

Wo Long: Fallen Dynasty

QUATSCH MIT ROTER SOSSE

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Koei Tecmo Games** Entwickler: **Team Ninja**
 Termin: **3.3.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 16 Jahren**
 Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Die Geschichte von Wo Long: Fallen Dynasty haben wir im Test nur aus einem Grund hingenommen: Mechanisch ist das Action-Fest Güteklasse 1A. Jedenfalls solange ihr ein Gamepad habt.

Von André Baumgartner

Ich geb's zu, ich kann mit der gegenwärtigen Umsetzung chinesischer Folklore ziemlich wenig anfangen. Filmhelden, die über Dächer gleiten wie heliumgefüllte Eiskunstläu-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch schon die Nioh-Reihe zugesagt hat.
- ... ihr spektakuläre Nahkämpfe bestreiten wollt.
- ... ihr Filme wie »Tiger and Dragon« mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... die Story für euch das Wichtigste ist.
- ... ihr mit Maus und Tastatur spielen wollt.
- ... ihr gescheite Charaktere braucht.

fer, fand ich immer albern, und Jade Empire ist das einzige Bioware-Rollenspiel, das ich nur ein einziges Mal durchgespielt habe. Trotzdem wollte ich dem neuen Souls-like von Team Ninja eine faire Chance geben, schließlich bin ich dem Genre an sich sehr zugeneigt. Zudem ist es nach den beiden Niohs und Stranger of Paradise bereits das vierte Spiel dieser Art, mit dem die Entwickler ihre Fähigkeiten beweisen.

In Wo Long: Fallen Dynasty verkörpert ihr einen namenlosen Milizsoldaten, der sich durch das kriegsgebeutelte China der späten Han-Dynastie zur Zeit der Drei Reiche





Wehrt ihr die brutalsten (rot hervorgehobenen) Angriffe eurer Gegner ab, erhaltet ihr besonders viel Willen.



In einer übersichtlichen Missionsliste wählt ihr die nächste Haupt- oder Nebenmission, die ihr angehen wollt.

kämpft. Ihr verbündet euch mit berühmten Kriegsherren dieser Epoche, um diejenigen zur Strecke zu bringen, die mit einem bösen Zauberer im Bunde stehen und ihre Armeen mit allerlei Dämonen aufstocken, um die Macht an sich zu reißen. Dabei trifft Wo Long in der Ausführung eine leicht andere Note als die Vorgängertitel, denn viele Systeme wurden entschlackt und die Kämpfe um eine Mechanik erweitert, die mich wohlrig an From Softwares Sekiro erinnert. Ob diese Änderungen Spaß machen, und warum ich mir bei der Handlung am liebsten die Ohren zugehalten hätte, erfahrt ihr in diesem Test.



Nach jedem Bosskampf absorbiert ihr das Ki eures Gegners und schaltet damit neue oder verbesserte Götterbestien frei.



Drei Königreiche, viele Generäle

Im ausgehenden 2. Jahrhundert steht das chinesische Kaiserreich am Abgrund. Die Han-Dynastie endet mit der Abdankung ihres letzten Herrschers, und das riesige Land zerbricht in jene drei Teile, die einer ganzen Ära der chinesischen Geschichte ihren Namen geben. Noch heute kennt dort jedes Kind die berühmtesten Persönlichkeiten dieser Epoche, allen voran General und Staatsmann Cao Cao, der das Kernland im Norden einte und dessen Reich zur Keimzelle der späteren Wiedervereinigung werden sollte. Im neuen Souls-like *Wo Long* trifft ihr im Verlauf der Handlung mehr und mehr die-

ser historischen Persönlichkeiten, startet selbst aber als unbedeutender Milizsoldat. Nachdem ihr im gewohnt umfangreichen Charaktereditor den exakten Welligkeitsgrad eurer Locken festgelegt habt, beeindruckt ihr die Feldherren des Nordens mit eurer Kampfkunst. Fortan reist ihr an ihrer Seite durch das verwüstete Land.

Trotz weiterer Geschichtsbezüge in den Ladetexten endet an dieser Stelle die historische Authentizität auch schon wieder. Denn die zahlreichen feindlichen (und ebenso namhaften) Generäle, die ihr durchs ganze Land jagt, haben sich mit fiesen Dämonen

verbündet. Wer hinter dem mystischen Komplotz steckt, ist allerdings von Anfang an klar und könnte klischeehafter nicht sein: selbstverständlich ein böser Zauberer, der vom Spiel nur »Schwarz gekleideter Daoist« genannt wird. Der ist zwar wunderbar teuflisch inszeniert und motiviert euch, ihn bis ans Ende der Welt zu verfolgen, doch die restliche Handlung ist mit einem Wort zusammengefasst: Quatsch. Die Figuren und ihre ausschließlich englischen Sprecher (mit deutschen Untertiteln) wechseln zwischen albernem Laienkabarett und übertrieben bedeutungsschwangerer Selbstdarstellung. Der eigene Held gestikuliert lieber, als den Mund aufzumachen, und der Handlungsverlauf wirkt wirr bis unlogisch. Besser ist's, man konzentriert sich aufs Gameplay.

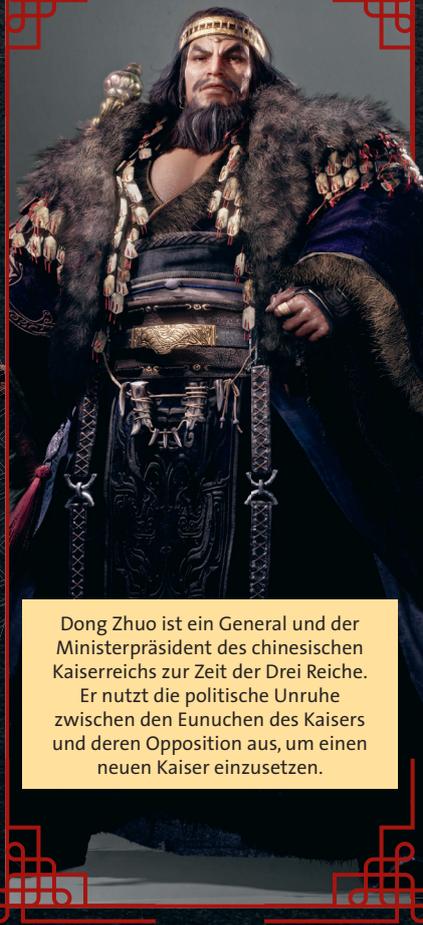
Schlanker als Nioh

Die rund 30-stündige Kampagne erlebt ihr wie in *Nioh 2* als Aneinanderreihung von Missionen, die ihr über eine Karte ansteuert. Sie finden zu wechselnden Tages- und Jahreszeiten an abwechslungsreichen Schauplätzen statt und sind von hübschen Zwischensequenzen eingerahmt. Innerhalb der Missionen gibt es an jeder Ecke versteckte Schätze, die den Erkundungsdrang kitzeln. Darüber hinaus könnt ihr in dutzenden Nebenmissionen weitere Hintergründe erfahren und euch zusätzliche Ausrüstung verdienen. In abgewandelten Abschnitten der

CAO CAO



Cao Cao ist ein chinesischer General, Stratege, Politiker, Dichter und Kriegsherr während der späten Han-Dynastie. In Guangzong, wo er gegen die Gelben Turbane kämpft, wird er auf den Protagonisten des Abenteurers aufmerksam.



Dong Zhuo ist ein General und der Ministerpräsident des chinesischen Kaiserreichs zur Zeit der Drei Reiche. Er nutzt die politische Unruhe zwischen den Eunuchen des Kaisers und deren Opposition aus, um einen neuen Kaiser einzusetzen.

DONG ZHUO

HONG JING



Hong Jing ist ein Mitglied der Daoisten-Einsiedler von Tianzhu, die sich selbst abschotten, um den Ewigen Weg zu verfolgen. Durch hartes Training wurde sie fähig, Erschütterungen im Ki zu spüren, die von Dämonen und Elixier herrühren.



Über den Köpfen der Gegner seht ihr ihre relative Stärke im Vergleich zu eurer eigenen Moral.

Hauptschauplätze bestreitet ihr dort Scharmützel gegen die dämonischen Horden oder duelliert euch zum Vergnügen mit euren Verbündeten. Gerne ergeben sich daraus auch Folgemissionen.

Beim Charaktersystem beschränkt sich Wo Long im Gegensatz zu Nioh auf Stufenaufstiege und Ausrüstung. Die in Kämpfen eingeholten und im Falle eines Todes halbierten Ki-Punkte (engl. Chi) lassen euch Levelauf-

stiege auslösen, indem ihr eure Affinität zu einem der fünf Elemente erhöht. Eure Wahl bedingt, welche der Charakterwerte ansteigen. Alle fünf Ränge erhaltet ihr Zauberpunkte, zu denen ich gleich noch komme.



Liu Bei ist ein General und Politiker aus der Provinz Zhuo. Als die Gelben Turbane ihre Rebellion starten, meldet er sich zusammen mit Guan Yu und Zhang Fei fürs Militär. Sie schwören, ihre Leben füreinander einzusetzen.

LIU BEI



SUN JIAN

Sun Jian ist ein Kriegsherr aus der Fuchun-Provinz, der in den letzten Tagen der Han-Dynastie dient. Sein wilder Kampfstil und seine starken Truppen machen ihn zum »Tiger von Jiangdong«. Er ist ein Meister des Ki und nimmt es mit allen Dämonen auf.



Zhao Yun ist ein Krieger aus der Zhending-Provinz und hat eine ernste, bodenständige Einstellung. Er hat kein Interesse an Macht oder Reichtum und schwingt seinen Speer, um in den turbulenten Zeiten für die normale Bevölkerung zu kämpfen.

ZHAO YUN



Dieser Tiger hat ein Morallevel von zehn, während wir noch bei null stehen. Nicht gut!

Die in Massen gefundenen Waffen und Rüstungen haben zwar wieder unnötig viele und schwer zu deutende Zufallsboni, doch immerhin dürft ihr diese nun nach Belieben selbst ändern, wenn sie euch nicht gefallen. Gemeinsam mit den typischen Aufwertungen bis Stufe 9 stellt ihr euch so nach und nach euer persönliches Traum-Equipment zusammen oder legt situationsbedingte Sets an, etwa mit Feuerresistenz, um gewissen Bossen die Zähne zu ziehen.

Kampfeslust

Dank des neuen Moralsystems bleiben die Missionen auch für hochstufige Charaktere spannend, denn eure Moral startet jedes Mal aufs Neue bei null. Sie bestimmt eure Kampfkraft gegenüber den teils menschlichen und teils dämonischen Gegnern, deren eigene Moralstufen – quasi wie klassische Gegnerlevels – fest vorgegeben sind. Ihr beginnt also stets als Underdogs, die sich beim Hindurchschneiteln durch die größ-

teils linearen Schauplätze zur Höchstform steigern. Denn die mit fortschreitender Charakterstufe freigespielten Zauber benötigen neben der passenden elementaren Affinität auch zunehmend höhere Moralränge. Das führt dazu, dass ihr kleinere Feuerbälle oder ein wenig Selbstheilung direkt zu Beginn, mächtige Schutzschilde, Flächenzauber oder Schadensverstärker aber erst in der zweiten Hälfte einer einstündigen Mission einsetzen könnt.

Die klassische Trennung zwischen Nahkämpfer und Magier existiert in Wo Long also nicht, aber dennoch kann man sich vorzüglich spezialisieren. Wollt ihr den Großteil eures Schadens mit euren Waffen anrichten, rüstet ihr in den vier Zauber-Slots einfach diverse Buffs wie elementaren Zusatzschaden aus.

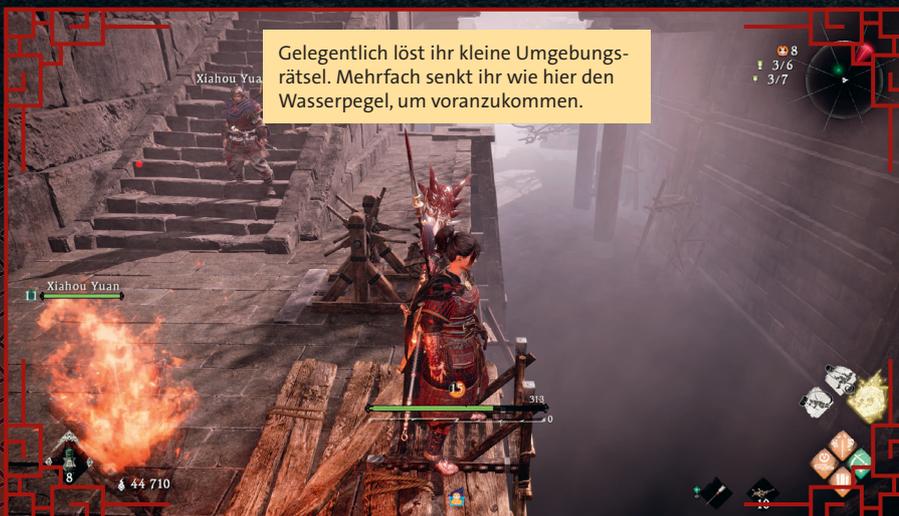
Ähnlich den Yokai-Verwandlungen in Nioh 2 könnt ihr als finalen Trumpf eine Götterbestie beschwören. Von denen schaltet ihr im Verlauf der Handlung zahlreiche frei und wählt vor einer Mission jeweils eine

aus. Sie gibt euch passive Boni und lässt sich entweder als kurzzeitiger Waffensegen für mächtig Zusatzschaden oder als direkter Flächenschaden beziehungsweise mitkämpfende Bestie aktivieren.

Die Kombination aus guter Ausrüstung, hoher Moral, nützlichen Zaubern und taktisch gewählter Götterbestie sind der Schlüssel, um die teils sehr herausfordernden Bosse am Ende einer Hauptmission zu besiegen. Zum Glück dürft ihr Missionen jederzeit verlassen, weitere Vorbereitungen treffen und an der zuletzt aktivierten Standarte (das Äquivalent zu den Souls-Lagerfeuern) wieder einsteigen. Einen veränderlichen Schwierigkeitsgrad gibt es genretypisch nicht.

Gemeinsam sind wir stark

Das Leben leichter macht ihr euch, indem ihr euch durchaus brauchbare KI-Begleiter oder besser noch menschliche Verstärkung besorgt. Bis zu zwei Mitstreiter lassen sich entweder als zufällige Gäste oder über die Freundesliste als vollwertige Koop-Partner rekrutieren. Gäste können nur be-



Gelegentlich löst ihr kleine Umgebungsrätsel. Mehrfach senkt ihr wie hier den Wasserpegel, um voranzukommen.

DIE TECHNIK

Die Version 1.02, auf der dieser Test basiert, lief bei uns weitestgehend rund. Die Bildrate litt zwar selbst mit einer RTX 3080 unter gelegentlichen Einbrüchen, wofür wir drei Punkte abwerten, doch insgesamt ließ sich Wo Long flüssig und mit bis zu 120 Bildern pro Sekunde durchspielen. Ultra-wide-Support oder generell eine höhere Auflösung als 3440x1440 Pixel waren leider nicht gegeben, was auf hochaufgelösten Bildschirmen zu einer merklichen Unschärfe führte. Zwischensequenzen liefen ausschließlich im Format 16:9.

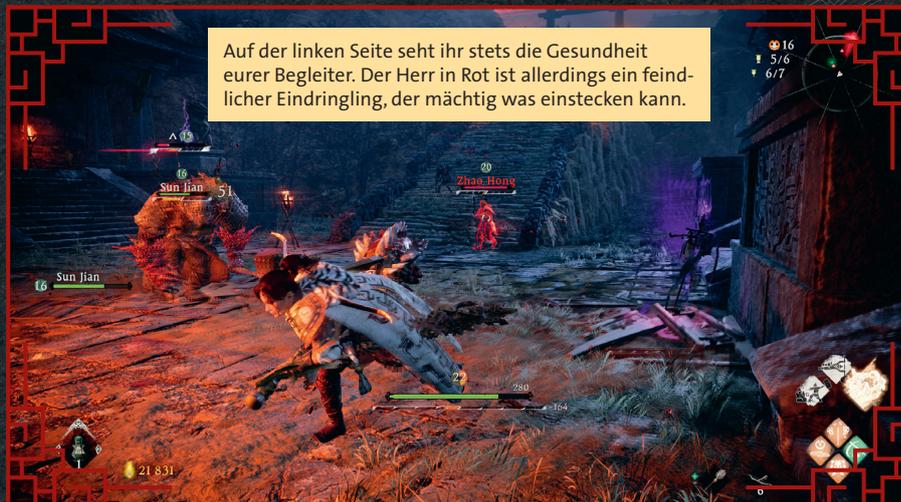
MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Wo Long hätte mich fast gebrochen. Nicht weil die Bosse erwartungsgemäß hart zu knacken sind, sondern weil ich wegen eines kleinen Missverständnisses mit der PR zunächst die unoptimierte Fassung gespielt hatte. Wie Genreveteranen wissen, passen niedrige FPS und anspruchsvolle Kämpfe nicht zusammen. Umso größer die Erleichterung, als dann die richtige Version eintrudelte und all die kleinen Feinheiten ans Licht treten konnten, wegen denen sich die Konfrontationen schlussendlich so befriedigend anfühlen. Je tiefer ich in die Mechaniken eintauche, desto mehr Nutzen kann ich aus ihnen ziehen. Was auf dem Papier kompliziert klingt und beim ersten Boss noch schwer zu beherrschen wirkt, klickt nach etwas Übung endlich und macht stetig Lust auf mehr. Der dickste Wermutstropfen war für mich die Handlung. Das wirre Gefasel in Dark Souls birgt zumindest ein gewisses Mysterium, aber hier lesen mir alberne Sprecher ein theatrales Kinderbuch vor dem Hintergrund eines 2000 Jahre alten Krieges vor. Gleichzeitig bin ich mir bewusst, dass Story in diesem Genre ohnehin nicht viel zählt, und so erkämpft sich Wo Long am Ende trotzdem einen ehrenvollen Platz zwischen den beiden Nihos.

grenzt mit der Welt interagieren oder wieder belebt werden, während der Koop-Modus ohne solche Limits auskommt. Wie es inzwischen beinahe Standard ist, gibt es auch die Möglichkeit, mit feindlichen Absichten in die Welt eines fremden Spielers einzufallen. So entbrennt an zufälliger Stelle während einer Mission ein unverhoffter PvP-Kampf, der dem Sieger Sondermarken für Ausrüstung gewährt. Schaltet ihr die Invasionen im Online-Menü ab, übernehmen starke NPCs den Part. Cool ist, dass ihr auch im Einzelspielermodus anhand purpurfarbener Flaggen seht, wo und



Auf der linken Seite seht ihr stets die Gesundheit eurer Begleiter. Der Herr in Rot ist allerdings ein feindlicher Eindringling, der mächtig was einstecken kann.

durch was ein anderer Spieler gestorben ist, sei es durch Invasion oder Monster. Tötet ihr den Verantwortlichen, bekommt ihr für die erfolgreiche Rache ebenfalls die erwähnten Marken.

Elegante Kampfkunst

Crossplay mit den Konsolen gibt es nicht, doch auch auf dem PC ist der Griff zum Controller zu empfehlen, denn die Maussteuerung kann nur als komplett unbrauchbar beschrieben werden.

Das Nahkampfrepertoire deckt von Doppelschwertern über Speer und Riesenhammer so ziemlich alles ab, was man sich wünschen könnte. Sämtliche Waffengattungen spielen sich schön unterschiedlich mit jeweils eigenen Animationen und Timings. Als Verteidigung könnt ihr bei gedrückter Taste dauerhaft normale Angriffe abblocken, doch besonderes Augenmerk verdient die neue Abwehrmechanik, die der aus Sekiro ähnelt. Drückt ihr die entsprechende Taste genau im richtigen Moment, geht der feindliche Angriff ins Leere. Außerdem steigt euer Wille ungleich schneller als bei regulären Attacken, während der des Gegners sinkt. Der Wille bestimmt, wie oft ihr Zauber einsetzen dürft, sowie die zwei Spezialmanöver (Kampfkünste genannt), von der jeder Waffe zwei innenwennen. Sinkt der Wille eures Kontrahenten komplett ab, öffnet sich zudem seine Ver-

teidigung für einen verheerenden Angriff. Gutes Timing beim Parieren wird in Wo Long: Fallen Dynasty gleich dreifach belohnt.

Es ist dieser mechanisch anspruchsvolle Gameplay-Kern, der das Spiel zu einem würdigen und unterhaltsamen Souls-like macht. Wer über die angestaubte Technik hinwegsehen kann, bekommt hier im Gegenzug ein prall gefülltes Action-Paket. ★

WO LONG: FALLEN DYNASTY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 3400G
GTX 1650 / RX 570
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 3600XT
RTX 2060 / RX 5700XT
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ abwechslungsreiche Schauplätze ⊕ gut animiert
- ⊕ detaillierte Charaktere ⊖ angestaubte Optik
- ⊖ schlechte englische Vertonung

SPIELDESIGN



- ⊕ vielseitiges Kampfsystem ⊕ umfangreiche Upgrade-Möglichkeiten
- ⊕ Gegnervielfalt ⊕ taktische Bosskämpfe
- ⊖ umständliche Benutzeroberfläche

BALANCE



- ⊕ stets fordernd ⊕ viele Spielstile ⊕ KI-Begleiter und Koop
- ⊕ Abwehr-Timing schützt vor Schaden
- ⊖ schwer zu durchschauende Item-Werte

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ geschichtsnahes Szenario ⊕ schöne Zwischensequenzen
- ⊕ fieser Antagonist ⊖ Handlung stellenweise dämlich
- ⊖ kaum Bindung zu den Figuren

UMFANG



- ⊕ 30-stündige Kampagne ⊕ dutzende Nebenmissionen
- ⊕ 13 Waffentypen in neun Ausbaustufen
- ⊕ Koop- und PvP-Features ⊕ zahllose Schätze

ABWERTUNG

Gelegentliche Framerate-Einbrüche und eine völlig unbrauchbare Maussteuerung können den Spielspaß auf dem PC unter Umständen trüben.



-3



FAZIT

Ein weiteres gelungenes Souls-like der Nioh-Macher, dessen Setting und alberne Story man allerdings mögen oder ignorieren muss.



In einem zunächst überfrachtet wirkenden Crafting-Menü modifiziert ihr eure Ausrüstung.