

Styx

Master of Shadows

Sympathisch fieser Goblin statt Thief-Meisterdieb Garrett: Das Schleichspiel punktet mit großen Levels und spielerischen Freiheiten. Nur schade, dass unsere Gegner weniger Grips haben als ein durchschnittlicher Troll. Von Maurice Weber

Genre: Action-Adventure Publisher: Focus Home Interactive Entwickler: Cyanide Studios (Of Orcs and Men, GameStar 12/12: 70 Punkte)
Termin: 7.10.2014 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere Preis: 30 Euro

Mal ehrlich, Goblins haben beim Arbeitsamt doch keine Chance: Wer mit grüner Haut aufkreuzt, wird in Fantasy-Geschichten postwendend in die unterste Schublade gesteckt. Selbst wenn mal jemand gebraucht wird, der vom edlen Helden niedergemäht werden soll, geht der Job lieber an den nächstbesten Ork. Kein Wunder, ein schwächlicher Goblin macht ja im Kampfgetümmel nicht allzu viel her. So auch Styx, der (Anti-)Held von Styx: Master of Shadows. Er verlässt sich auf magische Kräfte und Gerissenheit – und ist damit der perfekte Hauptdarsteller für ein Schleichspiel.

Den zynischen Grünling Styx kennen wir bereits aus dem eher mäßigen Rollenspiel Of Orcs and Men, hier ist er nun ohne Ork-Schwergewicht Arkail unterwegs und wir er-

leben seine Vorgeschichte. Klingt eigentlich interessant, einen Goblin-Assassinen spielen wir schließlich nicht alle Tage. Tatsächlich fängt die Story aber denkbar kraftlos an: Wie in jeder zweiten Fantasygeschichte soll mal wieder ein mysteriöses Artefakt gefunden werden. Diesmal ist es das Herz des Weltenbaumes, geschützt von der riesigen Turmfestung Akenash. Darin schröpfen die Wachen dem Baum das Goldharz ab, eine magische Droge und Machtquelle. Und das reicht auch schon als Grund, warum Styx sich das Herz krallen will – wenn er weiter drüber nachdenkt, brummt ihm der Schädel. Mehr über die Hintergründe erfahren wir erst nach der Hälfte des Spiels. Bis dahin meucheln wir uns durch eine Wachgarnison nach der anderen, ohne dass selbst unsere Hauptfigur so recht zu wissen scheint, wieso. Er flucht und grummelt zwar vor sich hin, bleibt aber wie die meisten Figuren eher blass. Und wenn die Story schließlich ihre

Steam-Pflicht

Styx: Master of Shadows muss einmalig über Steam aktiviert und mit einem kostenlosen Steam-Konto verknüpft werden. Danach lässt es sich auch offline spielen, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

erste große Wendung serviert, ist die zwar durchaus überraschend, aber auch recht konfus. Gefallen hat uns dafür die Stimmung im Turm: Hinter poliertem Marmor und glänzenden Rüstungen verbirgt sich eine verdorbene Gesellschaft, in der Wachen den Gefangenen ihre letzten Habseligkeiten abknöpfen, um ihre eigene Goldharz-Sucht zu finanzieren.

Aber auch wenn sie alle Junkies sind, mit einem dahergekrochenen Goblin machen die Wachen immer noch kurzen Prozess. Wir



Fast immer haben wir unterschiedliche Wege zur Auswahl, es lohnt sich also, von einem guten Aussichtspunkt die feindlichen Patrouillen auszukundschaften.

Im Kampf müssen wir die Hiebe der Wache parieren, bis sie aus dem Gleichgewicht kommt und wir selbst zustechen können.

sollten also besser nicht gesehen werden, schleichen uns im Schatten durch die Festung und löschen Fackeln, um verborgen zu bleiben. Erwischen wir eine Wache allein, rammen wir ihr unseren Dolch in den Rücken und lassen die Leiche im nächsten Schrank oder per Säuretrank dauerhaft verschwinden. Von nichttödlicher Gewalt hat Styx vielleicht schon mal gehört, viel hält er aber nicht davon: Wenn wir eine Wache unschädlich machen wollen, dann auch permanent. Wer aber darauf verzichtet und

Kampf den Goldharz-Junkies

ganz ohne Blutvergießen oder sogar komplett unentdeckt durch die Missionen schleicht, der kriegt am Ende Bonus-Fähigkeitspunkte spendiert. Damit verbessern wir Styx' natürliche Goblin-Waffen, allen voran kann er gegen Goldharz-Energie einen Klon seiner selbst ausspucken. Den dürfen wir frei kontrollieren, mit ihm Wachen ablenken, Schalter umlegen oder ihn sogar sprengen wie eine Rauchbombe – ein tolles Werkzeug für einfallsreiche Schleicher. Und die Levels bieten uns einigen Freiraum, wie wir sie am besten angehen wollen. Zwar arbeiten wir uns durch eine feste Reihenfolge an Missionen statt einer offenen Welt, aber die mehrstöckigen Festungsgebiete eröffnen fast immer unterschiedlichste Routen: Klettern wir an der Außenwand eines Turms entlang oder meucheln wir uns von Zimmer zu Zimmer? Dringen wir zu einem Torschalter vor oder umgehen wir das Hindernis komplett? Rotten wir alle Wachen aus oder bleiben wir völlig ungesehen? Gelegentlich dürfen wir auch die Umgebung nutzen und eine Schlüssel Äpfel mit unserer Goblin-spucke vergiften oder einen Kronleuchter runterknallen lassen. Auch optisch machen die prunkvollen Hallen und Türme von Akenash durchaus was her, nur aus der Nähe blättert der Lack dann ab: Die Texturen sind stellenweise arg verwaschen und auch die Animationen könnten besser sein, besonders im Gespräch. Ausgerechnet einer der faderen

Levels, das Gefängnis, wird außerdem zweimal verwendet – wir brechen erst ein und dann in der nächsten Mission wieder aus.

Im Weg stehen uns zunächst nur gewöhnliche Wachen, die wir problemlos ausschalten. Recht bald stoßen aber Ritter hinzu, die als wandelnde Blechdosen völlig immun gegen unseren Dolch sind, und Inquisitoren, die uns magisch festhalten. Immer wichtiger wird es also, nicht gesehen zu werden – das ist keineswegs immer leicht, manchmal dann aber doch überraschend simpel. Etwa wenn Soldaten ein ganz offensichtliches Versteck nicht durchkämmen, obwohl sie uns grade eben noch direkt daneben ihren Kollegen abstechen sahen. Haben sie uns mal aufgespürt, rufen sie nach Verstärkung und machen uns das Leben ziemlich schwer, aber sie vergessen uns auch bald wieder, wenn wir ihnen entkommen sind. Trotz dieser KI-Schwächen ist Master of Shadows keineswegs leicht, selbst im ersten der vier



Noch kein Meisterdieb

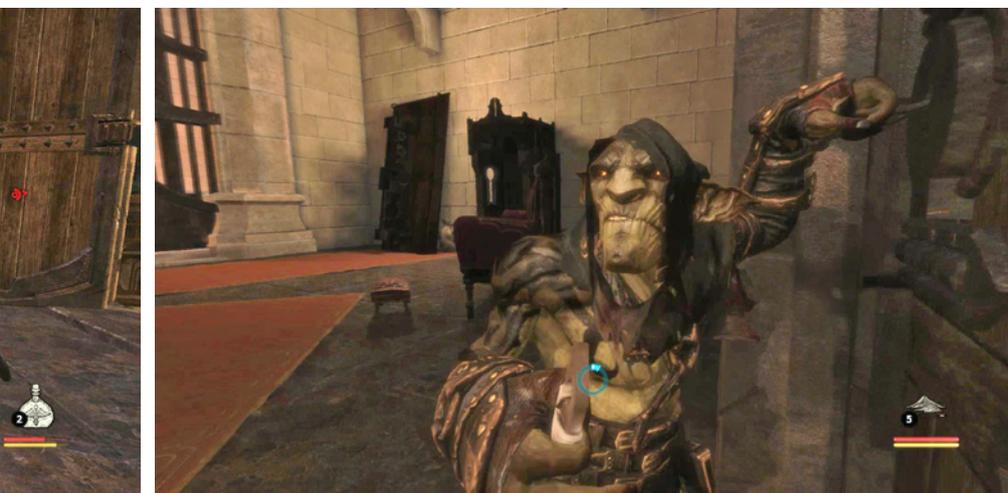
Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Hat der mich jetzt echt nicht gesehen? Ich bin genüsslich zur Tür reinmarschiert und habe einen seiner Kollegen nach dem anderen massakriert, aber der Soldat merkt nicht mal, dass hier irgendwas schief läuft. Die KI von Styx ist zwar keineswegs ein Totalausfall, aber ich stolpere doch zu häufig über solche Macken. Und auch bei der Steuerung wundere ich mich über merkwürdige Einschränkungen. Trotzdem steckt im Kern ein solides Schleichspiel, das vor allem mit seinen mehrstöckigen Levels, den unterschiedlichen Lösungswegen und Styx' Goblin-Arsenal zu glänzen weiß. Und manchmal ist es sogar ein großartiges Schleichspiel: Wenn ein Plan perfekt aufgeht, die ganze Wachmannschaft meinem Klon hinterherrennt und ich derweil durch die Hintertür schlüpfte, dann vergesse ich für einen Moment Schwächen wie die mäßige Story und freue mich einfach diebisch.

Schwierigkeitsgrade bleibt das Spiel anspruchsvoll, weil die Wachen oft geschickt postiert sind. Richtig ärgerlich wird es deshalb, wenn die Steuerung unseren Schleichplänen einen Strich durch die Rechnung macht. Statt sich von einem Vorsprung baumeln zu lassen, springt Styx regelmäßig in den sicheren Tod. Zum Glück können wir jederzeit speichern. Trotzdem: Solche Bedienungs Macken sorgen für Frust und wären leicht auszubessern, mit einem Patch zum Beispiel, liebe Entwickler. Maurice Weber JO

TERMIN	7.10.2014	PREIS	30 Euro	USK	ab 16 Jahren
Styx Master of Shadows					
Publisher	Focus Home Interactive				
Entwickler	Cyanide Studios				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> einige eindrucksvolle Festungsgebiete atmosphärische Beleuchtung aus der Nähe verwaschene Texturen mäßige Animationen 	7/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> stimmige Musik Feinde hören laute Schritte, Schreie etc. ordentlich vertonte Hauptfigur aber nur englische Sprecher teils lustlos vertonte Nebenfiguren 	7/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> vier Schwierigkeitsgrade optionale Herausforderungen belohnen Meisterschleicher hochstufige Fähigkeiten etwas zu mächtig (Unsichtbarkeit) 	9/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> grundsätzlich interessantes Festungsszenario prunkvolle Hallen und finstere Kerker stimmig umgesetzt Figuren und Szenario letztlich nur oberflächlich beleuchtet 	8/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Schleichen und Meucheln geht locker von der Hand freies Speichern Tasten frei belegbar teils ungenaue Sprungsteuerung sehr beschränkte Kletterfähigkeiten 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> acht Missionen mit bis zu vier Abschnitten optionale Herausforderungen Nebenaufgaben aber viele davon uninteressant kurze Hauptquest 	7/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> mehrstöckige Gebiete mit unterschiedlichen Routen komplett ohne Morden lösbar Missionen mit neuen Fähigkeiten wiederlösbar gelegentliches Levelrecycling 	9/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ruft Verstärkung Elite-Gegner entzünden Fackeln wirkt oft unaufmerksam vergisst uns schnell reagiert nicht auf Ungereimtheiten wie offene Türen seltene Aussetzer 	6/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> vielseitige Klonfähigkeiten Ausrüstung und Fähigkeiten freischaltbar mächtige Spezialfähigkeiten nur begrenzt verfügbar Dolch als einzige Waffe insgesamt wenige Items 	8/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> einige überraschende Wendungen einzigartige Hauptfigur die aber letztlich wenig Tiefe entwickelt belanglose Nebenfiguren Handlung erst schlapp, dann konfus 	6/10



Da sind schlanke Goblin-Finger doch mal praktisch: Einige Schösser muss Styx erst mühsam knacken. Die KI schert sich aber häufig herzlich wenig um geöffnete Türen.

