



STARTSEITE / SHADOWRUN RETURNS



Shadowrun Returns

QUELLE: HAREBRAINED SCHEMES

## Shadowrun: Unser Retro-Special zur oft vergessenen Cyberpunk-Ikone

Man kann wohl mit Fug und Recht behaupten, dass Cyberpunk momentan so im Trend ist wie noch nie zuvor. Folglich wird auch so viel wie noch nie über das dystopische Genre gesprochen und debattiert, zudem vergeht keine Woche ohne Neuigkeiten zu Cyberpunk 2077. Im Schatten des riesigen Projekts aus Polen findet ein großartiges Cyberpunk-Franchise allerdings kaum noch Erwähnung, und das zu Unrecht. Wir blicken zurück auf Shadowrun!

**MORITZ SCHMIDTKE**

Autor

& **LUKAS SCHMID**

Redakteur

01.08.2020

um 09:00 Uhr

Eigenen Artikel schreiben

### Schnäppchen

2 von 3


**NEUE AKTION** Age of Wo  
 Planetfall Deals  
 (u. a. A) gamesplanet.com


Gameserver von 4players



PCGH-Premium-PC 20... 0!

(A) pcgameshardware.de

alle Schnäppchen

Willkommen in einer Welt gezeichnet von flackernden Neonlichtern und Gebäuden aus Chrom, beherrscht von korrupten Großkonzernen, denen im Streben nach Macht kein Mittel zuwider ist; einer Welt, in der Leute ihre Körperteile durch kybernetische Erweiterungen ersetzen, doch den Schattenseiten des immensen Fortschritts immer mehr zum Opfer fallen. Willkommen in der Zukunft, rau und unbarmherzig.

### Inhaltsverzeichnis

#### Seite 1 Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, Teil 1

- 1.1 Aller Anfang ist schwer
- 1.2 In dieser Welt ist alles möglich
- 1.3 Ein grenzenloses Skill-System

#### Seite 2 Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, Teil 2

- 2.1 Tomanschalter, Drachen und Intrigen in Hong Kong
- 2.2 Nur was für Bücherwürmer?
- 2.3 Such dir Deckung, Chummer!

#### Seite 3 Bildergalerie zu "Shadowrun: Die Neuerfindung eines Genres - unser Rückblick"

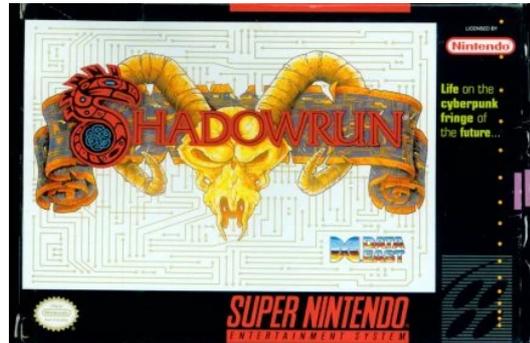
Klingt doch nach einer ansprechenden Prämisse für ein spannendes Videospiel, oder? Dazu nehme man noch umfangreiche Charakterindividualisierung, mehrere Herangehensweisen in den verschiedenen Quests, Hacker, die sich außerkörperlich in die Matrix begeben können und futuristische Söldner, die von Fixern auf gefährliche und oftmals gewalttätige Aufträge geschickt werden. Wer denkt, wir reden hier von Cyberpunk 2077, der irrt! Denn auch, wenn das Genre mit dem Werk der Witcher-Macher CD Projekt Red einen ordentlichen Schub erhalten dürfte, so gehen die Wurzeln der Cyberpunk-Videospiele und der Cyberpunk-Ästhetik an sich viel, viel weiter zurück. Und Shadowrun spielte hier im Fahrwasser von **Blade Runner**, **Ghost in the Shell** und Co. eine sehr gewichtige Rolle.

## Shadowrun Returns: Hands-on-Test zum Retro-Rollenspiel im Video



### Aller Anfang ist schwer ▲

Vor allem bekannt ist **Shadowrun** als **Pen&Paper**, also als klassisches Tabletop-Rollenspiel, dessen Welt und Charaktere allein durch das vorgegebene Regelwerk und die Phantasie des Spielleiters sowie der Spieler erschaffen werden. Seine Erstveröffentlichung feierte Shadowrun schon im Jahre 1989, mittlerweile umfasst das Pen&Paper stolze sechs Editionen sowie zahlreiche Taschenbücher und Romane von verschiedensten Autoren. Im Jahre 1993 erschien schließlich erstmals ein Shadowrun-Videospiel für das



Sein Videospiel-Debüt feierte Shadowrun bereits 1993 auf dem SNES. Hinter den Kulissen lief die Entwicklung alles andere als reibungslos.

Quelle: Nintendo

SNES. Dieses basierte lose auf dem ersten Roman innerhalb dieses Universums namens "Never Deal with a Dragon", geschrieben von Robert N. Charrette, der zu den Mitschöpfern des Kosmos zählt. Der Spieler schlüpft hier in die Rolle von Jake Armitage, der im wesentlich jüngeren Titel Shadowrun: Returns (jetzt kaufen [a](#) \*/ [GAMESPLANET](#) 13,49 €\*) ebenfalls auftaucht. Armitage hat seine Erinnerungen verloren, nachdem ein unbekannter Täter versucht hat, ihn auszuschalten. Folglich begibt er sich auf die Suche nach seinem (Fast-) Mörder und versucht, sein verlorenes Gedächtnis wiederzuerlangen. Dabei kann Jake im Gespräch mit NPCs ihm unbekannte Worte aufschnappen, die er danach in den Dialogen mit anderen Charakteren hinterfragen kann, um so an neue Informationen zu gelangen. Dieses Konzept bildet den Kern des Storytellings.

Die Entwicklung des Videospiel-Debüts von Shadowrun lief allerdings alles andere als reibungslos ab. Die Geschichte von Shadowrun beginnt beim australischen Entwicklerstudio Beam Software, heute Krome Studios Melbourne. Die Arbeiten am SNES-Shadowrun begannen dort im Jahre 1989, also schon im selben Jahr, in dem auch das zugrundeliegende Pen&Paper gerade erst sein Debüt feierte. Adam Lanceman, zu jener Zeit Teil des Management-Teams der Firma, kaufte die Lizenz für das Tabletop-RPG vom damaligen Publisher FASA, geleitet wurde der Entwicklungsprozess daraufhin von Gregg Barnett. Letzterer verließ Beam Software jedoch mitten in der Entwicklung und wechselte zu Perfect Entertainment in Großbritannien. Die Entwicklung kam daraufhin zum Erliegen, bis das Studio einen neuen Lead Designer einstellte, der Barnetts Rolle übernahm. Paul Kidd, selbst ein leidenschaftlicher Rollenspiel-Fan und daher vertraut mit Shadowrun, sorgte dafür, die Qualitäten des Tabletops und vor allem das Storytelling in ein Videospiel zu übertragen. Zudem änderte er gemeinsam mit dem Programmierer Jeff Kamenek den eigentlich düsteren und ernsten Ton der Serie, indem er den Dialogen einige komödiantische Elemente hinzufügte. Doch die Zeit drängte.

Trotzdem das Projekt einige Zeit auf Eis gelegen hatte, bestand der zuständige Publisher **Data East** auf eine Einhaltung der gesetzten Deadline. Demnach musste dem Team um Kidd die Fertigstellung des Spiels in nur fünfeneinhalb Monaten gelingen. Und das war nicht das einzige Problem. Kidd sagte hierzu rückblickend: "Beam Software war ein Irrenhaus, eine Senkgrube voller schlechtem Karma und bösen Schwingungen. Es war ein regelrechter Krieg im Team. Oldschool-Entwickler, die einfach nur gute Spiele machen wollten, wurden von einem Haufen Management-Terror zerdrückt. Das war keine 'kreative Partnerschaft' mehr, das war nur noch 'wir gegen die'. Die Leute fühlten sich kreativ und emotional von ihrem Projekt geschieden." Laut Kidd wurde alles nur rechtzeitig fertig, da viele Angestellte einfach nicht mehr an Firmenmeetings und Workshops teilnahmen und sich alle Mühe dabei gaben, das Management von Design-Entscheidungen fernzuhalten.



Im 1993er-Shadowrun begeben wir uns in Seattle als Jake Armitage auf die Suche nach unserem vermeintlichen Mörder.

Quelle: [PC Games](#)

All den Turbulenzen zum Trotz wurde das SNES-Shadowrun schließlich nicht nur fertig, sondern auch für damalige Verhältnisse richtig gut. Zumindest aus den Reihen zahlreicher **Kritiker kam dem Titel eine Menge Lob** entgegen und auch einige Auszeichnungen konnte das Studio für seine Arbeit einheimen. Auch einige treue Fans konnte man für sich gewinnen, die sogar über viele Jahre hinweg im Steam-Workshop **an einem Reboot des Originals** in der Optik der neueren Shadowrun-Ableger arbeiteten. Kommerziell hingegen ging das SNES-Spiel leider unter. Zum Glück aber war das nicht das Ende der Geschichte. Schon im nächsten Jahr veröffentlichten BlueSky Software ein weiteres Shadowrun-Spiel auf dem Sega Genesis. Inzwischen umfasst Shadowrun in Sachen Games ganze acht Ableger, darunter auch ein Online-Spiel namens Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown, dessen Server allerdings 2018 vom Netz gingen. Näher beschäftigen wollen wir uns aber mit den jüngsten drei Titeln **von Harebrained Schemes**, sind diese doch mit Blick auf ihr Gameplay und ihre Optik wesentlich zeitloser und sogar heute noch sehr gut spielbar, auch für weniger nostalgische Zocker.

### In dieser Welt ist alles möglich ▲

Bevor wir uns nun aber auf die Spiele stürzen, ist es wichtig zu wissen, was das Shadowrun-Universum eigentlich so besonders macht. In der nach dem Mayakalender angebrochenen sogenannten "Sechsten Welt" ist die Technologie zwar sehr weit fortgeschritten, neben dieser technischen Entwicklung kehrte jedoch im Rahmen eines Ereignisses, dass weithin "Das Erwachen" genannt wird, auch die Magie in die Welt zurück. Einige Menschen wurden als Zwerge, Elfen, Orks oder Trolle geboren oder dazu verwandelt, was innerhalb der Welt auch abfällig als "Goblinisierung" bezeichnet wird. Währenddessen lernen Schamanen zu zaubern, indem sie mit ihren Naturgöttern in Kontakt treten. Für die Konzerne, vor allem in der Kriegsführung, sind die Magier und Schamanen im Laufe der Zeit unverzichtbar geworden. Auch andere Fantasy-Wesen wie etwa Vampire, Dämonen und Drachen kehren in die fortschrittliche Welt zurück. Letztere sind nicht einfach nur brandgefährliche Bestien, die ganze Landstriche ausradieren können, sondern auch hochintelligente Wesen, die aufgrund



Verglichen mit Returns und Dragonfall machen Hong Kongs neonbeleuchtete Ecken einen fast noch bunteren Eindruck.

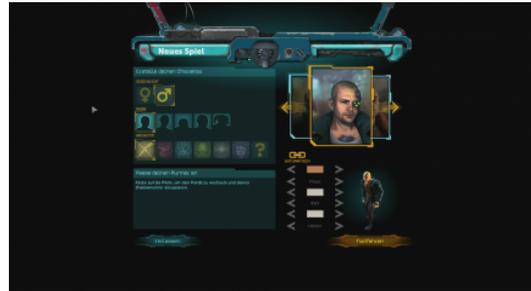
Quelle: [PC Games](#)

ihrer Überlegenheit die Führung mancher Konzerne und sogar Staaten übernommen haben. Dazu zählt etwa Lofwyr aus Essen, der als das reichste Wesen der Welt angesehen wird.

Was zunächst nach einem sehr wilden Genre-Mischmasch klingt, ist in der Praxis ein wahrer Geniestreich. Dieser Mix erlaubt es den Erschaffern nämlich, jede Art von Geschichte zu erzählen, ohne dass sie sich thematisch im Kontext dieser Welt fehl am Platz anfühlt oder unglaubwürdig wirkt. Ein Kampf gegen einem Dämon aus einer anderen Dimension? Okay. Einen Konzern ausspionieren, indem wir uns virtuell durch den Cyberspace kämpfen und Daten sammeln? Warum nicht. Einen "Drogenring" zerschlagen, der Simulations-Chips mit den Erinnerungen von Mordopfern an seine Kunden verkauft? Ja, geht auch. Von mystischen Fantasy-Geschichten über abgefahrene Sci-Fi-Stories bis hin zum klassischen Gangster-Drama hat Shadowrun alles zu bieten. Mehr noch, verknüpft es diese verschiedenen Einflüsse im Laufe jeder Story und jeder Mission äußerst geschickt. An den Anblick von Gangster-Orks mit Roboterarmen muss man sich dennoch erst einmal gewöhnen.

## Ein grenzenloses Skill-System

Bevor wir uns in die Geschichte von Shadowrun Returns stürzen, des ersten Teils der neuen Trilogie erstellen wir uns zunächst einen Charakter, wobei wir zwischen allen humanoiden Rassen frei wählen können. Mensch, Elf, Zwerg, Ork oder Troll stehen uns demnach zur Auswahl. Optisch können wir unseren Charakter ebenfalls anpassen, wenngleich dieser Editor nicht allzu umfangreich daherkommt. Außerdem können wir uns eine Klasse aussuchen, darunter etwa den im Nah- und Fernkampf versierten Street-Samurai, den Decker, der mit Hilfsmitteln und Fähigkeiten für das Navigieren und Kämpfen im Cyberspace startet, oder Schamanen und Magier. Dieses Klassensystem ist aber eher mit einem Dark Souls zu vergleichen, soll heißen: unsere anfängliche Wahl gibt uns ein paar Bonuspunkte auf die Kern-Attribute der jeweiligen Klasse, im Spielverlauf können wir aber auch jede andere Fähigkeit aufwerten und verbessern.



Zu Beginn wählen wir Geschlecht, Rasse und Klasse aus. Auch ein Porträt unseres Charakters können wir festlegen.

Quelle: [PC Games](#)

Das Attribut- und Skillssystem ist ziemlich umfangreich und wirkt anfänglich sogar erschlagend. Zunächst verfügt unser Charakter über Kernattribute wie etwa Schnelligkeit, Stärke, Charisma, Intelligenz usw. Diese unterteilen sich jeweils noch in verschiedene Untergruppen, Schnelligkeit etwa teilt sich auf in die Rubriken Fernkampfwaffen und Ausweichen. Diese untergeordneten Fähigkeiten splitten sich erneut, so finden wir unter Fernkampfwaffen beispielsweise Talentbäume für den Umgang mit Schrotflinten, Pistolen und Gewehren. Ein untergeordnetes Attribut können wir nur soweit aufleveln wie unser Hauptattribut. Das heißt, um unsere Fähigkeit im Umgang mit dem Gewehr auf Stufe neun bringen zu können, muss im Vorhinein Schnelligkeit bis Stufe neun aufgelevelt werden, ebenso wie die Gruppe Fernkampfwaffen.

Zur Verbesserung unserer Attribute benötigen wir Karma-Punkte. In der Charaktererstellung steht davon bereits eine gewisse Anzahl zur Verfügung, später bekommen wir für jede erfolgreich gemeisterte Situation Punkte. Der Preis für die Verbesserung ist dabei der Stufe des jeweiligen Attributs entsprechend, um also Fernkampf von Stufe acht auf Stufe neun zu bringen, benötigen wir entsprechende neun Karma-



Anfangs erschlagend ist das ziemlich umfangreiche Levelsystem. Hier müssen wir unsere Karma-Punkte klug einsetzen, um uns nicht verskillen.

Quelle: [PC Games](#)

Punkte. Dieses ziemlich komplexe System erlaubt es uns, in Sachen Fähigkeiten unseren ganz eigenen Charakter zu erschaffen. Ob nun ein Schusswaffen-Narr mit Schamanen-Zaubern oder ein begabter Hacker mit zerstörerischen Magie-Skills, in der Charakterentwicklung sind uns keine Grenzen gesetzt. Jedoch sollte man sich die Investition der Punkte dennoch gut überlegen. Wenn man in jedes Talent zu investieren versucht, kann unser Charakter schließlich alles ein bisschen, aber nichts so richtig. Das fällt uns in den späteren Kämpfen mächtig auf die Füße.



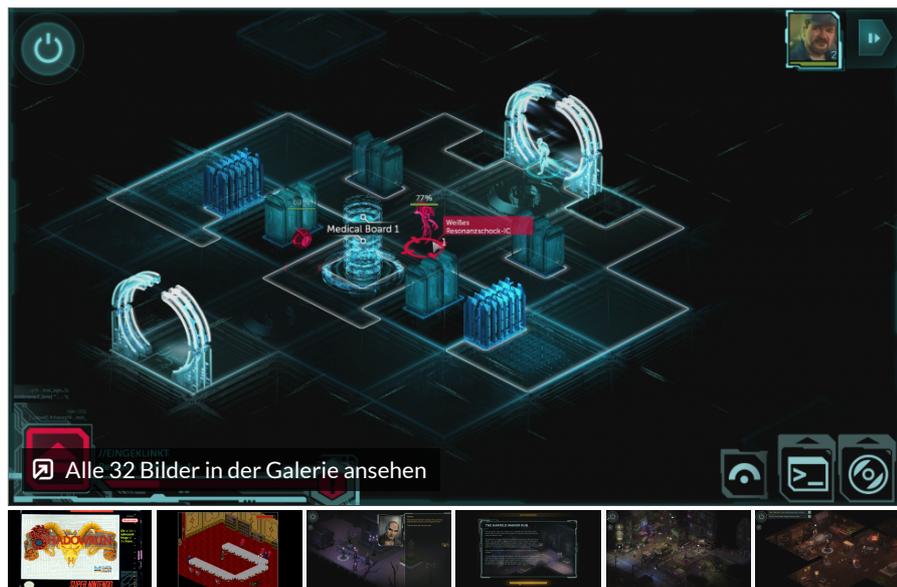
### Unterstützt PC Games – es dauert nur eine Minute. Danke!

Alle Leser bekommen bei uns täglich kostenlos News, Artikel, Guides, Videos und Podcasts zu ihren Lieblingsspielen. Bislang haben wir diese Seite über Werbung finanziert und möglichst frei von Clickbaits oder Bezahl-Artikeln gehalten, doch seit COVID-19 wird das zunehmend schwieriger. Viele Unternehmen kürzen oder streichen für 2020 ihre Werbebudgets. Budgets, auf die wir leider angewiesen sind, wenn wir PC Games auch in Zukunft in gewohnter Form kostenlos anbieten wollen.

Aus diesem Grund wenden wir uns jetzt an euch. Ihr könnt uns als PC Games-Supporter dabei unterstützen, dass wir unsere Inhalte auch weiterhin in gewohnter Form kostenlos anbieten können, ohne eine Paywall einzuführen oder Clickbait-News à la "Und ihr werdet nicht glauben, was dann passierte..." zu veröffentlichen. Jeder Beitrag, ob groß oder klein, ist wertvoll.

Jetzt unterstützen

*Wir danken euch jetzt schon im Voraus.*



Shadowrun: Unser Retro-Special zur oft vergessenen Cyberpunk-Ikone [Quelle: PC Games]

## Außerdem beliebt bei PC-Games-Lesern



### Wochendeals bei Gamesplanet: Imperator: Rome, Sudden Strike 4, Shadowrun Returns - viele PC-Spiele im

Gamesplanet Wochen-Angebote: Imperator: Rome für 25,99€, Sudden Strike 4 für 4,99€, Europa Universalis für 9,99€ #werbung



### Shadowrun Returns: Taktik-Rollenspiel für kurze Zeit kostenlos

Wenn ihr schon immer mit dem Taktik-Rollenspiel Shadowrun Returns geliebäugelt habt, solltet ihr schnellstmöglich dem Humble Store einen Besuch abstatten.



## Shadowrun Returns: Neues Kickstarter-Projekt Shadowrun: Hong Kong enthüllt - Start im Januar

Nach Shadowrun Returns und Shadowrun: Dragonfall, startet im Laufe des Januars eine Kickstarter-Kampagne zur Finanzierung von Shadowfall Hong Kong. Details zum Spiel verrät Entwickler Harebrained Schemes bislang jedoch:

Seite 1 **Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, Teil 1**

Seite 2 **Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, Teil 2**

Seite 3 **Bildergalerie zu Shadowrun: Die Neuerfindung eines Genres - unser Rückblick**

**nächste Seite >**

Zurück

1

2

3

Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, ▾

Weiter

(\*) Affiliate-Links haben wir mit einem Sternchen gekennzeichnet. Wir erhalten für einen Kauf über unseren Link eine kleine Provision und können so die kostenlos nutzbare Webseite teilweise mit diesen Einnahmen finanzieren. Für den User entstehen hierbei keine Kosten.



Es gibt **20** **Kommentare zum Artikel**

[Login](#) | [Registrieren](#)

Logg dich jetzt ein und schreibe deinen Kommentar!



Von **MRFOB** Erfahrener Benutzer

Habe das P&P ein paar mal gespielt. Fand es eigentlich auch ganz cool, war aber dann leider schon zu einem Zeitpunkt, als sich unsere P&P Gruppe langsam eh schon aufgelöst hatte. Darum hatten wir auch nur ein paar Sessions gespielt so um 2000 rum. Hatte aber damals das Hardcover Regel- und Lore-Buch und...

[Kommentar vollständig anzeigen](#)

[Antworten](#) [Zitieren](#)



Von **SPICE** Benutzer

Edit!

[Antworten](#) [Zitieren](#)



Von **SPICE** Benutzer

Wer die deutschen Texte in Shadowrun: Dragonfall - Director's Cut und Shadowrun: Hong Kong - Extended Edition braucht:  
<https://www.shadowrun-ger...>

[Antworten](#) [Zitieren](#)

[Mehr Kommentare](#)

[Alle Kommentare \(Forum\)](#)

Mehr aus der Redaktion





**Shadowrun Hong-Kong: Trailer** zur Extended Edition



**Shadowrun Hong-Kong: Test** - Im Fernen Osten nix Neues



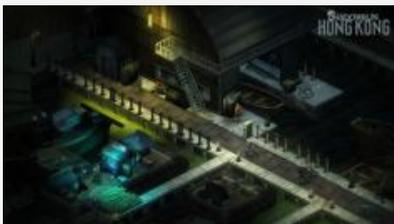
**Shadowrun Hong-Kong: Patch 3.0.4** soll diverse Probleme lösen



**Shadowrun Hong-Kong: Launch-Trailer** zum Computer-Rollenspiel



**Shadowrun Hong-Kong: Release-Termin** im August bestätigt



**Shadowrun Hong-Kong: Deluxe Edition** im Humble Store aufgetaucht



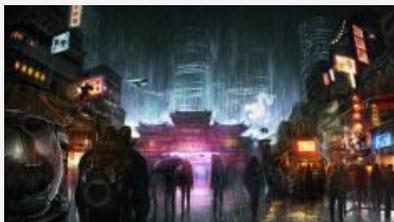
**Shadowrun Hong-Kong: Cyberpunk-RPG** ist feature complete und ab sofort...



**Shadowrun Hong-Kong: Kickstarter** erfolgreich beendet, sämtliche Stretch-Goals erreicht



**Shadowrun Hong-Kong: Zusatz-Kampagne** bei einer Millionen Dollar, Kickstarter-Update



**Shadowrun Hong-Kong: Jetzt** bei Kickstarter - Ziel von 100.000 Dollar schon erreicht



**Shadowrun Returns: Neue** Kickstarter-Kampagne im kommenden Jahr

**Shadowrun Returns: Release, neuer Trailer und Screenshots**

**Shadowrun Returns: Als Special Edition ab Februar im Handel**

**Top-Themen**

- Die besten PC-Spiele
- Die besten PS4-Spiele
- Die besten Xbox-One-Spiele
- Die besten Nintendo-Spiele
- Die besten Filme 2019
- Die besten Serien 2019

**Genre**

- Rennspiele
- Shooter
- MMORPGs
- MMOs
- Action-Rollenspiele
- Strategiespiele
- Weltraumsimulationen
- Horrorspiele

**Top-Tests**

- 10.11.2020 **TOP** **Test** Assassin's Creed Valhalla: Gigantisches Assassinen-Fest voller Abwechslung - Test 109
- 10.11.2020 **Test** Yakuza 7: Like a Dragon - cool, tiefgründig und abgedreht - der Rock 'n' Roll unter den JRPGs 1
- 10.11.2020 **Test** Test der Xbox Series X: Technik, UI, Controller - die große Microsoft-Offensive im Check 21
- 09.11.2020 **Test** Die PS5 im Test: Technik, UI, Audio, Controller - Sonys Next-Gen-Konsole im Check 32

Print / Abo

Apps



Die Redaktion Artikel-Archiv Mediadaten Datenschutz Impressum AGB Kontakt





**MORITZ SCHMIDTKE**

Autor

& **LUKAS SCHMID**

Redakteur

01.08.2020

um 09:00 Uhr

[Eigenen Artikel schreiben](#)

## Schnäppchen

2 von 3



NEU Zuhause leben & arbt  
Saturn  
PC-Zubehör: saturn.de



NEU Nvidia GeForce RTX 3080 & RTX 3090 bei Alter  
(u. a. MSI Gefarwin1.com



Deals posten und Geld verdienen  
pcgameshardware.de

[alle Schnäppchen](#)

## Inhaltsverzeichnis

[Seite 1](#) [Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, Teil 1](#)

[1.1](#) [Aller Anfang ist schwer](#)

[1.2](#) [In dieser Welt ist alles möglich](#)

[1.3](#) [Ein grenzenloses Skill-System](#)

[Seite 2](#) [Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, Teil 2](#)

[2.1](#) [Tomannschalter, Drachen und Intrigen in Hong Kong](#)

[2.2](#) [Nur was für Bücherwürmer?](#)

[2.3](#) [Such dir Deckung, Chummer!](#)

[Seite 3](#) [Bildergalerie zu "Shadowrun: Die Neuerfindung eines Genres - unser Rückblick"](#)

Einige der Attribute haben auch Einfluss auf die Dialoge. So können wir mit genug Stärke oder Charisma Leute bedrohen oder überreden und uns so einen gewaltfreien Weg durch einige Situationen bahnen. Außerdem wählen wir während der Charaktererstellung auch unsere Etikette aus. Hier haben wir etwa die Wahl zwischen Straße, Konzern, Sicherheit, Akademiker und einigen weiteren. Hierdurch stehen uns oft spezielle Dialogoptionen bei Leuten ähnlicher Herkunft zur Verfügung. In Shadowrun: Returns können wir mit der Etikette "Gang" etwa ein Mitglied einer Chip-Dealer-Bande dazu überreden, uns den Schlüssel zum Büro seines Bosses einfach so zu geben. Wir bieten ihm an, dass er den Laden übernehmen kann, wenn wir mit seinem Boss fertig sind - was natürlich nur geht, wenn der Dealer auch überlebt. Folglich macht uns der zwielichtige Geselle keine Probleme mehr. Beherrschen wir diese Etikette nicht, dann müssen wir hier gegen ihn samt Verstärkung in den Kampf ziehen. Im späteren Spielverlauf können durch die Verbesserung des Charisma-Werts auch zusätzliche Gesinnungen gewählt werden.

## Tomannschalter, Drachen und Intrigen in Hong Kong

In jedem der drei Shadowrun-Spiele von Harebrained Schemes nehmen wir die Rolle eines titelgebenden Shadowrunners ein. Das sind Söldner, die im Auftrag verschiedener Fixer und



Konzerne illegale Aufträge erledigen, von Industriespionage bis hin zu Auftragsmord. In Shadowrun Returns sind wir als Runner ziemlich am Ende, die Nuyen (die universelle Währung dieser Welt) auf unserem Konto bringen uns gerade so noch durch die nächsten Wochen und unser letzter Run ist eine ganze Weile her. Just in diesem Moment bekommen wir einen Videoanruf von einem alten Freund, mit dem wir früher oft gemeinsam auf Runs gegangen sind. Der Mann namens Sam Watts, inzwischen von übermäßigem Alkoholkonsum gezeichnet und nur noch ein Schatten seiner selbst, bietet uns einen Auftrag an. Der Twist daran: Sam weiß schon längst nicht mehr unter uns.



Unser alter Kumpel Sam Watts wird in Returns zu unserem Auftraggeber - und das noch aus dem Grabe heraus.

Quelle: [PC Games](#)

Der Auftrag, der von einer dubiosen Anwaltsfirma überwacht wird, besteht darin, den Mörder Sams zu finden und ihn zu rächen. Sobald der Auftrag vollstreckt sei und die Anwälte dies überprüft hätten, würde uns eine hübsche Summe an Nuyen zukommen, die Sam für diesen Fall hinterlassen hat. Und so begeben wir uns nach Seattle, wo wir in eine irrsinnige Intrige rund um einen Serienkiller, korrupte Polizisten, Chip-Dealer und eine Bruderschaft gezogen werden, die die Welt mit magischen und unsterblichen Käfern überrennen will. Auf dieser seltsamen Reise unterstützen uns die netten und verschobenen Gestalten der Seamstress Union, einer heruntergekommen Bar, die zufällig auch Sams Stammlokal war. Vor jedem Shadowrun können wir hier auch verschiedenen Gruppenmitglieder anheuern.

In Shadowrun Dragonfall nehmen wir eine Rolle in einem festen Team aus Runnern ein, dessen jüngster Auftrag gewaltig aus dem Ruder läuft. Im Verlauf des Runs wird unsere Anführerin Monica getötet. Während sie versucht, sich in eine Tür zu hacken, wird ihr Gehirn von einem digitalen Geist in der Matrix gebraten. Ihre letzten Worte lauten: "Feuerschwinge." Kurz darauf stellt sich uns ein riesiger Troll entgegen, dem wir schlichtweg noch nicht gewachsen sind. Nun ist es an uns, die Runner anzuführen und herauszufinden, was es mit dem dubiosen und offenbar manipulierten Auftrag auf sich hatte. Dabei wird ziemlich schnell klar, dass ein totgeglaubter Drache hinter den verwobenen Machenschaften steckt.



In Dragonfall sind wir Teil eines eingefleischten Teams aus Runnern, dazu gehört etwa auch der Schamane Dietrich.

Quelle: [PC Games](#)

Doch erleben wir abseits der Hauptstory in Dragonfall noch viele kleine Nebengeschichten, allesamt ebenfalls äußerst komplex und verwoben. Hierzu zählen insbesondere die an Dragon Age erinnernden Begleiter-Quests, in denen wir die persönlichen Anliegen unserer Runner erledigen. So erleben wir mit Glory etwa die Geschichte einer Frau, die in einem mysteriösen Kult gefangen war und nach ihrer Flucht süchtig nach Kybernetik wurde, wodurch sie nicht nur ihre magischen Fähigkeiten, sondern auch all ihre Emotionen und ihre Menschlichkeit verloren hat. Wir helfen Glory dabei, diesen Kult zu finden und die dämonische Kraft dahinter zu besiegen.

In Shadowrun: Hong Kong starten wir nicht als Runner, wengleich unserem Protagonisten schon eine kriminelle Vergangenheit nahegelegt wird. Unser Ziehvater, Raymond Black, hat uns in einer dringenden Angelegenheit nach Hong Kong bestellt. Worum es dabei geht, ist allerdings nicht klar. Als wir dort gemeinsam mit unserem Bruder Duncan ankommen, ist Raymond zunächst spurlos verschwunden, stattdessen überrascht uns ein Team von Scharfschützen der Polizei. Von nun an werden wir gejagt, in den Medien nennt man uns Terroristen. Schleunigst

müssen wir uns neue Identitäten besorgen. Hier hilft uns die Anführerin der kriminellen Unterwelt Hong Kongs, Kindly Cheng. Als Gegenleistung dafür und für einen sicheren Unterschlupf erledigen wir in den gesetzlosen Teilen der Stadt fortan Aufträge für Cheng, während wir versuchen, der Verschwörung rund um unseren verschwundenen Vater auf die Schliche zu kommen. Von nun an sind wir definitiv Shadowrunner.



Raymond Black ist unser Ziehvater in Hong Kong. Dieser ist spurlos verschwunden und wurde anscheinend in dunkle Intrigen verwickelt.

Quelle: [PC Games](#)

## Nur was für

### Bücherwürmer? ▲

Wo Shadowrun Returns mit einer recht knappen Spielzeit, wenigen, aber liebenswerten Charakteren und einer vergleichsweise kompakten Story noch etwas kurz kommt, prahlen Dragonfall und Hong Kong geradezu mit Umfang. Nicht nur erleben wir hier unglaublich verworrene Geschichten, die mit der grundlegenden Prämisse der Welt hervorragend arbeiten, sondern auch zahlreiche kleine Nebengeschichten. Wir treffen unzählige Charaktere mit ihren eigenen Ansichten und Motivationen und uns erwarten so vielen Twists und Wendungen, dass man ganz genau aufpassen und sich alles einprägen muss. Doch geht mit dem geringen Kickstarter-Budget der Spiele ein etwas größerer Kritikpunkt einher.



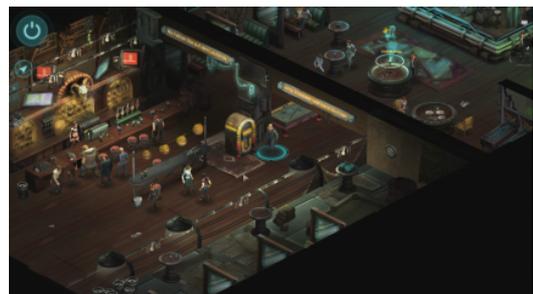
Unser Abenteuer durch Shadowrun Dragonfall beginnt mit dem Run auf die Harfeld Manor.

Quelle: [PC Games](#)

Keines der drei Spiele verfügt über eine Sprachausgabe und auch nur der erste Teil hat deutsche Texte. Die vielen und oft schier endlosen Dialoge wirken darum von Zeit zu Zeit ermüdend, indes trägt zumindest ein gelungener Soundtrack zur Untermalung der Situationen bei. Letzterer wird aber in allen drei Titeln schnell repetitiv und sorgt nicht für die nötige Abwechslung, um auf Dauer für Laune zu sorgen. Die ewigen Dialoge machen wohl nur Spielern Spaß, die wahnsinnig viel Lust aufs Lesen ansprechender Geschichten sowie auf ein richtig tiefgehendes Rollenspiel-Erlebnis haben.

### Such dir Deckung, Chummer! ▲

Neben den grandiosen Geschichten und den gut geschriebenen Dialogen ist das Kampfsystem das Herzstück von Shadowrun. Dieses wurde im Verlauf der drei Titel zwar immer weiter angepasst und verbessert, funktioniert aber grundlegend immer gleich. Die Charaktere können, ähnlich wie bei vergleichbaren Strategiespielen, gegen Aktionspunkte eine gewisse Distanz auf dem Schlachtfeld zurücklegen. Wichtig ist es vor allem, uns und unsere Teammitglieder klug hinter den



Die Seamstress Union ist unser sicherer Hafen in Shadowrun Returns. Hier finden wir coole Charaktere und regelmäßig neue Ausrüstung.

Quelle: [PC Games](#)

Deckungen zu positionieren, die die unterschiedlichen Areale uns bieten. Hinter einer Deckung sind wir nicht nur schwerer zu treffen, wir erleiden auch weniger Schaden bei einem Treffer und die Chance für kritische Angriffe ist geringer.

Gleiches gilt jedoch für die Gegner, also müssen wir in den Gefechten unsere Feinde taktisch ausspielen. Jede Klasse und Ausrichtung hat dabei ihre eigenen Vorteile. Mit einem Schamanen etwa können wir nicht nur Gruppenmitglieder heilen oder ihnen zusätzliche Buffs verleihen, sondern auch an bestimmten Punkten Geister und Dämonen beschwören, die automatisch unsere Gegner angreifen. Als Decker können wir uns gelegentlich ins System hacken, um etwa Geschütztürme der Kontrahenten zu übernehmen und gegen sie zu richten. Oder aber wir sind Rigger und schicken zur Ablenkung eine Drohne aufs Schlachtfeld, die zusätzlich auf die Bösewichte feuert. Es ist also angebracht, sich stets eine Gruppe mit ausgewogenen Spezialisierungen zu erstellen, um auf jede Situation vorbereitet zu sein.

Natürlich dürfen hier auch die kybernetischen Erweiterungen nicht fehlen, die für das Cyberpunk-Genre typisch sind. Bei einem entsprechenden Doktor können wir uns nach Bedarf Augen, Arme und Beine austauschen lassen, wodurch sich etwa unsere Zielgenauigkeit, unsere HP-Anzahl oder Schnelligkeit verbessert. Dieses System wurde Spiel für Spiel erweitert, sodass wir in Hong Kong sogar Haut- und Hirnimplantate sowie in unseren Armen versteckte

Cyberwaffen erwerben können. Jedoch hat dieser Spaß seinen Preis, und das nicht nur monetär. Durch den Austausch echter Körperteile mit Metall verliert unser Charakter Essenz. Der Essenz-Wert hat einen direkten Einfluss auf die magischen Attribute unserer Figur. Erschaffen wir uns also einen laufenden Stahl-Klotz, bringt das einen erheblichen Malus im Bereich der Magie mit sich.

Die **Shadowrun-Spiele von Harebrained Schemes** verfügen daneben noch über eine Menge weiterer kleiner Mechaniken. Es würde wohl ewig dauern, im Detail aufzuzählen, wie das alles funktioniert, wie gut sich alles in den Kämpfen zusammenfügt und welche fantastischen Geschichten sich in diesen Titeln alles abspielen. Es sei abschließend nur so viel gesagt: Wer sich als Fan klassischer Rollenspiele sieht, einen Hang zu ausufernden Texten hat sowie eine Faszination für Fantasy und Cyberpunk mitbringt, der sollte diese Trilogie unbedingt gespielt haben. Auf jeden Fall sollte man Shadowrun aber immer im Hinterkopf behalten, wenn über revolutionäre Cyberpunk-Spiele geredet wird.

**a** **Reklame:** Shadowrun Returns [jetzt bei Amazon bestellen](#)

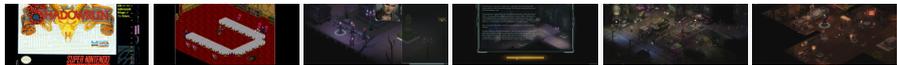


Zu Beginn des Spiels verbünden wir uns mit Jake Armitage, dem Protagonisten des Shadowrun-Erstlings von 1993.

Quelle: [PC Games](#)



[Alle 32 Bilder in der Galerie ansehen](#)



Shadowrun: Unser Retro-Special zur oft vergessenen Cyberpunk-Ikone [Quelle: PC Games]

## Geforce RTX 3080 - interessante Custom-Designs

Abbildung					
Produktname	Palit GeForce RTX 3080 GamingPro	MSI RTX 3080 Gaming X Trio	INNO3D RTX 3080 iCHILL X3	PNY GeForce RTX 3080 10GB XLR8 Gaming Epic-X RGB	ZOTAC Gaming GeForce RTX 3080 Trinity
Hersteller	Palit	MSI	Inno3D	PNY	Zotac
Amazon-Kundenbewertung	★★★★★ 5 Bewertungen*	★★★★☆ 1 Bewertungen*	★★★☆☆ 3 Bewertungen*	★★★★☆ 4 Bewertungen*	☆☆☆☆☆ 0 Bewertungen*
CUDA-Recheneinheiten	8.704	8.704	8.704	8.704	8.704
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>← Alle Infos anzeigen</span> <span>→</span> </div>					
Angebote*	Preis >	Preis >	Preis >	Preis >	Preis >

### Außerdem beliebt bei PC-Games-Lesern

**Wochendeals bei Gamesplanet:** Imperator: Rome, Sudden Strike 4, Shadowrun Returns - viele PC-Spiele im Gamesplanet Wochen-Angebote: Imperator: Rome für 25,99€, Sudden Strike 4 für 4,99€, Europa Universalis für 9,99€ #werbung

**TESO: Das schwarze Herz von Skyrim - Story-Recap vor Markarth-Finale**  
Markarth bring die Geschichte rund um "Das Schwarze Herz von Skyrim" zu einem Ende. Wir fassen euch die TESO-Story aus 2020 in einem Video zusammen.

**Shadowrun Returns: Taktik-Rollenspiel für kurze Zeit kostenlos**  
Wenn ihr schon immer mit dem Taktik-Rollenspiel Shadowrun Returns geliebäugelt habt, solltet ihr schnellstmöglich dem Humble Store einen Besuch abstatten.

- Seite 1 [Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, Teil 1](#)
- Seite 2 [Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, Teil 2](#)
- Seite 3 [Bildergalerie zu Shadowrun: Die Neuerfindung eines...](#)

[zur Galerie >](#)  
[zur Startseite >](#)

Zurück 1 2 3 Retro-Special zu den Shadowrun-Videospielen, ▾ Weiter

(\*) Affiliate-Links haben wir mit einem Sternchen gekennzeichnet. Wir erhalten für einen Kauf über unseren Link eine kleine Provision und können so die kostenlos nutzbare Webseite teilweise mit diesen Einnahmen finanzieren. Für den User entstehen hierbei keine Kosten.



**Es gibt 20 Kommentare zum Artikel**



Logg dich jetzt ein und schreibe deinen Kommentar!



Von **MRFOB** Erfahrener Benutzer

Habe das P&P ein paar mal gespielt. Fand es eigentlich auch ganz cool, war aber dann leider schon zu einem Zeitpunkt, als sich unsere P&P Gruppe langsam eh schon aufgelöst hatte. Darum hatten wir auch nur ein paar Sessions gespielt so um 2000 rum. Hatte aber damals das Hardcover Regel- und Lore-Buch und...

[Kommentar vollständig anzeigen](#)

[Antworten](#) [Zitieren](#)



Von **SPICE** Benutzer

Edit!

[Antworten](#) [Zitieren](#)



Von **SPICE** Benutzer

Wer die deutschen Texte in Shadowrun: Dragonfall - Director's Cut und Shadowrun: Hong Kong - Extended Edition braucht:

<https://www.shadowrun-ger...>

[Antworten](#) [Zitieren](#)

Mehr Kommentare

Alle Kommentare (Forum)

## Top-Themen

- Die besten PC-Spiele
- Die besten PS4-Spiele
- Die besten Xbox-One-Spiele
- Die besten Nintendo-Spiele
- Die besten Filme 2019
- Die besten Serien 2019

## Genre

- Rennspiele
- Shooter
- MMORPGs
- MMOs
- Action-Rollenspiele
- Strategiespiele
- Weltraumsimulationen
- Horrorspiele

## Top-Tests

- 10.11.2020 **TOP** **Test** **Assassin's Creed Valhalla: Gigantisches Assassinen-Fest voller Abwechslung - Test** 109
- 10.11.2020 **Test** **Yakuza 7: Like a Dragon - cool, tiefgründig und abgedreht - der Rock 'n' Roll unter den JRPGs** 1
- 10.11.2020 **Test** **Test der Xbox Series X: Technik, UI, Controller - die große Microsoft-Offensive im Check** 21
- 09.11.2020 **Test** **Die PS5 im Test: Technik, UI, Audio, Controller - Sonys Next-Gen-Konsole im Check** 32

Print / Abo Apps



