

## Shadow Warrior 2

## DER BEWEIS FÜR AUSREDEN

Shadow Warrior 2 ist für Heiko Klinge ein eindrucksvoller Beweis, dass es für schlechte PC-Umsetzungen keine guten Gründe gibt.



## Der Autor

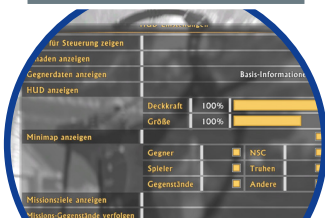
Die ersten eindrucklichen Erfahrungen mit PC-Spielen, an die sich Heiko Klinge erinnert, sind exzessive Fummeleien an der Autoexec.bat. Die Älteren unter uns werden sich erinnern: Für anspruchsvolle MS-DOS-Spiele musste seinerzeit diese System-Konfigurationsdatei editiert werden, um Speicher freizuschaukeln. All jene, denen beim Stichwort »HIMEM.SYS« kalte Schauer über den Rücken laufen, verstehen, dass früher doch nicht alles besser war. Auf der anderen Seite hat Heiko an PC-Spielen schon immer ihre Flexibilität und Konfigurierbarkeit geschätzt, auch damals, als er knietief in Stapelverarbeitungsdateien stand.

Es gibt kaum ein schöneres Gefühl, als sich ehrlich und wahrhaftig verstanden zu fühlen. Im Gespräch mit dem besten Kumpel oder mit der Liebsten, beim Hören eines genialen Songs, beim Lesen eines schlaun Textes oder ... nun ja ... als PC-Spieler bei Shadow Warrior 2. Ich musste mich wirklich zusammenreißen, um beim Durchstöbern der Menüs nicht ständig »Verdammt, ja!« in Richtung Monitor zu brüllen. Okay, ein paar Mal werde ich's wohl unbewusst trotzdem getan haben, den irritierten Blicken der Kollegen zufolge. Aber es ist halt auch verflucht lange her, dass ein Entwickler mir als PC-Spieler derart deutlich signalisiert hat: »Ja, wir verstehen dich!« Das fängt schon bei den Grafikoptionen an, bei denen ich sämtliche Stellschrauben justieren kann, ohne dafür das Spiel verlassen und neu starten zu müssen. Es geht weiter bei den Spiel- sowie Hud-Einstellungen, bei denen ich unter anderem zwischen unterschiedlich komplexen Steuerungsschemata für den Nahkampf wählen und Größe sowie Farbe des Fadenkreuzes definieren darf.

Shadow Warrior 2 unterstützt sogar von Haus aus 21:9-Auflösungen sowie – als erstes PC-Spiel überhaupt – HDR (High Dynamic Range) für besonders intensive Kontraste, einen entsprechenden Monitor oder Fernseher vorausgesetzt. Besitzer von Nvidia-Karten können sogar das vergleichsweise exotische Multi-Res-Sampling aktivieren, bei dem nur der Randbereich des Bildes unschärfer dargestellt wird, was bis zu 20 Prozent Performance bringt und in Bewegung kaum zu sehen ist. Und auch beim eigentlichen Spiel legt Shadow Warrior 2 alle Entscheidungsgewalt dorthin, wo sie bei einem PC-Titel hingehört: in die Hände der Spieler. Ich darf mehrere Charakterprofile gleichzeitig anlegen und zwischen offenen oder geschlossen Mehrspielerpartien wählen. Das Spiel sucht automatisch Koop-Partner auf einem ähnlichen Level, ich kann aber auch einem beliebigen anderen Match beitreten. Versteht sich von selbst, dass der Shooter – egal ob off- oder online – jederzeit flüssig und stabil läuft. Es geht doch!



Shadow Warrior 2 ist nicht nur gut, sondern auch gut an den PC angepasst.



Ein Teil (!) der Grafikoptionen des Shooters. Da lacht das PC-Spieler-Herz.



PC-Umsetzungsdesaster wie Batman: Arkham Knight müssten nicht sein.



Auch Mafia 3 hat auf dem PC mit technischen Problemen zu kämpfen.

## Multiplattform ist kein Argument

Für sich gesehen mögen das alles Kleinigkeiten sein, aber es ist einfach schön, weil ungewohnt, dass meine Bedürfnisse als PC-Spieler endlich mal wieder derart ernst genommen werden. Ja, ich erwarte von einem PC-Spiel, dass ich es bis ins letzte Detail an meine Wünsche anpassen kann, egal ob Grafik oder Steuerung. Und obwohl all das eigentlich kein programmiertechnisches Hexenwerk ist, sondern vom Entwickler lediglich von Anfang an mitgedacht werden muss, ist es leider alles andere als eine Selbstverständlichkeit. In Zeiten der Multiplattform-Entwicklung gehören mittlerweile ausgelagerte oder rudimentäre Grafiken, eine unsaubere PC-Performance, automatisches Matchmaking und unangepasste Menüs ohne Mausunterstützung fast schon zum schlechten Ton. Und ja, Shadow Warrior 2 erscheint auch für PS4 und Xbox One. Zugegebenermaßen erst Anfang 2017, also deutlich nach der PC-Fassung, dennoch musste die Konsolen bei der Produktion bereits mitgedacht werden. Nur ist das eben für Entwickler Flying Wild Hog noch lange kein Grund, die PC-Version wie ein Abfallprodukt zu behandeln. Im Gegenteil: Ich merke diesem Spiel einfach an, dass dessen Entwickler genau wie ich leidenschaftliche PC-Zocker sind.

Das Problem bei meiner Begeisterung für Shadow Warrior 2: Mir wird durch solche mit Herz und Verstand entwickelten PC(!)-Spiele mit Nachdruck bewusst, wie selten sowas heutzutage ist. Und dass es keine plausiblen Gründe gibt, warum PC-Versionen oft so lieblos wirken. Denn wenn ein verhältnismäßig kleines polnisches Studio mit knapp 70 Mitarbeitern sowie der Indie-Publisher Devolver ein Spiel hinkommen, das unsere Plattform ernstnimmt – warum schaffen es dann weder Warner Bros. (Batman: Arkham Knight) noch Activision (Call of Duty: Black Ops 3) noch Microsoft (Forza Horizon 3) noch 2K Games (Mafia 3)? Shadow Warrior 2 beweist, dass es bei Multiplattform-Spielen keine guten Gründe für lieblose PC-Portierungen gibt. Sondern nur Ausreden. ★