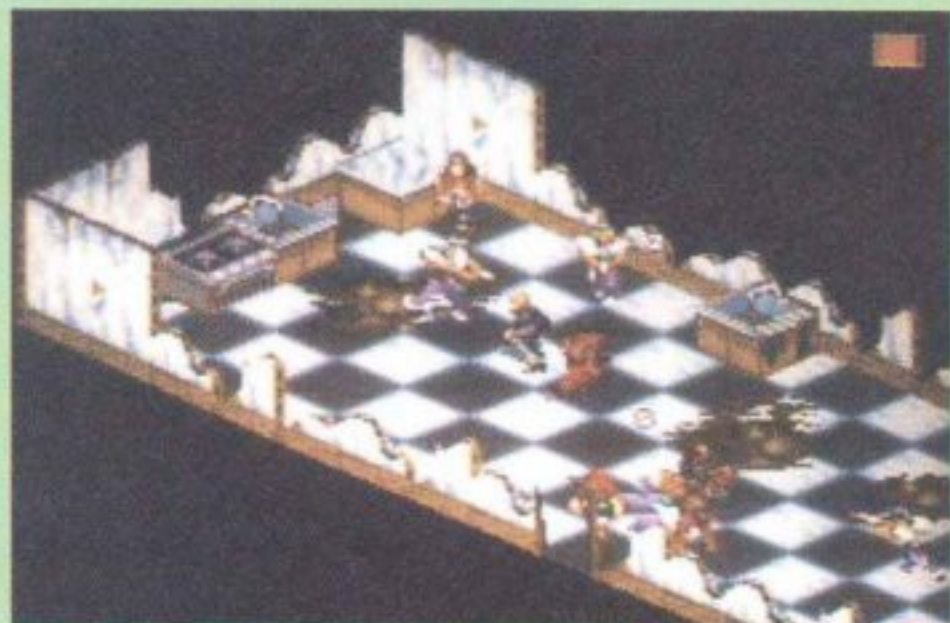


Auf der Flucht



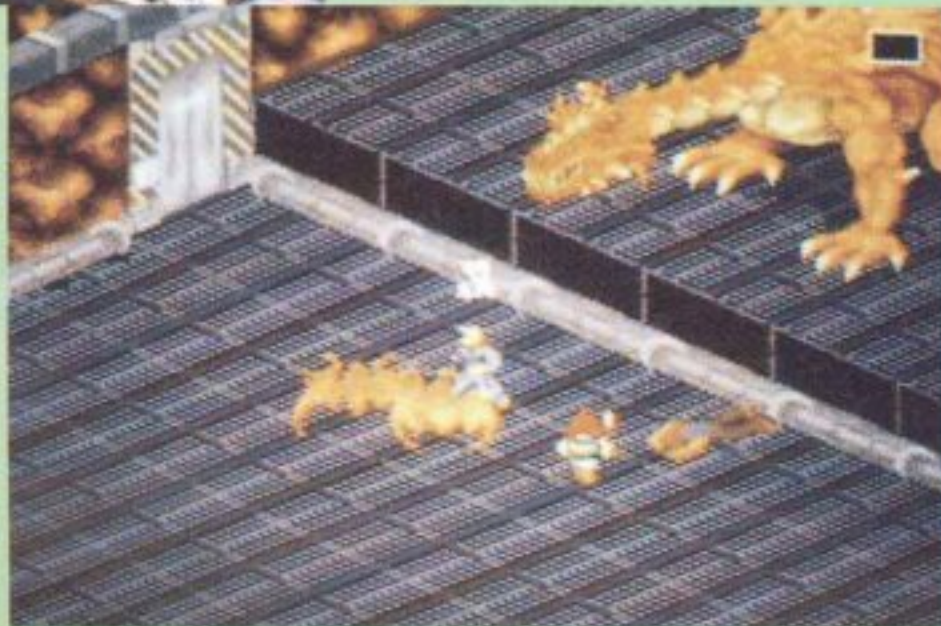
▲ Auf zum fröhlichen Ballern

Ihr kennt sicherlich diese verkorksten Tage, wenn einem nichts gelingen will, man bereits beim Aufstehen denkt, daß man besser im Bett liegen geblieben wäre...

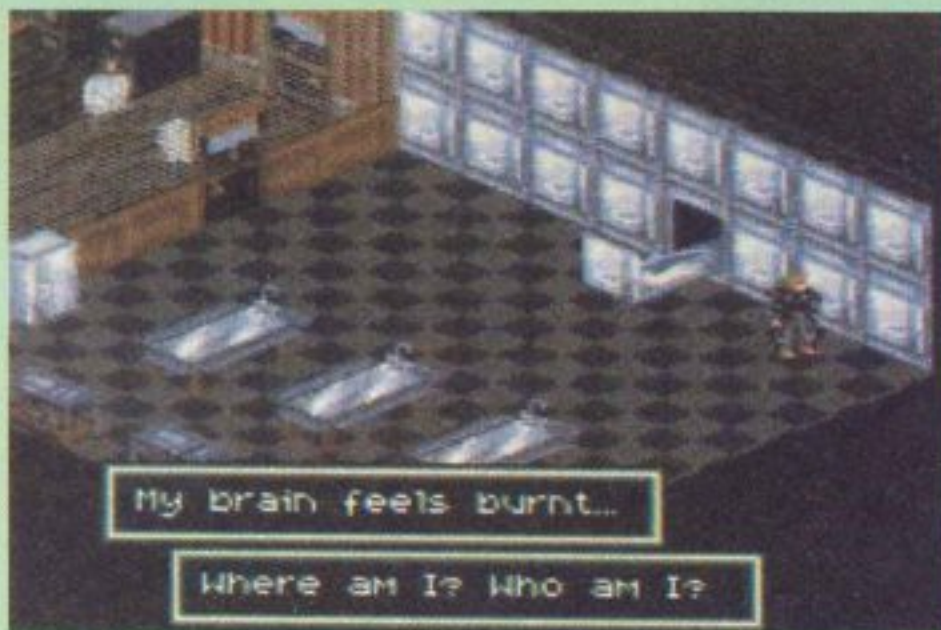
Im Spiel Shadowrun des australischen Labels Beam übernimmst Du die Rolle des Helden Jake und bist auf dem Weg zum nächsten Shadowrun. Deine Heimat ist das Seattle im Jahr 2050, und Du findest Dich eines Morgens in merkwürdiger Umgebung wieder. Was ist das hier eigentlich? Der Schädel brummt, als hätte sich ein Stamm wildgewordener Hornissen einquartiert. Und überhaupt – verdammt kalt hier. Sieht ja fast aus wie 'ne Leichenhalle – nee, sieht nicht nur so aus: Das ist tatsächlich eine Leichenhalle!

Nach dem ersten Schreck pellst Du Dich langsam aber sicher aus der komischen Schublade heraus. Du bist in der Ablage K (für Kasten) des örtlichen Leichenschauhauses gelandet. Was war eigentlich passiert? Langsam kehrt die Erinnerung in Deinen arg gebeutelten Schädel zurück. Richtig, so war's: Du warst gerade auf einem Run, als Dich die verdammten Typen erwisch und Dir mächtig eins übergeben haben. Aber warum dieser Run? Keinen blassen Dunst!

Auch gut, schauen wir uns erst mal die nähere Umgebung an. Du untersuchst das Behältnis, in dem Du eben noch halbtot gelegen hast, und findest einen Zettel. Danach siehst Du Dir die beiden Kühlschränke etwas näher an. Auch hier wirst Du fündig. Du verläßt den ungastlichen Raum – nicht ohne den beiden Leichenhallenfuzzys den absoluten Schreck ihres Lebens zu versetzen – und machst Dich daran zu erkunden, was ei-



▲ Achtung, Flugdrache von rechts



▲ Ob man sich so besser frischhält?



▲ So'n Überzeuger ist schon nicht schlecht

SHADOWRUN

System: SuperNES, VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Beam Australien/Data East, USA, Muster von: LaserBeam, England.

gentlich passiert ist und warum Du ein Datjack in Deinem Schädel hast. Fragen über Fragen, auf die Du eine Antwort finden mußt.

Shadowrun ist ein Rollenspiel mit einer Menge Adventure-Charakter – eine fast perfekte Mischung aus Action und Strategie mit vielen Rätseln, die es zu lösen gilt. Der Held des Spiels, Jake Armitage, ist ähnlich wie im Film "Bladerunner" Kopfgänger und Detektiv zugleich. Demzufolge dreht sich auch eine der Hauptaufgaben darum, den Gegnern den Garaus zu machen, will man nicht selbst unter die Räder kommen und ins Gras beißen.

Du bewegst Dich in einer dreidimensionalen Stadtlandschaft, wobei die fiktive Kamera von schräg oben das Geschehen betrachtet. Die Kommunikation mit den übrigen Spielfiguren läuft interaktiv ab, das heißt, der Spieler spricht mit seinem Gegenüber, greift jeweils immer das Fettgedruckte auf und kann weitere Fragen dazu stellen.

Shadowrun eignet sich nicht unbedingt für Einsteiger in das Genre, dafür ist der Schwierigkeitsgrad doch schon etwas hoch angesetzt. Wer sich aber auskennt, findet reichlich Spaß. Das Spiel besteht zwar nur aus einem Level, dafür aber aus einem riesengroßen. Die Story ist wie aus einem Guß, und das Ganze wird durch den absolut passenden Sound gut untermalt. Die Grafik könnte für meine Begriffe etwas besser sein (sie ist mir ehrlich gesagt etwas zu grob und pixelig), aber sie trübt meinen Gesamteindruck vom Spiel nur wenig. Vielleicht wird ein wenig zu viel gemetzelt. Das Gameplay selbst hat mich ansonsten voll überzeugt. Diese Superumsetzung des bekannten Rollenspiels wird sicherlich zahlreiche Freunde finden.

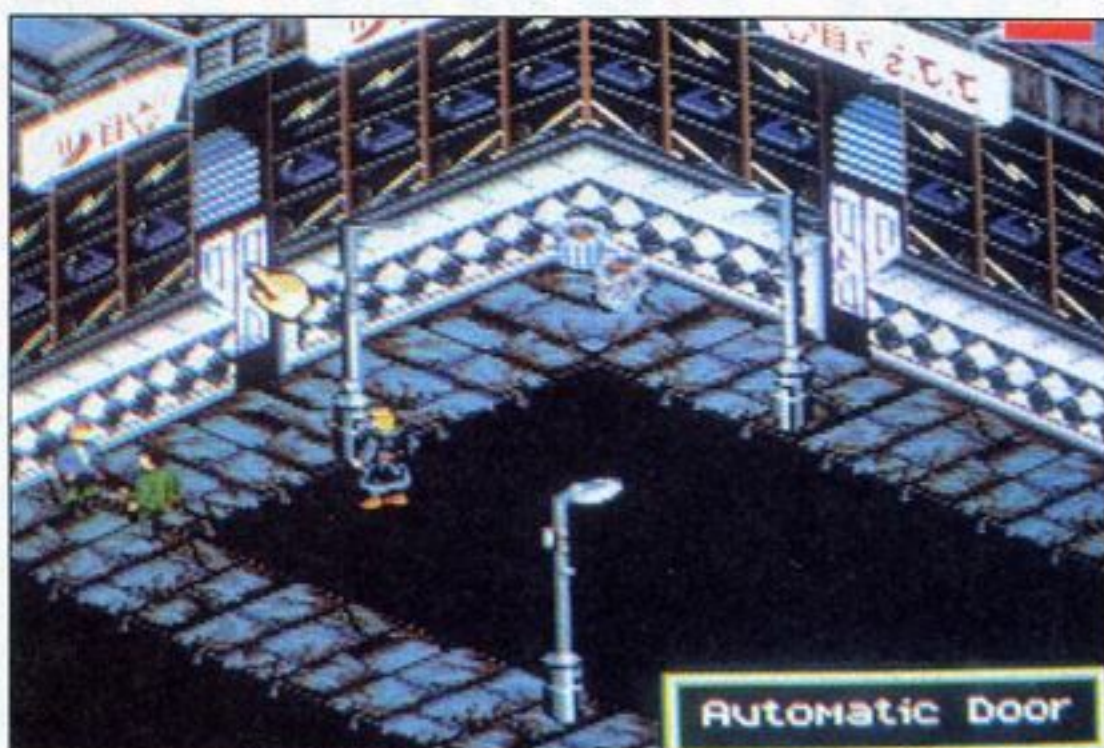
vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Steuerung.....	11
Handlung.....	11
Atmosphäre.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

Schattenspiele



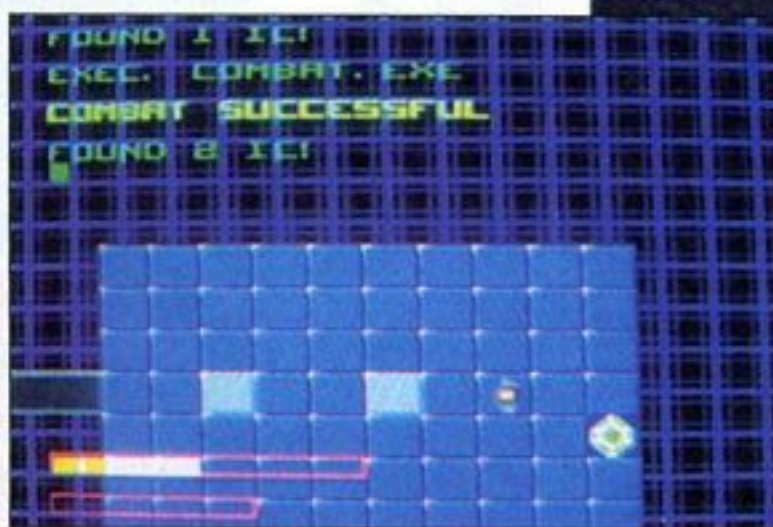
Einkaufen in 60 Jahren: Alles japanisch und vollautomatisch.

Shadowrun

Das von Jordan K. Weisman entwickelte und mit Preisen überhäufte Rollenspielsystem *Shadowrun* gehört ohne Zweifel zu den besten Szenarien der Rollenspielwelt: Die Mischung aus Fantasy und High-Tech à la "Neuromancer" ist unwiderstehlich und bietet nicht nur Stoff für Brettrollenspiele. Mittlerweile existieren fünf deutschsprachige Romane (weitere sind in Vorbereitung: Heyne Verlag) und etliche *Shadowrun*-Quellenbücher (Fantasy Productions). Die australischen Super-NES-Programmierer von Beam Software liefern jetzt das passende Videospiel.

Wie nicht anders zu erwarten, schlüpfen wir in die Rolle eines SIN-losen Runners und

schleichen uns durch die Endzeitwelt: Der gute Jake Armitage wird auf offener Straße geeket (gemeuchelt) und findet sich alsbald in einem Leichenschauhaus wieder. Netterweise nahm ihn kurz nach dem Überfall ein Hundeschamane unter seine Fittiche und



In Beam Softwares *Shadowrun* steckt wesentlich mehr, als es anfangs scheint. Unspektakuläre Grafik, ein recht oberflächliches Kampfsystem und fuzzelige Sprites bremsen die Motivation zu Beginn flüchtig. Seid Ihr jedoch erst einmal in die grandiose Story involviert, ist der *Shadowrun*-Fan nicht mehr vom Modul wegzureißen. Ohne Frage haben sich die Programmierer in Sachen Storyline nicht zu knapp bei Robert N. Charrettes *Shadowrun*-Trilogie "Geheimnisse der Macht" bedient. Die *Shadowrun*-Rätsel passen sich wunderbar in das Rollenspieluniversum ein und sind durchgehend logisch,



wenn auch manchmal etwas sehr knackig. Hauptsächlich motivierend sind dabei ohne Frage die ständig neu zu entdeckenden Stadtteile Seattles und die schon erwähnte Story. Mit jedem Gespräch und Matrix-Besuch erfahren wir mehr über unsere Feinde und über die

üblen Machenschaften derselben. Für einen nächsten Teil erwarten wir fetzigere Grafik und ein verbessertes Kampfsystem. *Shadowrun*-Fans und potentielle Cyberpunks kommen um den Kauf dieses umfangreichen und gehaltvollen Rollenspiels jedoch nicht herum. Es gibt zur Zeit kein besseres Sf-Rollenspiel fürs Super NES.



Octopussi: Unsere Miniparty im Kampf gegen den Herrn der Tinte (oben).

Grafisch schlicht: die Matrix (links).

blies ihm wieder etwas Leben ein. Erfolgreich aus der Kühltruhe ausgebrochen, macht Ihr Euch auf den Weg, Eure Mörder und die dunklen Hintermänner zu entlarven. So schliddert Ihr im Verlauf des Spiels in eine Geschichte, von

Was ist Shadowrun?



Es ist Weihnachtszeit, und die Welt hält den Atem an. Am 24. Dezember 2011 endet nach den Mayas die 5200 Jahre währende "Lange Zählung" und Magie kehrt auf die Welt zurück. Aus den Tiefen des Fujijama erwacht am Heiligen Abend der erste Drache. Im Gleichschritt mit der Goblinisierung (erstes Erscheinen von Meta-Menschen: Orks, Trolle, Zwerge, Elfen) greift die Magie um sich. Howlin Coyote, ein Indianer und Schamane, führt nach dem großen Geistertanz seine Gefolgsleute aus den Umerziehungszentren. Die Magie ist weltweit präsent – es existieren einerseits Magier und Schamanen, andererseits magische Fabelwesen und Monstrositäten. Im Zuge der tiefgreifenden Veränderungen schwankt die Welt zwischen nuklearen Techtelmechteln

und einem verheerenden politischem Chaos. Die technische Entwicklung erreicht 2050 ihren Höhepunkt. Das Cyberdeck der fünften Generation kommt auf den Markt. BTL-Chips (Better than Life) lösen den Video-Nachfolger SimSinn ab. Die Wirtschaft wird von japanischen Konzernen und multinationalen Konglomeraten (unter Führung Nippons) kontrol-

liert. Die sozialen Unterschiede sind riesig, wobei sich die Menschheit grob in zwei Klassen einteilen lässt: SIN-lose Menschen und solche, die eine SIN (System Identification Number) ihr Eigen nennen. Letztere sind registriert, erstere existieren offiziell nicht. So rekrutiert sich die gesamte Unterwelt aus SIN-losen Kriminellen: Shadowrunner, BTL-süchtige Diebe

und Gangs. Gangs beherrschen in der Regel ihre Territorien im Sprawl, terrorisieren die Anwohner und duellieren sich regelmäßig mit der Nachbar-gang. Shadowrunner fristen ihr Leben als "käufliche" Kriminelle. Die meist in kleinen Banden organisierten Runner erledigen gegen gute Bezahlung diverse schmutzige Jobs für jedermann. Von Wirtschaftsspionage über Sabotage bis zum geeken (meucheln) diverser Personen ist alles käuflich. Dabei rekrutiert sich der kleine Verein aus mindestens einem Decker, einem Magier oder Schamanen und diversen Muskeln (meist vercyberte Straßensamurai). Der Decker sorgt während des Runs für Rückendeckung aus der Matrix und deaktiviert z.B. Alarmanlagen. Der Rest der Mannschaft übernimmt den härteren Part.



Der Elf links gehört zu den teuersten Deckern. Unsere Ex-Freundin rechts steht unter Telefonterror.

der Ihr als kleiner Runner lieber die Finger lassen solltet, wären da nicht einige rätselhafte Vorgänge, die Euer Interesse wecken. So funktioniert Eure Datenbuchse nicht mehr, das Thema Hund spielt eine immer größere Rolle und ein multinationaler Konzern mit einem Drachen an der Spitze ist an Eurem erneuten Dahinscheiden interessiert.

Erst gegen Ende erfahrt Ihr endlich, daß in Euch ein kräftiger Hundeschamane steckt,

Ihr als Kurier für das neueste AI-Programm (Artificial Intelligence) dient und als Absicherung ein Cortex-Bömbchen als "Einmal-Lesen-Versicherung" in Eurem Schädel tickt.

Auf dem Weg durch die isometrisch dargestellten Straßenzüge löst Ihr die verschiedensten Rätsel, kämpft in Echtzeit gegen diverse Unholde oder heuert Euch Muskelmänner, Decker oder Magier an. Natürlich besucht Ihr auch die Matrix, in der Ihr Informationen

oder Geld beschafft und Fahrstühle aktiviert. Das Geld legt Ihr in Waffen oder Items an.

Die während der Kämpfe erworbenen Erfahrungspunkte werden in *Shadowrun* durch Karma-Punkte ersetzt, mit denen Ihr Eure Eigenschaften kräftig aufbessert. Begebt Ihr Euch zu Bett, erholt sich Jake nicht nur, sondern darf auch bis zu drei verschiedene Spielstände speichern und seine Fähigkeiten via Karma kräftig aufmöbeln.

kn

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Beam/Data East

Zirka-Preis: 130 Mark

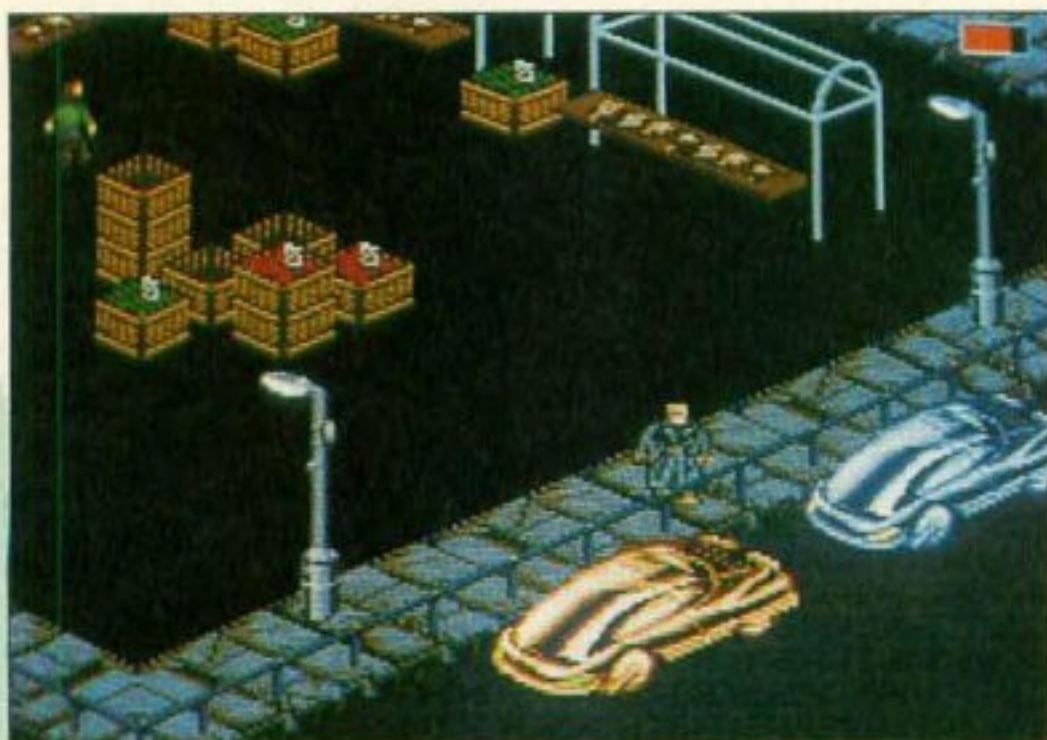
Testmuster: Eigenimport

SUPER NES 74%

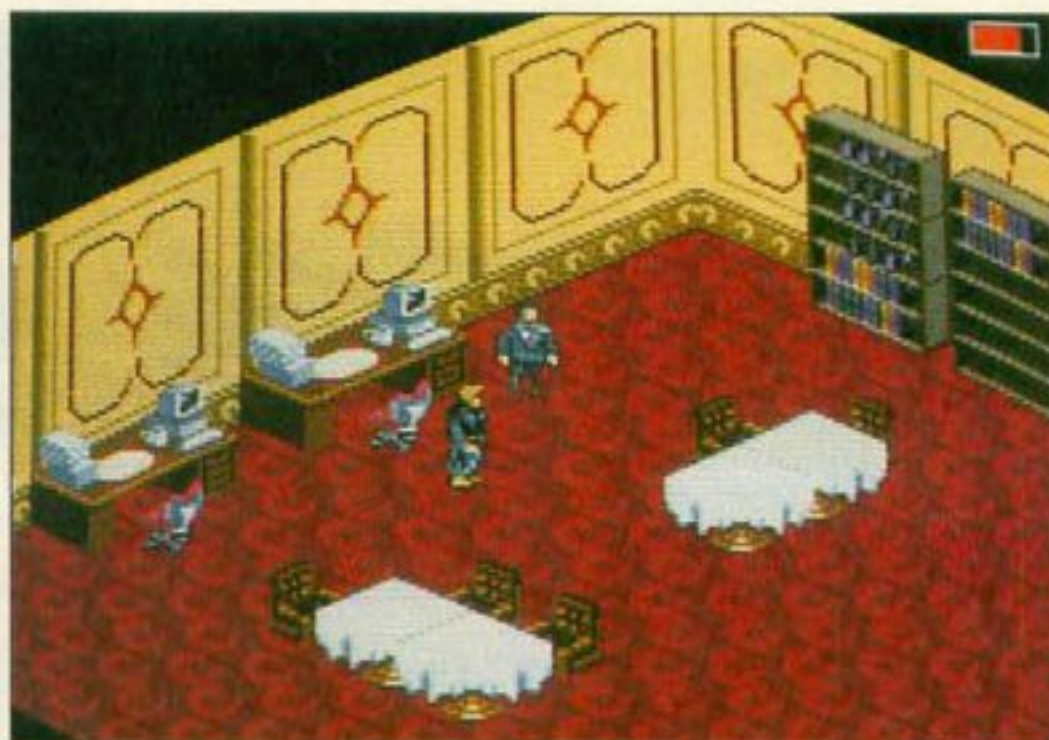
Grafik: 47% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer

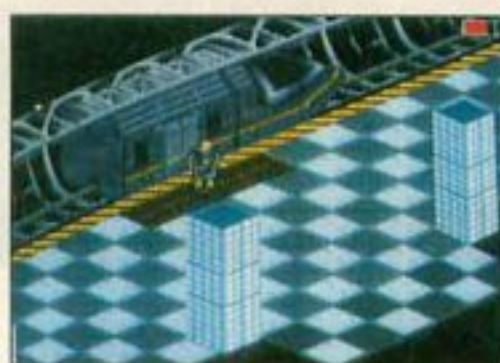
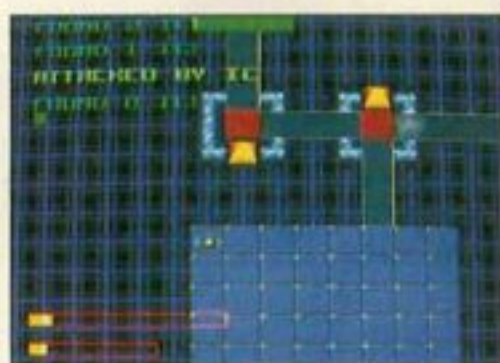
Besonderheiten: Batterie, US-Import



Markt & Technik: Mami fährt mit HighTech zum Einkaufen



Sogar höchst konservative Vampirfürsten arbeiten schon mit dem Pentium auf dem Schreibtisch



Die Erfolge Eurer Kämpfe, neue Errungenschaften und Fortschritte könnt Ihr auf dem Statusbildschirm verfolgen

Wir befinden uns inmitten einer wilden Zukunftsvision, 50 Jahre nach der Wende zum neuen Jahrtausend: Die Straßen von Seattle sind ein heißes Pflaster geworden. Shadowrunner erledigen für die richtige Summe jeden Auftrag. Diese skrupellosen Typen kommen in den verrücktesten Farben, Formen und Gewichtsklassen vor: Von Cyborgs über Orks bis hin zu Zauberern ist hier alles und jeder vertreten. Nach einem Jahrhunderte währenden Schlaf sind die Schrecken des Mittelalters, die Zwerge, Trolle, Orks und Halbwesen unserer Alpträume zu neuem Leben erwacht und nehmen ihren erbitterten Kampf gegen die Fesseln der Technologie auf.

In Eure Hände wird das Schicksal und die Steuerung von Jake Armatage, einem Shadowrunner, gelegt. Jake erwacht mit Gedächtnisschwund und schweren Schäden an seinem im Gehirn integrierten Cybersystem. Eure Aufgabe ist es nun, Jakes Geschichte aus diversen Puzzlestücken zusammenzusetzen und ihn seiner Bestimmung

zuzuführen. Ihr durchkämpft das Stadtgebiet Seattles auf der Suche nach Jakes Widersacher, dem gefürchteten Dämon Drake. In der gewitzten Mischung aus Adventure und Rollenspiel bestimmt Ihr die Formung Eures Heldenprites mittels eines Statusbildschirmes, auf dem durch Kampferfahrung gesammelte "Karmapunkte" in verschiedene Fähigkeiten investiert werden. Auf diese Weise können Widerstandskraft, Stärke, Charisma, Geschick im Umgang mit Waffen sowie magisches Können perfektioniert werden. Mit Nuyen, dem Zahlungsmittel der Zukunft, werden stärkere Waffen, Rüstung und neues Equipment für Euer Cybersystem erworben. Ihr könnt damit auch Söldner oder Decker anheuern und in Eure Dienste stellen. Decker besitzen die Fähigkeit, in Computersysteme einzudringen und

dem System wichtige Informationen zu entlocken. Mit der entsprechenden Ausbildung könnt Ihr diese abgedrehte Reise auch selbst wagen.

gut

Obwohl die Atmosphäre des Buches und des Papierrollenspiels einigermaßen eingefangen wurde, kann das Videospiel wegen Längen im Verlauf und Umständlichkeiten bei der Steuerung nicht voll überzeugen. Aufgrund des immensen Spielumfangs dürfen kleine Lieblosigkeiten in der grafischen Gestaltung verziehen werden. Musikalisch ist alles im Lot: Spannend bis hintergründig fies werden die Szenarien passend unterlegt. Sieht man

einmal von diversen Unzulänglichkeiten ab, bleibt ein für Konsolenverhältnisse recht ungewöhnliches Spiel mit "Bladerunnercharme", das alleine schon durch diese Tatsache Euer Interesse wecken sollte. fh

Spieletyp: Hersteller: Data East Testversion von: Bastion Anzahl der Spieler: 1 Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

69%

Grafik

71%

Musik

52%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**

