

Shadowrun: Hong Kong

ROLLENSPIEL SÜSS-SAUER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Harebrained Schemes** Entwickler: **Harebrained Schemes** Termin: **20.8.2015** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht gewertet** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Im Test von Shadowrun: Hong Kong genießen wir erneut Feinkost für Freunde guter Geschichten, allerdings schmeckt uns nicht jede Neuerung gegenüber dem grandiosen Vorgänger. Von Benjamin Danneberg

Die asiatische Lehre von der Harmonie zwischen Mensch und Umwelt bezieht sich nicht bloß auf kleine Wohnzimmerbrunnen oder perfekt ausgerichtete Esstische. Bei Feng Shui geht es auch um das Qi, jene unsichtbare Energie in und um uns herum, die einen positiven Einfluss auf unser Leben haben soll. Wer in der sechsten Welt, der Welt von Shadowrun: Hong Kong lebt, der kennt sich mit gutem und schlechtem Qi aus.

Entwickler Harebrained Schemes, die mit Shadowrun: Dragonfall ein überragendes Shadowrun-Kapitel geschaffen haben, bringen Feng Shui nun auf unsere PCs. Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne, in der unter anderem eine Überarbeitung der Matrix versprochen wurde, dürfen wir nun zwischen Triaden und Megakonzerne im

fernöstlichen Hongkong unsere Nuyen (die Shadowrun-Währung) verdienen. Und lernen, wie sich gutes oder schlechtes Qi auf die Lebenserwartung auswirkt.

Glück im Unglück

Gerade in Hongkong angekommen, entwickeln sich die Dinge für unseren per Editor selbst gebauten Runner sehr unangenehm. Unser Ziehvater Raymond taucht nicht wie vereinbart auf und wir müssen mit Bruder Duncan und ein paar Shadowrunnern vor den Behörden fliehen. Erst wird auf uns geschossen, dann nach uns gefahndet – keine schlechte Leistung für unsere erste Stunde auf asiatischem Boden. Die Runner, die das Pech hatten, in das Fahrwasser unseres Unglücks zu geraten, sind unsere Rettung: Unter dem Schutz ihrer Auftraggeberin Kindly Cheng können wir uns im Distrikt Heoi verstecken und von dort aus den verkorksten Ereignissen auf den Grund gehen.

Cheng hilft uns nicht aus Menschenliebe. Als Gegenleistung erledigen wir diverse Aufträge und werden so selbst zu Shadowrunnern. Sehr zum Leidwesen von Duncan, der bisher als Gesetzeshüter seine Brötchen ver-

Das Shadowrun-Prinzip

Shadowrun: Hong Kong ist ein geschichtenbasiertes Rollenspiel, dass aus isometrischer Sicht gespielt wird. Wir dürfen uns einen vorgefertigten Charakter aussuchen oder einen eigenen frei entwickeln. In verschiedenen Missionen sammeln wir Karma-Punkte (vergleichbar mit Erfahrung), mit denen wir Skills steigern und den Charakter verbessern. Die Missionen bestreiten wir mit bis zu vier Gefährten, die ihre eigenen Geschichten und Missionen mitbringen. Kämpfe laufen rundenbasiert ab und erfordern häufig ein grundlegendes taktisches Verständnis sowie den intelligenten Einsatz von Fähigkeiten. Entscheidungen, die wir in Gesprächen treffen, können sich nachhaltig auf das spätere Spiel auswirken.

diente und nun den krassen Wechsel auf die dunkle Seite durchstehen muss. Hier zeigt Hong Kong seine große Stärke: Die Charaktere entwickeln echte Persönlichkeit.

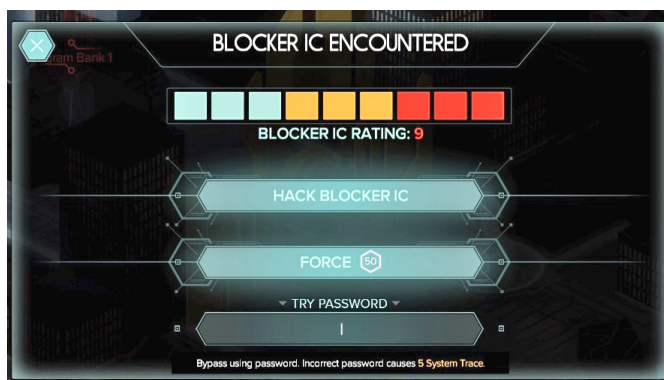
Feng Shui in den Schatten

Im Spiel geht es vorrangig darum, wie es ist, ein Shadowrunner zu werden und zu sein.

Meister der Matrix



In der neu gestalteten Matrix wandern überall Wächterprogramme herum. Wir müssen uns ihre Routen einprägen und dann geschickt an ihnen vorbeischlüpfen.



Haben wir ein Block-Programm erreicht, müssen wir es entweder durchbrechen oder das Ding hacken. Manchmal dürfen wir auch ein zuvor gefundenes Passwort eingeben.



Kämpfe sind auch in Hong Kong keine Herausforderung, die KI ist strunzdumm. Unsere Feinde zusammenschießen macht trotzdem Spaß.

Dazu gehören eine Reihe umfangreicher und lukrativer Nebenmissionen, die zusätzlich diverse Hintergründe erklären. Zum Beispiel die Sache mit dem Feng Shui. Das Qi wirkt ganz besonders gut, weshalb diverse Konzerne ihre Architektur und Einrichtung auf den perfekten Fluss positiven Qis ausgerichtet haben. Das macht sie angreifbar. Wir werden prompt beauftragt, die überbordend positive Energie in einem Konzerngebäude zu stören, indem wir Raumteiler verschieben, einen Sprung in einem Spiegel fabrizieren und eine Statue in Einzelteile zerlegen.

Toxisches Qi findet sich aber auch, und zwar in der Walled City, einem Mega-Slum von Hong Kong. Dieses Gebiet ist den Ärmsten der Armen sowie üblen Verbrechern vorbehalten. Doch die von diesem Slum ausgehende schlechte Energie sorgt oben- und unten dafür, dass viele Bewohner von Hong-

kong die gleichen Albträume haben. So wird die Suche nach Papa Raymond auch zu einer Suche nach der Ursache für die Albträume und der Quelle des schlechten Qis.

Die Hauptgeschichte, Nebenmissionen und Dialoge sind auf höchstem Niveau geschrieben und ziehen uns in ihren Bann. Zudem bekommen wir wesentlich mehr zu lesen (es gibt keine deutsche Lokalisierung!) als noch in den vorigen Teilen. Leider geht der Geschichte am Ende etwas die Luft aus, ein paar schier endlose Gespräche ergeben sich in Redundanzen, das Tempo der Geschichte wird ausgerechnet dann ausgebremst, als es eigentlich anziehen sollte. Auch das Finale dürfte nicht jedermanns Sache sein, denn Hong Kong driftet (wie schon Shadowrun Returns) über die Albtraum-Thematik stark auf eine fantastische, an Lovecraft erinnernde Seite der sechsten Welt ab.

Viele Probleme, viele Lösungen

Die ansehnlichen Umgebungen Hongkongs unterscheiden sich nur durch mehr Details und größere Areale von Berlin (Shadowrun: Dragonfall) oder Seattle (Shadowrun Returns). Dafür wurde die Komplexität der Missionen erweitert – uns stehen viel mehr Lösungswege zur Verfügung. Bewaffnete Konflikte lassen sich durch Gespräche verhindern, wir können um böse Jungs herum-schleichen oder alternative Routen gehen und es gibt deutlich mehr skillbasierte Dialogoptionen. Großartig sind die Langzeitwirkungen einiger Entscheidungen, die dafür sorgen können, dass wir gegen Ende der Story ganz unerwartete Hilfe bekommen.

Viele Probleme lassen sich szenariogetreu durchs Hacken lösen, wozu wir immer mal auch die Matrix betreten müssen. Die macht sowohl grafisch als auch spielerisch einen



So geht's: Nachdem wir auf Start gedrückt haben, wird uns eine Zahlensequenz vorgegeben, die wir wiederholen müssen. Belohnung ist jedes Mal mehr Zeit. Stufe drei oder vier reicht hier völlig!



Haben wir genug Zeit erspielt, klicken wir auf »Next«. Oben werden nun kurz Symbole eingeblendet. Wir müssen den Block finden, dessen Symbole mit den eingeblendeten übereinstimmen.



Benjamin Danneberg
@pointofgaming

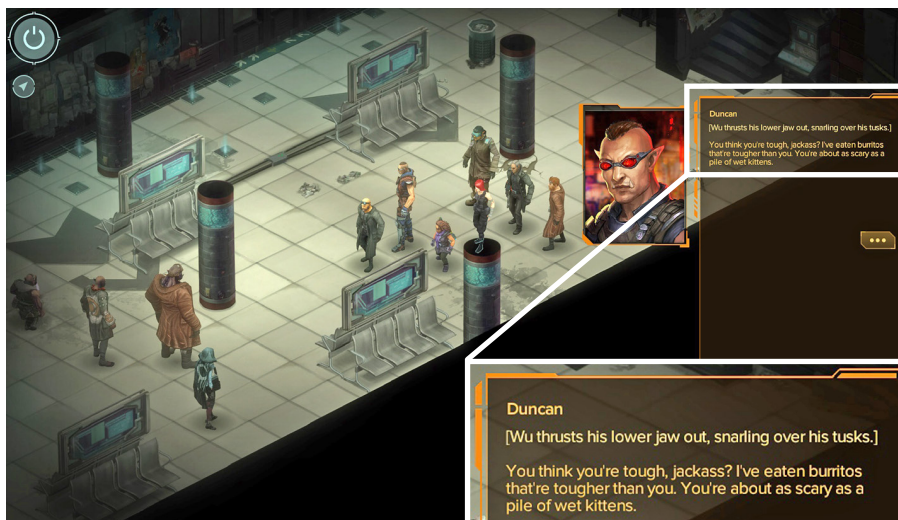


Shadowrun: Hong Kong ist ein Lehrstück dafür, wie man Charakteren Leben einhaucht und ihr Verhalten sowie ihre Emotionen mit wenigen Worten so beschreibt, dass es vor dem inneren Auge sichtbar wird. Das finde ich ganz großartig.

Dennoch beschleicht mich der Eindruck, dass sich der Entwickler zu stark auf dem Erfolg von Dragonfall ausgeruht hat, denn die spielerischen Passagen sind kaum verbessert worden. Die Matrix-Überarbeitung überzeugt mich nicht richtig und die Teamverwaltung ist immer noch viel zu dünn. Auch in Sachen Bugs hätte ein zusätzlicher Qualitätscheck gut getan. Trotzdem: Das Writing, die Charaktere, die Missionskomplexität und die Reichweite meiner Entscheidungen lassen bei mir jede Menge positives Qi fließen.

besseren Eindruck als noch in den ersten beiden Teilen. Wir müssen in Echtzeit Wächterprogrammen ausweichen – werden wir erwischt, erhöht sich die Alarmstufe und wir müssen das Programm bekämpfen. Steigt die Alarmstufe durch Unachtsamkeit auf einen Maximalwert, wollen uns ein Haufen Abwehrprogramme ans Leder.

Das Geschicklichkeitsrennen um die Wächter herum ist etwas anstrengend, ebenso wie die neuen Minispiele zum Hacken von Block-Programmen, die Infos und Schaltstellen beschützen (siehe Kasten). Wir waren heilfroh, wenn uns ein gefundenes Passwort das Minispiel ersparte. Die Matrix bleibt auch in Hong Kong hinter ihren Möglichkeiten (sprich: anspruchsvollen und spannenden Puzzles). Gleichzeitig fehlt uns weiterhin die Implementierung des Astralraums (eine Art Matrix für Magier). Hier wäre spielmechanisch mehr möglich gewesen.



Konfrontationen müssen nicht immer nur mit der Waffe gelöst werden. Aber häufig.



Bunt, grell, voller Details: Hong Kong versprüht asiatisches Großstadtfair.

Alte Kämpfe, neue Fertigkeiten

Ein weiterer Kritikpunkt auf hohem Niveau: Die rundenbasierten Taktikkämpfe sind nach wie vor zu leicht – es sei denn, wir rennen kopfüber mit suboptimaler Ausrüstung in fünf feindliche Magier – da hilft dann auch das beste Qi nicht mehr! Die Gegner sind oft einfach nur doof und lassen sich gern über den Haufen schießen. Was uns aber sehr gut gefällt: Sehen wir den Feind zuerst, dürfen wir das Überraschungsmoment nutzen und zuerst angreifen.

Gut gelungen sind auch die neuen, freischaltbaren Fähigkeiten unserer Mitstreiter, die dem Kampfgeschehen deutlich mehr Vielfalt bescheren. Dem gegenüber steht aber die immer noch mangelhafte Item-Verwaltung. Wir müssen bei jedem einzelnen Run die Klamotten, die wir unseren Kollegen gegeben haben, abermals zuweisen. Auch doof: Wenn wir Beute finden, können wir diese häufig nur in unsere Kiste verschieben, nicht aber in die freien Inventarplätze eines Gruppenmitglieds.

Wenn Klicken zur Arbeit wird

Technisch ist der asiatische Ausflug in die Schatten enttäuschend: Die Nutzung der Interaktionspunkte funktioniert auch in

diesem Teil oft erst nach mehrmaligem Klicken. Mit zunehmender Dauer einer Spielsitzung steigen die Ladezeiten extrem an und Shadowrun: Hong Kong beginnt zu ruckeln. Ein Neustart behebt das. Dazu kamen beim Test manchmal fehlende Portraits in Dialogen, kleinere Skript-Stopper in Gesprächen oder tote Charaktere, die plötzlich wieder auswählbar waren, und einmal steckten wir in einem Kampf fest. Diese Fehler kamen aber in vertretbarem Ausmaß vor, Abstürze gab es keine. ★

SHADOWRUN HONG KONG

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1,4GHz / Athlon MP
Geforce 315 512 MB / Radeon HD 3470
2 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Pentium 4 3,4 GHz / Athlon 64 3800+
Geforce GT 120 / Radeon HD 4450
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ stimmiger, detailreicher Grafikstil ➤ eingängige, teilweise treibende Musik ➤ teils unscharfe Texturen ➤ Technik reagiert oft erst auf mehrfache Klicks ➤ Effekte bleiben überwiegend dünn

SPIELDESIGN



➤ abwechslungsreiche Missionen ➤ viele verschiedene Lösungswege ➤ verbessertes Charactersystem ➤ verbesserte Matrix weiterhin langweilig ➤ Spielmechaniken insgesamt dünn

BALANCE



➤ großes Waffen- und Sprucharsenal ➤ sehr guter Spielfluss ➤ freies Speichern, verschiedene Schwierigkeitsgrade ➤ Kämpfe oft anspruchslos ➤ wenig bis keine Erklärungen von Mechaniken

ATMOSPHÄRE / STORY



➤ tolle Shadowrun-Atmosphäre ➤ hochinteressante Charaktere ➤ hochklassiges Writing ➤ Entscheidungen haben deutliche Auswirkungen ➤ Spielwelt etwas steril

UMFANG



➤ gute Spieldauer ➤ komplexe Nebenmissionen ➤ sehr umfangreiche Gespräche ➤ guter Wiederspielwert durch Characterspezialisierungen und Entscheidungen ➤ immer noch kein Astralraum

FAZIT

Story, Charaktere und Dialoge reißen richtig mit, auch wenn die Spielmechaniken von Shadowrun: Hong Kong stagnieren.

