Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown

Im Schatten von XCOM

Weniger Rollenspiel, umso mehr Taktikschlachten: Shadowrun Chronicles versetzt das Shadowrun-Szenario in ein Rundentaktikspiel der Marke XCOM. Gute Mischung, aber überzeugt sie auch im Test? Von Maurice Weber

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Cliffhanger Productions Software** Termin: **28.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Bei Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown lässt schon der Name Alarmglocken klingeln. Auf Kickstarter ging das Spiel nämlich ursprünglich als Shadowrun Online an den Start, aber damit hatten die Entwickler sich hoffnungslos übernommen. Eine persistente Onlinewelt sollte es bieten, mitgestaltet von den Spielern in PvP-Fraktionskriegen oder im Koop. Dafür waren die über 500.000 Kickstarter-Dollar nicht genug, man musste die Ambitionen deutlich zurückfahren. Es ist schlussendlich kein MMO geworden und schickt uns statt in eine riesige Welt in eine recht lineare Kampagne aus taktischen Gefechten – wenn auch weiterhin auf Wunsch mit anderen Spielern, wir können sie zu viert im Koop bestreiten. Der neue Name »Chronicles« steht dafür, dass das Spiel Geschichten erzählen will und in Zukunft um neue Kapitel bereichert werden soll. Alte Versprechen also nicht eingehalten, dafür schon wieder neue gemacht – da könnte man zu Recht skeptisch werden. Wir wurden aber positiv überrascht, denn trotz der ungünstigen Vorzeichen ist Shadowrun Chronicles ein ziemlich gutes Spiel geworden.

Boston in Flammen

Shadowrun Chronicles spielt im Boston des Jahres 2076 – bevölkert, wie man es von Shadowrun kennt, von Orks mit Cyber-Implantaten genauso wie von elfischen Zauberinnen. Als Shadowrunner verdienen wir unser Geld mit allerlei illegalen Jobs für den örtlichen Schieberboss Smedley. Zum Beispiel sollen wir in ein Konzernbüro einbrechen, um dort ganz unauffällig ein paar gefälschte Beweise zu deponieren. Einfache Sache, bis aus dem Keller plötzlich ein Drache hervorbricht und die Stadt verwüstet. Im anschließenden Chaos bricht auch noch eine Epidemie aus und stürzt die Infizierten in blutrünstigen Wahnsinn. Auf der Suche nach der Ursache stoßen wir auf Menschenexperimente, Polizeivertuschungen und auf immer mehr Hinweise auf eine tiefergreifende Verschwörung. Eigentlich Stoff für eine spannende Story – wenn sie denn etwas schneller in Fahrt käme. Durch ihr behäbiges Tempo konnte sie uns aber nie wirklich fesseln. Außerdem darf man Shadowrun Chronicles nicht mit Shadowrun Returns verwechseln: Chronicles ist kein Rollenspiel, wir sind in den schwach inszenierten Dialogen nur Zuhörer und treffen keine Entscheidungen. Das Herz des Spiels sind klar die Taktikkämpfe.

Kugeln, Drohnen und Magie

Die laufen nach einem ähnlichen Prinzip ab wie in XCOM: Enemy Unknown. Wir steuern rundenweise ein Team aus vier Shadowrunnern oder laden ein paar Kameraden zum Koop ein. Wenn die Kugeln fliegen, kommt es ganz auf die richtige Deckung an: Wir scheuchen unsere Truppe in gut geschützte Stellungen und nehmen von dort den Feind aufs Korn, vorzugsweise über die Flanke. Eine bewährte Mechanik, die auch hier bestens greift und taktische Manöver belohnt. Außerdem haben wir so einige Spezialfähigkeiten im Ärmel, Hacker schmurgeln etwa feindlichen Robotern die Schaltkreise durch. Rigger hingegen rufen ihre eigenen Drohnen aufs Feld und markieren für sie Gegner als Ziele. Am liebsten vorlaute Magier, damit ihnen ihre Schildzauber oder Geisterbeschwörungen im Halse stecken bleiben. Und natürlich haben wir auch gute altmodische Schrotflinten und Sturmgewehre im Arsenal oder teilen im Nahkampf blaue Augen aus. Das volle Shadowrun-Programm bietet das Spiel aber trotzdem nicht: Hacker klinken sich in der Pen&Paper-Vorlage beispielsweise in eine virtuelle Realität, die Matrix, ein. Dort überwinden sie Sicher-

Wir verteidigen verbündete Magier, bis sie ihr Ritual abgeschlossen haben.

 Ursprünglich war Shadowrun 2076 als neuer Name für Shadowrun Online geplant.

Klein, aber fein

Maurice Weber
Trainee
maurice@gamestar.de

Hätte ich Shadowrun Chronicles damals auf Kickstarter unterstützt, würde ich dem fertigen Spiel wohl mit gemischten Gefühlen gegenüberstehen. Es zieht seine Grenzen deutlich enger als angekündigt: Koop und Taktikkämpfe sind drin, aber statt in eine großen Onlinewelt breche ich von einer kleinen Zentrale in überschaubare Taktikkämpfe auf. Doch schiebt man die alten Erwartungen mal beiseite und betrachtet das Spiel für sich, kann man trotzdem richtig Spaß damit haben. Gut, ich habe auch schon tiefere Taktikkämpfe geschlagen, aber mein Team klug zu positionieren und alle Fähigkeiten auszuschöpfen, funktioniert auch hier super. Am meisten gestört haben mich die belanglosen Handlanger im Einzelspielermodus, ich habe es schmerzlich vermisst, ein perfektes Team zusammenzustellen können. Hier würde ich mir wünschen, dass die Entwickler für künftige Versionen doch mehr Möglichkeiten anbieten.

Lässt der Feind die Kugeln fliegen, haben wir unsere Jungs hoffentlich in Deckung gebracht.

heitsprogramme auf dem Weg zum Ziel, das fehlt hier komplett. Überhaupt sind die meisten Fähigkeiten für sich genommen recht simpel und jede Figur hat ein überschaubares Arsenal. Aber die Spezialisierungen unseres Teams zu einer gut geölten Maschine zusammenzusetzen, erweist sich doch als schöne taktische Herausforderung.

Aus dem Alltag eines Shadowrunners

Jedenfalls, wenn wir nicht mal wieder gegen hirnlose Gang-Schläger antreten, die keinerlei eigene Tricks im Ärmel haben – und das passiert für unseren Geschmack entschieden zu oft. Solche Fließbandfeinde verwässern den Taktikspaß, und bis wir über deren Leichen zu härteren Feinden gelangen, dauert es eine ganze Weile. Auch bei den Missionen hätten wir uns über mehr Abwechslung gefreut. Die meisten Karten fallen recht klein aus, und wir müssen entweder alle Feinde darin erledigen oder zum anderen Ende gelangen – wobei natürlich auch alle Feinde dran glauben müssen.

Prominenteste Ausnahme sind Verteidigungseinlagen, bei denen wir kurzzeitig eine Stellung halten müssen, aber das nutzt sich auch bald ab.

Charakterentwicklung ist Chefsache

Zwischen den Einsätzen kehren wir in unser kleines Basislager zurück und hauen dort unseren Lohn für neue Ausrüstung oder Roboter-Implantate auf den Kopf. Außerdem wirft jede Mission Karmapunkte ab, die wir in die verschiedenen Fähigkeitsbäume stecken. Besonders cool: Wir können immer zwei verschiedene Waffen gleichzeitig ausrüsten und so zwei beliebige Fähigkeitsbäume kombinieren. Etwa ein Katana für den Nahkampf und einen Beschwörungstalisman, um Bärengeister an unsere Seite zu rufen. Oder doch lieber Hacking-Werkzeug und Schrotflinte? Möglichkeiten gibt es einige – allerdings nur für den Anführer unseres Teams. Diese Hauptfigur erstellen wir zu Beginn des Spiels, wir wählen Rasse und Hintergrund für kleine Werteboni und klicken aus einer riesigen Auswahl von Klamotten einen coolen Runner oder einen abgedrehten Cyberpunk-Freak zusammen. Klasse! Aber die anderen drei Teammitglieder erstellen wir nicht selbst. Wir laden entweder andere Spieler zum Koop ein oder müssen aus einer Riege von Handlangern wählen, die uns das Spiel vorgibt. Wir können diese weder ausrüsten noch mitgestalten. So wächst uns unser Team aus gesichtslosen Schergen nie ans Herz, ganz im Gegensatz zu XCOM, wo wir die Basis der Kampftruppe und jeden einzelnen Soldaten von Hand aufbauen. Obendrein dürfen die Schergen anders als unsere Hauptfigur nur eine Waffe und keine Items wie Granaten tragen, damit sind Einzelspielerteams deutlich schwächer als Gruppen mit vier Spielern an Bord. Trotz der Namensänderung hat sich also eines nicht geändert: Das Onlinespiel steht weiterhin Vordergrund. MW

Ausnahmemission: Wir müssen einen Weg in die Polizeizellen finden, statt uns durchzuballern.

SHADOWRUN CHRONICLES
BOSTON LOCKDOWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 E6600 / AMD Athlon II X2 250	Core 2 Q9400 / Phenom II X3 740
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 660 / Radeon HD 6950
2 GB RAM, 3 GB Festplatte	4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ einzigartige Cyberpunk-Stimmung
+ gelungene Umgebungen
+ gute Sprecher
− klobige Modelle mit detailarmen Texturen
− Effekte lassen es nicht ordentlich krachen

SPIELDESIGN

+ kombinierbare Fähigkeitsbäume
+ Deckung und Flankenmanöver
+ viele Teamzusammenstellungen möglich
− vorgefertigte Teammitglieder ohne Persönlichkeit
− abwechslungsarme Gegner und Missionen

BALANCE

+ Schwierigkeitsgrad zieht größtenteils fair an
+ alle Figuren mit Stärken und Schwächen
+ viele Fähigkeiten und Waffen nützlich
− weder Checkpoints noch freies Speichern während der Missionen

ATMOSPHÄRE/STORY

+ stimmige Shadowrun-Welt
+ grundsätzlich interessante Verschwörungsgeschichte
− kommt zu langsam in Fahrt
− schwach inszenierte Dialoge
− wenige interessante Charaktere

UMFANG

+ umfangreiche Kampagne
+ komplett im Koop mit bis zu vier Spielern spielbar
− wenige und belanglose Nebenmissionen
− einzelne Einsätze kurz und auf kleinen Karten ohne alternative Pfade

FAZIT

An das Vorbild große XCOM kommt Shadowrun Chronicles nicht ran, aber spaßige Taktikschlachten finden wir trotzdem in den Schatten.

TEST

Der Deluxe RPG Edition auf Steam liegt die Kampagne des Spiels auch als 240-seitiges Pen&Paper-Abenteuer bei.