

Sekiro: Shadows Die Twice

UND IHR DACHTET, DARK SOULS SEI HART



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Activision** Entwickler: **From Software** Termin: **22.3.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch, Japanisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Sekiro treibt uns weit über unser Limit, überschreitet aber auch selbst Grenzen: Es bricht an vielen Stellen mit unserer Erwartungshaltung. Außer in Sachen Qualität.

Von Dimitry Halley

Nach knapp einer Woche mit Sekiro: Shadows Die Twice tut mir der Rücken weh. Das rechte Auge zuckt und bubbelt, die Fingerkuppen taub vom hektischen Controller-Gedrücke. Meine Schultern verharren mittlerweile automatisch in Anspannung – was einen aussehen lässt, als hätte man konstant Angst. Habe ich aber gar nicht. Ganz

im Gegenteil, ich fühle mich dank Sekiro großartig! Keine Sorge, ich vermeide die alte Dark-Souls-Predigt, dass From Softwares geistiger Nachfolger von Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne ja so hart und gnadenlos sei – und die Siege sich nach all den Niederlagen dafür umso intensiver anfühlen. Keine Frage, das alles gilt auch für Sekiro. Es ist knallhart, kostet euch unzählige Tode und verlangt selbst einem Souls-Veteranen wie mir im Test alles ab. Wenn ihr mit gnadenlosen Spielen Probleme habt, dann kauft Sekiro nicht. Doch mein Auge bubbelt nicht, weil das Spiel frustriert oder weil wie in Dark Souls jeder Schritt ein potenziell tödlicher ist. Nein, ich komme seit Tagen einfach nicht vom Bildschirm los, weil Sekiro mich so sehr fasziniert, so ungemein begeistert. Und zwar gerade dort, wo es Dinge anders macht. Anders als die Souls-Spie-

le, anders als diverse Actiontitel. Wer ein neues Dark Souls erwartet, wird vielleicht von Sekiros deutlich engerem spielerischen Fokus enttäuscht. Und auch alle anderen Spieler könnten sich über Design-Patzer ärgern, allem voran ein recht lahmes Skillssystem und spielmechanische Sackgassen. Doch im Gegenzug konzentriert sich Sekiro fast ganz und gar auf eine große Stärke – und verlangt genau das auch von euch. Wer sich darauf einlässt, bekommt einen so intensiven Tanz des Todes, wie ich ihn in noch keinem anderen Actionspiel erlebt habe.

Was taugt die Story?

Doch bevor ich das Schwert ziehe, reden wir kurz über das Warum: Die Story von Sekiro skizziert zumindest die Ausgangssituation deutlich verständlicher als Dark Souls und Bloodborne – und das allein schon dadurch,



Was taugt die PC-Steuerung?

Die Bedienung mit Maus und Tastatur funktioniert grundsätzlich sehr intuitiv, hat aber ihre Grenzen. Mit WASD-Tasten könnt ihr Richtungen lange nicht so elegant wechseln wie mit Gamepad. Da Bewegungstempo in Sekiro sehr essenziell ist, empfehlen wir in jedem Fall das Gamepad.



In jedem Kampf geht es unterm Strich darum, die Haltung des Gegners aufzubrechen. Danach gehört der Kill quasi uns.

dass wir es mit einem quasi-historischen Szenario zu tun haben. Ich verkörpere einen Shinobi-Krieger im feudalen Japan der Sengoku-Ära (grob das 16. Jahrhundert). In meiner Kindheit hat mich ein tödlicher Samurai unter seine Fittiche genommen, ich schwor einem göttlichen Kind die Treue, und ein paar Jahre später gerät alles aus dem Ruder, sodass ich den Knirps retten muss. So weit die ersten fünf Minuten der Geschichte.

Sekiro bleibt jedoch nicht lange in unserer Welt verhaftet, schnell wird es übernatürlich, ich stoße auf zahlreiche kryptische Charaktere und Zusammenhänge. Es gelten die alten Dark-Souls-Gesetze: Wer fleißig Gegenstandsbeschreibungen wälzt, die Umgebungen studiert und in seinem Kopf Zeitstränge zeichnet, holt deutlich mehr Story-Vielfalt aus der Spielwelt heraus. Es ist aber nicht so notwendig wie in den anderen Spielen von From Software.

Da ich in Sekiro einen konkreten Charakter und nicht bloß einen selbst erstellten Avatar verkörpere, plaudert mein Shinobi

anders als in Dark Souls auch mal mit, stellt Fragen, erforscht Hintergründe. Dadurch bleibt bis ins Finale zumindest grob klarer, was ich hier eigentlich tue. Manch einer dürfte hier das allumfassende Mysterium von Bloodborne und Co. vermissen, das ändert aber nichts daran, dass auch Sekiro eine faszinierend fremdartige Welt bietet, in die man sich stundenlang vertiefen kann. Auf einer Skala zwischen Poesie und Prosa mag das Spiel näher an klassischer Erzählkunst sein als die Souls-Spiele, doch im Vergleich zur Konkurrenz bleibt es ein vages, aber spannendes Mosaik aus Andeutungen.

Wie läuft Sekiro ab?

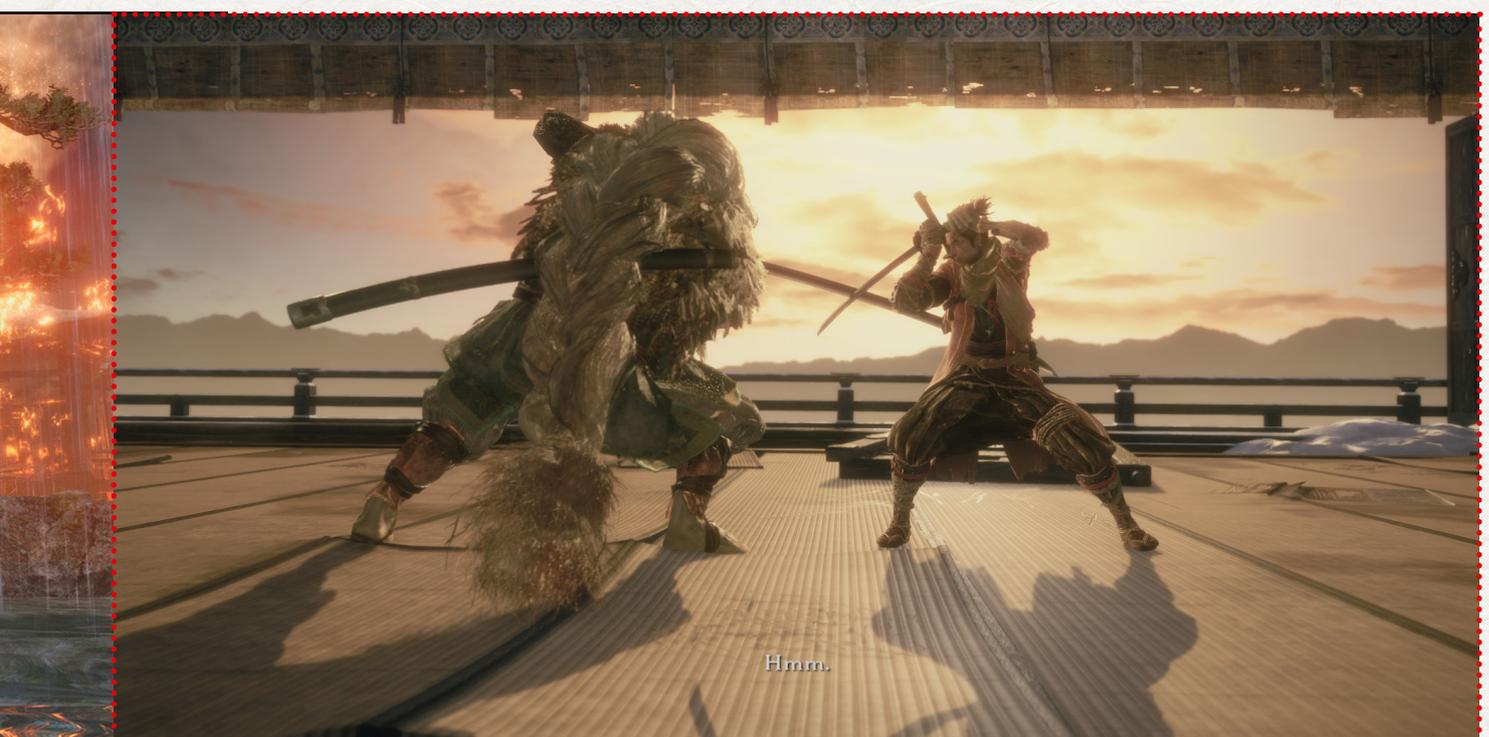
Beim ersten Spieldurchlauf dürfte man aber kaum die Ruhe finden, sich vordergründig auf die Story zu konzentrieren. Obwohl Sekiro mit seinen insgesamt neun Gebieten spürbar kompakter ausfällt als beispielsweise Dark Souls 3, gibt es viel zu tun. Die weitläufigen Wälder, Sümpfe, Täler und Burgen bergen zahlreiche Geheimnisse, versteckte



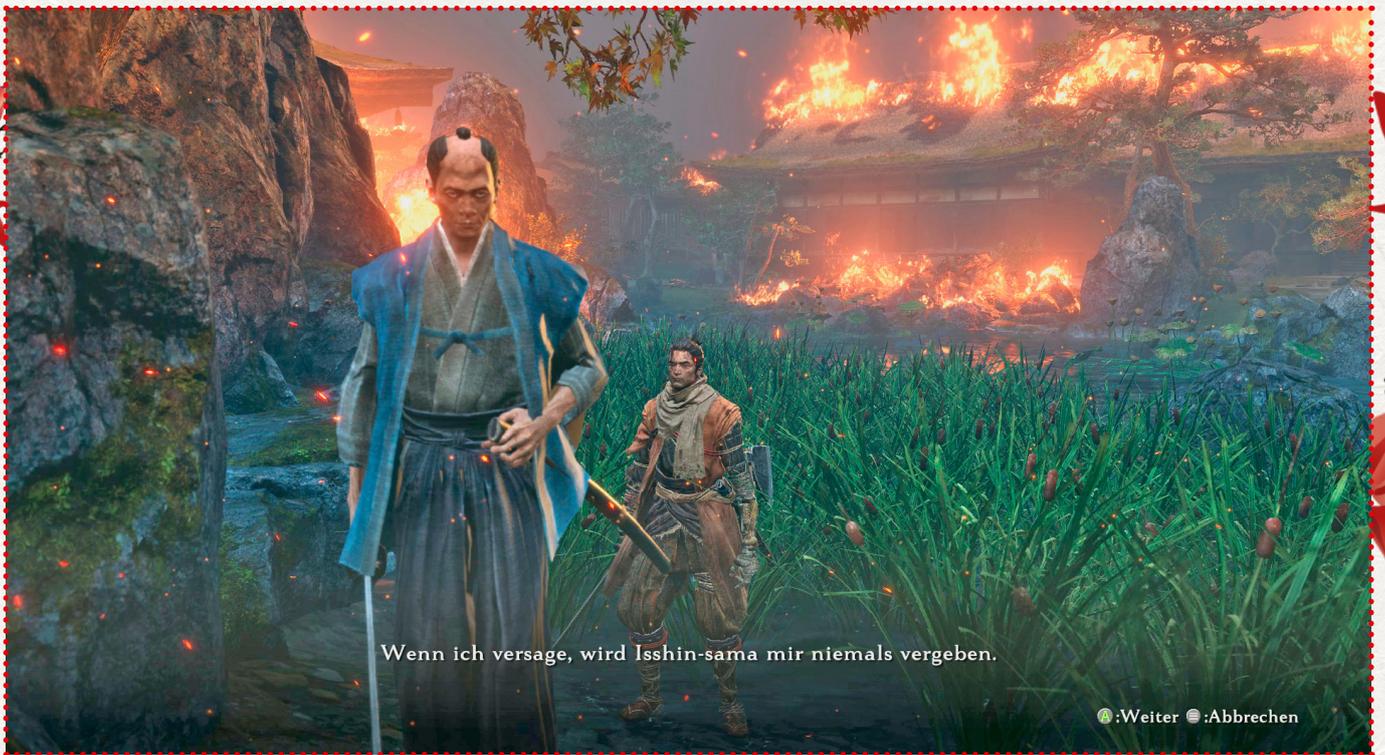
Selbst Bossgegner lassen sich ohne stabile Haltung erledigen, der Weg hierhin ist aber immer wieder sehr steinig.

Gegenstände, Areale – und auch einige verborgene Bosskämpfe. Als Shinobi schwinge ich mich per Greifhaken von Ort zu Ort, sacke möglichst viel Beute ein und bringe alles um, was mich auch nur schief anguckt. Das Schwingen mit dem Greifhaken funktioniert einwandfrei, und dank dieser Funktion spielen viele Levelumgebungen nun deutlich mehr mit Höhen und Tiefen, weil nicht mehr jede Klippe das Ende meines Bewegungs- und Erkundungsspielraums bedeutet.

Apropos »Movement«: Anders als früher kann ich jetzt auch vernünftig schleichen. Als Shinobi husche ich durchs hohe Gras, erdolche unachtsame Feinde von hinten, idealerweise ohne Alarm. Das Schleichen ist eine coole Sache, die mir gerade gegen kleinere Bossgegner große Vorteile verschaffen kann. Ein erfolgreiches Stealth-Attentat lässt die Fieslinge nämlich spürbar geschwächt in den Ring steigen. Insgesamt bleibt das System jedoch recht rudimentär, etwa auf dem Niveau eines Assassin's Creed 4: Black Flag, nur ohne Pfeif-Funktion. Macht aber nichts,



Sekiro spielt im feudalen Japan – und taucht tief ein in fernöstliche Mythologie und Ästhetik.



Nur in seltenen Ausnahmefällen kann man sich NPCs an die eigene Seite rufen. In Sekiro kämpft man allein.

denn die Leisetreteri ist eher Beiwerk. An vielen Schwertduellen führt kein Weg vorbei. Und das ist verflucht gut so!

Diese Kämpfe!

Vergesst, was ihr in Dark Souls oder Bloodborne gelernt habt. Die Tricks von damals funktionieren nicht mehr. Diese Erkenntnis traf mich bei einem der ersten Minibosse in Sekiro wie ein ... naja, wie ein Schlag ins Gesicht. Ich trete gegen einen eigentlich recht unscheinbaren Feind im Kimono an, der bloß mit Katana bewaffnet ist. »Den hol' ich mir«, denke ich und greife an. Ich weiche zwei, drei Attacken aus, platziere ein paar

Schläge, die Lebensleiste des Kerls verringert sich jedoch nur um einen Bruchteil. Und zack landet er einen einzigen Treffer – ich bin tot! Dieses Scheitern wiederholt sich für knapp eine halbe Stunde, bis ich meinen Bildschirm beschimpfe und wütend eine Pause einlege, um wieder runterzukommen.

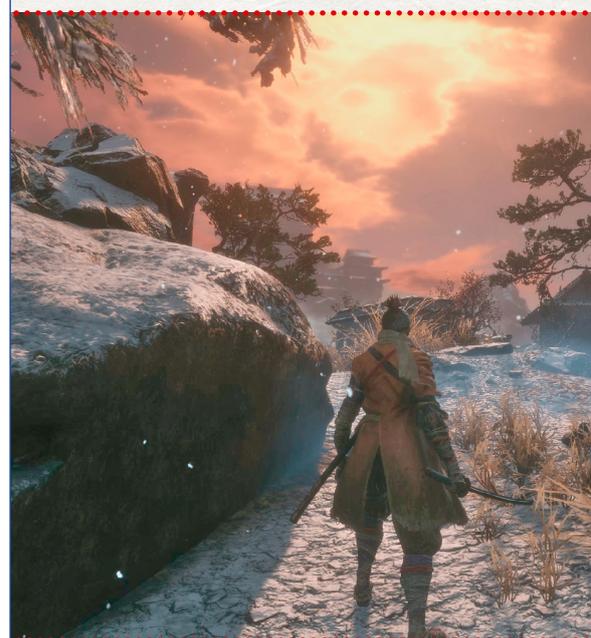
Wie so oft im Leben überdenke ich schließlich auf der Toilette meine Strategie. Ein Mix aus Ausweichangriffen bringt mich nicht weiter. Doch was ist mit einer Parade? Wenn euch in Sekiro jemand attackiert, habt ihr den Bruchteil einer Sekunde Zeit, die Blocktaste zu hämmern und diesen Angriff zu parieren. Da der feindliche Kimono-Träger

im Prinzip immer die gleiche tödliche Doppelattacke anwendet – naja, vielleicht kann ich das Ding ja tatsächlich kontern. Nach ein paar Versuchen geschieht das Wunder.

Kimono-Karl (so habe ich den vergleichsweise unscheinbaren Angreifer mittlerweile getauft) spammt mich erneut mit seinem Schwertangriff zu, doch ich habe seinen Rhythmus durchschaut. Mit meiner Klinge schlage ich jede einzelne Attacke zurück. Das bringt Karl komplett aus der Fassung, seine Haltung bricht ein, und ich ramme ihm mit nur einem einzigen Stoß mein Katana in den Hals. Der Kampf ist nach nicht einmal 15 Sekunden vorbei. So funktioniert Sekiro.

Wie läuft die Technik auf dem PC?

Sekiro ist optisch nicht zu 100 Prozent taufriisch, es gibt einige grobe Texturen und Modelle, doch es holt vergleichsweise viel aus seinem Technikgerüst heraus. Lichtstimmungen, Effekte und butterweiche Animationen sorgen dafür, dass man das Spiel keinesfalls als hässlich wahrnimmt. Umgekehrt läuft die PC-Fassung auch in hohen Details auf einer moderaten Hardware-Ausstattungen in butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Wir haben für den Test mit einer Geforce 1070 und einem i5-6600k gespielt.



Lichtstimmungen und Effekte sind gelungen.

Sekiro auf Deutsch spielen?

Das gesamte Spiel lässt sich in deutscher Sprache spielen. Standardmäßig war es bei uns jedoch auf Japanisch eingestellt. Die Sprache lässt sich bequem per Menü ändern, neben deutscher und japanischer Sprache könnt ihr auch die englische auswählen. So sieht Service aus. Die deutsche Vertonung macht übrigens einen sehr guten Job. Auch nicht alltäglich.

mittel als in Dark Souls, mit denen ihr es euch leichter machen könnt.

Wo Sekiro mit den »Vorgängern« bricht

Ja, Dark Souls war eine knifflige Angelegenheit, aber man konnte immer Dinge tun, um sich das Leben zu erleichtern. Wer die legendären Bosse Ornstein und Smough nicht packte, ging halt leveln, erhöhte die eigene Gesundheit, fand neue Waffen und Rüstungen oder schnappte sich gleich einen Koop-Partner. Fast alle diese Hilfestellungen fallen in Sekiro weg. Man kann das Spiel ausschließlich solo angehen, NPCs eilen euch im Kampf (mit einer Ausnahme) nicht zur Hilfe, und mit Erfahrungspunkte-Grinding erreicht ihr deutlich weniger.

Das alles hängt damit zusammen, dass Sekiro viele Rollenspiel-Eigenschaften über Bord wirft. Euer Charakter hat weder eine Klasse noch zig Attribute. Die eigene Angriffskraft erhöhe ich allein durch erlegte Bossgegner. Meine Lebenspunkte wachsen nur dann, wenn ich in der Spielwelt Gebetsketten finde. Und wo gibt es die meist? Bei Minibossen. Klar, wenn ich optionale Gebiete und Endgegner erobere, verschaffe ich mir so durchaus Vorteile. Doch von denen gibt es lediglich eine Handvoll, und sie öffnen sich teils erst recht spät im Spiel.

Wer grundsätzlich mit den Duellen hadert, kann also häufig nur nach vorne fliehen. So



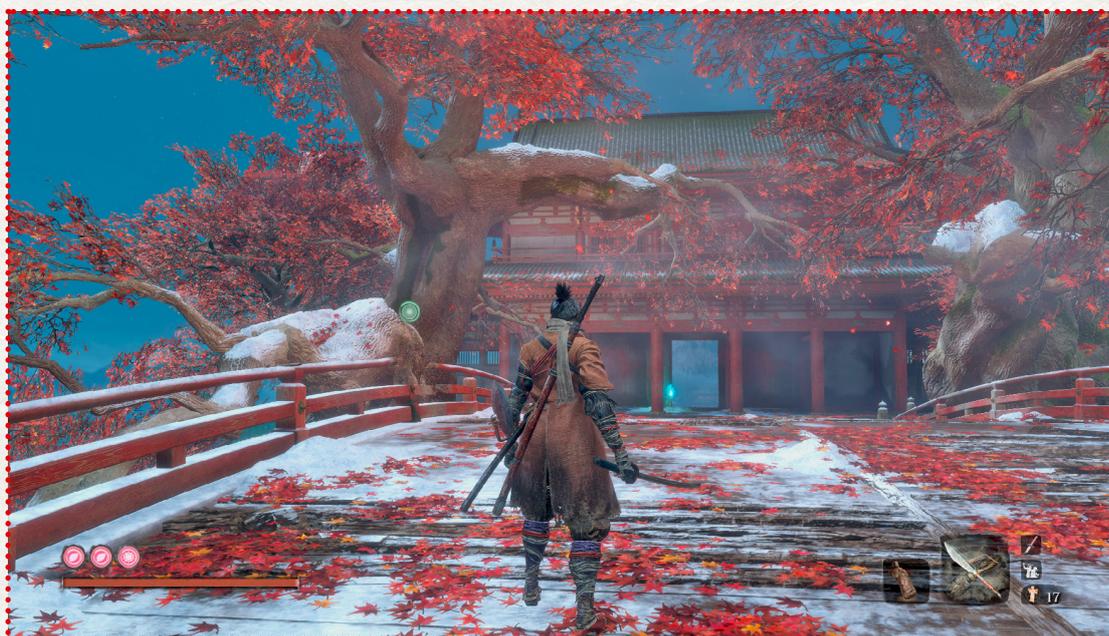
Spielfigur Wolf kann man sich nicht im Editor anpassen. Auch alternative Outfits sucht man über weite Strecken vergeblich. Hier wird die Geschichte dieses Mannes erzählt.

Die Faszination von Sekiro

Die Lernkurve von Sekiro ist brutal. Statt Feinde einfach nur anzugreifen, muss ich lernen, die Haltung eines Gegners zu brechen, um ihn mit einer Shinobi-Exekution massiv zu schwächen. Haltungen schwächt man mit Paraden, doch einfach nur parieren bringt mich kaum weiter. Nach Kimono-Karl wartet ein weiterer Bosskampf: ein deutlich mächtigerer Samurai, der neben dem Katana zusätzlich mit einem Bogen angreift. Pariere ich dessen Attacken, schadet das zwar seiner Körperhaltung (dafür gibt's eine eigene Leiste), doch wenn ich nicht konstant Druck durch eigene Angriffe aufrechterhalte, erholt er sich davon. In der Folge entbrennt ein unfassbar schneller Tanz aus Angriffen und Paraden, die Klängen knallen aufeinander, bis ich irgendwann den Sieg davontrage. Doch der nächste Feind wirft wieder all meine Strategien über den Haufen. Die Kampagne von Sekiro ist im Prinzip ein recht linearer Pfad, die eigene Klinge zu meistern. Das Katana bleibt von Anfang bis Ende mei-

ne Hauptwaffe, das Spiel wird dabei nie unfair, fordert jedoch ungemein. Wer nicht jede einzelne taktische Nuance dieses ultra-intensiven Parade-Austauschs ergründet, verliert. Ihr müsst die blitzschnellen Reflexe für das Parry-System entwickeln, das Training hinnehmen, sonst geht's nicht weiter.

Das frustriert bisweilen massiv, im Umkehrschluss blicke ich am Ende der Kampagne aber auf einen unvergesslichen Trip zurück. Was ich jetzt in Kämpfen tun kann, hätte ich anfangs niemals für möglich gehalten. Ich kontere Angriffe spielend leicht aus, obwohl ich eigentlich nur wenige Sekundenbruchteile für jeden Tastendruck habe. Bossgegner, die zu Beginn unschlagbar schienen, drücke ich nun gnadenlos gegen die Wand. Ein bisschen wie Son-Goku bei Dragon Ball, mit ähnlich schneller Schlagzahl. Diese Erfahrung wird jeder machen, der Sekiro bis zum Ende durchhält. Ich kann mir jedoch gut vorstellen, dass viele im Vorfeld die Flinte ins Korn werfen. Es gibt nämlich neben dem hohen Härtegrad auch deutlich weniger Hilfs-



Aus nächster Nähe halten Texturen und Modelle aber nicht mit den Grafikkrahern der aktuellen Spielelandschaft mit.



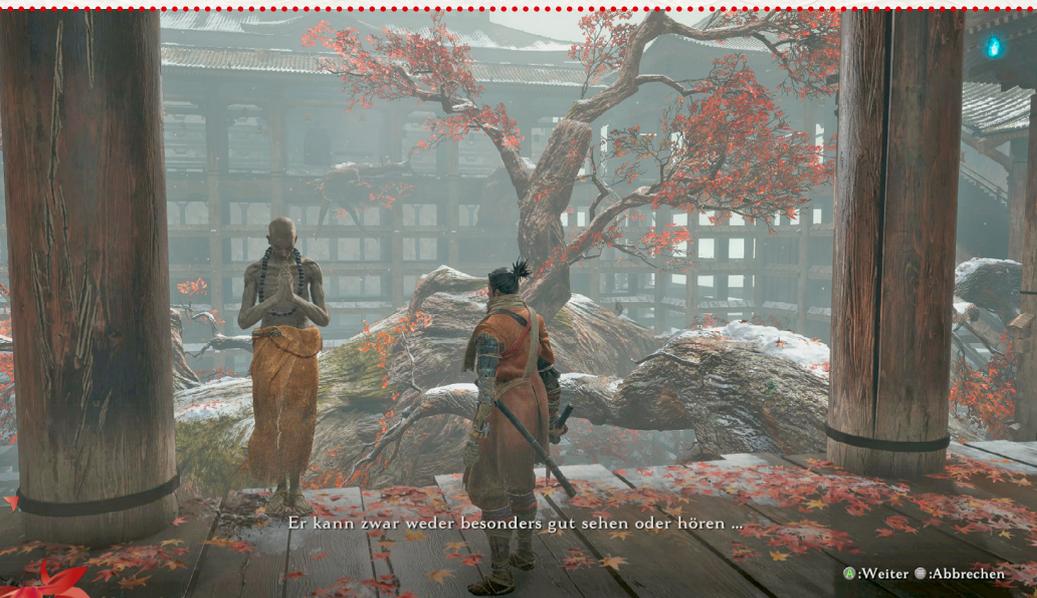
Dimitry Halley
@dimi_halley



Sekiro lässt mich nicht mehr los. Seit Tagen müssen sich die GameStar-Kollegen im allabendlichen Voice-Chat-Plausch die gleichen drei, sagenhaft eloquent vorgetragenen Ausrufe von mir anhören: »Dieser elende Arsch!«, »Ich raste aus!« sowie »Ist das gut!« Anders als bei Dark Souls kommt die Wonne aber nicht erst mit dem Sieg. Die Kämpfe bescheren mir absolute Hochgefühle, selbst wenn ich gerade seit fünf Stunden von einem Riesengorilla aufs Maul bekomme. Ich studiere Versuch um Versuch jeden Angriff eines feindlichen Samurai, jede Finte, jeden Trick – bis er mich nicht mehr überraschen kann. Jetzt bin ich am Zug. Plötzlich wehrt mein Katana jeden Angriff ab, bis der Feind zitternd in die Knie geht – und dann serviere ich ihm mit einem kalten Lächeln die Rechnung. Doch darauf muss man Lust haben. Ich bin ein großer Freund solcher Pariersysteme, in denen sekundenbruchteilgenaueres Geschick belohnt wird. Ich tüftle extrem gern und geduldig, wie ich Feinde damit aufs Kreuz lege. Das ging mir vor Jahren bei Street Fighter 3 so, ich mochte diese Mechanik auch schon in Dark Souls (wo sie in abgesspekter Form vorkam) – und in Sekiro liebe ich sie! Aber wer auf diese Fighting-Game-Präzision keinen Bock hat, bekommt in Sekiro wenig Alternativen. Deshalb solltet ihr genau wissen, was für ein Spielertyp ihr seid. Tickt ihr wie ich, könnte Sekiro für euch Anwärter aufs Spiel des Jahres 2019 sein. Doch dazu müsst ihr bereit sein, in einer Sackgasse so lange mit dem Kopf gegen die Wand zu hauen, bis die Ziegelwand bricht. So einen Dickschädel hat nicht jeder. Finde ich verständlich. In dem Fall solltet ihr vielleicht lieber Dark Souls als leichteren Einstiegs-Snack konsumieren. Hätte nie gedacht, dass ich das jemals schreiben würde.



Feuerkracher gehören zu den besten Prothesen-Upgrades, weil sie selbst dicke Gegner betäuben.



Viele Aspekte der Sekiro-Geschichte bleiben kryptisch und laden zum Interpretieren ein.

entstehen »Ich komme nicht weiter!«-Sackgassen, die andere Spiele deutlich eleganter vermeiden. Sekiro hat zwei, drei fiese Flaschenhals-Bosse, die man erledigen muss, bevor sich die Spielwelt weiter öffnet. Dagegen lässt sich wenig tun.

Zwei Ausnahmen bilden Skills und Prothesen. Wie bei Bloodbornes Flinten könnt ihr neben dem Katana diverse Spezialwaffen freischalten, die ihr an eurem Prothesen-Arm befestigt. Neue Aufsätze finden sich überall in der Spielwelt. Beispielsweise Feuerkracher, eine Lanze oder eine riesige Axt. Diese Utensilien fungieren aber lediglich als Ergänzung zu eurem Schwert, nie als Ersatz. So betäuben Feuerkracher kurzzeitig, Äxte zerstören Schilde. Diese Prothesen lassen sich außerdem um zusätzliche Funktionen oder Boni aufrüsten.

Ein Skilltree mit Luft nach oben

Etwas Charakter-Individualisierung erlauben auch die Fähigkeitsbäume. Töte ich genügend Feinde, kann ich dort Punkte in neue

Manöver oder passive Buffs investieren. Heiltränke füllen mehr Energie auf, Gegner lassen mehr Gold fallen und so weiter. Die Palette an Spezialmanövern rangiert von »lebenswichtig« bis »nur in ganz bestimmten Situationen nützlich«.

Ein zusätzlicher Konter-Move lässt mich beispielsweise auf die Waffen des Gegners treten, wenn der mich aufspießen möchte – sehr delikat! Oder ich ziehe mich mit dem Greifhaken zu Gegnern, um ihnen aus der Luft auf die Rummel zu hauen. Gerade bei großen Bossen hilft das häufiger mal.

Doch mit vielen Fähigkeiten werden nur echte Profis etwas anfangen können. Für Neulinge verbessern sie die Überlebenschancen bestenfalls marginal. Wirbelangriffe verursachen beispielsweise recht viel Schaden, lassen eure Deckung aber meilenweit offen. Und je nach Gegner schickt euch ein einziger Treffer schon auf die Bretter. Unterm Strich gewinne ich dadurch also nur wenig, wenn ich nicht ohnehin schon ein Halbrott im Parieren bin.

Viele Spezialfähigkeiten eignen sich als nette Ergänzung, wenn man einen Boss mal kurzzeitig betäubt oder ihn mit Giftklingen bearbeiten will. Sie ersetzen aber nicht das Meistern des eigenen Katana. Wer hier strauchelt, findet im Skilltree keine Stützräder. Mehr noch als in Dark Souls gibt es in Sekiro allein den harten Weg, das unerbittliche Lernen durch konstantes Scheitern.

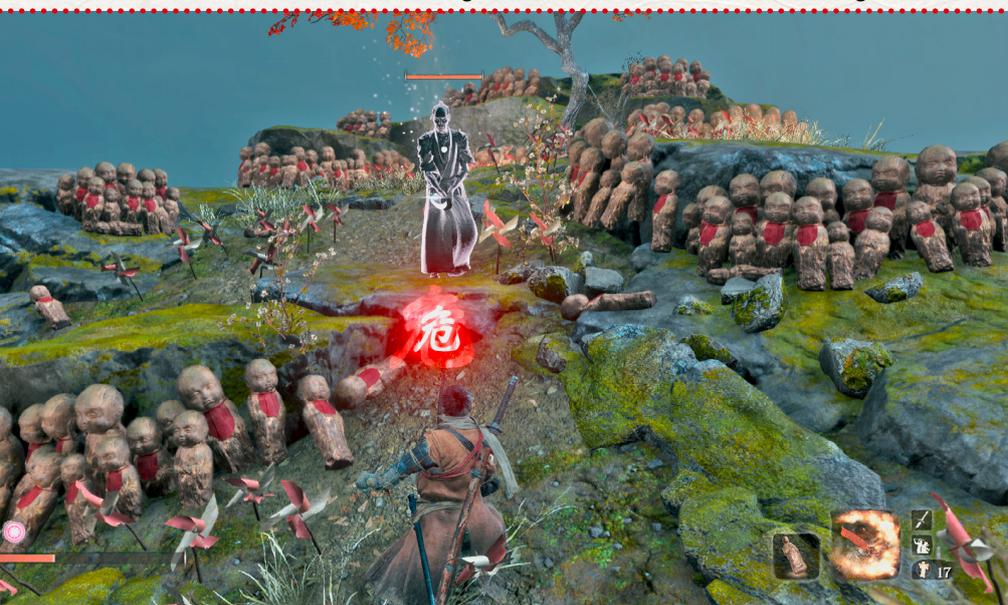
Immerhin: Ihr könnt euch nach dem Ableben an Ort und Stelle einmalig wiederbeleben (auch das lässt sich erweitern). Und einige Snack-Items sorgen zumindest für Schadens- und Verteidigungsboni. Trotzdem bleibt das Skillsystem eine durchwachsene Angelegenheit. Neben einigen wirklich sinnvollen Fähigkeiten haben mich viele andere Manöver kaum weitergebracht.

Nicht, was Souls-Fans erhoffen?

In Sekiro wird man viele Dinge nicht finden, die Dark-Souls-Fans womöglich erwarten. Die Spielzeit fällt kürzer aus, das letzte Gebiet erreicht man schon nach 25 bis 30 Stun-



An Statuen kann der Wolf rasten, Fähigkeiten verbessern, schnellreisen und Energie auffüllen.



Ein unblockbarer Angriff! Hier hilft nur Ausweichen oder ein Tritt auf die gegnerische Waffe.

den. Klar, es gibt immer den Reiz eines zweiten oder dritten Spieldurchlaufs, doch wer Dark Souls gemächlich anging, konnte bereits für den ersten Anlauf locker die doppelte Spielzeit veranschlagen. Auch das Boss- und Umgebungsdesign protzt nicht mit der gleichen Exotik wie die »Vorgänger«.

Es gibt kein plötzliches Heraustreten aus einem Sumpf in eine verlassene Stadt wie Anor Londo, ich steige nicht herab in die stockfinsternen Ruinen eines New Londo, und mir klappt auch die Kinnlade nicht runter wie damals in den feurigen Untiefen von Izalith. Sekiros Welt bleibt geerdeter, mit Tempeln, Pagoden, Sümpfen oder verlassenen Dörfern. Viele dieser Landschaften setzen trotzdem coole eigene Akzente und lassen andere Actionszenarien ganz schön alt aussehen, sie erreichen aber nicht die kreative Bilanz früherer From-Software-Titel.

Statt gigantischer Dämonenkreaturen, Würmer und Bestien kämpft ihr größtenteils gegen mächtige Samurai. Gut, zumindest ein paar mörderische Tiere gibt's. Die (also

Tiere und Samurai) sind zwar ebenfalls unerbittlich, aber keine zwei Stockwerke groß. Doch wer Sekiro nur mit Dark Souls vergleicht, tut dem Spiel bitter Unrecht. Denn es will etwas anderes sein.

Sekiro versteht sich als rasante Actionerfahrung, als Duell-Marathon. Euch bekämpft ein Schwertmeister nach dem anderen, weil das die Essenz des Spiels ausmacht: Ich soll diese eine Waffe meistern, statt aus 30 unterschiedlichen zu wählen. Jeder Bosskampf fordert diese Besonderheiten Sekiros heraus – manchmal auch abseits des Schlagabtauschs auf sehr, sehr kreative Weise.

Das Meistern von Sekiros Katana fühlt sich großartig an. Ein gutes Kampfsystem muss mich nicht mit einer Knarre nach der anderen bestücken, um mir ein Gefühl von Wachstum zu vermitteln. Ganz unabhängig von der Souls-Ahnenreihe, ganz losgelöst von den Schwächen des Spiels hat mich lange kein Schwertanz mehr so begeistert wie der von Sekiro. Ihr solltet euch allerdings gut überlegen, ob so ein Ritt euch zusagt. ★

Und was ist mit dem Tod?

Das Ableben wird in Sekiro bestraft. Ihr verliert unwiederbringlich Goldmünzen und Erfahrungspunkte, außerdem verringert sich die Chance, mit einem Buff namens »Göttliche Hilfe« ins Spiel zu starten. Der bewirkt wiederum, dass ihr mit ein bisschen Glück weder Gold noch Erfahrung verliert, wenn ihr sterbt. Außerdem verbreitet sich in der Spielwelt die sogenannte Drachenfäule. Dadurch werden NPCs krank. Sie sterben zwar nicht, Questverläufe werden dadurch jedoch gestoppt. Klingt alles nach viel, im Spiel finden sich aber viele Möglichkeiten, diese Nachteile auszugleichen. In Dark Souls und Bloodborne fielen die Strafen deutlich schwerwiegender aus.



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i3 2100 / AMD FX-6300
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 2500K / AMD Ryzen 5 1400
Geforce GTX 970 / Radeon RX 570
8 GB Ram, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmungsvolles Szenario
- groteske Gegnerdesigns
- gelungene Vertonung
- butterweiche Kampfanimationen
- Texturen und Modelle an vielen Stellen altbacken

SPIELDESIGN



- meisterhaftes Kampfsystem
- gelungene Schleichpassagen
- tolles Bewegungsgefühl
- spannende Bosse und Levelgebiete
- jeder Feind mit eigenen Stärken und Schwächen

BALANCE



- knallhart, aber fair
- viele Tutorials
- Prothesen-Gadgets lassen sich sinnvoll aufrüsten
- mehrere Flaschenhals-Bosse, die zu Sackgassen werden können
- Skills schwanken in ihrer Nützlichkeit

ATMOSPHÄRE / STORY



- interessantes Fantasy-Japan-Setting
- versteckte Hintergründe
- Levelumgebungen erzählen Geschichten
- Plot bleibt spannend
- frühere From-Software-Welten hatten mehr kreatives Genie

UMFANG



- umfangreiche Kampagne
- optionale Areale, Quests und Bosse
- viele geheime Gegenstände zu entdecken
- üppiges Arsenal an Prothesen
- einige Bosse und Areale werden recycelt

FAZIT

Sekiro zwingt euch, das Katana zu meistern. Wer sich darauf einlässt, bekommt die besten Samurai-Fights überhaupt. Aber der Weg ist hart.

