

Styx: Shards of Darkness

# GRÜN(D)LICHE GENERALÜBERHOLUNG

Genre: **Action** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios** Termin: **17.3.2017** Sprache: **Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Plattform: Steam)**

## Styx verspricht spielerische Freiheit in riesigen Levelarealen, ein paar Kinderkrankheiten gibt's aber auch.

Von Manuel Fritsch

Endlich mal wieder eine Spielfigur, mit der man sich so richtig identifizieren kann. Entschuldigung, gemeint ist natürlich »infiltrieren«. Der »Held« des Schleichabenteuers Styx: Shards of Darkness ist ein übelriechender und giftspuckender Goblin. Styx ist klein, unscheinbar und hat die menschliche Sprache erlernt. Ideale Voraussetzungen, um seinen Lebensunterhalt mit Auftragsmorden und Diebstählen zu sichern. Den zynischen Antihelden Styx kennen wir bereits aus dem 2014 erschienenen Vorgänger Styx: Master of Shadows, Story-Vorwissen ist für Shards of Darkness jedoch nicht nötig. Zwar sind die insgesamt zehn Missionen mit einer Rahmenhandlung verbunden, die ist aber eher Mittel zum Zweck, um den nächsten Missionsabschnitt in Szene zu setzen. Fantasyfans kommen trotzdem auf ihre Kos-

ten, wenn Styx sich im Laufe der Geschichte mit Zwergen, arroganten Dunkelelfen und magischen Quartzsteinen rumärgern muss – und dies sehr amüsant bissig und selbstironisch kommentiert. Nicht nur das Personal ist abwechslungsreich, sondern auch die Areale, in denen Hinweise und Schlüssel gefunden, Personen ausgeschaltet und allerlei Schätze und Wertsachen geklaut werden wollen. Wie wir diese Ziele erreichen, bleibt dabei komplett uns überlassen. Die riesigen Levels bieten viel Spielraum und alternative Lösungswege – Dishonored 2 lässt grüßen.

### Vielfältig sterben

Ein Beispiel: Wir sollen den Hauptmann einer Garnison erledigen, doch der ist in ständiger Begleitung zweier Wachen. Als Goblin sind wir lediglich mit einem Dolch bewaffnet, der nur in Hinterhalten tödlich ist. Ein frontaler Angriff steht daher nicht zur Debatte. Selbst wenn es uns gelänge, die Zielperson zu erledigen, würden die Leibwachen direkt im Anschluss Alarm schlagen und Styx im Handumdrehen abmurksen. In den

beiden unteren der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade kann sich Styx gegen einzelne Wachen mit einem Parierschlag aus brenzligen Situationen retten, aber in den meisten Fällen folgt auf Kampfsituationen direkt der Game-Over-Screen. Deshalb gehen wir hier lieber vorsichtig vor: Beim Sondieren der Laufroute fällt auf, dass die Wachen gerne und häufig aus einem gemeinsamen Weinschlauch trinken. Schaffen wir es unbemerkt zu diesem Trinkbehälter, können wir den Inhalt vergiften und müssen daraufhin nur abwarten, bis auch unser Opfer durstig wird.

Alternativ belauschen wir aus dem Schatten die Wachen und hören, wie der Hauptmann damit prahlt, ein Verhältnis mit der Frau seines Buchhalters zu haben. Dieses Wissen machen wir uns zu Nutze, indem wir einen sehr eindeutigen »Liebesbrief« schreiben und den im Büro des betrogenen Ehemanns hinterlegen. Im darauf ausbrechenden Eifersuchtsdrama kommt unsere Zielperson ums Leben, ohne dass wir uns die Hände schmutzig machen müssen. Styx' Arsenal wie Giftpfeile und -fallen oder das



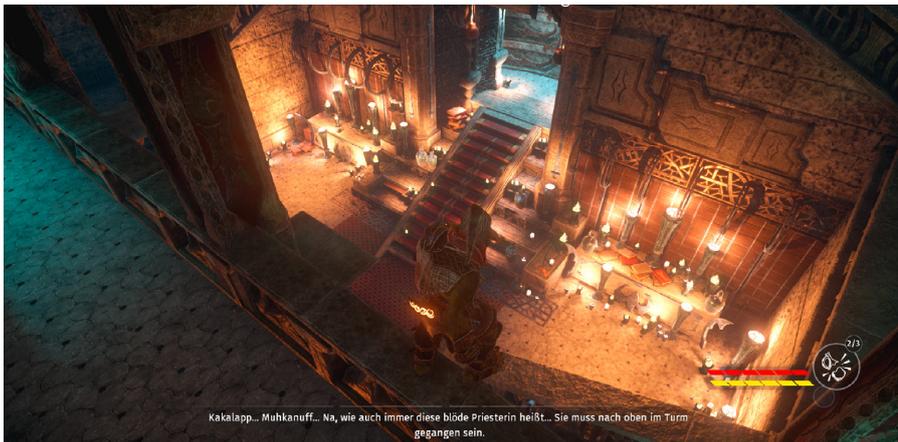
Die Levelarchitektur ist in den meisten Fällen sehr vertikal ausgerichtet und erlaubt das Klettern, Schleichen und alternative Routen Finden auf mehreren Ebenen.

### Schleichen im Koopmodus

Die Missionen von Styx: Shards of Darkness können online komplett im kooperativen Zweispielmodus gespielt werden. Der Gastgeber fordert die Schützenhilfe direkt innerhalb eines Levels an und muss diese mit der Hälfte der Lebensenergie und dem Verlust der Speichermöglichkeit bezahlen, dafür können sich die zwei Goblins gegenseitig wiederbeleben. Wachen reagieren auf die grüne Überlegenheit damit, dass ihre Schläge auch in den einfachen Schwierigkeitsgraden nicht mehr pariert werden können und immer tödlich enden. Missionsziele und Aufgaben bleiben im Koopmodus gleich, aber als Team ergeben sich viele neue spielerische Möglichkeiten.



Die Missionsziele sind zwar immer markiert, aber wie wir diese erreichen, bleibt oft komplett uns überlassen. In der Regel gibt es meist mehrere Möglichkeiten und Routen, die zum Ziel führen.



Dank Unreal Engine 4 gelingt den Entwicklern eine stimmungsvolle Lichtatmosphäre in den Levels.

Lockern einer Kronleuchterhalterung im richtigen Moment führen ebenfalls zum Ziel. Kreativität und genaues Studium der Levelarchitektur wird oft belohnt. Doch nicht immer geht es ums Töten, die meisten Level können auch durch vorsichtiges Schleichen, gezielte Ablenkungen und alternative Routen gemeistert werden, ohne Alarm zu schlagen oder Wachen auszuschalten.

### Der talentierte Mr. Styx

Nach jeder Mission verteilen wir die darin verdienten Erfahrungspunkte auf Fertigkeiten. So lernt Styx neue Fallen und Gegenstände wie vergiftete Pfeile herzustellen oder verlängert die Dauer seines Unsichtbarkeitszaubers. Am Ende eines jeden Fertigkeitbaums stehen zwei besonders mächtige Fähigkeiten, die zusätzlich einen »reinen Quarzstein« erfordern und erst »sichtbar« werden, wenn die Fertigkeiten darunter freigeschaltet sind. Die Quarzbrocken sind als optionale Aufgaben in den Missionsgebieten zu finden. Erlernte Fähigkeiten lassen sich im Unterschlupf auch wieder »verlernen« und die Punkte ohne Strafe neu verteilen, sodass ein Anpassen an den eigenen Spielstil oder eine besonders knifflige Mission jederzeit möglich ist.

Diese spielerischen Freiheiten haben jedoch auch ihren Preis. Gerade zu Beginn kann das Spiel nicht nur für Genreneulinge unübersichtlich sein. Bis man sich auf die Art, wie die unterschiedlichen Gegner agieren, eingestellt und die Anwendung und Kniffe aller Fähigkeiten erlernt hat, ziehen viele Bildschirmtode und Game-Over-

Screens über den Monitor. Das hat uns im Test zumindest in den ersten Stunden eher Frust als Lust bereitet. Nach fünf bis sechs Spielstunden gelangen uns dagegen richtig ausgeklügelte Pläne oft auf Anhieb und der Spielspaß steigerte sich spürbar. Wäre da nicht die extrem ungenaue Sprung- und Klettersteuerung, die viel zu oft zu unfreiwilligen Stürzen von Klippen führt oder Styx genau in einer Gruppe von Wachen landen lässt statt auf den darüber liegenden Balkon.

Wer sich über diese etwas mühsame Lernkurve rettet und dem Spiel diese kleineren Macken verzeiht, wird mit tollen, abwechslungsreichen Missionen und Schauplätzen belohnt. Und mit viel Schleichspaß. ★

### Zu viel des Guten

Die Entwickler hielten es für eine gute Idee, dass der Goblin nach jedem Tod in einem kurzen Einspieler die Situation kommentiert und den Spieler direkt beschimpft. Doch so amüsant Styx' Durchbrechen der Vierten Wand und sein Zynismus im Spiel auch sind, nervt das Überspringen der immer gleichen Sequenzen nach mehreren Dutzend Wiederholungen. Deaktivieren lassen sich diese nicht.



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt

Der Anti-Held Styx ist ein Charakter ganz nach meinem Geschmack. Mit dem kauzigen Zyniker durch die Level zu schleichen und seinen gehässigen Kommentaren zu lauschen ist ein großer Spaß. In guten Momenten, wenn ein Plan funktioniert, ich eine Wache nach der anderen umgehe und mein Ziel elegant und leise um die Ecke bringe, dann ist das Spiel eine diebische Freude. Leider nervt die oft sehr ungenaue Sprung- und Klettersteuerung und die stellenweise komplette Orientierungslosigkeit in den großen, nicht-linearen Leveln. Es ist mir mehrfach passiert, dass ich nach dem Erfüllen der Hauptaufgabe weitere 20 Minuten im Level umhergerirrt (und gestorben) bin, weil in der verschachtelten und oft sehr dunklen Levelarchitektur schlicht der rettende Ausgang nicht auffindbar war. Diese Situationen ließen mich Flüche aussprechen, bei denen sogar Styx rot vor Scham angelaufen wäre. Insgesamt ist das zweite Styx-Solo-Abenteuer kein perfektes, aber nach etwas Eingewöhnung und etwas Geduld auf jeden Fall ein ziemlich gutes.

## STYX: SHARDS OF DARKNESS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-2500 / AMD FX 6300  
Geforce GTX 560 / Radeon R7 260X  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX 8350  
Geforce GTX 760 / Radeon R9 290  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- selbstironischer Anti-Held
- abwechslungsreiche Schauplätze
- stimmungsvolle Umgebungen und Lichtatmosphäre
- hübsche Levelarchitektur
- Animationen der NPCs etwas unbeholfen

### SPIELDESIGN



- Konzentration auf Schleichen
- abwechslungsreiche Aufgaben
- Fähigkeitsbaum erlaubt Anpassung
- ungenauere Steuerung bei Sprung- und Kletterpassagen
- unübersichtliches Leveldesign

### BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade mit spürbarem Unterschied
- Zusatzaufgaben für Profis
- Lernkurve anfangs sehr steil
- spätere Skills machen Spiel sehr viel einfacher
- »Trial and Error«-Passagen

### ATMOSPHERE / STORY



- viele interessante Situationen und Wendungen
- gute Synchronsprecher und Zwischenanimationen
- abwechslungsreiche Fantasy-Welt
- Story belanglos
- unbefriedigendes Ende

### UMFANG



- neun Missionen und Prolog
- Entdeckungen abseits der Hauptmissionen
- hoher Wiederspielwert dank mehrerer Wege
- Herausforderungen für Profis
- Koopmodus

### FAZIT

**Umfangreicher Abenteuerspielplatz mit kleinen Macken für experimentierfreudige Schleichfans.**

