Shadow Warrior 2

DER BÖSE BASTARD VON DOOM UND BORDERLANDS

Genre: **Shooter** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Flying Wild Hog** Termin: **13.10.2016** Sprache: **Englisch, dt. Untertitel**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **37 Euro** DRM: **nein (GoG)**

Auf DVD: Test-Video

Dieser Retro-Shooter kombiniert Gemetzel mit Rollenspiel-Elementen und wird so zu einem der größten Überraschungshits des Jahres.

Von Sascha Penzhorn

Mit einer Gauss Rifle schießt unser Kollege ein faustgroßes Loch in den Brustkorb eines riesengroßen Dämons, der aber weiter unbeeindruckt auf uns zu rennt. Als agile Ninjas, die wir nun mal sind, weichen wir mit einem blitzschnellen Manöver zur Seite aus, dann folgt ein gepflegter Double-Jump. Aus der Luft erledigen wir einige Handlanger unseres Gegners mit dem Raketenwerfer. Dann bearbeiten wir den Chef persönlich mit unserem Maschinengewehr. Im Kugelhagel verliert der Dämon beide Arme, am Ende ist kaum mehr als ein Skelett von ihm übrig. Das hält ihn aber noch lange nicht davon ab, uns weiter anzugreifen. So viel Einsatz verdient Respekt. Davon könnte man sich ruhig mal eine Scheibe abschneiden, darum greifen wir fürs große Filetierungsfinale zur Kettensäge – passend und nicht ganz jugendfrei kommentiert von unserem Ninja: »Who wants some Wang?«

Bei so großen Monstern fühlen wir uns im Multiplayer irgendwie sicherer.

Keine Vorkenntnisse notwendig

In Shadow Warrior 2 schlüpfen wir in die Rolle des Sprüche klopfenden Antihelden Lo Wang und nehmen es mit den Yakuza, heimtückischen Dämonen und einem futuristischen Techno-Konzern und dessen Cyber-Ninjas auf. Die Geschichte setzt dort an, wo der Vorgänger aus dem Jahre 2013 aufhört, der seinerzeit ein Remake eines Shooter-Klassikers von 1997 war. Wer Shadow Warrior gespielt hat, trifft im komplett neuen zweiten Teil auf einige alte Bekannte. Die Dialoge und Zwischensequenzen liefern aber immer ausreichend Kontext, um auch Neueinsteigern Durchblick zu verschaffen. Und das ist gut so, denn die Handlung ist für einen Shooter überraschend unterhaltsam. Dafür sorgt vor allem der Protagonist, der weder Respekt vor gefährlichen Gangsterbossen noch vor unsterblichen Dämonen hat. Die englisch vertonten Dialoge sind großartig und haben bei uns für einige laute Lacher gesorgt. Allerdings muss man für den recht derben Humor offen sein. Schließlich ist »Wang« im englischen Sprachgebrauch ein umgangssprachlicher Begriff für einen bestimmten Teil der männlichen Anatomie. Und in diese Richtung gehen viele Gags. Vom Sprachwitz geht in den deutschen Untertiteln außerdem naturgemäß viel verloren.

Wir dürfen bis zu drei Freunde einladen, um gemeinsam mit ihnen die gesamte Kampagne zu erleben. Alternativ darf man sein Spiel auch für fremde Zufallsninjas aus den Weiten des Internets öffnen oder per Sitzungsbrowser nach offenen Spielen suchen; einsame Wölfe ziehen solo los. In den Spieloptionen lässt sich der Schwierigkeitsgrad je nach Spielerzahl anpassen. Motivierend:

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Man sollte keinesfalls den Fehler begehen und Shadow Warrior 2 »nur« als großartigen, aber spielerisch limitierten Retro-Shooter abstempeln. Mit seinen motivierenden Rollenspiel-Elementen, den zufallsgenerierten und dennoch wunderschönen Leveln und nicht zuletzt dem genialen Koopmodus liefert es mehr Spieltiefe und Langzeitmotivation als die meisten Genrekollegen. Wer sich auch nur einen Hauch für wüste Ballerorgien begeistern kann, der darf sich diesen Überraschungshit nicht entgehen lassen!

Halber Arm ab, Oberschenkel futsch, Loch im Bauch. Und er kämpft weiter. Und dann gibt es Leute, die sich wegen einer lächerlichen Erkältung krankschreiben lassen.

Je schwerer wir das Spiel einstellen, desto besser ist die Beute. Ein erstes Durchspielen im Koopmodus hat bei uns gut 15 Stunden gedauert, wir haben jede Nebenmission absolviert und jede Karte nach Geheimnissen durchsucht. Wer es eiliger hat und nur schnell jedes Missionsziel abhakt, sieht den Abspann nach rund zwölf Stunden. Dann darf man das Spiel neu starten, auf Wunsch den Schwierigkeitsgrad steigern und alle Waffen und Fortschritte behalten.

Abwechslung per Zufallsgenerator

Die Level im Spiel kommen in drei Geschmacksrichtungen: Einige Karten spielen in einer Stadt im Kyoto-Stil, an anderer Stelle verschlägt es uns in die höllische Welt der Dämonen, und dann gibt es futuristische Stadt-Level im Cyberpunk-Look. Die Level werden zufällig aus handgemachten Versatzstücken generiert, sodass sie auch bei mehrmaligem Durchspielen immer etwas Abwechslung bieten. Jeder Besuch bringt unterschiedliche Monster mit neuen Stärken und Schwächen; Wettereffekte wie Stürme oder nebelige Nächte verändern zusätzlich das Spielerlebnis. Die nervigen Ladebildschirme mitten in einer Mission wie noch im Vorgänger gibt es nicht mehr. Auch die lästigen Arena-Events, bei denen man so lange in einer Sektion eingesperrt war, bis man sämtliche Monster erledigt hatte, fiel dankenswerterweise dem Rotstift zum Opfer.

Dicke Dinger: Manch ein feindlicher Champion ist so groß wie ein Haus.

Spieltechnisch sind die Missionen nicht furchtbar abwechslungsreich – was aber nicht weiter stört und in der Natur der Shooter-Sache liegt. Mal sammeln wir Questgegenstände, dann retten wir irgendwelche NPCs oder hauen mal einen Boss um. Wer es eilig hat, findet auf der Karte einen Wegweiser zum nächsten Ziel. Damit ist Shadow Warrior 2 aber beileibe kein Schlauchshooter – im Gegenteil! Auf den Karten erforschen Abenteuerlustige jedes Haus, erkunden unterirdische Höhlen und kämpfen auf den Hausdächern. Überall sind Schatztruhen, Upgrades, zusätzliche Bosse und Geheimnisse versteckt, deren Entdeckung mit reichlich Spielwährung belohnt wird, die wir bei Händlern in neue Waffen investieren.

Ballern à la carte

Lo Wang beginnt das Spiel ganz bescheiden mit einem Katana, einer Maschinenpistole und einem Revolver. Wer brav die Story und alle Nebenmissionen absolviert und regelmäßig nach optionalen Bossen und versteckten Schatztruhen sucht, staubt nach und nach über 70 höchst unterschiedliche Waffen ab, von denen wir immer bis zu acht in die Schnellauswahl stecken dürfen und die in Sachen Ideenreichtum selbst ein Borderlands 2 vor Neid erblassen lassen. Es gibt die üblichen Verdächtigen wie Sturmgewehre, Granatwerfer und Schrotflinten, aber auch exotische Prügel wie ein Kettenschwert à la Warhammer oder Cyber-Zwillingskatanas, die bei jedem Schlag Energiewellen abschie-

Besser als Doom? Blasphemie!

Das neue Doom ist einer der besten Shooter aller Zeiten – gar keine Frage! Trotzdem gefällt uns Shadow Warrior 2 sogar noch ein wenig besser. Das liegt zum einen am kooperativen Mehrspielermodus. Was würden wir darum geben, die Kampagne von Doom mit Freunden zu spielen, doch bisher bleibt uns dieses Erlebnis verwehrt. Shadow Warrior 2 bietet uns zudem noch mehr Möglichkeiten als Doom, unsere Feinde zu vernichten. Noch mehr großartige Waffen, noch mehr Modifikationen, mehr Fähigkeiten, mehr Gegnervielfalt! Und die Kämpfe stehen einem Doom in Hinsicht auf Action und Splatter-Effekten in nichts nach. Hier streifen Gegner in der Spielwelt umher oder überraschen uns mal aus dem Hinterhalt, während wir in Doom ständig in abgeriegelten Arenen kämpfen. Protagonist Lo Wang ist uns mit seinen Sprüchen rasch ans Herz gewachsen. Der schweigsame Doomguy ist auf seine Art auch cool, aber eines seiner Alleinstellungsmerkmale ist eben, dass er keine Persönlichkeit hat. Bis auf den mittelprächtigen PvP-Modus kann Shadow Warrior 2 alles, was Doom kann – und noch ein wenig mehr.

Zilla City erinnert uns stellenweise stark an Bladerunner. Cool!

Wie dieser dämonische Stab wohl funktioniert?

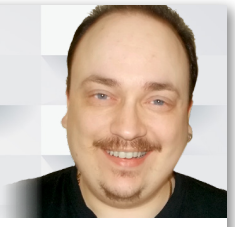
ßen und Feinde auch auf Distanz zerteilen. Zudem lassen besiegte Gegner haufenweise Upgrades fallen, mit denen wir die Waffen modifizieren. Beispielsweise können wir die dreiläufige Yakuza-Pistole so verändern, dass sie aus allen drei Rohren gleichzeitig feuert. Alternativ benutzen wir zwei Stück davon gleichzeitig, Akimbo-Style. Unseren Raketenwerfer können wir so aufmotzen, dass er mehrere Projektile gleichzeitig verschießt. Oder wir stellen ihn als Geschütz auf, das Feinde selbständig unter Beschuss nimmt. Oder wie wäre es mit Geschossen, die beim Treffer am Gegner kleben bleiben? Unser Gaußgewehr macht derweil den meisten Spaß, wenn wir es mit explodierender Munition laden. Wer nicht beim ersten Treffer den Löffel abgibt, geht dann halt kurze Zeit später in die Luft. Herrlich!

Zusätzlich kann man sämtliche Waffen mit Elementarschaden aufmotzen und so Gegner beispielsweise vergiften und per Kadaverexplosion sprengen, sie in Brand setzen, einfrieren oder mit Blitzen vorübergehend lähmen. Klar, ob wir einen Feind jetzt per Gift oder Feuer mit Schaden über Zeit ausschalten, macht spieltechnisch keinen riesigen Unterschied. Aber manche Gegner sind gegen bestimmte Elemente resistent, gegen andere wiederum sind sie besonders anfällig. Wenn man das clever zu seinem Vorteil ausnutzt, macht die Sache nochmal so viel Spaß. Und den haben wir allemal, denn die Waffen haben allesamt großartige Modelle und endlos coole Animationen und fühlen sich im Kampf ausnahmslos hervorragend an! Nahkampfwaffen folgen beim Angriff unserer Mausbewegung und fügen Feinden sichtbare Verletzungen zu, wo wir sie treffen. Schusswaffen hinterlassen in Gegnern teils riesige, klaffende Löcher. Mit Ausnahme der Champions und extra zäher Elitemonster gehen die Gegner zudem nach wenigen Treffern zu Boden, sodass wir niemals das Gefühl haben, mit Platzpatronen zu schießen.

Für Individualisten

Wenn wir alles umhauen, was uns vor den Wang läuft, steigen wir im Level auf und schalten neue Skills frei. Wer auf Nahkampf steht, schaltet neue Spezialattacken frei und macht diese nach und nach immer mächtiger. Wer auf Chi-Kräfte steht, investiert seine Punkte in eine aktive Heilfähigkeit, Unsichtbarkeit oder dämonische Dornen, die aus dem Boden schießen und Feinde pfählen. Dutzende Skills und Upgrades mit Eigenschaften wie Lebensdiebstahl erlauben es uns in bester Action-Rollenspiel-Manier, den Wang unserer Träume zu erstellen. Das ist besonders im Koop klasse, wenn etwa ein Spieler mit einer vampirischen Kettensäge in den Nahkampf zieht, während ein anderer die Monsterhorden großzügig mit Granaten eindeckt.

Dass die Kämpfe so spaßig sind, liegt aber auch an der großen Gegnervielfalt und der hervorragenden Steuerung. Über 40 unterschiedliche Gegnertypen machen die Spielwelt unsicher, darunter Ninjas, Cyborgs, riesengroße Mechs und gehörnte Dämonen. Mit Dash-Manövern weichen wir blitzschnell und kinderleicht in jede Richtung aus, erklimmen mit Doppelsprüngen Hausdächer und stürzen uns todesmutig in die tiefsten Abgründe, ohne Fallschaden zu nehmen. Allein die Animationen unserer Mitspieler waren in unserer Testversion noch arg hüftsteif, was dem Spielspaß aber nicht schadet. Ein wenig traurig waren wir außerdem, wenn besiegte Bosse oder geplünderte Schatztruhen nur Waffen für einzelne, aber nicht für alle Spieler hinterließen. Jeder Spieler bekommt seine eigene Beute – eine Garantie, dass jeder an derselben Stelle eine neue Waffe abstaubt, gibt es aber nicht. Am Ende unseres ersten Durchlaufs verfügte aber jedes Teammitglied über gut 40 unterschiedliche Waffen. Und wir haben noch lange nicht genug! Auf dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad warten bessere Beute, mehr Stufenanstiege und eine größere Herausforderung. ★



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Shadow Warrior 2 ist alleine extrem gut, mit Freunden unschlagbar und bietet neben unzähligen Pimmelwitzen, Zitaten von Oscar Wilde, Conan dem Barbar und Hunter S. Thompson auch großartige Fisch-Physik, wie man sie sonst nur in einem Call of Duty erwarten würde. Und das alles für weniger als 40 Öcken und ohne überteuerten Season Pass! Kann Entwickler Flying Wild Hog bitte die Lizenz für Deadpool haben? Dann wäre meine Zockerwelt perfekt. Bis dahin vergnüge ich mich weiter mit diesem Spiel. Für mich der Überraschungshit des Jahres und der beste Shooter, den ich seit seit langer Zeit gespielt habe.

SHADOW WARRIOR 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-6300 / AMD A10-5800K	Core i5-5675 / AMD A10-7850K
Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6850	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 14 GB Festplatte	8 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ toll gestaltete Kampfschauplätze
- ✚ gute Sprecher
- ✚ großartiger Soundtrack
- ✚ fantastische Waffeneffekte
- ✖ schwache Mitspieler-Animationen im Multiplayer

SPIELDESIGN

- ✚ hervorragendes Waffenhandling
- ✚ gutes Nahkampfsystem
- ✚ haufenweise Anpassungsmöglichkeiten
- ✚ große Gegnervielfalt
- ✚ riesige Level mit versteckten Goodies

BALANCE

- ✚ vier Schwierigkeitsgrade
- ✚ variierbare Monsterstärke für Koop
- ✚ hilfreiches Tutorial
- ✚ zahlreiche starke Spielstile
- ✚ gut balancierte Waffengattungen

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ Lo Wang ist ein großartiger Antiheld
- ✚ lustige Dialoge
- ✚ zahlreiche versteckte Gags
- ✚ tolle, abwechslungsreiche Spielwelt
- ✖ verwirrendes Cliffhanger-Ende

UMFANG

- ✚ über 70 Waffen
- ✚ hoher Wiederspielwert
- ✚ Koop-Multiplayer
- ✚ umfangreiche Kampagne
- ✚ optionale Nebenmissionen, Bosse, Secrets uvm.

FAZIT

Actionbeladener Retro-Shooter mit riesigem Waffenarsenal, zahlreichen Anpassungsmöglichkeiten und derbem Humor.