

Shadows Heretic Kingdoms

Schon wieder ein Diablo-Klon? Von wegen! Games Farms Action-Rollenspiel bringt frischen Wind ins Hack&Slay-Genre und birgt massig Potenzial, das bisher aber kaum ausgeschöpft wird. Von Mirco Kämpfer

Termin: 4. Quartal 2014
Sprache: Englisch Preis: 28 Euro
Status: erstes von sieben Kapiteln spielbar

Monster metzeln, Beute einsacken, Erfahrungspunkte abstauben! Shadows: Heretic Kingdoms sieht auf den ersten Blick aus wie ein typischer Diablo-Klon. Dabei will das Action-Rollenspiel der Blizzard-Serie gar nicht die Krone mopsen, sondern das ausgelutschte Hack&Slay-Genre mit neuen Impulsen bereichern. Etwa mit mehreren Handlungssträngen und einem interessanten Partysystem. Zunächst schlüpfen wir in die Rolle des Devourers – eines Dämons, der über eine nützliche Fähigkeit verfügt: Er kann die Seelen verstorbener Krieger aufsaugen, ihnen wieder frisches Leben einhauchen und sie für sich kämpfen lassen.

Zu Beginn verleihen wir uns einen von zwei Charakteren ein. Momentan stehen der Krieger Kalig und der Bogenschütze Jasker zur Verfügung, im fertigen Spiel soll es noch die Feuermagierin Evia geben. Im weiteren Spielverlauf lassen wir bis zu neun weitere gefallene Recken wiederauferstehen. So machen wir unter anderem Bekanntschaft mit einem fleischigen Zombie-Klops. Von allen Charakteren dürfen wir aber nur maximal drei in unsere Party stecken, wobei der Devourer immer den ersten Gruppenslot belegt. Also sind wir eigentlich zu viert unterwegs. Allerdings kann der Devourer nur in der parallelen Schattenwelt aktiv sein. Die gewährt uns dann Zugang zu vorher unerreichtbaren Stellen – sehr praktisch. Ein bisschen enttäuscht sind wir vom rudimentären Talentsystem. Nach jedem Stufenaufstieg investieren wir einen Erfahrungspunkt in ein Dutzend verschiedene aktive und passive Fähigkeiten, die sich mehrfach steigern lassen. So spendieren wir unserem Haudrauf Kalig etwa mehr Schaden mit Streitkolbenwaffen und steigern die Effektivität von Heilzaubern. Aller-



Der Krieger Kalig wird mit seinem Zweihandstreitkolben spielend mit mehreren Gegnern fertig.

dings fehlt es den Helden momentan noch an coolen Manövern. Immer und immer wieder spulen wir dieselben lahmen Attacken ab – mächtige Angriffe mit tollen Effekten suchen wir vergeblich.

Abgesehen davon erwartet uns das typische Metzeln-und-Sammel-Gameplay. Wir durchforsten Dungeons nach Schätzen und knüppeln reihenweise Monster nieder, um Erfahrungspunkte und wertvolle Beute abzustauben. Die Item-Jagd kommt allerdings nur schwer in Fahrt, weil schlicht kaum nennenswerte Belohnungen abfallen. Und falls doch, sind die Ausrüstungsteile häufig nicht für unsere jeweiligen Charakterklassen bestimmt.

Bei den Quests erwartet uns altbewährte Abenteuerkost. Mal sollen wir eine Spinnenplage ausrotten, mal ein wertvolles Artefakt besorgen. Einige Aufträge erhalten wir nur mit bestimmten Helden. Das erhöht den Wiederpielwert, ebenso wie die für alle drei Hauptcharaktere maßgeschneiderte Story. Hier birgt das Abenteuer viel Potenzial. Allerdings ist die Early-Access-Version

Viel Potenzial, viele Baustellen

Bisher klemmt die Klick-und-Sammel-Tretmühle von Shadows: Heretic Kingdoms noch etwas. In den ersten drei Spielstunden schwächelt das Action-RPG vor allem bei der Item-Hatz. Das Standardgekröse lässt kaum nennenswerte Beute fallen und auch die Bosse geben sich beim Thema Loot äußerst knauserig. Zudem vermisste ich ein paar coole Charaktertalente. Trotzdem: Das interessante Partysystem, die vielversprechenden Story-Quests sowie die Schattenwelt-Komponente machen definitiv Lust auf mehr.



Mirco Kämpfer

in einem sehr frühen Stadium, viele Spielelemente sind noch nicht enthalten – dafür umso mehr Fehler. In den Dungeons setzen uns neben Giftspinnen und Skelettkriegern auch Clipping-Fehler, KI-Aussetzer und sogar herbe Plotstopper-Bugs zu.

Aber bis zum Release im 4. Quartal ist noch Zeit. Für das fertige Spiel plant Games Farm über 50 Schauplätze in Wüsten-, Eis- und Waldregionen, zahlreiche neue Helden, Rätseleinlagen und komplett vertonte Dialoge, unter anderem mit dem bekannten Sprecher Tom Baker (Little Britain). MK



In der Schattenwelt sind wir nicht unbedingt sicherer – hier wimmelt es von Phantomgeistern.

Shadows Heretic Kingdoms

PRO / KONTRA

- drei Hauptcharaktere mit eigener Story
- interessante Devourer-Komponente
- anspruchsvolle (Boss-)Kämpfe
- hübsche Grafik
- bisher nur dröge Textdialoge
- zahlreiche Bugs
- nur zwei bis drei Stunden Spielzeit
- an vielen Stellen noch unfertig



Ambitioniertes, aber arg unfertiges Action-Rollenspiel.