

Sifu

DIESES SPIEL HAT MICH FAST GEBROCHEN

Genre: **Beat 'em up** Publisher: **Slocap** Entwickler: **Slocap** Termin: **8.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Ausgerechnet das Beat 'em up Sifu entpuppt sich als der gnadenloseste GameStar-Test in Dimis Karriere. Aber am Ende konnten er doch eine Wertung vergeben. Von Dmitry Halley



Dimitry Halley

Bei Sifu kommen sehr viele von Dimis Leidenschaften zusammen. Seine masochistische Liebe zu Spielen wie Sekiro, seine hoffnungslose Verklärung diverser Retro-Beat-'em-ups. Und natürlich ein langjähriges Faible für Martial-Arts-Filme und Kampfkünste. Trotzdem spielt Dimi lange nicht mehr jedes Spiel auf hohen Schwierigkeitsgraden, denn Feierabende sollten nicht immer aus Stress bestehen.

Dieser Test hier wäre beinahe nicht entstanden. Sifu hat geschafft, was weder Sekiro noch Dark Souls, Bloodborne, Elex, Kingdom Come oder all die anderen anspruchsvollen Testbrocken hinbekommen haben: dass ich zum ersten Mal in meiner neunjäh-

rigen Karriere bei der GameStar aufbeuge. So ahnungslos habe ich mich zuletzt in der achten Klasse gefühlt, als ich während der Schulprüfung zur Epoche der Romantik bloß »Geigen, rote Rosen und Kerzenlicht« aufs Papier würgen konnte und dafür natürlich

die verdiente Sechse bekam. In einem verzweifelten Gang nach Canossa schreibe ich also der PR-Abteilung, dass ich einfach nicht weiß, wie ich Sifu testen soll, weil es mir den Hintern härter versohlt als diese Hinterversohlmachines mit den großen weißen Handschuhen aus den alten Disney-Cartoons. Der freundliche PR-Manager aktiviert prompt seinen Notfallplan für unfähige Spielejournalisten (kurz: NFUS) und schickt mir ein paar Tipps. Ich beweise Lernresistenz und komme nicht weiter. Der NFUS geht also in Phase zwei: Die Entwickler spielen noch vor Release einen Patch auf, der Sifu entschärfen soll. Aber ... irgendwie fühlt es sich danach noch härter an als davor.

Deshalb müssen die richtigen harten Geschütze ran. NFUS-Phase drei: Ich bekomme Speicherstände, um alle Fähigkeiten und Levels von Sifu freizuschalten. Also quasi Cheats. Uff. Und so sitze ich dann Anfang Februar vor dem Rechner und denke mir verzweifelt: »Ich kann doch kein Spiel bewerten, bei dem ich das zweite (!) von fünf Levels nur mit Cheats packe!« Also gebe ich auf. Das Review-Embargo von Sifu ver-



Der Anfang von Sifu ist ... harmlos. Der erste Typ bekommt eine gezimmert, der zweite Typ bekommt eine gezimmert.





Wer denkt bei diesem Treppenhaus nicht gleich an »The Raid«?

Sifu erzählt eine Geschichte, aber nur selten auf die offensichtliche Art.



Die Umgebungen des Spiels wirken auf den ersten Blick schlicht. Sind sie aber nicht.

streicht, die Tests der Konkurrenz gehen online, ich ertränke meinen Frust in Arbeit, stürze mich stattdessen auf andere Themen. Aber Sifu lässt mir einfach keine Ruhe. Ich klage meinem besten Freund mein Leid. Bin ich allmählich zu alt für sowas? Liegt es an mir? Er legt mir beruhigend die Hand auf die Schulter: »Dimi, das spielt doch keine Rolle. Manchmal passt man einfach nicht zusammen, dann hilft nur der Blick nach vorne. Vorwürfe bringen in keine Richtung was. Und jetzt zock mit mir Halo.«

Während ich nachts wach liege, leiste ich einen Schwur. Ich werde Sifu ganz ohne Cheats und Hilfen durchspielen – und dann schreibe ich den Test, selbst wenn kein Mensch auf der Welt ihn mehr liest. Seitdem sitze ich jeden Feierabend an Sifu. Und das Spiel bleibt lange die frustrierendste Erfahrung meiner Karriere. Bis es »Klick« macht.

Worum geht es überhaupt?

Sifu ist alte Schule, ein Beat 'em up ohne große Schnörkel. Als wahlweise männliches oder in meinem Fall weibliches Kung-Fu-Genie prügte ich mich durch fünf Levels, besiege jeweils am Ende den Boss und fertig. Die Sifu-Entwickler atmen Martial-Arts-Filme, denn alle möglichen Anspielungen dringen

aus jeder Pore des Spiels. Sifu erzählt trotzdem eine eigene Geschichte, die sich gerade im Prolog, aber auch darüber hinaus filmreif zu inszenieren weiß. Es geht um Rache, Familie, inneres Gleichgewicht, allerdings bekommt ihr kaum was davon mit, wenn ihr nicht bewusst darauf achtet und alle versteckten Hinweise in den Levels studiert. Diese Suche lohnt sich, denn auch nach dem Durchspielen könnt ihr im Spiel so manches Geheimnis freischalten. So, bevor ich jetzt zu viel verrate, springen wir mal direkt ins Eingemachte. Denn eine Sache könnt mir glauben: Wenn ihr Sifu unterhalb von 15 Stunden durchspielen wollt, ist die Story das absolut allerletzte, für das euch während der Reise ein Nerv bleibt.

Der pure Martial-Arts-Traum

Ich habe den Mund zu voll genommen.

»Sifu, ach, das teste ich nebenbei, ich liebe Spiele wie Streets of Rage 4.« Und in den ersten Spielminuten bekomme ich genau das, was ich erwarte. Als 20-jährige Kung-Fu-Kämpferin sprinte ich durch die dreckigen Hinterhöfe einer Großstadt, weil ich irgendeinem Fiesling ans Leder will. Prompt stellt sich mir der erste Handlanger mit schroffen Worten in den Weg – und natürlich

bekommt der Kerl direkt eine gezimmet! Schon während der erste Widersacher kulinarisch den Asphalt erkundet, fühlt sich die Bedienung wie Nach-Hause-Kommen an. Mit einer Taste verteile ich schnelle, mit der anderen starke Prügel ... da kommt auch schon der zweite Handlanger und kriegt natürlich auch eine gezimmet. Das ist genau das, was ich wollte: »John Wick« als Kung-Fu-Spiel. Meine Kriegerin stürmt direkt aus der Gasse in ein Treppenhaus, das so exakt aus »The Raid« stammen könnte. Und während ich mich von Raum zu Raum zimmere, geht mir Sifu in Fleisch und Blut über. Ich blocke feindliche Angriffe kinderleicht mit der richtigen Taste, werfe Schurken aus dem dritten Stock, trete Feinde so hart aus dem Bild, dass selbst Bam Lee die Wassertasse runterfällt. Was sich im Treppenhaus als Action-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Fans von Martial-Arts-Filmen seid.
- ... ihr mit Action-Kloppern groß geworden seid.
- ... ihr nach Sekiro den Kick bekommt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr es hasst, Levels wieder und wieder zu spielen.
- ... hohe Schwierigkeitsgrade euch frustrieren.
- ... ihr für 40 Euro mehr als fünf Levels wollt.



Gerade die Bosskämpfe in Sifu wirken völlig aussichtslos. Bonuspunkte, wer hier die Filmanspielung nennen kann.

Flirt anbahnt, wird im nächsten Abschnitt zu purem Martial-Arts-Liebesspiel: Ein Hallway-Kampf, der eins zu eins aus den berühmtesten Filmvorbildern »Old Boy«, »Daredevil« und »The Raid« stammen könnte. Heerscharen von Gangstern stürzen sich mit Fäusten, Rohren und Knüppeln auf meine Kriegerin, doch die verteilt härtere Strafen als der TÜV bei meiner Führerscheinprüfung. In Sifu kann ich Feinde entwaffnen, jeden Rohrstock selbst aufheben und auf Gegner einmassieren, bis das Ding nur noch ein Stummel ist. Ich habe ungelogen laut aufgelacht. Und dann betrete ich im nächsten Abschnitt einen Balkon und werde in anderthalb Sekunden totgeknüppelt. Jetzt beginnt Sifu.

Leicht zu lernen, schwierig zu ... @\$%&!

Das hier wird nicht die alte Dark-Souls-Geschichte. Kein »Oh, ich bekam so oft auf die Mütze, aber nach meinem Sieg habe ich umso jubelkreischender den Bildschirm mit



In späteren Levels attackieren Feinde oft mit Macheten und Knüppeln. Aber das kann ich auch.

Champagner vollgespritzt.« Sifu erinnert mich vielmehr an echtes Karate-Training. Es gibt nicht diesen einen Sieg, der alles verändert. Es gibt nur den Weg. Oder wie der legendäre Karate-Meister Gishin Funakoshi gesagt hat: »Es kommt nicht auf die Größe deines Gemächts an, sondern auf die Größe der Hand, die dort einen Treffer landet.« Obwohl ... nein, das war aus Ameri-Do-Te. Was Gishin Funakoshi wirklich gesagt haben soll: »Wenn du die Kata 1.000 mal geübt hast, übst du sie danach 10.000 mal.« Und so spielt sich Sifu. Ihr werdet an vielen Stellen ein Dutzend Mal scheitern, nur um euch

dann mühsam bis zum Boss eines Levels vorzukämpfen – und dort wieder ein Dutzend Mal Staub zu fressen. Selbst wenn ihr den Endgegner bezwingt. Und hier liegt der große Unterschied zu Sekiro und Dark Souls. Ihr müsst das abgeschlossene Level wieder und wieder durchspielen, um eure Chancen für später zu erhöhen.

Woran liegt das? In Sifu lässt euch jeder Tod altern. Und das verdammt schnell. Meine Kämpferin startet mit frischen 20 Jahren, nach dem ersten Tod ist sie 21, nach dem dritten 24, nach dem vierten 27, nach dem fünften 32 – es gibt also einen Multiplikator,



Und noch eine Filmanspielung. Das hier erinnert an »Old Boy«.



Wer sich in Sifu umzingeln lässt, lebt meist nicht lange.

der mit jedem Ableben hochtickt. Oder anders: Niederlagen werden immer teurer. Wie im echten Leben reduziert sich mit den Jahrzehnten eure maximale Gesundheit, ihr könnt weniger Neues lernen, verursacht zwar ein bisschen mehr Schaden ... aber irgendwann ist Schluss. Als ich das erste Level zum ersten Mal bezwungen habe, war ich 49. Uff.

Wenn ihr dann mit 49 Jahren ins zweite Level startet, reichen schon ein paar Tode, um euch zum permanenten Game Over zu führen, weil ihr an Altersschwäche sterbt. Was ihr tun könnt, um das zu verhindern? Alte Levels wiederholen, um sie jünger zu beenden, also mit möglichst wenigen Toden. Alles halb so wild, wäre Sifu nur nicht so verflucht hart!

Was macht Sifu so hart?

Wer Kampfkünste wirklich meistern will, kommt um Techniktraining nicht herum, und deshalb wird es jetzt theoretisch. Es gibt fünf Dinge, die Sifu zu einem der härtesten Spiele der vergangenen zehn Jahre machen:

- **Keine Warnung:** Falls ihr mal ein Arkham-Spiel erlebt habt, dann kennt ihr die üblichen Markierungen, mit denen Feinde ihre Angriffe ankündigen. Ein blauer Blitz über dem Kopf, ah, dann drücke ich gemütlich auf die Kontertaste. Sifu macht das in drastisch reduzierter Form – und mit so winzigen Zeitfenstern, dass Meep-Meep-Road-Runner dagegen wie ein Faultier wirkt. Wer den berühmten Daigo-Moment von Street Fighter 3 kennt, kann sich grob vorstellen, was Sifu verlangt.
- **Masse und Klasse:** Ein Gegner kann in Sifu bereits richtig gefährlich werden, weil die fünf, sechs Gegnertypen komplett unterschiedliche Angriffsmuster auffahren. Aber oft greifen euch Gangster im Pulk an. Was ihr dann macht? Euer Problem.
- **Kein Drumherum:** Ihr müsst Sifu meistern. Euer Kung-Fu-Genie kann zwar ein paar



Ihr könnt in Sifu zwar dauerhaft neue Fertigkeiten freischalten, aber die helfen oft nur sehr situativ.

neue Fähigkeiten lernen (auch über Tode und Neustarts hinweg), aber kein Erfahrungspunkte-Grind der Welt wird euch den Bosskampf abnehmen. Es zählt euer Kampfgeschick und nur das. Die Levels sind auch streng linear. Abseits einiger freischaltbarer Abkürzungen gibt es immer nur einen Weg nach vorne.

- **Der Schaden:** Die Hauptfigur von Sifu könnte mich wahrscheinlich in zwei Sekunden mit den Shorts am Hutständer aufhängen, aber sie hält verflucht wenig aus. Wenn

euch ein stinknormaler Gauner mit dem Stahlrohr zwei-, dreimal erwischt, gehen die Kerzen schon aus. Und die Lebensleiste schrumpft mit fortschreitendem Alter.

- **Die Kamera:** Sifu leidet unter einer echt hakeligen Kamerabedienung. Weil ihr dauernd in Innenräumen kämpft, müsst ihr permanent die Position wechseln, damit sich die Kamera nicht zu eurem Nachteil ausrichtet. Gerade im vierten Level mit engen Aufzügen, Abgründen und Gängen wird das zur Belastung.



Sifu lässt bei all den Niederlagen immerhin nicht unser Ästhetikempfinden am langen Arm verhungern.



Wer all das liest, denkt sich vielleicht: »Ach, winzige Zeitfenster, perfekte Paraden, kein Exp-Grind! Das klingt ja wie Sekiro, und Sekiro war echt machbar.« Aber als jemand, der beide Spiele getestet hat, musste ich den Unterschied schmerzhaft durchleben: Sekiro hat mir nie die Hoffnung genommen, Sifu schon. Selbst in meiner dunkelsten Minute beim immerwährenden Scheitern gegen Genichiro war bei Sekiro stets Licht am Ende des Tunnels. Diesem einen Griff muss ich ausweichen, diese eine Bogensalve perfekt im Takt parieren, dann gehört der Sieg mir! In Sifu bläst mir schon der erste Boss so schnell die Lichter aus, dass meine Finger völlig entmutigt Alt+F4 suchen. Wie soll ich das denn nur schaffen? Ich sehe überhaupt kein Muster, keine Öffnung, einfach nur den unkontrollierbaren Tod, der da wieder und wieder mit seiner Machete anrollt. Und selbst wenn ich den Boss besiege: Wie soll ich an den Punkt kommen, dass ich das ganze Level und den Endgegner ohne einen einzigen Tod stemme, um im nächsten Level nicht als alter Knacker von Fellow Kids vermöbelt zu werden? Doch dann habe ich Sifu verstanden. Und ab hier wurde es richtig, richtig gut.

Wie ich anfang, Sifu zu l(i)eben

Es gibt nicht diesen einen Trick, der Sifu zum Spaziergang macht. Sifu bleibt bis ins Finale



und darüber hinaus beinharte Arbeit. Aber wenn ihr die Philosophie des Spiels versteht, spendiert euch diese beinharte Arbeit zumindest kostenlosen Kaffee samt Lunchpaket. Wie bei den meisten Kampfkünsten (und anders als bei den meisten Actionspielen) geht es in Sifu in erster Linie um Selbstverteidigung. Ich habe dieses Spiel viel zu aggressiv gespielt, wollte leichte und starke Hiebe zu endlosen Ketten verbinden. Die besten Sifu-Manöver bestehen nicht aus 20 Komboangriffen, denn kaum ein Feind lässt mehr als zwei Treffer zu, sondern aus beson-

ders eleganten Verteidigungen – wie beim besagten Daigo-Moment. Es gibt vier Arten, in Sifu mit Angriffen umzugehen:

- **Blocken:** Ihr haltet den Block gedrückt und verwandelt euch quasi in ein lebendes »Mu ren zhuang«-Holzgestell. Wie in Sekiro bricht nach zu vielen Blocks eure Haltung ein, und ihr macht euer Testament.
- **Ausweichschritt:** Ihr könnt per Tastendruck große Ausweichschritte machen, um schnell aus dem Geschehen zu gelangen. Gerade gegen Gruppen verbessert ihr so eure Position, allerdings verhindert die Distanz zum Gegner eben gleichzeitig, dass ihr Angriffe landen könnt.
- **Parade:** Das Parry-Manöver funktioniert ebenfalls wie in Sekiro, nur mit kleineren Zeitfenstern. Hämmert ihr exakt im Moment des gegnerischen Treffers die Taste fürs Blocken, gibt's eine Parade, die nicht eure Haltung schwächt, sondern die des Angreifers. Extrem mächtig, aber eben auch viel schwieriger zu meistern als in Sekiro.
- **Slips:** Eine Besonderheit von Sifu sind sogenannte Slips, und wehe, es giggelt jetzt wer. Slipping nennt man im Boxen das Ausweichen durch Bewegung des Oberkörpers. Wer in Sifu bei gedrückter Blocktaste den Stick bewegt, taucht unter Schlägen hindurch, reißt den eigenen Rumpf zur Seite oder hebt auch mal das Bein, um dem Feger zu



MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Es gibt ein paar Dinge, die man als Erwachsener hinter sich lassen sollte. Kinderrutschen, Sandkästen, Popelknabbern, Konsolenkriege sowie diese unsägliche Angewohnheit, anderen Menschen »Git Gud« oder »Also ich fand es ja super einfach!« aufs Brot zu schmieren. Oder wie schon Gishin Funakoshi in den 1950ern gesagt hat: »Eine wahrlich krasse Sau muss nicht im Internet rumprahlen.« Mir tut es nämlich in erster Linie leid, dass so viele Leute mit Sifu wahrscheinlich keinen Spaß haben werden. Denn der Action-Klopfer braucht den brutalen Härtegrad gar nicht, um eines der besten Martial-Arts-Spiele überhaupt zu sein.

Um das zum jetzigen Zeitpunkt (also vor dem angekündigten Accessibility-Patch) zu erleben, müsst ihr allerdings den gleichen Pfad der Schmerzen beschreiten wie ich. Und der hat mir wirklich alles abverlangt: das Meistern der perfekten Verteidigung, das Auswendiglernen aller gegnerischen Angriffe, das mühsame Wiederholen der immer gleichen Flure ... dieser Preis ist hoch. Aber im Gegenzug fühle ich mich jetzt wirklich wie ein Meister der Kampfkunst. Kein Boss kann mir auch nur im Ansatz das Wasser reichen, selbst der letzte Endgegner schlägt bloß in die Luft, ein so profundes Gefühl von Meisterschaft erlebt man in Spielen sehr, sehr selten. Und im echten Leben ehrlich gesagt auch.

entgehen. Slips sind relativ leicht machbar, unterbrechen aber die Kombo des Feindes nicht – ihr müsst also manchmal fünf erfolgreiche Slips aneinanderketten, um einen einzigen Komboangriff zu entgehen.

Ihr müsst diese vier Defensivtechniken meistern, um in Sifu eine Chance zu haben. Und wie meistert man eine Parade, wenn der Feind unmöglich schnell angreift? Richtig, durch stumpfes Auswendiglernen. Ihr müsst alle Kombomanöver der (End-)Gegner pauken, um genau zu wissen, in welchem Takt ihr slipt, pariert oder blockt. Das ist der eine Punkt, wo ich den Jubelfanfaren der Sifu-Fans widerspreche. Klar, prinzipiell passt dieses trockene Pauken zur ganzen Auftragen-und-Polieren-Philosophie. Ihr trainiert das motorische Gedächtnis und seid am Ende verblüfft, welchen Manövern ihr mühe-los ausweicht. Aber ironischerweise bröckelt die Kampfsportfassade, wenn ich nur erfolgreich pariere, indem ich exakt vorhersage, wie der Feind angreifen muss, weil wir ja in einem Videospiel sind und die KI bloß ganz bestimmte fünf Manöver kann, die ich stumpf auswendig gelernt habe.

Sifu wäre perfekt, wenn es mir etwas mehr Raum fürs Improvisieren ließe. Der Un-



Mit den Tasten aktivieren wir Storydetails, die unsere Figur dann kommentiert.

terschied zu Sekiro ist hier graduell: Auch Sekiro verlangt exakte Pariermanöver, aber weil die Zeitfenster großzügiger sind, habe ich zumindest die Chance, den nächsten Boss auch beim ersten Versuch zu packen, ohne jede Finte auswendig zu kennen. In Sifu ist das viel, viel, viel schwieriger, weil die Bosse so wahnsinnig schnell attackieren und ihre Kombos anfangs kaum voneinander zu unterscheiden sind.

Vielleicht bringen hier zusätzliche Schwierigkeitsgrade die Wende, die die Entwickler für einen Patch angekündigt haben.

Und das macht jetzt trotzdem Spaß?

Wer in der Schule noch den »Zauberlehrling« pauken musste, weiß: Auswendiglernen ist so spaßig wie eine Zahnteil-entfernung beim Metzger. Und selbst wenn ihr in Sifu wie Bolle Manöver studiert, besteht die Chance, dass ihr dieses Spiel einfach nicht durchspielen könnt. Viele Souls-Spiele (und sorry, dass ich den Vergleich so oft bemühe, aber kein anderes Genre kommt so nah an Sifus Härtegrad heran) geben euch ja Möglichkeiten an die Hand, den Schwierigkeitsgrad zu umgehen. Koop, Erfahrungs-Grind, bestimmte Gegenstände. Sifu hat all das nicht. Wie eine russische Matroschka richtet sich Sifu an eine ganz, ganz spezielle Zielgruppe innerhalb einer ganz, ganz speziellen Zielgruppe. Deshalb ja mein langer Sermon am Anfang: Auch mir als Sekiro-Fan war dieses Spiel beinahe zu hart. Ihr entscheidet selbst, wo ihr euch da einordnet. Und jetzt kommt das große Aber.

Ich kann einfach nicht leugnen, wie großartig ich mich gefühlt habe, nachdem ich Sifu dann endlich mal verstanden hatte. In Sekiro oder Dark Souls habt ihr dieses Jubelgefühl, den Boss beim 100. Versuch gerade so geschafft zu haben, aber Sifu spielt in einer anderen Liga: Wenn ihr dort den Abspann erreicht, wird kein Boss des Spiels euch noch ein müdes Lächeln abringen. Sifu hilft euch, euch selbst zu überraschen. Anfangs haltet ihr die Endgegner für völlig unmöglich, ihr sterbt euch quasi durch den Kampf. Am Ende der Reise trifft der Stabmeister aus dem zweiten Level bloß noch die Luft neben euch. Ihr siegt nicht nur ohne

einen einzigen Tod, sondern ohne eine einzige Berührung. Sifu lässt euch das Meistern einer Fähigkeit ähnlich, aber anders erleben als Sekiro. Es ist kein Stop-and-Go, sondern ein sehr mühsamer, fortwährender Aufstieg. Und sobald ihr den Gipfel erreicht, seid ihr wahrlich unbesiegt.

Mittlerweile gehe ich wirklich durch Sifu-Levels wie Jean-Claude Van Damme. Doch der Weg hierher war viel härter, zäher, frustrierender, als ich anfangs für möglich hielt. Und er wird vielen Leuten da draußen niemals Freude bringen. Aber ich werde diese Reise niemals vergessen ... und hatte insgesamt trotz oder gerade wegen all der Widrigkeiten eine großartige Zeit. ★

SIFU

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 7300T / Phenom II X4 850
GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4670K / FX-8370
GTX 1060 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ wunderschöne Umgebungen ➤ einzigartiger Artstyle ➤ Level voller Details ➤ Animationen
➤ treibender Soundtrack, der nie ablenkt

SPIELDESIGN



➤ absolut unvergessliche Kämpfe ➤ unterschiedliche Gegnertypen ➤ Leveldesign lenkt nicht ab
➤ Durchbeiß-Motivation ➤ viel Auswendiglernen

BALANCE



➤ komplexes Kampfsystem ➤ Abkürzungen und Fähigkeiten ➤ präzise Gamepad-Bedienung
➤ hakelige Kameraführung ➤ viel Wiederholung

ATMOSPHERE / STORY



➤ Martial-Arts-Anspielungen ➤ subtile Geschichte
➤ Kung-Fu-Atmosphäre ➤ Story entfaltet sich beim zweiten Durchspielen ➤ Figuren bleiben blass

UMFANG



➤ fünf unterschiedliche Levels ➤ viele Fähigkeiten
➤ Collectibles spielen eine Rolle ➤ mehr Levels hätten dem Spiel gutgetan ➤ für 40 Euro zu kurz

FAZIT

Sifu ist eines der besten Martial-Arts-Spiele überhaupt, aber der Weg zum Spielspaß ist (teils unnötig) mühsam.

