



# LVLUp

PlayStation Special • Die wichtigsten AAA-Titel im Fokus

## GAMING IST KULTUR

Wie Spiele Geschichten, Identität  
und Gemeinschaft formen

### GOD OF WAR RAGNARÖK

Emotion statt Eskalation – warum  
Zurückhaltung stärker wirkt

### HORIZON FORBIDDEN WEST

Eine Welt, die mehr fragt als sie  
beantwortet

### SPIDER-MAN 2

Freiheit, Tempo, Verantwortung

### THE LAST OF US

#### PART II

Wenn Spielen zur  
moralischen  
Herausforderung wird

### DEMON'S SOULS

Härte, Konsequenz,  
Belohnung

## AAA-GAMING HEUTE

Warum große Spiele mehr bedeuten als nur Technik



# EDITORIAL

Gaming ist heute eines der einflussreichsten Medien unserer Zeit. Was einst als technische Spielerei begann, ist längst zu einem kulturellen Raum geworden, in dem Geschichten erzählt, Identitäten ausprobiert und Gemeinschaften gebildet werden. Spiele erreichen Millionen Menschen täglich – über Altersgrenzen, Länder und Lebenswelten hinweg.

Dabei unterscheidet sich Gaming fundamental von anderen Medienformen. Spieler sind nicht nur Konsumenten, sondern aktive Gestalter. Entscheidungen haben Konsequenzen, Handlungen verändern Welten. Diese Interaktivität macht Games einzigartig – und erklärt, warum sie emotional oft stärker wirken als Filme oder Serien.

Diese Ausgabe widmet sich aktuellen AAA-Titeln auf der PlayStation. Spiele mit hohen Budgets, großen Teams und enormem öffentlichen Interesse. Sie definieren Standards, setzen Trends und zeigen, wo das Medium aktuell steht – technisch, erzählerisch und kulturell.



06



## INHALT

|                        |    |
|------------------------|----|
| AAA-GAMING IM KONTEXT  | 3  |
| GOD OF WAR RAGNARÖK    | 4  |
| HORIZON FORBIDDEN WEST | 7  |
| MARVEL'S SPIDER-MAN 2  | 8  |
| THE LAST OF US PART II | 9  |
| DEMON'S SOULS          | 9  |
| FAZIT & AUSBLICK       | 10 |



07

04



THE  
LAST  
OF US  
PART II

07

05

## AAA-GAMING IM KONTEXT

Gaming ist heute eines der einflussreichsten Medien unserer Zeit. Was einst als technische Spielerei begann, ist längst zu einem kulturellen Raum geworden, in dem Geschichten erzählt, Identitäten ausprobiert und Gemeinschaften gebildet werden. Spiele erreichen Millionen Menschen täglich – über Altersgrenzen, Länder und Lebenswelten hinweg.

Dabei unterscheidet sich Gaming fundamental von anderen Medienformen. Spieler sind nicht nur Konsumenten, sondern aktive Gestalter. Entscheidungen

haben Konsequenzen, Handlungen verändern Welten. Diese Interaktivität macht Games einzigartig – und erklärt, warum sie emotional oft stärker wirken als Filme oder Serien.

Diese Ausgabe widmet sich aktuellen AAA-Titeln auf der PlayStation. Spiele mit hohen Budgets, großen Teams und enormem öffentlichen Interesse. Sie definieren Standards, setzen Trends und zeigen, wo das Medium aktuell steht – technisch, erzählerisch und kulturell.





## GOD OF WAR RAGNARÖK

God of War Ragnarök steht exemplarisch für die Reifung großer Spielereien. Die Geschichte um Kratos und Atreus setzt weniger auf permanente Eskalation, sondern auf emotionale Entwicklung. Themen wie Verantwortung, Verlust und Loslassen stehen im Mittelpunkt.

Spielerisch bleibt das Kampfsystem kraftvoll und präzise. Neue Fähigkeiten und Gegner sorgen für Abwechslung, ohne das vertraute Spielgefühl zu verändern. Besonders eindrucksvoll sind jedoch die ruhigen Momente: Dialoge, Blicke und Pausen, die den Figuren Raum geben.

Ragnarök zeigt, dass AAA-Titel nicht lauter oder größer werden müssen, um zu beeindrucken. Tiefe entsteht hier durch Zurückhaltung – und durch den Mut, Figuren altern und wachsen zu lassen.





“WE MUST BE  
BETTER.”

— KRATOS





**"NO MATTER WHAT  
THE WORLD THROWS AT  
ME, I'LL FIND A WAY."**  
— ALOY







## HORIZON FORBIDDEN WEST

Horizon Forbidden West überzeugt zunächst durch seine visuelle Präsenz. Unterschiedliche Biome, detailreiche Landschaften und komplexe Maschinen schaffen eine glaubwürdige, lebendige Welt. Doch hinter der Oberfläche steckt mehr als reine Technik.

Inhaltlich beschäftigt sich das Spiel mit Fragen nach Fortschritt, Verantwortung und Macht. Aloy ist keine unfehlbare

Heldin, sondern eine Figur, die mit den Konsequenzen ihres Handelns konfrontiert wird. Entscheidungen wirken sich auf Menschen und Umwelt aus.

Die offene Welt dient dabei nicht nur als Kulisse, sondern als erzählerischer Raum. Nebenmissionen, Umgebungsdetails und Begegnungen vertiefen das Verständnis dieser Welt und machen sie greifbar.



“YOU CAN'T SAVE EVERYONE ...  
YOU CAN ALWAYS TRY.”  
— PETER PARKER



## MARVEL'S SPIDER-MAN 2

Spider-Man 2 steht für Dynamik und Zugänglichkeit. Die Fortbewegung durch die Stadt ist flüssig, schnell und intuitiv. Das Spiel vermittelt ein starkes Gefühl von Freiheit und Kontrolle – ein zentrales Element der Serie.

Gleichzeitig überrascht der Titel mit emotionalem Gewicht. Persönliche Konflikte, Verantwortung und Identitätsfragen geben der Geschichte Tiefe. Der Wechsel zwischen spielbaren Figuren sorgt für neue Perspektiven und erzählerische Abwechslung.

Spider-Man 2 beweist, dass Mainstream-Gaming Unterhaltung und erzählerischen Anspruch verbinden kann, ohne sich selbst zu verlieren.







**"IF I EVER WERE TO LOSE YOU,  
I'D SURELY LOSE MYSELF."**  
— JOEL

## THE LAST OF US PART II

The Last of Us Part II bleibt ein Ausnahme-  
titel. Kaum ein Spiel fordert  
Spieler emotional so stark heraus.  
Gewalt wird nicht glorifiziert, son-  
dern als belastende Konsequenz  
dargestellt. Das Spiel zwingt zur Aus-  
einandersetzung mit Moral, Schuld  
und Verlust.



## DEMON'S SOULS

Demon's Souls verfolgt einen völlig anderen  
Ansatz. Das Remake setzt auf Herausforderung  
und Konsequenz. Jeder Fehler wird bestraft,  
jeder Fortschritt hart erarbeitet. Das Spiel ver-  
langt Geduld, Aufmerksamkeit und Lernberei-  
tschaft.

**"YOU HAVE A HEART OF GOLD.  
DON'T LET THEM TAKE IT  
FROM YOU."**

— MAIDEN IN BLACK





# FAZIT & AUSBLICK

Aktuelle AAA-Titel setzen weniger auf radikale Neuerfindung als auf handwerkliche Perfektion. Sie verfeinern bekannte Konzepte, investieren in Immersion und erzählen stärkere Geschichten.

Gaming ist erwachsen geworden. Die Zukunft des Mediums liegt nicht allein in Technik oder Größe, sondern in Bedeutung, Haltung und Relevanz.

Alle Texte von der KI  
erstellt, diese Datei dient alleine  
als Arbeitsprobe.

Ich besitze keinerlei Rechte am Text-  
material, ebenso besteht kein Anspruch  
auf Korrektheit von KI-generierten  
Inhalten.

Alle Bilder: © PlayStation

FSK-Symbole: [www.fsk.de](http://www.fsk.de)