

Ghost of Tsushima

EHRENVOLLE PC-VERSION

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony** Entwickler: **Sucker Punch** Termin: **16.5.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch, Japanisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –



Sonys wohl größte PlayStation-Überraschung der letzten Jahre überrascht jetzt auch auf dem PC. Und das ausgesprochen positiv. Von Stephanie Schlottag

Ghost of Tsushima stellt eine schlichte, aber extrem tiefgründige Frage: Ist es besser, ehrenvoll zu sterben – oder die eigene Ehre zu opfern, damit andere weiterleben? Dieses Thema steht im Zentrum eines der schönsten Sony-Spiele überhaupt. Und ab sofort dürft ihr euch darüber auch auf dem PC den helmbewehrten Kopf zerbrechen. Gemeinsam mit unserem Tech-Redakteur Alex habe ich mir die PC-Portierung angeschaut und kann euch jetzt genau sagen, wie sich der

Todestanz der Schwertkämpfer auf dem heimischen Rechner anfühlt: Mindestens so gut wie auf der PlayStation! Wenn ihr bis jetzt mit dem Open-World-Spiel gewartet

habt und zum ersten Mal die wunderschöne Insel Tsushima gegen die brandschatzenden Mongolenhorden verteidigt, bin ich zu gegeben ein bisschen neidisch auf euch. Vor

Der Samurai Lord Shimura hat seinen Neffen Jin ausgebildet und ihn den Weg der Ehre gelehrt.



Fürst Sakai wird bis zum letzten Atemzug kämpfen.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr gern in einen Kurosawa-Film eintauchen wollt.
- ... ihr ein elegantes Kampfsystem zu schätzen wisst.
- ... euch komplexe Figuren und Themen begeistern.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr sämtliche Skills schnell freischalten wollt.
- ... ihr wenig Frustration mitbringt.
- ... euch brutale Szenen stark zusetzen.



Die (abschaltbaren) Blutspritzer sind noch das Harmloseste, in der Story geht es teilweise richtig zur Sache.

euch liegt ein großartiges Action-Abenteuer, das auch auf dem PC fantastisch läuft und über dessen kleine Schwächen Samurai-Fans leicht hinwegsehen dürften.

Warum brennt es überall?

Ghost of Tsushima spielt im Jahr 1274 während der ersten mongolischen Invasion Japans. Als junger Samurai Jin Sakai erlebt ihr zu Spielbeginn hautnah mit, wie die überwältigende militärische Macht seine Heimatinsel Tsushima überrennt, sie besetzt und die Bevölkerung massakriert. Als einer

der wenigen Überlebenden macht es sich Jin zur Aufgabe, die Anführer der feindlichen Armee auszuschalten und die Mongolen zu vertreiben. Doch schnell wird klar, dass die traditionelle, ehrenvolle Kriegskunst der Samurai dafür nicht ausreicht. Jin greift aus Verzweiflung schnell zu eigentlich verpönten, aber eben wirksamen Waffen wie Gift und Schleichkunst – und gerät darüber in einen herzerreißenden Konflikt mit seinem Lehrmeister und Onkel Lord Shimura.

Jin ist durch diesen inneren Widerspruch ein äußerst interessanter Hauptcharakter, über dessen Vergangenheit ich nach und nach mehr erfahre. Seine Motivation, sein Volk um jeden Preis zu retten, ist vollkommen glaubhaft, ebenso wie seine Reaktionen. Zum Beispiel als er ein ganzes Mongolenlager vergiftet und dann zwischen sich in Todesqual windenden Männern steht, angeekelt von sich selbst, aber auch überzeugt, das Richtige zu tun. Mit solchen teils

extrem brutalen Szenen geizt Ghost of Tsushima nicht, setzt Gewalt aber sehr gekonnt ein, um Story und Stimmung zu verstärken, nicht als billigen Schockeffekt. Trotzdem musste ich an manchen Stellen ziemlich schlucken, obwohl ich eigentlich bei solchen Darstellungen nicht zimperlich bin.

Licht und Dunkel

Die Story zählt zu den großen Stärken von Ghost of Tsushima, und zwar sowohl in der Hauptquest als auch in den großartig geschriebenen kleineren Geschichten, die Jin mit einer Handvoll Nebencharaktere erlebt. Mir hat sehr gut gefallen, dass die Samurai durchaus kritisch betrachtet werden, statt sie als fast mythisch strahlende Helden zu vergöttern, die völlig frei von Fehlern sind. Nicht weniger vielschichtig inszeniert das Spiel Jins Verbündete, die er sukzessive für seine Sache gewinnt. Besonders die rachsüchtige Kriegerin Masako ist mir nachhaltig im Gedächtnis geblieben – sehr cool, dass auch eine ältere Frau mal gekonnt das Schwert schwingen darf! Diese Begleiterquests erzählen eigene Storys mit mehreren Kapiteln, die clever mit der Hauptstory verwoben sind und in denen ich sogar manchmal wichtige Entscheidungen treffen darf. Unheimlich schade ist nur, dass die Gesichtsanimationen im Spiel erschreckend steif ausfallen, die Wachsköpfe reißen manchmal unangenehm aus einem eigentlich dramatischen Moment.

Die erzählerische Tiefe gewährt Ghost of Tsushima allerdings nur den Inselbewohnern. Die einfällenden Mongolen bleiben von Anfang bis Ende einfach »die Bösen« und werden auch im Lauf der Story nicht komplexer. Schade, hier vergibt das Spiel spannende Möglichkeiten, meine Feinde glaub-



Fürstin Masako hat alles verloren und kämpft dennoch weiter. Eine inspirierende Figur.



Bei einer perfekten Parade sprühen die Funken, und mein Gegner gerät aus dem Gleichgewicht.

würdiger darzustellen. So beschränken sich alle Begegnungen darauf, sie meiner scharfen Klinge persönlich vorzustellen. Was zum Glück richtig viel Spaß macht.

Geduld ist der Weg zur Meisterschaft

Ghost of Tsushima bietet eines der belohnendsten Kampfsysteme überhaupt. Wenn man es meistert, ermöglicht es einen beispiellos eleganten Schwerttanz, bei dem ich mühelos Feinde links und rechts fälle, lässig Pfeilen ausweiche – und dennoch immer nur einen einzigen Fehltritt vom Tod entferne bin. Doch das erfordert viel Geduld. Den sehr speziellen Rhythmus von Ghost of Tsushima müsst ihr nämlich erst verinnerlichen. Wildes Draufhauen führt bereits auf dem mittleren der fünf gut ausbalancierten Schwierigkeitsgrade zu nichts. Ähnlich wie in Sekiro benötigt ihr vor allem präzises Timing beim Kontern, wenn ihr erfolgreich sein wollt. Allerdings fallen die Zeitfenster fürs Parieren viel großzügiger aus, sodass sich der Frust in deutlich engeren Grenzen hält.

Vor dem ersten Start hatte ich durchaus Respekt vor den Kämpfen, zumal ich kein riesiger Souls-like-Fan bin. Aber Ghost of Tsushima fühlt sich ganz anders an, weniger hektisch, stattdessen taktischer. Bei jedem Gegentreffer verstehe ich genau, was ich

falsch gemacht habe – die falsche Schwertstellung ausgewählt, eine Parade zu früh gestartet, zu übermütig geworden.

Wenn ich mir an einem besonders knackigen Bosskampf zu oft die Zähne ausbeißte, lässt sich der Schwierigkeitsgrad jederzeit anpassen. Und dank der Kombination aus fair gesetzten Kontrollpunkten und freiem Speichern akzeptiere ich den Bildschirmtod weitaus weniger zähneknirschend als in Dark Souls, Sekiro und Co., zumal es auch keinerlei Strafen dafür gibt.

Lohnende Lernkurve

Gemeinsam mit Jin immer besser zu werden und nach vielen Stunden schließlich grinsend durch ein ganzes Feindeslager zu marschieren, ohne von einer einzigen Klinge gestreift zu werden, weil ich sie alle beiseite fege – dafür haben sich die Lehrstunden mehr als gelohnt! Das Spiel be-

lohnt mich für Konter und gelungene Manöver mit »Entschlossenheit«, einer Leiste, mit der ich mich dann im Bedarfsfall heile. Das ist auch dringend nötig, denn Jin hält nur wenige Treffer aus.

Der andere Grund, warum ihr Geduld braucht: Ghost of Tsushima enthüllt erst nach und nach seine Kampfkünste, was mich bis zum Ende motiviert. Denn Jin erlernt über die gesamte Spielzeit hinweg noch Neues, etwa Bogenschießen, neue Schwertstile oder Kombos, die gegen bestimmte Gegnertypen wirksam sind. Das letzte Manöver habe ich erst direkt vor dem spektakulären Endkampf freigeschaltet.

Ich verbessere im Lauf der Zeit nicht nur Jins (und meine) Skills, sondern auch seine Ausrüstung. Das Crafting-System von Tsushima fällt angenehm schlank, aber trotzdem motivierend aus. Es gibt nur eine Handvoll Rohstoffe, die ich bei Handwer-

PSN-PFLICHT? JEIN!

Brauche ich denn jetzt ein PSN-Konto zum Spielen? Nein, die Singleplayer-Kampagne könnt ihr auch einfach mit eurem Steam-Account durchspielen. Lediglich für den optionalen Multiplayer-Modus »Legends« ist eine Verbindung mit dem PlayStation Network samt entsprechendem Account erforderlich.



Das freundliche Tutorial-Duell mit Onkel Shimura ist ein zarter Vorgeschmack der tödlichen Begegnungen im späteren Spiel.

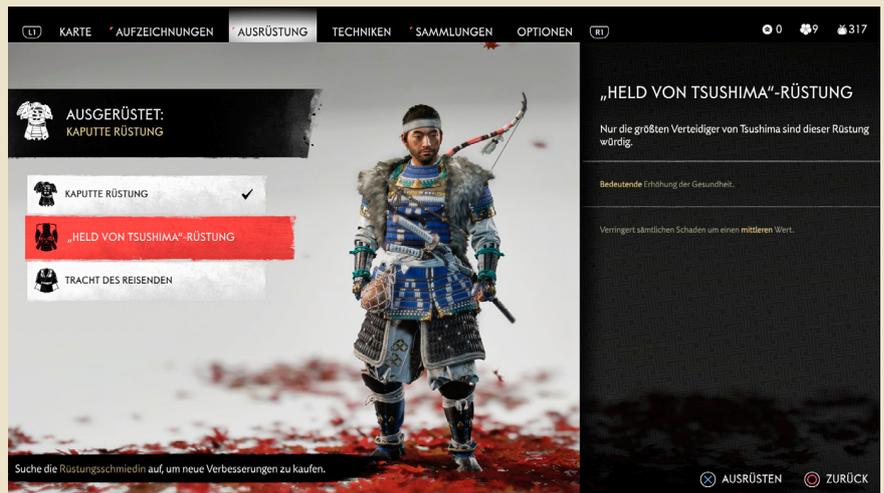
kern gegen bessere Waffen, Rüstungen oder Munition eintausche. All diese Items sind wunderschön und mit viel Liebe zum Detail gestaltet, was wiederum meinen Sammlerdrang geweckt hat: Muss-alle-Farben-haben! Außerdem erobere ich mit einigen Quests besondere Gegenstände wie eine legendäre Samurai-Tracht oder grimmige Masken.

Immer was zu schnetzeln

Die Kämpfe im Spiel lassen sich in drei verschiedene Kategorien aufteilen: Überfälle, Schlachten und Duelle. Bei Überfällen fordere ich Wegelagerer heraus und schnetzele mich mit dem richtigen Timing durch die komplette Gruppe. Schlachten sind etwas unübersichtlicher, auch wegen des fehlenden Lock-on-Features. Hier kommt es wie oben beschrieben auf den richtigen Konter an. Beide Arten von Kämpfen kommen ziemlich oft vor, und nach einigen Stunden sehne ich mich manchmal schon nach Abwechslung im Samurai-Alltag. Das lässt sich recht leicht lösen, indem ihr an optionalen Lagern einfach vorbeisprintet, aber dann verpasst ihr Rohstoffe, Erfahrung und andere Belohnungen. Vor allem bei diesen Fleißaufgaben hätte sich Ghost of Tsushima gern deutlich weniger am offensichtlichen Vorbild Assassin's Creed orientieren dürfen.

Die selteneren und sehr fordernden Duelle schließlich sind wortwörtlich filmreif inszeniert. Jin wagt den ehrenhaften Zweikampf entweder gegen andere Samurai oder gegen besonders mächtige mongolische Kämpfer, die spezielle Attacken draufhaben. Besonders Fans von Filmen des legendären Regisseurs Akira Kurosawa wird das Herz aufgehen – nur aufpassen, dass euch niemand eine Klinge hineinrammt, während ihr noch schwärmt! All das geht auf dem PC genauso präzise von der Hand wie auf der Konsole, auch wenn ich euch dringend einen Controller ans Herz lege. Darauf ist das Spiel ausgelegt, und das spürt man auch. Zwar lässt sich die Tastatur frei belegen, aber spätestens bei Jins anspruchsvollen Kampfkombis verknote ich mir die Finger. Außerdem fühlt sich das Anvisieren der Gegner mittels Maus

WAS STECKT IM DIRECTOR'S CUT?



Wer das Spiel bei Steam kauft, bekommt automatisch die umfangreiche Version, in der auch der große Story-DLC Iki Island enthalten ist. Den spielt ihr am besten nach dem Ende der Hauptstory, euch erwartet eine kleinere zweite Open World voller Quests. Damit seid ihr nochmal rund zehn Stunden beschäftigt. Zudem ist diese Version anders als die Release-Fassung auch in der japanischen Vertonung lippensynchron – ein riesiger Atmosphäre-Boost. Außerdem gibt's kleine Boni wie zusätzliche Rüstungen.

seltsam an – wie schon erwähnt, bietet Ghost of Tsushima kein Lock-on-Feature.

Manchmal gewinnt der leise Weg

Jetzt könnte man fast meinen, in Ghost of Tsushima wird ausschließlich gekämpft. Das würde Onkel Shimura zwar gut gefallen, aber angesichts der gewaltigen mongolischen Übermacht muss ich manchmal dunklere Pfade beschreiten. Jin beherrscht im Spielverlauf auch zunehmend die Kunst des Schleichens und kann ungesehen die meisten Feinde mit nur einem Dolchstoß erledigen. Werde ich dabei doch mal entdeckt – was mir mangels Geduld öfter passiert, als ich hier gern zugeben würde –, hilft eine gut platzierte Rauchbombe, damit mich meine Gegner aus den Augen verlieren. Oder ich lenke sie mit einem geworfenen Glöckchen ab, damit sie mich gar nicht erst erspähen.

Jin setzt neben seinem Familienschwert und dem Tanto auch auf Bogen und Wurf-

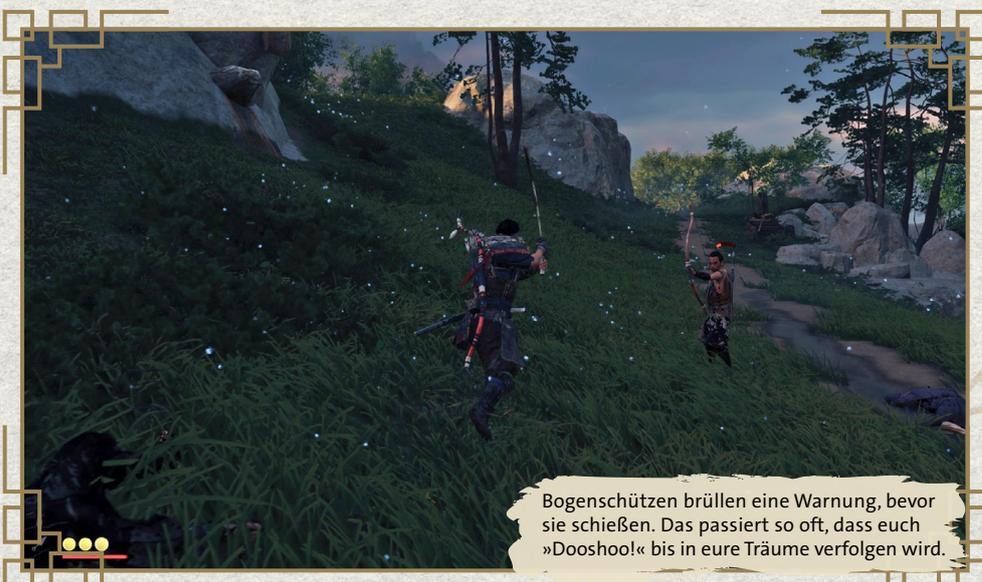
messer, die Feinde leise aus der Entfernung ausschalten. Allerdings ist die Munition begrenzt, und in Duellen hilft mir Fernkampf ohnehin nicht weiter. Um das Katana komme ich also häufig nicht herum.

Samurai-Film trifft malerische Open World

Story und Kampfsystem – über zwei der drei Säulen, die dieses Samurai-Gesamtkunstwerk tragen, habe ich jetzt schon ausführlich geschrieben. Die dritte ist die Open World, die zu Recht immer wieder als Musterbeispiel für tolle Atmosphäre herangezogen wird. Die Entwickler wollten das historische Japan so zum Leben erwecken, wie es in den Kurosawa-Filmen dargestellt wird. Das ist ihnen gelungen. Und wie! Jeder Ort versprüht seine ganz eigene Stimmung: ein friedlicher Tempel im goldenen Sonnenlicht, einladend dampfende Quellen unter blühenden Kirschbäumen, blutrote Mohnfelder im Mondschein ... Kein nerviger Kompass stört diese Aussichten, stattdessen leitet mich der Wind elegant zum nächsten Ziel. Das Erkunden lohnt sich nicht nur wegen solch atemberaubender Anblicke, sondern auch weil überall kleine Quests und Aufgaben auf Jin warten, etwa versteckte Fuchs-Schreine oder Bambusstäbe, die ich mit einem Schlag durchschneiden soll (verflucht knifflig!). Vieles ist im Grunde Standardsammelkrim, aber er wirkt deutlich natürlicher ins Spiel eingebunden als etwa in Assassin's Creed Valhalla und vertieft das Gefühl, in eine lebendige Welt voller Geheimnisse einzutauchen.

Schöner in Schwarzweiß?

Auf viele Arten lässt sich die starke Atmosphäre auch noch weiter verdichten, etwa indem ich in den »Kurosawa-Modus« um-



Bogenschützen brüllen eine Warnung, bevor sie schießen. Das passiert so oft, dass euch »Dooshoo!« bis in eure Träume verfolgen wird.



Eigentlich ist das hier für einen Samurai völlig tabu. Jin ist auch nicht glücklich darüber.

schalte. Der legt einen Schwarzweiß-Filter über das Spiel, die Charaktere sprechen Japanisch mit deutschen Untertiteln – mehr Retro-Filmstimmung geht kaum. Ich persönlich empfehle die japanische Vertonung, aber auch auf Deutsch oder Englisch haben alle Sprecherinnen und Sprecher einen beeindruckenden Job hingelegt. Aber es muss nicht gleich das volle Kunstprogramm sein. Ghost of Tsushima erlaubt mir ebenso kleine Momente zum Durchatmen: Ein Bad in heißen Quellen lässt Jin über verschiedene Themen sinnieren und erhöht praktischerweise nebenbei die Lebensenergie. An besonderen Orten kann ich Haikus verfassen.

Oder ich spiele gemütlich auf meiner Flöte und ändere damit sogar das Wetter. Ghost of Tsushima galt bereits auf der PlayStation als Open-World-Meisterwerk mit starker Story und Kämpfen der absoluten Oberliga. Diesen hervorragenden Ruf verteidigt das Spiel nun auch auf dem PC mit einer durchweg gelungenen Umsetzung.

So muss ein PC-Port laufen!

Natürlich haben wir auch die PC-Technik von Ghost of Tsushima unter die Lupe genommen. Nicht nur ich, sondern auch die Kollegen Alexander Köpf und Sören Diedrich haben das Action-Adventure ausprobiert, damit

wir mehrere Systeme abdecken, sowohl mittelstarke (RTX 2060 und 3070) als auch Sportwagenklasse mit RTX 4080 und AMD RX7900 XTX. Bei niemandem kam es dabei zu nennenswerten Bugs oder Abstürzen.

Hier die besonderen Features der überaus glückten PC-Version im Überblick:

- frei wählbare Bildrate
- auch Fans großer Bildschirme werden glücklich dank Ultrawide-Unterstützung 21:9, 32:9 und 48:9 (mit drei Monitoren)
- vernünftige Hochskalierung und Frame-Generierung mittels NVIDIA DLSS 3, AMD FSR 3 und Intel XeSS



Der Unterschied zwischen »sehr niedrig« und »sehr hoch« bei den Grafikeinstellungen ist deutlich sichtbar.

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Ich habe mich gerade zum zweiten Mal in Ghost of Tsushima verliebt. Eigentlich wollte ich für den PC-Test nur nochmal ein paar Stunden reinspielen, schließlich habe ich das Spiel ja schon lange auf der PlayStation durch. Aber sobald sich meine Finger erinnerten, wie eine perfekte Parade gegen einen Mongolenanführer funktioniert, war es wieder um mich geschehen. Da geht es hin, mein langes Pfingstwochenende. Klar, es gibt ärgerliche kleine Schwächen, mich stören vor allem die Gesichter. Ich will doch mit den Charakteren lachen und weinen! Doch wie soll ich sie ernst nehmen, wenn nur ihre Lippen auf und zu gehen wie bei einem milde erstaunten Koi? Aber ganz ehrlich, das kann meine Liebe auch nicht schmälern, ich persönlich vergesse jegliche Detailkritik, sobald die nächste spektakuläre Schlacht ruft. Zu viel Vergnügen bereiten mir die tollen Kämpfe und die unheimlich liebevoll gestaltete Welt. Mein Ziel: Eines Tages schaffe ich das Spiel komplett auf »Tödlich«!

- Die Tastatursteuerung lässt sich frei anpassen – auch wenn ich euch, wie schon erwähnt, dringend zum Controller rate. Die adaptiven Trigger-Effekte des Dual Sense 5 funktionieren auch mit der Steam-Version einwandfrei!

Ghost of Tsushima läuft laut Entwicklern und Steam-Reviews auch auf dem Steam Deck flüssig. Allerdings kommt die Open World auf dem kleinen Display natürlich nicht ganz so prachtvoll zur Geltung.

Der Wegweise-Wind weht auf Knopfdruck stärker.



Vernünftige Anforderungen

Die Systemanforderungen halten fast durchweg, was sie versprechen: Mit einer RTX 4080 kam Alex in 4K und der Voreinstellung »sehr hoch« locker über 60 Bilder pro Sekunde. Zu keiner Zeit fielen die FPS unter diesen Wert. Und dabei waren Upscaler und Performance-Boost DLSS noch gar nicht aktiviert. Mit DLSS sind dann nochmal mehr FPS drin, bis über 100 Bilder pro Sekunde, ohne dass die Qualität darunter leidet. Mit einer Radeon RX 6800 XT schnurrt Ghost of Tsushima ebenso geschmeidig. Den Systemanforderungen zufolge sollten damit 60 FPS bei 1440p und 30 FPS bei 4K drin sein. Um in Full HD samt 60 Bildern pro Sekunde spielen zu können, reicht gemäß den Spezifikationen eine RTX 2060 oder eine RX 5600 XT aus. Alex hat das mit einer RTX 2060 probiert und kommt damit bei »sehr hohen« Voreinstellungen nicht ganz auf 60 FPS, auf »mittel« flutscht es aber.

Auch beim Thema Barrierefreiheit macht das Spiel eine ordentliche Figur. Die zahlreichen optionalen Hilfsfunktionen wie etwa mehr Zeit für Paraden oder Sichthilfen bringen richtig was. Kurzum kann ich euch guten Gewissens verkünden: Ghost of Tsushima läuft richtig gut auf dem PC. Wer nach dem bisher besten Samurai-Spiel sucht, ist hier genau richtig. Und wer schon durch ist, kann jetzt mit mir gemeinsam leiden, bis endlich ein Teil 2 erscheint. ★

GHOST OF TSUSHIMA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 7100 / Ryzen 3 1200
GTX 960 / Radeon RX 5500XT
8 GB RAM, 75 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8600 / Ryzen 5 3600
RTX 2060 / Radeon RX 5600XT
16 GB RAM, 75 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 historisches Japan 👍 tolle Schauplätze 👍 Rüstungsdesign 👍 Sprache in Deutsch, Englisch, Japanisch 👎 Gesichtsanimationen fallen steif aus

SPIELDESIGN



👍 hervorragendes Kampfsystem 👍 Skill-System motiviert 👍 Sammelquests mit Story verknüpft 👍 Windnavigation 👎 Kämpfe wiederholen sich

BALANCE



👍 Waffen und Stile für jede Situation 👍 nie unfair 👍 Schleichen, Erkundung und Kämpfe 👍 freies Speichern 👍 4 jederzeit anpassbare Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHERE / STORY



👍 interessanter Protagonist 👍 packende Quests 👍 Samurai-Atmosphäre 👍 mehr Stimmung selbst erzeugbar 👎 Mongolen nur stumpfe Bösewichte

UMFANG



👍 große Open World 👍 25 Stunden Story, 50 mit Nebenquests 👍 wichtige Entscheidungen 👍 angenehm schlankes Crafting 👍 viele Beschäftigungen

FAZIT

Die Samurai-Open-World überzeugt nicht nur mit wunderschöner Inszenierung, sondern auch als vorbildliche PC-Portierung.

