

## Black Myth: Wukong

## AFFENSTARK?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Game Science**  
 Entwickler: **Game Science** Termin: **20.8.2024** Sprache: **Deutsche**  
 Untertitel USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden**  
 Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Traumhafte Optik dank Unreal Engine 5, knallharte Kämpfe, spannendes Setting: Das Action-Adventure hat alle Zutaten für einen Megahit. Von Elena Schulz

Die Story von Black Myth: Wukong folgt lose der sehr bekannten chinesischen Sage »Die Reise nach Westen«. Die behandelt den Weg eines Mönchs vom antiken China nach Westen (ins heutige Indien), von wo er Buddhas heilige Schrift zurück in seine Heimat bringen soll. Der wahre Hauptcharakter ist aber der Affenkönig Sun Wukong, der ihn begleitet und vor allem für Aufsässigkeit, Humor und Schabernack steht.

Das Spiel starten wir in seiner Rolle: Als Sun Wukong stellen wir uns voller Spott und Arroganz den himmlischen Heerscharen und fordern sie heraus. Da Hochmut aber bekanntlich vor dem Fall kommt, endet das nicht gut. Wukong fällt vom Himmel und wird in einem Felsen versiegelt. Viele Jahre später finden wir uns im Körper eines Auser-

wählten wieder – ein namenloser Affe, dessen Verbindung zu Sun Wukong unklar ist. Wir entscheiden uns, seinen Spuren zu folgen und die Reise nach Westen anzutreten.

Die Welt ist bevölkert von anderen anthropomorphen Tieren (zum Beispiel Wolfs-, Tiger- und Wildschweinmenschen) und allerlei mythologischen Bestien, die es zu bezwingen gilt. Beispielsweise ein Mann mit dem Unterleib einer Schlange, der ein Tor vor uns bewacht. Manche sind uns auch freundlich gesinnt und haben Aufgaben für uns, die sich allerdings ohne Map und Questlog etwas kompliziert gestalten. Das animiert zum Zuhören und Nachdenken, was an sich etwas Gutes ist. Allerdings müssen wir aufgrund der kryptischen Formulierungen ohne echte Anhaltspunkte dann trotz-

dem oft viel tüfteln und suchen, während die grundsätzlichen Aufgaben (»Bring mir etwas« oder »Töte etwas«) doch eher simpel ausfallen. Die Belohnungen gestalten sich später aber als wirklich nützlich: Ein Wolfsmensch stellt dann zum Dank Pastillen für uns her, die dauerhaft Werte wie Mana oder Gesundheit verbessern. Nur auf Storyebene bleiben die Nebenaufgaben etwas unterwältigend. Generell kommt viel von dem Gesagten eher mythologischem Singsang gleich. Das macht Black Myth stimmungsvoll, aber sorgt nicht unbedingt dafür, dass wir eine Verbindung zu den Figuren aufbauen oder wirklich verstehen, was eigentlich genau vor sich geht. Die Geschichte wirkt lediglich wie ein loser Rahmen, der als vage Erklärung für unsere Reise dient. Das stört aber nicht weiter, weil das Szenario an sich so faszinierend und bombastisch inszeniert ist. Wir werden über Zwischensequenzen und animierte Kurzfilme plötzlich Teil einer chinesischen Sagenwelt.

## Keine Open World

Black Myth bietet keine Open World. Aber die Gebiete laden durchaus dazu ein, ausgiebig

Die Bosskämpfe von Black Myth sind spektakulär inszeniert. Diesen übergrößen Bären bekämpfen wir in einer brennenden Arena.



## PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr auf fordernde Bosskämpfe steht.
- ... ihr euch an schöner Grafik kaum sattsehen könnt.
- ... ihr ein befriedigendes Kampfsystem wollt.

## PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine dichte Story erwartet.
- ... ihr Herausforderungen abseits von Bossen sucht.
- ... ihr gerne mit Builds experimentiert.

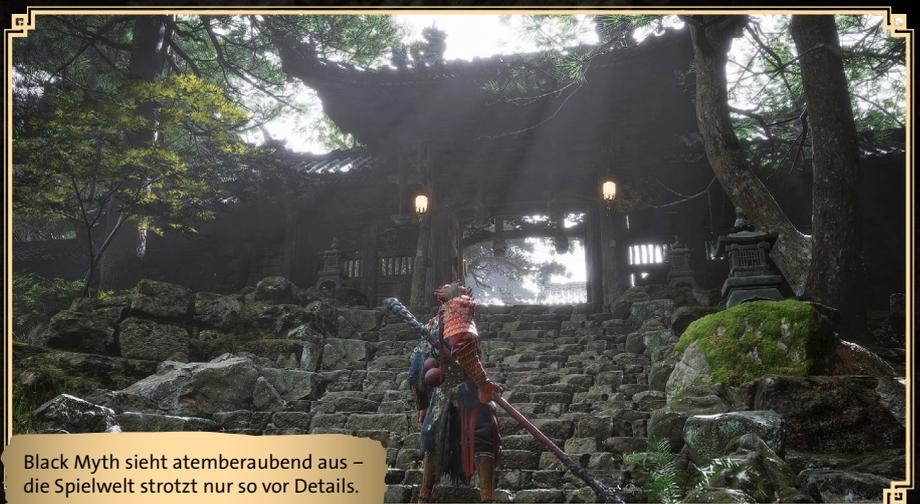
Einfache Gegner werden nur in Horden gefährlich.



zu erkunden, weil sich dort oft Geheimnisse, Schätze, optionale Bosse oder nützliche Spielhilfen verstecken. Manchmal sogar in Kombination. Ein frühes Beispiel: In der ersten Region finden wir einen optionalen Boss, der uns eine Verwandlung beschert. Weil wir nun seine Gestalt samt Feuerwaffe kurzzeitig im Kampf einnehmen können, fällt uns der folgende Kampf gegen den Hauptboss mit praktischer Feuerschwäche deutlich leichter.

Auch Pastillen mit dauerhaften Upgrades für Mana, Ausdauer oder Gesundheit lassen sich finden (bevor wir sie später selbst herstellen können) sowie Geisteressenz zum Aufleveln, Crafting-Materialien für neue Rüstungen oder Waffen und mehr.

Wie wir die Areale durchqueren, erinnert auf den ersten Blick stark an klassische



Black Myth sieht atemberaubend aus – die Spielwelt strotzt nur so vor Details.

Souls-likes à la From Software. Die Parallelen zu From Software sind aber nur oberflächlich, wenn man von gefährlichen Bossen absieht. Ihr rastet an Schreinen und stellt dort Gesundheit und Mana wieder her. Außerdem lassen sich dort Tränke brauen und Rüstungen oder Waffen aus gefundenen Materialien und Geisteressenz schmieden, die ihr von gefallenen Gegnern einsackt.

### Nur zum Schein ein Souls-like

Mit einer gewissen Menge an Geisteressenz schaltet ihr zudem Geisterfunken frei, die sich dann in Upgrades für euren Charakter investieren lassen. Keine der beiden Währungen verliert ihr aber beim Tod. Ihr werdet einfach zum letzten Schrein zurückgesetzt, und leichtere Gegner (keine Bosse oder Mini-Bosse) stehen wieder auf. Auch Schnellreisen von Schrein zu Schrein ist möglich. Das typische Risk-Reward-System aus Souls-Spielen fehlt also, was den Nervenkitzel beim Erkunden deutlich senkt. Hinzu kommt, dass einfache Gegner kaum etwas aushalten und auch nur wenig austeilen. Sie werden höchstens in der Gruppe zur Bedrohung, sodass sich das Erkunden der Welt überraschend entspannt gestaltet – zumindest bis zum nächsten Boss. Auch Abkürzungen schaltet man mitunter frei, allerdings fällt ihre Bedeutung dementsprechend kleiner aus.

Im Wüstengebiet stehen euch anfangs mehrere mögliche Routen offen. Besiegt ihr dort zwei bestimmte Bosse, lassen sich anschließend Steintore öffnen, die das Vorankommen im Gebiet vereinfachen. Allerdings war bei uns dann bereits die Schnellreise zwischen den Abschnitten etabliert, und wir

Die Geschichte folgt der chinesischen Sage um den Affenkönig Sun Wukong.



hatten das Kapitel ohnehin so gut wie abgeschlossen. Ein kleiner Schönheitsfehler im ansonsten durchdachten Leveldesign.

### Butterweiche Action

Auch die Kämpfe schreien nur auf den ersten Blick »Souls-like«. Ihr schaltet auf Gegner auf, und wagt euch in nervenaufreibende Nahkämpfe, wobei jede Ausweichrolle sitzen sollte. Leichte und schwere Schläge sind zudem idealerweise so abgestimmt, dass sie Feinde aus der Balance bringen, statt ihnen ein Fenster zum Gegenangriff zu öffnen.

Eine Parade oder einen Block gibt es nicht – wirbelt ihr euren Stab herum, könnt ihr so lediglich Projektile wie Pfeile abwehren, keine Schläge. Apropos Stab: Das ist tatsächlich die einzige Waffe, die ihr in Black Myth führt. Schwerter, Bögen, Lanzen oder gar Äxte gibt es nicht. Dafür dürft ihr ganz ähnlich wie bei Nioh fließend zwischen unterschiedlichen Kampfstilen hin und her schalten, die eigene Stärken, Schwächen und Angriffsmuster mitbringen. Die Unterschiede fallen im Vergleich zum Samurai-Spiel aber überschaubar aus. Je nach Stil ändert sich der schwere Angriff sowie die Natur eurer Kombo.

Im Standardstil könnt ihr einen aufgeladenen Schlag nutzen und eure Angriffskette damit abrunden. Das Gleiche gilt für den schweren Stabstil, hier erhöht sich aber die Reichweite deutlich. Dafür müsst ihr ihn im Stehen aufladen, was natürlich Risiken birgt. Der Säulenstil erlaubt es eurem Affen, auf den Stab zu klettern und einen aufgeladenen Angriff auszuführen, der ein wenig Flächenschaden austellt.

Je nach Boss sind diese Stile unterschiedlich effizient, und es empfiehlt sich sogar manchmal, je nach Phase oder Angriff schnell

Einen Block gibt es nicht. Weichen wir perfekt aus, erscheint aber kurz ein Abbild von uns, das Gegner ablenkt.



zwischen ihnen zu wechseln. Generell haben aber alle Stile gemeinsam, dass Angriff die beste Verteidigung ist. Selbst die Ausweichrolle kann offensiv eingesetzt werden. Entgeht ihr einer Attacke perfekt, erscheint kurz ein Abbild von euch, das Gegner ablenkt und euch ermöglicht, schnell zum Gegen-schlag auszuholen.

### Magischer Affenzirkus

Die Animationen sind butterweich, während die Schläge wuchtig und extrem befriedigend ausfallen – gerade am Ende einer Kombo oder wenn ihr mit genug Fokuspunkten einen aufgeladenen Schlag loslasst. Hinzu kommen außerdem verschiedene Zauber, die ihr zwischendurch elegant einbauen dürft. Einer lässt zum Beispiel kurzzeitig die Zeit für den Gegner einfrieren, ein anderer beschwört besagten Feuerkrieger (und später noch weitere Verwandlungen). Später erhaltet ihr noch eine steinerne Rüstung, um

Schaden abzublocken, oder die Option, Duplikate von uns zu beschwören. Die sind extrem nützlich, aber durch ihre Manakosten limitiert. Dass sich die Ressource nur an Schreinen aufladen lässt, fühlt sich außerdem sehr unintuitiv an. Ist das Mana im Kampf alle, habt ihr einfach Pech gehabt.

Es gibt außerdem spezielle Verwandlungen, mit denen ihr die Seele eines Bosses oder Gegners aus der Welt für einen Angriff beschwört, nachdem ihr sie besiegt habt. Dieser lädt sich mit der Zeit auf und bietet neben einem besonders mächtigen Schlag auch zusätzliche Boni wie zum Beispiel bessere Giftpersistenz oder leichte Manaregeneration. Da der Effekt nur kurz anhält, fühlen sich diese Spezialangriffe aber deutlich weniger nützlich an als die regulären Zauber.

### Aufgeblasen statt komplex

Das Gleiche gilt für die Verwandlungen in den Levels selbst, die abseits von Kämpfen kaum mehr als ein Gimmick sind. Mal werden wir zur Zikade, mal zur Fledermaus, allerdings folgt stets nur eine geskriptete Sequenz, bei der wir die Transformation nie wirklich ausnutzen können – beispielsweise um Bosse zu umschleichen oder Gegner zu belauschen. Schade! Sämtliche Zauber, Kampfstile und unser Affe selbst lassen sich auflieveln und verbessern – hierfür benötigt ihr besagte Geisterfunken. Die Talentbäume fallen allerdings etwas sperrig aus, weil viele hilfreiche Upgrades tief in ihnen verborgen liegen.

Das führt dazu, dass man anfangs eher schwache Boni erhält und für nützliche Verbesserungen gründen muss. Dass sich diese so weit hinten verstecken, stört den Spielfluss anfangs stark, weil man sich unnötig lange in den Gebieten aufhält, um Level für bestimmte Stats zu sammeln, die eigentlich zu Beginn des Skill Trees mehr Sinn ergeben hätten. Beispielsweise simple Aufwertungen für eure Ausdauer oder bestimmte Kombos mit dem Stab. Hinzu kommt, dass die Schwierigkeit der Bosse stark schwankt. Immer wieder schaffen wir Endgegner spielend leicht beim ersten Versuch, nur um dann beim nächsten 20 oder mehr zu verbrauchen, inklusive Grind-Sessions dazwischen, um der Herausforderung besser ge-

## SO KOMMT IHR AN NEUE AUSTRÜSTUNG

Dass ihr nur einen Waffentyp führen könnt, heißt nicht, dass ihr das ganze Spiel mit der Startwaffe bestreiten müsst. Unterwegs findet ihr Materialien oder erhaltet sie von besiegteten Gegnern. Daraus lassen sich neue Rüstungen und Waffen mit besonderen Effekten herstellen. Allerdings ernüchert das zumindest anfangs etwas, weil sich eure Ausrüstung nicht direkt verbessern lässt. Habt ihr eine Rüstung angelegt, die zum Beispiel praktischerweise euren Lieblingszauber verstärkt, müsst ihr sie früher oder später gegen eine mit besseren Werten austauschen – selbst wenn ihre Boni nicht zu eurem Spielstil passen. Ärgerlich! Erst später erhaltet ihr im Zuge einer Nebenquest die Möglichkeit, Rüstungen aufzuwerten und so zumindest ein wenig an einem passenden Build zu schrauben.



## MEINUNG

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Black Myth hat mich beim Test ordentlich ins Schwitzen gebracht. Nicht nur weil es währenddessen fast durchgehend über 30 Grad waren und mein Testsystem deshalb aus dem letzten Loch pfiß. Auch spielerisch fährt das Action-Adventure bei den Bossen ziemlich heftige Geschütze auf und wird seiner Identität als Boss-Rush-Spiel, die die Entwickler mir beim ersten Anspielen bestätigten, mehr als gerecht. Im Gegensatz zu Souls und Co. sollt ihr bei Black Myth die Welt entspannt erkunden dürfen, bevor der nächste Endgegner dann die Muskeln spielen lässt und das Gelernte abfragt. Ich genieße die wunderschönen Landschaften, staune über versteckte Überraschungen und Details und verklappe gut gelaunte Massen an schwachen Gegnern. Die Bosse stechen dafür nicht nur durch ihr Design heraus, das mich in die Welt chinesischer Geister, Dämonen und Mythologie entführt. Sie malträtiert mich mit Flächenangriffen, die Blitze durch die ganze Arena jagen, erschaffen Steinkopien von sich, um dann aus dem Hinterhalt zuzuschlagen, oder werden gleich zu Windböen, die wie tödliche Klängen über mich hinwegfegen. Nicht nur ich darf in die Trickkiste greifen! All das funktioniert wahnsinnig gut und macht Lust auf mehr. Nur hier und da merkt man, dass die Entwickler nicht viel Erfahrung mit Spielen dieser Art haben. Der Talentbaum wirkt verschachtelt und unausgewogen, manche Skills überflüssig, andere überladen. Hier hätte wahrscheinlich etwas mehr Minimalismus und Fokus gut getan, weniger Souls-like oder Rollenspielanleihen und mehr Action-Adventure, das ganz auf flotte und dynamische Kämpfe setzt.

wachsen zu sein. Das stört das Pacing enorm, weil wir oft stundenlang festhängen, nur um dann zackig durch den Rest des Gebiets zu flitzen. Ein ausgewogener Anspruch mit steigender Lernkurve täte Black

Mit der Zeit lernen wir unterschiedliche Zauber. Dieser friert Gegner für einen Moment ein.



Unseren Charakter und unsere Kampftechniken werten wir nach und nach auf.

Myth gut, gerade weil Hardcore-Spieler und Casuals angesprochen werden sollen. Black Myth schlägt in eine ähnliche Kerbe wie ein Jedi: Fallen Order oder God of War, bekommt die Balance aber weniger gut hin.

### Eine packende Spielerfahrung

Generell wirken die Upgrades und Verbesserungen im Vergleich zum Souls-Standard unelegant gelöst. Man kann an den Schreinen zwar stets Skill-Punkte neu verteilen, so richtig gut auf einen Stil spezialisieren darf man sich mit dem aktuellen System aber nicht. Es fühlt sich mehr danach an, als müsse man sich das Kern-Gameplay mit der Zeit selbst zusammenbasteln – auch weil man später zum Teil sehr mächtige Effekte wie zum Beispiel eine längere Unverwundbarkeit beim Ausweichen freischaltet, durch die sich die Kämpfe dann zum Teil wieder völlig anders anfühlen.

Viel erschließt sich zudem erst nach längerem Spielen – etwa dass schnell mehrfach auszuweichen oft effizienter ist, oder wie mächtig der dreifach aufgeladene Schlag ist, weil er Gegner unterbricht und zurückwirft. Zahlreiche weniger nützliche Upgrades lenken aber davon ab und machen es mit mangelnden Erklärungen zusätzlich schwer, das nur scheinbar komplexe Kampfsystem komplett zu durchsteigen. Black Myth wirkt hier etwas unnötig aufgeblasen.

Insgesamt bietet Black Myth aber trotzdem eine packende Action-Erfahrung, gerade als Debüt eines neuen Studios. Das Spiel sieht atemberaubend aus und steckt voller Überraschungen, durch die sich das Erkunden wirklich lohnend anfühlt. Und abseits kleiner Makel spielen sich die Kämpfe flüssig, fordernd und befriedigend. Auch die Story nimmt uns letztendlich beim Spielen ein – nicht weil sie besonders packend erzählt ist oder uns die Figuren ans Herz wachsen, sondern weil sie eben eine so dichte, beinahe mystische Atmosphäre erschafft und uns Einblicke in eine fremde Kultur gewährt. ★

## BLACK MYTH: WUKONG

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 1600  
GTX 1060 / RX 580  
16 GB RAM, 130 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 9700 / Ryzen 5 5500  
RTX 2060 / RX 5700 XT  
16 GB RAM, 130 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 detaillierte Umgebungen
- 👍 kreative Bosstdesigns
- 👍 dichte Soundkulisse
- 👍 abwechslungsreiche Biome und Gegner
- 👎 nachladende Texturen, Ruckler

### SPIELDESIGN



- 👍 wuchtiges Kampfsystem
- 👍 nützliche Zauber und Stabtechniken
- 👍 lohnendes Erkunden
- 👍 vielseitige Verwandlungen
- 👎 unterwältigende Spezialzauber

### BALANCE



- 👍 faire Rücksetzpunkte
- 👍 nützliche Upgrades und Hilfen
- 👎 verwirrender Talentbaum
- 👎 Schwierigkeit schwankt stark
- 👎 stellenweise grindlastig

### ATMOSPHERE / STORY



- 👍 dichte Atmosphäre
- 👍 ungewöhnliches Szenario
- 👍 stylische Inszenierung
- 👎 blasse, wenig nahbare Charaktere
- 👎 undurchsichtige Quests

### UMFANG



- 👍 Nebenaktivitäten und Geheimnissen
- 👍 viele Zauber und Fähigkeiten
- 👍 optionale Bosse und Gebiete
- 👍 viele Komfortfunktionen
- 👍 New Game Plus

### FAZIT

Ein Action-Adventure mit beeindruckender Grafik und spannigen Kämpfen, das sich manchmal zu sehr in Details verliert.

