

# TAKTIK-NINJA-COMMANDOS



Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Mimimi Productions** Termin: **6.12.2016** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Untertitel**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

**Ein Fest für Commandos-Fans! Shadow Tactics bringt endlich das fordernde Genre der Echtzeit-Taktikspiele zurück.** Von Manuel Fritsch

Wer hätte gedacht, dass mir ein Waschbär mal das Leben retten würde. Der feindliche Soldat ist bereits bis auf wenige Meter an mein Versteck im Schatten des alten Schuppens herangetreten. Das Licht seiner Fackel würde mich auffliegen lassen. Wäre da nicht das trainierte Tanuki meines gebrechlichen Freundes Takuma, das die Wache mit seinem einstudierten Trick in letzter Sekunde ablenkt. Ich nutze die Gelegenheit und ziehe mein Katana, um den Schergen hinterwärts zu erledigen. Mein Kontrollblick verrät mir, dass mich niemand sieht außer Aiko, meine zweite Begleitung auf dieser Mission. Ich nicke ihr stumm zu, stoße der Wache mein Schwert von hinten durch die Brust und verstecke den Körper im Gebüsch. Als ich mich wieder zu Aiko drehe, sehe ich nur noch eine Geisha vor mir. Sie ist eine wahre Meisterin der Tarnung, ich hätte sie fast

nicht wiedererkannt. In dieser Verkleidung kann sie sich ins feindliche Lager begeben und die Wachen ablenken, damit der alte Mann und ich durch das Tor schleichen, um Dokumente zu stehlen. Die Zukunft des Kaiserreichs hängt vom Erfolg dieser Mission ab. Von uns und diesem Waschbären.

### Das Ninja-Commandos

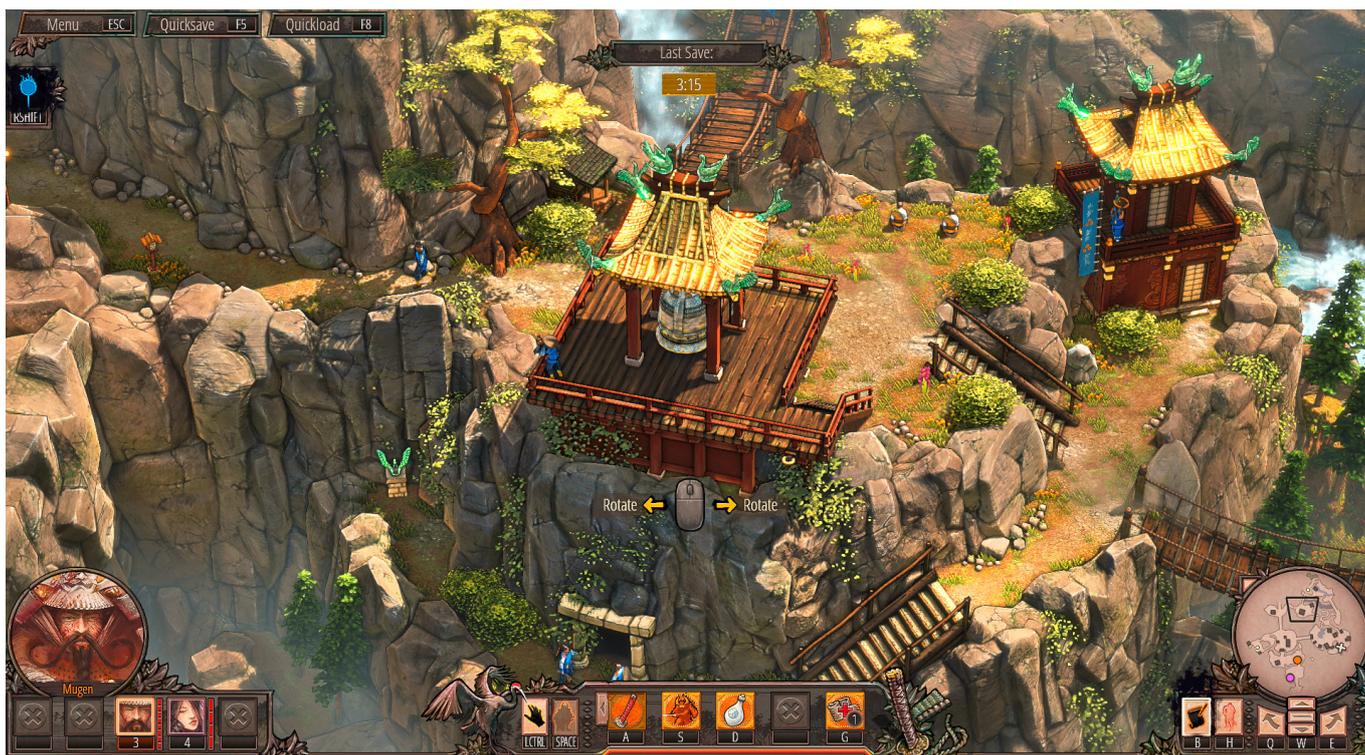
Die Geschichte von Shadow Tactics: Blades of the Shogun beginnt im Jahr 1615, inmitten der als Edo-Ära bekannten Epoche, als ein neuer Shogun die Macht in Japan ergreift und versucht, den Frieden wiederherzustellen. Im Kampf gegen die Rebellion rekrutiert er Experten mit herausragenden Fähigkeiten, deren Rolle wir in der rund 25 Stunden dauernden Kampagne übernehmen.

Das fünfköpfige Team besteht aus sehr unterschiedlichen Charakteren, die wir im Laufe der Geschichte mitsamt ihren Fähigkeiten (und dunklen Vergangenheiten) kennenlernen. Da ist zum einen Hayato, ein agiler Ninja, der seine Gegner lautlos und skrupellos mit Schwert und Wurfsternen aus der Dunkelheit erledigt. Der Samurai Mugen

### Deutsche Sprachausgabe?

Die englische Sprachausgabe ist professionell und die gewählten Stimmen passen sehr gut. Passend zum Setting kann die Sprachausgabe auf Japanisch eingestellt werden. Eine deutsche Vertonung ist nicht geplant. Deutsche Texte werden zum Verkaufsstart als Day-1-Patch versprochen. In unserer Testversion gab es sie noch nicht.

geht etwas rabiater ans Werk und kann mehrere Feinde zugleich besiegen, büßt aber durch seine Samurai-Rüstung deutlich an Beweglichkeit ein. Während Aiko als Geisha eine Meisterin der Tarnung ist und Feinde ablenken kann, legt das Straßenkind Yuki Fallen aus und lockt die Gegner mit Vogelgeräuschen von ihren Posten. Takuma, der älteste der Gruppe, setzt dagegen auf sein Scharfschützengewehr. Aufgrund seiner altersbedingt gebrechlichen Statur gehören Klettern oder das Tragen von Leichen nicht zu seinem Repertoire. Dafür kann er seinen waschbärähnlichen Mardehund, einen japanischen Tanuki, auf Befehl Geräusche ma-



Die Atmosphäre eines jeden Levels ist komplett unterschiedlich. Hier klettern und schleichen wir durch ein von Mönchen bewohntes Bergdorf.

## Mehrere Wege zum Ziel



Bei aktiviertem »Shadow Mode« dunkelt sich der Bildschirm ab **1**, um klar zu zeigen, dass der nächste Befehl nicht sofort ausgeführt wird. Beide Figuren sind positioniert **2** und haben ihre Befehle. Auf unser Kommando hin werden diese dann zeitgleich ausgeführt. Der Samurai kann als Spezialfähigkeit bis zu drei Soldaten im nahen Umfeld mit einer Attacke erledigen **3**. Alternativ können wir auch die Wache gegenüber mit einer Sake-Reisweinflasche anlocken **4**. Bei ranghöheren Soldaten funktioniert das jedoch nicht. Ist unser Opfer nah genug, töten wir beide Wachen mit einem Überraschungsangriff **5**. Den Sake nehmen wir natürlich wieder mit.



chen oder putzige Tricks ausführen lassen, um Wachen und Zivilisten abzulenken.

Mit Hilfe dieses Teams schleichen wir uns durch 13 wunderschön und mit viel Liebe zum Detail gestaltete Missionsareale: Vom Fischerdorf bei Nacht über von Reisfelder im Nebel bis hin zu Bergdörfern bieten die Gebiete sowohl optisch als auch spielerisch viel Abwechslung. Der Grafikstil hat mit dicken, schwarzen Outlines und Pastellfarben eine starke Comic-Ästhetik. Das ist Geschmackssache, aber jederzeit stimmig.

Nicht immer sind wir mit allen fünf Charakteren gleichzeitig unterwegs. Manche Mitstreiter lernen wir erst im Laufe der Kampagne kennend und je nach Mission starten

wir in unterschiedlichen Mannschafts-Konstellationen. Welche Teammitglieder wir zur Verfügung haben, ist fest vorgegeben und ergibt sich durch die Rahmenhandlung, die sowohl in als auch zwischen den Einsätzen erzählt wird. Die Geschichte hat uns nicht sonderlich überrascht oder beschäftigt, trägt jedoch atmosphärisch dazu bei, die Einsätze sinnvoll zu begründen und miteinander zu verknüpfen. Es kann auch passieren, dass die Gruppe zum Start einer Mission zwar vollzählig, aber weit über die Karte verstreut startet. Die jeweilige Ausgangslage beeinflusst den geforderten Spielstil.

### Große Areale mit Spielraum

Die Areale sind in sich abgeschlossene Gebiete mit einem klaren Ziel, das im Missionsbriefing eingeführt und auf der Karte markiert wird. Der Spielraum in den Arealen ist jedoch riesig, in den meisten Fällen stehen eine Reihe von kleineren Zwischenschritten an, die erledigt werden müssen, um überhaupt an die Zielperson zu gelangen. Ein verschlossenes Tor, mehrere besonders starke oder aufmerksame Wachen und ähnliche Hindernisse versperren uns den direkten Weg. Der Kampf mit mehreren Wachen ist zwar möglich, führt aber in aller Regel zum schnellen Tod der Protagonisten.

Wie wir unsere Ziele erreichen, bleibt unseren Fähigkeiten und der eigenen Kreativität überlassen. Hier bietet das Leveldesign bewusst viel Spiel-

raum und lädt mit vielfältigen Möglichkeiten zum Experimentieren ein. Besorgen wir uns den Schlüssel der Wache, um das Tor zu öffnen? Belauschen wir die Wachen im Schatten am Stall, oder klauen wir uns eine Verkleidung und können so getarnt ins Lager eindringen? Es gibt – ähnlich wie in Hitman – nie den einen, richtigen Lösungsweg, sondern immer mehrere Ansätze und Möglichkeiten. Auf manche wird man deutlich hingewiesen, indem sich beispielsweise zwei Charaktere darüber streiten, welcher Weg der klügere sei, andere findet man erst durch genaues Hinsehen und Ausprobieren.

### Hardcore-Modus und Herausforderungen

Nach einer erfolgreich erledigten Mission im »normalen« Schwierigkeitsgrad werden zusätzliche Ziele, sogenannte »Badges« als Auszeichnungen pro Level sichtbar. Diese fordern indirekt dazu auf, die eben erledigte Mission mal »ohne durch das Wasser zu schwimmen« oder »niemanden zu töten« zu bewältigen. Diese Badges stellen einen hohen Reiz und Wieder-



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt



Shadow Tactics hat mich gefesselt und sehr an Commandos & Co. erinnert. Doch Mimi schaffen das Kunststück und machen mehr, als nur ein paar verrostete Nostalgieknöpfe zu drücken. Shadow Tactics ist kein Commandos-Klon, sondern die konsequente Fortführung und Weiterentwicklung des von vielen Spielern vermissten Konzepts. Die Macher haben verstanden und genau beobachtet, was den Reiz der alten Stealth-Taktikspiele ausgemacht hat, und diesen Kern in ein sehr modernes, hübsches und zugängliches Spiel gepackt. Dadurch setzen sie eigene Akzente und schaffen es, mit der richtigen Mischung aus Ninja-Setting, Schwierigkeitsgrad und sinnvollen Komfortfunktionen sowohl Genreveteranen zu begeistern als auch Neulinge für dieses spannende Genre zu interessieren.



## Wachen in den Hinterhalt locken



Auf Schneekarten hinterlassen wir Fußspuren im Schnee, die locken Gegner an.



Nach dem Aufstellen einer Falle rufen wir die verdutzte Wache mit unserer Tierflöte zu uns.



Unbemerkt schleichen wir uns hinter den Wagen, dann schnappt die Falle zu.

spielwert dar. Für Experten gibt es zusätzliche Speedrun-Ziele und richtig knackig schwere Aufgabenstellungen, die nur mit absolut präziser Planung und stundenlanger Hingabe erreicht werden können.

Wem das alles zu anstrengend ist, der hat neben dem Normal- und Hardcore-Modus (Wachen sind bei Sichtkontakt sofort alarmiert, Charaktere haben weniger Lebenspunkte) auch die Wahl einer einsteigerfreundlichen Easy-Variante. Zur »Strafe« werden dafür die Badges der jeweiligen Mission nicht freigeschaltet.

Da es sich bei Shadow Tactics um ein Echtzeit-Spiel handelt, ist das richtige Timing von enormer Bedeutung. Anders als in Rundenstrategie-Spielen wie XCOM müssen Aktionen oft in schneller Reihenfolge hintereinander abgewickelt werden, ohne dass es die Möglichkeit zum Durchatmen oder Pausieren gibt. Ein wenig Erleichterung bietet immerhin der »Shadow Mode«. Ist der aktiviert, reagieren die Charaktere nicht auf den nächsten Befehl, sondern »merken« sich diese Aktion, bis wir den Startschuss für die Durchführung geben.

### Die Rückkehr der »Quick Load«-Orgien

Kenner des Genres wird es wenig überraschen, dass zumindest im ersten Durchlauf jede Mission nur mit der exzessiven Nutzung der Schnellspeicher- und Schnellladen-Tasten geschafft werden kann. Alle anderen sollten vorgewarnt sein: Diese Art von Spiel lebt vom aufmerksamen und geduldigen

Sondieren, Einstudieren der gegnerischen Bewegungsabläufe und viel, viel »Trial & Error«. Das ist in diesem Fall ok! Scheitern gehört nämlich zum Spielkonzept, und nur ein beherzter Versuch wird zeigen, ob die Idee, den Felsen auf die Wache fallen zu lassen, funktioniert oder nicht. Wenn uns das Ergebnis nicht gefällt oder ein Plan misslingt, setzen wir den aktuellen Zustand mit der Quickload-Funktion in wenigen Sekunden zurück und probieren es auf eine andere Weise. Vielleicht mit der Falle von Yuki? Nein, zu auffällig. Quickload. Man könnte auch mit dem Wurfstern ... Nein, auch nicht. Quickload. Aber hier von der Seite über das Gebüsch, ja ... das hat funktioniert. Schnell speichern und auf zur nächsten Wache.

Es ist uns einige Male nach dem Schnellspeichern passiert, dass wenige Augenblicke später doch noch eine Wache unsere Spielfigur erwischt hat. Dieser Spielstand und der gesamte, stundenlang erarbeitete Missionsfortschritt wären in solchen Situationen ruiniert. Um das zu verhindern, legen sich automatisch jeweils drei Quicksaves chronologisch an, sodass jederzeit auch alternativ die zwei vorherigen Speicherungen aufgerufen werden können, quasi abgestufte Schnellspeicherstände. Zusätzlich dazu können unbegrenzt viele manuelle Saves angelegt werden. Vorbildlich!

### GamePad vs. Maus & Tastatur

Shadow Tactics erscheint zuerst für den PC, und das merkt man – im positiven Sinne.



Nachts sind alle Ninjas grau. Der kritische Bereich der Sichtkegel ist im Dunkeln deutlich kleiner, externe Lichtquellen wie Feuer und Fackeln machen uns trotzdem sichtbar.

Das Steuerungslayout ist stimmig und fühlt sich für Echtzeittaktiker gewohnt und vertraut an. 2017 erscheint der Titel zusätzlich für aktuelle Konsolen, das komplette Spiel ist aber am PC bereits jetzt mit dem Gamepad spielbar. Wird eine Taste eines verbundenen Controllers betätigt, wechselt die gesamte Benutzerführung automatisch in diesen Modus. Die Steuerung der Charaktere erfolgt in dieser Variante direkt statt indirekt, das Fähigkeiten-Menü wird mit den Schultertasten des Pads aktiviert. Die Positionierung von Fallen oder das Zielen mit Wurfgeschossen lenken wir mit dem rechten Analogstick. Auch wenn wir die Maus- und Tastatur-Steuerung bevorzugen, ist die Gamepad-Steuerung überaus gelungen – das freut Couch-Taktiker. ★

## SHADOW TACTICS BLADES OF THE SHOGUN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 540 / Phenom X3 8650  
Geforce GT640 / Radeon HD7750  
4 GB RAM, 13 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-670 / Phenom X4 900e  
Geforce GTX 570 / Radeon HD 6950  
6 GB RAM, 13 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



detaillierte Spielwelt  stimmungsvolles Japan-Setting mit Sprachausgabe  professionelle Synchronsprecher  Musikuntermalung  Ingame-Zwischensequenzen zu steif und trocken

### SPIELDESIGN



mehrere Lösungswege  jede Helden-Konstellation fordert andere Spielweise  Einsatz von Umgebungsobjekten  friedliches Vorgehen möglich  Schatten und Schnee verändern Gameplay

### BALANCE



drei differenzierte Schwierigkeitsgrade  Sichtfeldmechanik und -feedback fair  zusätzliche Herausforderungen für Profis  durchdachtes Speichersystem  keine freie Charakterwahl

### ATMOSPHÄRE / STORY



dichte Stealth-Atmosphäre  glaubhaftes Teamgefühl der Charaktere  Helden unterhalten sich auf dem Schlachtfeld  starke und interessante Frauenrollen  zweckmäßige Geschichte

### UMFANG



Kampagne mit rund 25 Stunden  13 handgebaute, großflächige Level  fünf Charaktere  sehr hoher Wiederspielwert und Extra-Challenges  keine freischaltbaren Extras oder Fähigkeiten

### FAZIT

Stealth-Taktikspiel alter Schule in modernem Gewand, das durch großartiges Leveldesign motiviert und strategische Finesse fördert.

