Kampf
CHARAKTER simpel
FREIHEIT linear
KÄMPFE Action
HANDLUNG einfach

Quests komplex
 offene Welt
 Taktik komplex

GRAFIK

- stimmiger Stil hübsche Portraits
- technisch veraltet Versatzstücke wiederholen sich oft
- langweilige Innenräume

SOUND

- guter Elektro-Soundtrack ...
- ... der sich schnell wiederholt dünne Effekte
- keine Sprachausgabe

BALANCE

- fünf Schwierigkeitsgrade integriertes Glossar
- kurzes Tutorial das längst nicht alle Fragen beantwortet
- doofe KI Sackgassen möglich

ATMOSPHERE

- fängt Stimmung der Vorlage prima ein
- typisches Shadowrun-Vokabular einige nette Anspielungen
- Spielwelt teils sehr steril wenig zu entdecken

BEDIENUNG

- einfache Steuerung sinnvolle Hotspots
- kein freies Speichern Autosave nur am Levelbeginn
- starre Kamera nervt mitunter

UMFANG

- ordentliche Spieldauer mitgelieferter Editor
- wenige und sehr oberflächliche Nebenquests
- kaum Wiederspielwert

QUESTS/HANDLUNG

- spannende Serienkiller-Story starke (englische) Dialoge
- interessante Figuren
- viele Wendungen vorhersehbar

CHARAKTERSYSTEM

- fünf Rassen sechs Klassen und noch mehr Fähigkeiten die spielerisch zu selten genutzt werden
- KI-Aussetzer einige Rollen nutzlos

KAMPFSYSTEM

- schön altdisches Rundensystem
- Drohnen und Zaubersprüche Deckung sinnvoll ...
- ... aber den Gegnern hat's keiner gesagt Masse statt Klasse

ITEMS

- viele Waffen angenehm starke Upgrades
- viele Decker-Programme die man (fast) nie braucht
- Waffen unterscheiden sich wenig

ANSPRECHER EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM Intel mit 1,4 GHz
AMD mit 2,0 GHz, GeForce 8800 GTS
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

STANDARD Intel mit 2,0 GHz
AMD mit 2,0 GHz, GeForce 8800 GTS
2,0 GB RAM, 2 GB Festplatte

OPTIMUM Intel mit 2,4 GHz
AMD mit 2,0 GHz, GeForce 8800 GTS
2,0 GB RAM, 2 GB Festplatte

Durchschnittliches Rollenspiel mit toller Story.

64

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 12 Stunden