

Phantom Blade Zero

KONKURRENZ
FÜR DEN AFFEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **S-Game** Studio: **S-Game** Termin: **2025**

Fans von Souls-likes und fernöstlicher Mythologie sollten mit Phantom Blade Zero definitiv ihre Freude haben – obwohl das Spiel gar kein Souls-like sein will. Aber sagen sie das nicht alle? Von Jesko Buchs

Wer bei den Stichworten Action-Rollenspiel und China aktuell an Black Myth: Wukong denkt, der liegt nicht falsch. Demnächst dürfte der Affenkönig jedoch schlagkräftige Konkurrenz bekommen, denn mit Phantom Blade Zero macht sich bereits der nächste Action-Titel aus dem Reich der Mitte warm. Mit Zero will das Pekinger Studio S-Game seine Mobile-Reihe Phantom Blade erstmals auf PCs und Konsolen bringen.

Das Spiel möchte all jene abholen, die knackige, gut inszenierte Bosskämpfe schätzen, dabei jedoch nicht ständig von ihren Gegnern zu Kleinholz verarbeitet werden wollen. Um diesen Spagat zu schaffen, nimmt das Spiel einige Änderungen an der Souls-like-Formel vor und borgt sich beim Kampfsystem sogar eine Prise Devil May Cry.

Bildschöne Assassinen-Action

Die Prämisse von Phantom Blade Zero ist schnell erzählt: Wir spielen Soul (hahaha!), einen ehemaligen Assassinen, dem der Mord an einem Ordensmeister in die Schuhe geschoben wird. Als Ausgestoßener sind wir vogelfrei und dazu verdammt, nur noch 66 Tage zu leben. Ausgestattet mit mächtigen Martial-Arts-Fähigkeiten machen wir uns auf die Suche nach dem wahren Mörder und müssen Souls Unschuld beweisen, bevor dessen restliche Lebenszeit abgelaufen ist. Auf seiner Suche durchstreift Soul die

sogenannte Phantom World, die an das alte China angelehnt ist. Die einzelnen linearen Levelabschnitte mit ihren Bambuswäldern, Karstbergen und buddhistischen Friedhöfen machen einen wunderbar stimmigen Eindruck und sehen dank der Unreal Engine 5 beinahe lebensecht aus.

Kämpfe, Kombos, Konter

Zum Sightseeing sind wir allerdings nicht hier. Die Gegner und Bosse, die sich uns auf unserem Rachefeldzug in den Weg stellen, vernöbeln wir mit einem umfangreichen Ar-

senal von Dolchen, Schwertern und Lanzen. Die Kämpfe spielen sich dabei derart filigran, dass sie fast einem Tanz gleichen.

Schlagen die Gegner zurück, können wir wie in anderen Souls-likes ausweichen oder blocken. Besonders heftige blaue Attacken müssen wir im richtigen Moment für einen stylischen Konter parieren, den per rotem Blitz angekündigten Killer-Moves dagegen tunlichst ausweichen, sonst erledigen uns die Bosse mit nur einem Treffer.

Neben zwei primären Klingenwaffen, die wir per Knopfdruck wechseln können, steht



Traditionelle chinesische Drachentänzer werden wohl auch bekämpft.



Die fernöstliche Action von Phantom Blade gab es bisher nur auf dem Handy.

Soul auch eine Reihe hilfreicher Sekundärwaffen zur Verfügung. Der Bogen ist davon noch die normalste, alternativ rüsten wir einen Flammenwerfer oder eine mächtige Kanone aus. Das Abfeuern der Sekundärwaffen kostet Zeit, sie sollten daher nur im richtigen Moment eingesetzt werden.

Souls-light statt Souls-like

Mit seinen geschickt choreografierten Kämpfen orientiert sich Phantom Blade ganz bewusst an alten Kung-Fu-Filmen und erinnert mit seinem Fokus auf die flüssige Verkettung von Kombos stark an Action-Titel wie Ninja Gaiden oder das erwähnte Devil May Cry. Laut den Entwicklern sollen die stylischen Kombohiebe besonders Genre-Einsteiger motivieren. Doch auch für Souls-like-Veteranen hat das Kampfsystem etwas zu bieten, denn die grundlegenden Moves von Phantom Blade Zero sind zwar einfach zu lernen, doch bis zur wahren Meisterschaft kann es schon ein Weilchen dauern. Grundsätzlich

soll Phantom Blade Zero aber weitaus mehr Fehler verzeihen, als es bei Titeln aus dem Hause From Software der Fall ist. Im Gegensatz zu diesen spawnen besiegte Gegner in Phantom Blade nämlich nicht nach, wenn wir ins Gras beißen, hier heißt es also eher Souls-light statt Souls-like.

Die großen Unbekannten

Zumindest beim Kampfsystem zeigt Phantom Blade Zero schon jetzt klar, wo die Reise hingeht. Einige andere Fragen bleiben aber nach wie vor offen. Denn in der uns gezeigten Demo war etwa das Skill-System noch nicht implementiert. Entwickler S-Game betont aber, dass wir die Spielfigur Soul nach unseren Bedürfnissen anpassen könnten.

Das fertige Spiel soll laut ersten Informationen rund 30 bis 40 Stunden Umfang bieten. Genau festlegen will sich das Team aber bislang nicht. Auch zur weiteren Handlung hüllt man sich in Schweigen. Bisher wurden in den Trailern und der Demo nur einige we-

nige Gegnertypen gezeigt. Serientypisch dürfte es aber zumindest zu einer Begegnung mit Souls Jugendfreund Zuo Shang kommen, der zum Erzfeind geworden ist.

Bei den Plattformen ist das letzte Wort nicht gesprochen. Eine PC- und PS5-Version sind zwar bestätigt, zu einer möglichen Xbox-Version gibt es jedoch widersprüchliche Aussagen. Auf dem chinesischen Markt ist Microsofts Konsole nämlich deutlich weniger stark vertreten als hier im Westen. ★

MEINUNG

Jesko Buchs
@Sora5513



Mit seinen schnellen, stylischen Kämpfen im chinesischen Wuxia-Stil konnte das Action-Rollenspiel mich ab der ersten Minute in seinen Bann ziehen. Das Kampfsystem ist wunderbar eingängig, die Kombos mächtig, der Schwierigkeitsgrad fordernd, aber nie zu hoch. Dank der aktuellsten Version der Unreal Engine sieht Phantom Blade Zero obendrein auch noch unvereschämt schön aus. Die verregneten Bambuswälder und von Kerzenlicht erhellten, modrigen Tempel der Demo vermitteln einen herrlich stimmungsvollen Eindruck. Noch sind bei Phantom Blade natürlich einige Dinge unklar. Vom versprochenen Skill-System haben uns die Entwickler nämlich bisher gar nichts gezeigt. Auch ob die Story über die gesamte Länge der Spielzeit trägt, muss sich bei Release noch zeigen. Wenn das chinesische Studio S-Game die Qualität der Demo aber im fertigen Spiel durchhalten kann, dann werden aus Souls-Fans demnächst vielleicht Soul-Fans.



Die Unreal Engine 5 macht auch Phantom Blade Zero zum Hingucker.