

Where Winds Meet

GHOST OF FERNOST

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Netease** Entwickler: **Everstone Studio** Termin: **2024**

Chinas Antwort auf Ghost of Tsushima ist ganz anders als gedacht. Von André Baumgartner

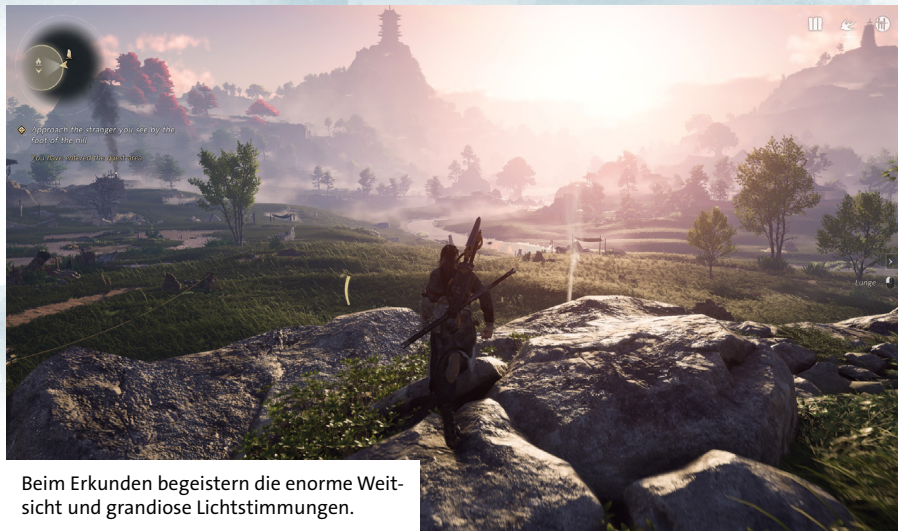
2024 wird das Jahr der gewaltigen Fernost-Rollenspiele: Seit dem 16. Mai kommen PC-Samurai endlich in den Genuss des viel gefeierten Ghost of Tsushima, und einige Monate später könnte es gleich mit seinem chinesischen Äquivalent weitergehen. Where Winds Meet verspricht dabei viele ähnliche Features: eine sagenhaft schöne Open World, ein ausgefeiltes Kampfsystem und eine bildgewaltig inszenierte Story. Und soweit ich das nach ein paar Tagen in der geschlossenen Beta sagen kann, liefern die Entwickler von Everstone Studio all das auch tatsächlich ab. Gleichzeitig ist das Mammutprojekt aber komplett anders, als ich es mir als Tsushima-Fan vorgestellt hatte. Unerwartete Features wie dutzende verwirrend verschlungene Progressionssysteme und Währungen, ein globaler Chat und Online-Gilden ließen mich regelmäßig ungläubig auf den Bildschirm starren. Ist Where Winds Meet am Ende ein MMO-Wolf im Singleplayer-Schafspelz? In meinem Beta-Fazit nach 25 Spielstunden versuche ich dieser und vielen weiteren Fragen auf den Grund zu gehen.

Die Ära der zehn Reiche

Where Winds Meet spielt in einer Zeit des Umbruchs, die für gewöhnlich die Ära der zehn Reiche genannt wird. Zwischen den Jahren 907 und 960 war die Tang-Dynastie zerfallen und die nachfolgende Song-Dynastie noch nicht an der Macht. Zur Historie kommen phantastische Wuxia-Elemente, die in der chinesischen Literatur beliebt sind. Typisch dafür verteidigt ihr als einzelner Wanderkrieger oder -kriegerin die Unschuldigen gegen lokale Tyrannen oder mythische Ungetüme und zieht dann weiter. In bester Kinotradition springt ihr dabei wahnwitzig hoch, saust über die Dächer ländlicher Dörfer sowie geschäftiger Metropolen und spezialisiert euch auf zwei von fünf Waffengattungen: Speere, Lang- und Breitschwerter, zwei Klingen gleichzeitig oder den nicht minder gefährlichen Fächer. Im Fernkampf kommt ein Bogen zum Einsatz.

Kampffähigkeiten noch und nöcher

Einerseits bietet das Rollenspiel enorm viele Hilfestellungen über kleine Tutorial-Videos



Beim Erkunden begeistern die enorme Weitsicht und grandiose Lichtstimmungen.



Trefft ihr NPCs, haben selbst Randfiguren meist verblüffend viel zu erzählen.

und Texterklärungen, andererseits verlässt es sich darauf, dass ihr euch intensiv mit euren Kampftechniken beschäftigt. Als es mich aus der extrem detaillierten Charaktererstellung entlässt, wähle ich mich erst einmal durch zwei Dutzend Untermenüs und studiere die wahnwitzig vielen Disziplinen, in denen mein Charakter besser werden kann. Natürlich muss ich die meisten davon erst über die Spielzeit von mindestens 100 Stunden freischalten. Meinen zwei Waffen weise ich jeweils einen Kampfstil zu, die wiederum mit rund zwölf verschiedenen Moves daherkommen: Sprungattacken, wir-

belnde Speere, eng getimtes Parieren, brutale Finisher und viele mehr. Weil die Beta nur drei Tage dauert und ich möglichst viel sehen möchte, stelle ich den Schwierigkeitsgrad schnell von Normal auf Einfach und aktiviere die Parierhilfe, die mir ab und zu mit einer nützlichen Bullet-Time-Zeitverlangsamung unter die Arme greift. Der schwere Modus erscheint mir selbst als Elden-Ring-Veteran wahnwitzig hart.

Eine Überdosis Open World

Bei der Erkundung der Welt bin ich auf eine von schätzungsweise zehn Regionen sowie



die Hauptstadt Kaifeng beschränkt. In einem Interview vom August vergangenen Jahres klang es so, als würde man sich auch für den Release auf diese beiden Provinzen beschränken. Ob das bedeutet, dass Where Winds Meet erst einmal im Early Access startet, und was das Spiel einmal kosten soll, ist zum aktuellen Zeitpunkt trotz Nachfragen beim Entwickler noch völlig offen. An ein komplettes Abgrasen dieses 25 Quadratkilometer großen Ausschnittes der auf der Karte vorskizzierten Gesamtwelt war in meinen 25 Stunden Spielzeit zwar kaum zu denken, aber für die im gleichen Interview angepeil-

ten 150 Spielstunden wäre es definitiv zu wenig. Wie dem auch sei: Die abwechslungsreiche und häufig bildschöne Region Quinghe ist bis oben hin vollgestopft mit optionalen Aktivitäten, und beinahe alle davon sind an die ein oder andere Upgrade-Mechanik geknüpft. Mal steigert sich eines meiner vielen Attribute wie Musikverständnis, Körperkraft und Charme, mal bekomme ich wertvolle Upgrade-Ressourcen für das breit gefächerte Crafting-System.

Neben Waffen und Ausrüstung verbessere ich ein wahnwitzig großes Repertoire an Chi-Fähigkeiten – etwa eine Art Jedi-Telekinese

– sowie teils zufällig von Adlern und Fröschen abgeschauten Kampfkunststechniken, die ich separat zu den Waffen-Moves in die Kämpfe einstreuen kann.

Komplizierter als Path of Exile

Gefundene Seltenheiten, etwa besondere, häufig durch Akrobatik zu beschaffende Insekten und Pflanzen, löse ich bei einem Lautenspieler gegen mächtige Freischaltungen auf einem regionsspezifischen Talentbaum ein. Stärkende Verbrauchsgegenstände kaufe ich mir mit einer Währung, seltene Upgrade-Materialien mit einer anderen, bes-



Größere Gruppen drohen euch zu überwältigen, aber ihr könnt fliehen und es noch mal vorsichtiger versuchen.

sere Pferde mit einer dritten, und wenn ich die Rätsel der mythischen Mützenkatze löse, bekomme ich noch eine vierte Währung von wer weiß wie vielen insgesamt. An verschiedenen Handwerksstationen mische ich mir Medizin für Heilung oder bereite Essen gegen den Hunger zu. Nein, es gibt keine Survival-Elemente in dieser Eier legenden Wollmilchsau von Spiel, aber Waffen- oder Baumaterial herzustellen verbraucht Sättigung, und das will mit Speis und Trank ausgeglichen werden. Ach ja, eigene Häuser und Konstruktionen aus bis zu 600 verschie-

denen Bauteilen setze ich auch noch in die Landschaft, wohne darin, schaffe mir Abkürzungen oder trickse damit die Feind-KI aus.

Fraktionen und Berufe

Darüber hinaus entscheide ich mich, ob ich neutral bleibe oder einer von sieben Fraktionen beitrete. Die bieten dann nochmals eigene Kampffähigkeiten, legen mir aber im Gegenzug strenge Verhaltensregeln auf.

Die »Wild Lances« verlangen etwa ein hohes Mindestmaß an Alkoholkonsum, gleichzeitig darf ich dabei aber nie sternhagelvoll

umkippen, denn auch dann gibt's Straf-punkte, die irgendwann im Rauswurf münden. Als Nebenberuf lasse ich mich beispielsweise zum Rhetoriker oder Heiler ausbilden. In den dazugehörigen Minispielen duelliere ich mich via Kartendecks mit NPCs, um sie entweder zu überzeugen oder zu heilen. Die Karten (beim Heiler heißen sie Verschreibungen) lassen sich natürlich auch wieder einzeln aufwerten. Generell ist die Welt randvoll mit Minispielen: Ich kann mich Arenakämpfen stellen, Wrestling betreiben, betrunken Pfeile in Vasen werfen, um die Wette angeln, Pferde zähmen oder mit der Laute die Noten traditioneller Lieder wie in Guitar Hero nachspielen. Zur Entspannung setze ich mich ins Puppentheater.

So vertraut und doch so fremd

Während das eigentliche Gameplay abseits der überfrachteten Freischaltungen alle Designregeln guter Spielekunst befolgt und ausgesprochen viel Spaß macht, hat mich die Handlung trotz oft bildgewaltiger Inszenierung bisher nur wenig fesseln können. Das mag zum einen daran liegen, dass die Beta nur eine chinesische Vertonung mit englischen Untertiteln bot, zum anderen aber auch an der für mein westlich geprägtes Empfinden sehr fremden Erzählweise. Die NPCs verstricken sich vielfach in ewig langen Erzählungen, die manchmal zum



Die belebten Dörfer versprühen mit ihren vielen Einwohnern einen tollen ländlichen Charme



World Building beitragen und manchmal so langweilig sind, wie Gras beim Wachsen zusehen. Ganz zu schweigen davon, dass ich wie einst bei *Wo Long: Fallen Dynasty* damit zu kämpfen habe, die ganzen chinesischen Namen auseinanderzuhalten. War Feng jetzt der Böse oder der Gute? Ist Xiang noch am Leben? Oder war Tian der, der vorhin von der Klippe gestürzt ist? Im Vergleich hat es *Ghost of Tsushima* in unserer von Anime geprägten Popkultur mit seinen zumindest oft mehrsilbigen Namen wie Masako oder Kuzumasa etwas leichter. Auch histori-

sche und kulturelle Bezüge auf das feudale Japan haben hierzulande mehr Wiedererkennungswert als solche auf China.

Einzelspieler oder MMO?

Abseits der kulturellen Hürden bei der Erzählung gibt es aber auch welche bei der allgemeinen Machart des Spiels. Im Kern ist *Where Winds Meet* klar als Einzelspieler-titel angelegt, verfügt aber auch über einen optionalen Mehrspielermodus, der in der Beta noch nicht vollumfänglich freigeschaltet war. Zwar müsst ihr euch nicht sorgen, dass euch wild gestikulierende Spieler in die Atmosphäre grätschen, wohl aber einen globalen Chat unten links hinnehmen. Einerseits half mir die freundliche Beta-Community hier bei manch kniffligem Rätsel weiter, andererseits hoffe ich, dass er sich später auch komplett deaktivieren lässt. Spieler können sich in selbst erstellte Chat-Räume zurückziehen, sich sogar zu Gilden und ab Charakterlevel 100 zu Unionen zusammenschließen. Inwiefern das spielerisch relevant wird, ist mir aber noch ein Rätsel. Auf der Karte gibt es bisher nur die in gewissen Abständen wiederholbaren Gruppen-Bossraids für bis zu fünf Spieler.

Always-on extreme

Grundsätzlich wird auch angedeutet, dass man im Koop durch die Lande ziehen kann, aber was mir noch Sorgen bereitet, ist, dass das Spiel auch im Singleplayer anscheinend größtenteils auf den Servern läuft. Dafür spricht, dass ich einige Male fast gestorben wäre, weil mir eine seltsame Glockeneinblendung entweder Latenzprobleme nach China oder eine durchgeführte Synchronisation signalisieren wollte, während sich mein Charakter bewegungsunfähig schlagen lassen musste. Gekoppelt mit den aktuell noch spielerisch freischaltbaren kosmetischen Skins und Avataren würde es mich also nicht wundern, wenn das Ganze noch um Mikrotransaktionen erweitert wird. Die Möglichkeit, einen zweiten Charakter anzulegen oder ein neues Spiel zu starten, fehlte ebenfalls – *Dragon's Dogma 2* lässt grüßen. Eine der größten Eigenheiten von *Where Winds*

Meet ist aber, dass sich mein Charakter alle zehn Levels in einer Arena beweisen muss, wenn er in die nächstschwierigere Weltstufe aufsteigen und somit überhaupt weiterleveln will. Befremdlich: Die Arena kann ich unter der Prämisse eines »Neulingschutzes« nur nach zunehmend höheren Zeitsperren betreten. Für den Aufstieg von Level 30 auf 31 musste ich 24 Stunden warten, und die zwei Tage, die mich das Spiel für den Schritt von 40 auf 41 ausharren lassen wollte, lagen weit außerhalb des Beta-Zeitraums. Eventuell ist das chinesischen Anti-Spielsucht-Gesetzen geschuldet, aber ich würde gern selbst entscheiden, wann und wie schnell ich ein Spiel durchspiele.

Auf Nachfrage wollten uns die Entwickler zum aktuellen Zeitpunkt nicht verraten, ob es noch zu signifikanten Anpassungen für den westlichen Markt kommen wird. Eine englische oder gar deutsche Sprachfassung ist dabei ebenso unsicher wie ein Release auf den bekannten Plattformen wie Steam. Die Antworten auf diese Fragen dürften für einen Erfolg hierzulande nicht ganz unerheblich sein. In der zweiten Jahreshälfte 2024 sollten wir mehr wissen. ★

MEINUNG

André Baumgartner
@GameStar_de



Die Beta von *Where Winds Meet* lässt mich mit gemischten Gefühlen zurück. Die Produktionsqualität ist enorm hoch, die Welt wunderschön und proppevoll mit Abenteuerstoff. Die Kämpfe fühlen sich wuchtig und mechanisch fair an, erfordern aber auch zunehmend mehr Fingerakrobatik und Lernwilligkeit. Die Maus-Tastatur-Steuerung ist ebenso gelungen wie die am Controller, und außerhalb der äußerst geschäftigen Straßen der Hauptstadt Kaifeng hat auch die Performance eine gute Figur gemacht. Mit den Kämpfen und der Welt hätte ich mich also durchaus noch 100 Stunden beschäftigen können, aber wo mich *Where Winds Meet* langfristig abzuschrecken droht, ist die langatmig erzählte Story voller fremder Begriffe und Namen sowie die seltsame Vermischung von Single- und Multiplayer. Auch die endlos verschachtelten Fortschrittssysteme nerven, weil sie zum Teil sogar darauf bauen, dass ich mit der Maus über hunderte Items in meinem Inventar fahre, um noch uneingelöste Wissens-, Material-, oder Währungs-»Gutscheine« zu aktivieren. Spielerisch steckt hier durchaus eine an *Ghost of Tsushima* heranreichende Erfahrung drin, nur dass dieser noch ein zweites, häufig an ein MMO erinnerndes Spiel obendrüber gestreift wurde. Ich hoffe, dass die Entwickler zumindest die willkürlichen und damit nervigen Zeitschranken für den westlichen Release noch abschaffen und sich der Rest halbwegs ignorieren lässt.



Das flinke Über-die-Dächer-Sausen darf beim Wuxia-Genre natürlich nicht fehlen, hier in der Hauptstadt.