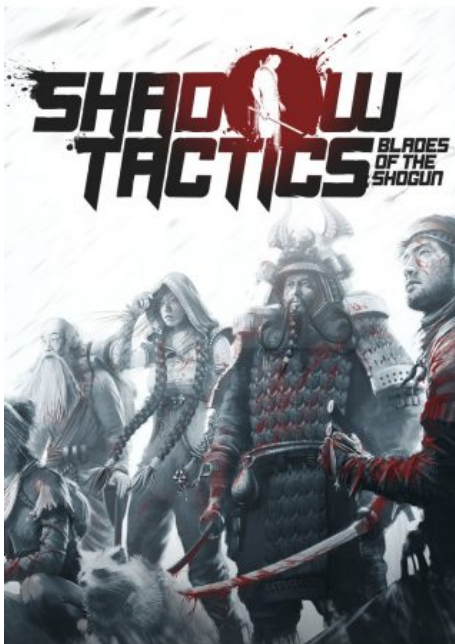


## Digitales | Games: Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Die japanische Edo-Zeit reichte vom frühen 17. bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts und beinhaltete mitunter die längste Friedenszeit Japans. Diese dauerte mehr als 250 Jahre an. In ›Shadow Tactics: Blades of the Shogun‹ schleichen und meucheln wir uns durch das Reich der aufgehenden Sonne der frühen Edo-Epoche und helfen dem Shogun dabei, Frieden und Wohlstand zu schaffen. Ob sich der Ausflug gen Osten gelohnt hat, erfahren Sie bei uns. Von **SEBASTIAN BLUME**.



Im Dezember 2016 veröffentlichte das Münchner Entwicklerstudio Mimimi Productions mit ›Shadow Tactics‹ ein Schleich-Taktik-Spiel in der Tradition von Klassikern wie ›Desperados‹ oder ›Commandos‹. Allerdings geht es dieses Mal ins ferne Japan. In der Isoperspektive schicken wir fünf einzigartige Krieger und Kriegerinnen des Shoguns durch dreizehn abwechslungsreiche Missionen, in denen wir ihre individuellen Talente geschickt einsetzen müssen. Schließlich gilt es den Unruhestifter und Kriegsverbrecher Kagesama ausfindig und unschädlich zu machen, bevor er den zerbrechlichen Frieden gänzlich zerstört. Zwar sind die Geschehnisse rund um den Shogun und dessen Widersacher sehr simpel gehalten, aber die Geschichte schafft es, den Spieler dennoch bei der Stange zu halten. Das liegt nicht zuletzt an den sympathischen Charakteren, die wir begleiten und immer besser kennenlernen. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch klar auf den Spielmechaniken.



### »Ah, Sake...«

In jeder Mission haben wir eine fest vorgegebene Auswahl der fünf Spielercharaktere unter unserer Kontrolle. Mit dieser kleinen Einsatztruppe gilt es dann oft einen hochrangigen Feind auszuschalten, Informationen zu beschaffen oder Verbündete zu befreien. Nicht selten werden verschiedene Missionsziele kombiniert. Da die einzelnen Level aber geradezu von Feinden überrannt wurden, ist die direkte Konfrontation keine Option. Stattdessen beobachten wir die patrouillierenden Wachen, schleichen uns an ihnen vorbei oder schallten sie aus. Wahlweise mit einem gehörigen Faustschlag oder der Klinge. Damit die leblosen Körper keine Aufmerksamkeit erregen, sollten wir sie tunlichst verstecken. Wird unsere Anwesenheit nämlich bemerkt, bekommen wir schnell schwer bewaffnete Gesellschaft.

Zwar sind die Gegner zahlreich, doch jeder Einzelne hat die dringend benötigte Brille vergessen (oder ist vom köstlichen Sake beschwipst), denn sie haben einen ausgemachten Tunnelblick und können wohl kaum die Hand vor den eigenen Augen erkennen. Durch einen Klick auf eine Wache wird uns deren Sichtkegel angezeigt. Alternativ können wir eine bestimmte Position im Gelände anwählen, sodass uns verraten wird, welcher Gegner ein freies Sichtfeld zu ihr hat – praktisch! So können wir aus der Verborgenheit Pläne schmieden, um im richtigen Moment zuzuschlagen.



### »The fox is hunting...«

Wie gesagt spielen wir bis zu fünf einzigartige Charaktere mit besonderen Fähigkeiten. Der Ninja Hayato nutzt wohl platziert geworfene Steine, um Wachen abzulenken, kann jedoch auch seinen Wurfstern nutzen, um Feinde aus der Entfernung zu töten. Das ist zwar etwas lauter und somit riskanter, aber nichtsdestoweniger sehr nützlich. Die Verkleidungskünstlerin Aiko ist am besten darin, feindliches Gebiet zu infiltrieren. Bewirft sie Gegner mit Niespulver, schränkt es deren Sicht für kurze Zeit enorm ein. Außerdem kann sie in den meisten Missionen eine Geisha-Verkleidung stehlen, mit der sie den Großteil der Feinde ablenken kann, um ihren Verbündeten den Weg frei zu flirten. Der kräftige Samurai Mugen hingegen hat die wohl situativste Ablenkungstaktik, ist dafür aber als einziger in der Lage, feindliche Samurai im Zweikampf zu schlagen. Auch vor größeren Gruppen muss er nicht zurückschrecken und kann ihre Körper besonders schnell verschwinden lassen.

### Eine Aufgabe für die Fleißigen

Die einzelnen Missionen sind sehr um Abwechslung bemüht. So wird in den ersten acht Leveln jeweils ein neuer Gameplay-Twist eingeführt, später werden diese auf neue Art und Weise arrangiert. Dadurch bleibt das Spiel frisch und wird nie zu routiniert.

Wer nach dem Ende der Kampagne, die im ersten Durchlauf zwischen 15 und 20 Stunden einnimmt, noch immer nicht genug hat, kann sich Fleißpunkte in Form spezieller Abzeichen verdienen, derer es jeweils neun pro Mission zu ergattern gilt. Neben den obligatorischen Abzeichen für schnellen Missionsabschluss und dem Meistern auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bietet ›Shadow Tactics‹ durchaus abwechslungsreiche Aufgaben, die mitunter völlig neue Strategien und Planung erfordern. Teilweise dürfen wir keine Gegner töten, nicht durchs Wasser schwimmen oder müssen ohne Aikos Verkleidung auskommen. Wer all diese



Abzeichen sein Eigen nennen will, kann die Spielzeit locker verdreifachen, zumal sie teilweise nicht im selben Durchlauf errungen werden können.



### Fazit

Mimimi Productions hat ein Spiel im Geiste alter Schleich-Taktik-Games erschaffen, das sehr modern daherkommt und sich nicht vor den Klassikern des Genres verstecken muss. Der Ausflug ins Reich der Sonne ist mehr als geglückt und kann erfahrene Taktiker und solche, die es noch werden wollen, überzeugen. Jede Mission weiß die Fähigkeiten der verfügbaren Charaktere geschickt hervorzulocken. Und wenn es ganz knifflig wird, plane ich im großartigen Shadow Mode alle Aktionen meiner Figuren und lasse sie dann auf Knopfdruck gemeinsam zuschlagen - und freue mich, wenn mein Plan aufgeht. Absolute Kaufempfehlung!

| [SEBASTIAN BLUME](#)

### Hat gefallen

- abwechslungsreiche Missionsziele
- fünf Figuren mit individuellen Fähigkeiten
- tolle Schleichmechanik
- angemessene Herausforderung durch drei Schwierigkeitsgrade
- etwas comichaftes Grafik
- super schnelles Speichern und Laden

### Hat nicht gefallen

- Story etwas schlicht und vorhersehbar
- manchmal ein wenig Trial and Error

90%

**Titelangaben**

[Shadow Tactics: Blades of the Shogun](#)

Mimimi Productions

erhältlich für PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Mac OS, Linux