

Wolcen: Lords of Mayhem

EIGENTLICH NOCH BETA

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Wolcen Studio Entwickler: Wolcen Studio Termin: 13.2.2020 Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: noch nicht geprüft Spieldauer: 50 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Wolcen: Lords of Mayhem bietet alle Zutaten, um sich im Action-Rollenspiel-Olymp zu behaupten. Doch im Test zeigt sich, dass der Schuss (noch) gehörig daneben geht. Von Sascha Penzhorn



Manche einzigartigen Gegenstände haben noch so ihre Probleme.



Die Zwischensequenzen in Wolcen machen einiges her. Was die Präsentation der Story angeht, liegt das Spiel um Längen vor Konkurrent Path of Exile.

Als der Chef mich bittet, Wolcen: Lords of Mayhem zu testen, bin ich erst mal völlig platt, dass es wirklich einen Erscheinungstermin hat. Tatsächlich habe ich das Spiel vor Jahren im Early Access unterstützt. Ich erinnere mich an eine große, offene Spielwelt, an flatternde Capes und an eine um 360 Grad drehbare Kamera. Davon steckt im fertigen Spiel nichts mehr. Dafür gibt's eine lineare Story in drei Akten, eine großzügige Portion Endgame und richtig schicke Grafik.

Auf Wunsch einfacher

Zu Spielbeginn darf ich Geschlecht, Behaarung, Haut-, Haar- und Augenfarbe meines Charakters auswählen und festlegen, ob ich als Nah- bzw. Fernkämpfer oder doch lieber als Zauberer anfangen will. Letzteres legt nur meine Ausrüstung zum Spielstart fest, denn Charakterklassen gibt's in Wolcen keine. Außerdem darf ich einen Storymodus aktivieren, der das Spiel leichter macht. Davon lasse ich für den Test allerdings die Finger, ich soll ja die Balance überprüfen. Trotzdem immer schön, wenn durch solche Optionen auch Gelegenheitsspieler auf ihre Kosten kommen. Auch toll: Auf Wunsch kann

ich einen Charakter im Offline-Modus erstellen und dann ganz für mich allein und ohne Online-Zwang spielen. Mache ich nicht, weil ich auf Koop-Gameplay stehe, aber auch diese Option nehme ich dankend zur Kenntnis.

Wolcen sieht vom ersten Moment an gut aus, besser als die Konkurrenz. Eine In-Engine-Zwischensequenz zeigt ein Heer von Soldaten in einem stürmischen Gewitter. Es regnet, blitzt und donnert. Die englische Sprachausgabe ist hervorragend! Ich freue mich, Steven Hartley (The Witcher 3, Hellblade: Senua's Sacrifice) zu hören. Wer kein Englisch versteht, hat theoretisch auch die Option auf deutsche Bildschirmtexte – die sind aber nicht mal annähernd fertiggestellt.

Ich genieße den sagenhaft inszenierten Spielstart. Ein Orden schwer gepanzerter schwarzer Ritter marschiert auf, deren Typberater mehr als nur ein wenig auf Warhammer steht. An deren Seite kämpfe ich eine Weile, bin einer von ihnen, als ich mich durch das Tutorial arbeite. Dort nimmt mich gegen Ende ein Dämon auf die Hörner. Kurz bevor er mich endgültig erledigt, verwandle ich mich in eine Art Racheengel, der mit Kriegshammer und Schild auf den Erzfi-

ling einprügelt, bis mich dieser meiner Kräfte beraubt und von der nächstbesten Klippe ins Meer schleudert.

Mach doch, was du willst

Mein Charakter rettet sich seiner Ausrüstung entledigt aus dem Wasser und ist jetzt erst mal so verwirrt wie ich selbst. Wo kommen die Dämonen her, was hat es mit meiner überraschenden Verwandlung auf sich, und wo beschaffe ich neue Waffen und Rüstungsteile? Die letzte Frage beantwortet das Spiel in Form einiger Echsenmonster, die in tonnenweise Items zerplatzen, als ich sie fachgerecht zerlege. Ein Bogen, Pistolen, ein Zauberstab, diverse ein- und zweihändige Waffen – ich entscheide mich für zwei einhändige Äxte, die ich fortan im Nahkampf schwinge, einfach weil es Spaß macht und cool aussieht. Außerdem gibt es Rüstungsteile, die in Varianten mit unterschiedlichen Resistenzen, Lebenspunkten und Schutzschilden aus den erschlagenen Monstern purzeln. Als axtschwingender Haudrauf lege ich erstmal die schwere Rüstung mit den Widerständen oder einer Mischung aus Resistenz und Leben an. Nahkampf macht Laune.



Keine halben Sachen: Direkt zu Spielbeginn gibt uns dieser Dämon die volle Breitseite.



Dieser Kristall erzeugt pausenlos Monster, die uns über den Haufen rennen, wenn wir nicht zuerst den Kristall ausschalten.



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Dieser Talentbaum! Einerseits komplex und variantenreich, andererseits benutzerfreundlich und ohne Lückenfüller. Allein die strenge Bindung von Zaubern und Spezialfähigkeiten an bestimmte Waffengattungen gefällt mir nicht. Lasst mich doch bitte zwei Äxte schwingen und trotzdem Monster beschwören oder Feuerbälle schleudern! Aber die Kämpfe sind super, Auto-Dash ist genial, und als Grafik-Junkie stehe ich total auf die detaillierten Rüstungen und die toll inszenierte Spielwelt. Auch die Zwischensequenzen sind super. Schade nur, dass der Story im letzten Drittel arg die Luft ausgeht. Fürs Endgame wünsche ich mir zudem interessantere Ausrüstung, die bestehende Fähigkeiten verändert, umkrempele und so völlig neue Spielweisen ermöglicht. Vielleicht gibt's die auch schon und sie sind nur so gut versteckt, dass ich sie bisher nicht gefunden habe. Denn bei aller Lobhudelei kann ich den Crash Reporter echt nicht mehr sehen. Denn in seinem jetzigen Zustand ist Wolcen einfach noch der sprichwörtliche Tanz auf der Rasierklinge. Mit etwas Glück kommst du durch. Wenn du Pech hast, gehen die Server nicht oder im Offline-Modus wird nicht gespeichert. Da kann ich jetzt einen oder zwei Punkte aus der Abwertung entfernen, weil die KI und die Animationen etwas besser funktionieren. Unterm Strich hat sich aber einfach nicht genug geändert. Lieber noch mal ein paar Wochen abwarten!

Klicke ich einen Feind an, der sich außer Reichweite befindet, stürmt ihn der Charakter auf Wunsch automatisch per Auto-Dash-Funktion an. Eine Ausweichrolle per Leertaste gibt's obendrauf. Eine Gamepad-Steuerung ist noch nicht verfügbar, ist für die Zukunft aber zumindest angedacht.

Wichtige Kämpfe

Also gibt's erst mal nur mit der Maus eine mit der rechten Axt, eine mit der linken, es regnet saftige Ohrschellen, und dank guter Animationen und saftigen Treffersounds fühlt sich der Kampf wuchtig und brachial an. Mit diesen Angriffen wandle ich meine Willenskraft-Leiste in Wut um. Diese Wut verwende ich anschließend, um über die rechte Maustaste einen Spezialangriff auszulösen – in diesem Fall klopfte ich Monster

mit einem überdimensionalen Hammer weich. Ich kann alles anlegen und benutzen, jeden Kampf- und Spielstil frei ausprobieren. Doof nur, dass Zaubersprüche und Beschwörungen komplett an Stäbe und die sogenannten Catalysts (eine Art magischer Weihrauchschwenker) gebunden sind. Wenn ich weiter zwei Äxte verwenden möchte, bleibt mir Magie verwehrt, Fernkampf-Spezialangriffe auch. Das ist eine unschöne Einschränkung bei meiner Heldenbastelei.

Der bessere Talentbaum

Hin und wieder steige ich im Level auf und darf Punkte auf Wildheit, Zähigkeit, Beweglichkeit und Weisheit verteilen. Diese Werte erhöhen die kritische Trefferchance, Lebenspunkte und Schutzschilder, Angriffs- und Zaubergeschwindigkeit, beziehungsweise



Ein riesiges Heer schwarzer Ritter stapft durch einen nächtlichen Sturm. Sehr schick.

Die Aspekte der Apokalypse

Im Verlauf der Story schaltet ihr Verwandlungen in die sogenannten Aspekte der Apokalypse frei, die euch vorübergehend unverwundbar und supermächtig machen. Es stehen insgesamt vier Aspekte zur Auswahl, von denen ihr nach und nach alle freischalten dürft.

die Chance auf Statusseffekte am Gegner wie Gift oder Blutung. Ich habe keine Ahnung, was sich für einen Axtschwinger eignet, denn das klingt alles gleichermaßen wichtig. Ich verteile meine Punkte sehr gleichmäßig auf Wildheit, Zähigkeit und Beweglichkeit und vernachlässige Weisheit. Damit fahre ich für die nächsten 30 Spielstunden und 50 Levels recht gut. Zudem darf ich einen Punkt in Passivboni im Talentbaum investieren.

Der Skilltree erinnert auf den ersten Blick an Path of Exile, nur ist er kleiner und übersichtlicher. Zudem ist er in mehrere Ringe unterteilt, die ich nach Lust und Laune rotieren darf, um mich so von der Mitte bis zum äußeren Rand des Baums durchskillen zu können, ohne lästige Umwege durch ungewollte Talente nehmen zu müssen. Tatsächlich habe ich so fast nie das Gefühl, Punkte verschwenden zu müssen, bis ich das nächste nützliche passive Talent erreiche: 50 Prozent mehr Angriffsgeschwindigkeit. 20 Prozent mehr Resistenzen. 15 Prozent mehr Schaden. So muss ein Talentbaum aussehen, dann motivieren auch die Anstiege auf dem Weg zum Höchstlevel 90! Mich stört auch überhaupt nicht, dass ich einfach so blind drauflos spiele und noch keine Ahnung habe, welche Werte am besten zu meinem Stil passen. Falls mir meine Wahl mal nicht mehr gefällt, kann ich jederzeit für etwas Spielwährung umskillen.

Ich fahre zweigleisig

Als mir die Spezialangriffe im Nahkampf langweilig werden, lege ich einen Catalyst in der Nebenhand an und befähige ab sofort




-  **IMMACULATE SCORE**
Powerful, purposeful attacks that deal Sacred damage.
-  **WILL OF THE PROTECTOR**
Invoke a wave of holy energy that pulls enemies towards you and deal a vicious hammer blow. Deals Sacred damage and generates Essence of Sanctity.
-  **HAMMER OF THE AURORA**
Launch your hammer into the fray, dealing damage on landing and creating an vortex of purifying light that pulls enemies into its centre. Can be reactivated to create a powerful explosion. This ability deals
-  **ALL-CLEANSING LIGHT**
Summon a blessed aura around you, damaging enemies and giving allies additional Sacred damage for a short period of time.
-  **DAWN CHOIR**
Launch yourself into the air and land at your cursor location, dealing Sacred damage around you. This ability consumes Essence of Sanctity to deal increased damage.

UNLOCK (1)

Als Aspekt der Dämmerung verursacht ihr heiligen Schaden und vertrimmt Gegner mit Hammer und Schild – ja, Warhammer ist immer und überall.



-  **FRENZY ATTACKS**
Attacks with increased range that deal Fire damage. Attack speed increases with stacks of Frenzy.
-  **UNFLINCHING ASSAULT**
Slam the ground in a cone in front of you, dealing Fire damage. Each use of this skill generates a stack of Frenzy. The casting time of this skill is reduced with stacks of Frenzy.
-  **SCORCHING OBELISK OF WAR**
Summon a powerful pillar of flame that deals Fire damage over time. This skill consumes all current stacks of Frenzy to deal increased damage.
-  **STRIFE OF BAAPHETH**
Unleash a blade of flame, dealing Fire damage in a long line. This skill can be charged; each stage increases damage and area of effect.
-  **CHARGE OF THE FIRST WARRIOR**
Charge furiously towards the cursor location, dealing Fire damage in your wake. On arrival, deal damage around you in an explosion.

UNLOCK (1)

Der Aspekt des Krieges schwingt eine brennende Kriegsaxt und sieht mit seinen brennenden Dämonenschwingen auch noch geil aus.



-  **BIORHYTHMIC MISSILES**
Auto-targeting projectiles that deal Aether damage and generate Points of Entropy.
-  **CALAMITOUS PARADOX**
Launch a projectile of unstable existential energy that pierces enemies, dealing Aether damage. If the skill is reactivated or the projectile collides with your clone, the projectile explodes. This ability
-  **INEVITABLE OBSOLESCENCE**
While channeling the skill, select targets to eradicate. After selecting a sufficient number of targets, fire out beams made from the fabric of time, dealing Aether damage and generating Points of Entropy.
-  **SPATIAL WARP**
Tear a hole in time and space and obliterate all enemies in front of you with a huge beam of Aether damage. This skill increases in power and size over time.
-  **PARALLEL CONVERGENCE**
Create a clone of yourself at the cursor location which will copy your skills. Reactivating this skill allows you to swap position with your clone.

UNLOCK (1)

Als Aspekt der Unendlichkeit reißt ihr Löcher in Zeit und Raum und vernichtet Gegner mit Ätherschaden. Fies ist auch die Klon-Funktion zum schnellen Ortswechsel.



-  **BONEBLADE INCISIONS**
Quick, wide boneblade slashes that deal Rend damage.
-  **BONE SHURIKEN**
Leap backwards and launch razor sharp projectiles in a cone in front of you, dealing Rend damage. Killing enemies with any ability generates Aspects of Blood, which are consumed to increase the
-  **EVISцерATING FLURRY**
Launch into a series of extremely high-speed attacks in an area around your character, dealing Rend damage to all enemies inside it.
-  **THE HUNGERING FLESH**
Attack a single target by temporarily separating your being into 3 parts, ravaging them with Rend damage from all sides. This ability can be charged for increased damage.
-  **RAPID ASSIMILATION**
Dash through the bodies of your enemies, dealing Rend damage to those you pass through.

UNLOCK (1)

Das Aspekt des Fleisches ist besonders agil und wendig und reißt Feinde mit blitzschnellen Attacken gnadenlos in Stücke. Schicke Klengen!



Endgame-Karten machen wir auf Wunsch über Modifikatoren schwieriger und erhalten dafür bessere Beute, wenn wir uns durchkämpfen. Super!

Untote, die mir im Kampf zur Seite stehen. Ein Zauber beschwört Nahkämpfer, einer Bogenschützen, außerdem habe ich einen Golem als Tank. Obendrein verwende ich einen Zauber (Parasite), der Feinden die Lebenskraft absaugt und sie anschließend in Verbündete konvertiert. Beschwörungs-Skills sind nagelneu im Spiel, und da steckt offensichtlich noch der Wurm drin. Als sich Wolcen immer wieder auf den Desktop verabschiedet, gebe ich die Zauberei auf und verwende nun eine Kombination aus Dolch und Pistole. Und tatsächlich: Mit den Abstürzen ist vorerst Schluss.

Der Dolch gewährt mir Zugriff auf ein paar neue Spezialattacken, die mit anderen Waffen nicht funktionieren. Besser noch: Mit der Pistole in der anderen Hand darf ich ab so-

fort einen Pfeilhagel auslösen – macht ja Sinn. Außerdem kann ich jetzt ein schweres Geschütz herbeirufen. Das stellt sich erst mal als Schrott heraus, weil es nur stur in eine Richtung schießt und damit nahezu nutzlos ist. Macht aber nichts: Sämtliche Skills und Zaubersprüche kann man auflernen und dann über ein Upgrade-System verbessern. Das funktioniert ähnlich wie die Fähigkeitsrunen in Diablo 3, nur dass man mit steigendem Level immer mehr Verbesserungen je Skill gleichzeitig verwenden darf. So motze ich mein Geschütz zur rotierenden, zielsuchenden schweren Kanone mit zwei Läufen auf, die alles dem Erdboden gleichmacht. Das ist extrem spaßig und kann scheinbar nutzlose Fähigkeiten mit der Zeit sehr tödlich machen. Zudem schaltet

man im späteren Spielverlauf die coole Verwandlung aus dem Intro frei und hat verschiedene Transformationen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl. So wird man für kurze Zeit zum unverwundlichen Riesenmonster! Sehr cool!

Zwischensequenzen sind super

Die Story im Spiel reißt mich nach dem starken Intro immer weniger mit. Als ich das zweite von drei Kapiteln hinter mir lasse, werde ich zudem das Gefühl nicht los, dass hier mal eine viel längere Geschichte geplant war, die aus Zeit- oder Budgetgründen eingedampft wurde. Ein eigentlich packender Erzählstrang im zweiten Kapitel endet abrupt, bevor er jemals seinen Höhepunkt erreicht. Immerhin wartet dort ein extrem

Fehler und Abwertung

Bei aller Begeisterung für Wolcen sorgte das Spiel im Test auch für viel Frust, etwa durch Abstürze. Hinzu kommt, dass uns mehrmals die Lagertruhe gelöscht wurde. Auch nach einem Hotfix, der das angeblich beheben sollte. Legendäre und einzigartige Gegenstände, Edelsteine – alles weg. Im späteren Spielverlauf haben wir über das System für die optische Charakteranpassung den Skin eines einzigartigen Dolchs verändert. Das hat das Spiel nicht gemocht und hat den veränderten Skin mit jedem Neustart wieder zurückgesetzt. Auch das führte nach wenigen Spielminuten reproduzierbar zum Absturz, bis wir den Waffenskin manuell auf seine ursprüngliche Form zurückgesetzt haben. Hinzu kommen weniger gravierende Bugs wie Audio-Aussetzer, Gegner mit kaputter KI, verschwindende Bosse, nicht ladende Umgebungen und andere Probleme, die für sich genommen kein Weltuntergang, in ihrer Summe aber ebenfalls extrem störend sind.

Auf vielen System kommt es zu massiven Performance-Einbrüchen, beispielsweise direkt nach dem ersten Miniboss in Sandors Lager.

Der finale Bosskampf lässt sich durch einen Bug oft nicht beenden und erfordert einen Neustart. Mit einem Bogen oder einer Pistole bewaffnet kann man keine Fledermäuse anvisieren. Und habt ihr beispielsweise bestimmte Sonderzeichen oder einen Umlaut im Windows-Benutzernamen, legt das Spiel ganz einfach keine Speicherstände an. Die Liste lässt sich noch sehr lange fortsetzen.

Immerhin: Viele unsichtbare Barrieren, die zu Beginn ein Vorankommen verhinderten, sind durch erste Patches nicht mehr vorhanden. Die Mob-KI funktionierte bei unserem letzten Durchlauf zum Spielstart besser, tanzte nicht mehr sinnlos auf der Stelle und wird auch nicht mehr unverwundbar. Ein Boss, der anfänglich noch keine Animation hatte und in T-Pose durch die Gegend teleportierte, funktioniert jetzt so, wie er soll.

Aber grundsätzlich sind hier einfach noch einige Patches nötig, um zumindest die allerwichtigsten Baustellen zu adressieren. Wir behalten das Spiel im Auge, doch so lange solch schwerwiegende Probleme weiter existieren, werten wir stark ab.

cooler Bosskampf. Im dritten und letzten Akt lässt die Erzählung noch mal stark nach und endet dann sehr plötzlich und ziemlich verwirrend. Das alles ändert aber nichts an der hervorragenden Präsentation der Story. Es gibt haufenweise Zwischensequenzen, in denen mein Charakter mit Figuren spricht und interagiert. Das ist allemal packender als die öden Textboxen in einem Path of Exile! Auch die Musik kann sich hören lassen, dafür sorgt ein Orchester samt Chor.

Reichlich Endgame

Nach Abschluss der Story spielt man auf zufallsgenerierten Karten weiter, die stark an die Nephalem-Portale aus Diablo 3 erinnern. Gegen Gold kann man diese mit Modifikatoren aufmotzen, die beispielsweise bewirken, dass Monster zusätzlichen Elementarschaden verursachen, beim Tod explodieren und vieles mehr – je größer die Herausforderung, desto besser am Ende die Belohnung. Zudem könnt ihr am Ende eines Abenteuers wahlweise gleich zurück zur Stadt oder noch eine weitere, schwierigere Karte in Angriff nehmen, um im Erfolgsfall noch reicher belohnt zu werden. Tatsächlich gibt's sogar noch mal einen extra saftigen Modus, der speziell auf Koop-Multiplayer ausgelegt ist. Endgame nach Maß, das ist super!

Als Belohnung gibt's dann neben dem üblichen Kram wie Items, Kohle und Erfahrung auch die Möglichkeit, die Stadt im Spiel auszubauen. Baut ihr beispielsweise eine Bank, gibt's mehr Fächer in der Lagertruhe. Andere Gebäude gewähren einen passiven Talentpunkt, einen zusätzlichen Fähigkeits-Slot auf der Aktionsleiste und ähnliche kleinere Verbesserungen, die sich direkt auf euren Charakter auswirken. Eine Art Städtebau-Simulator solltet ihr hier aber besser nicht erwarten. Dieses Feature dreht sich vorrangig darum, mehr Power für eure Helden zu erzeugen. Und das ist auch voll okay so, denn schließlich spiele ich ein Action-Rollenspiel und nicht Sim City.

Das Testchaos

Am 3. Februar 2020 erhalten wir eine Mail von der zuständigen PR-Agentur, darin Keys für Wolcen, ein Beta-Branch-Freischaltcode »für Presse und Influencer«, der das Spiel freischaltet, sowie eine Liste mit bekannten Bugs. In dieser Mail wird außerdem in Fettschrift ein Review-Embargo kommuniziert: der 12. Februar. Nach dem Test kontaktieren wir am 12. Februar die PR-Agentur, machen auf den Test auf GameStar.de aufmerksam und fragen ein Statement der Entwickler zu den Bugs an. Kurz darauf erhalten wir von der PR-Agentur eine Mail mit dem Betreff »Falscher Build – Wolcen: Lords of Mayhem«. In dieser Mail heißt es: »Leider gab es Missverständnisse bezüglich des Embargos und des Review-Builds, der durch den vorgegebenen Beta-Branch spielbar ist. Der aktuelle Stand ist, dass der Build nicht für Review-Zwecke, sondern für einen ersten Eindruck der vollen Spielinhalte gedacht war – und dementsprechend noch an einigen Stellen wie deutscher Lokalisierung, Grafik und Sound unfertig ist. Die finale Version erscheint erst am Release-Tag.« Sascha Penzhorn hat sich für diesen Test die Release-Version nochmal ausführlich angeschaut.

Wie umfangreich ist das Spiel?

Mit steigendem Level und größeren Herausforderungen wird natürlich auch die Beute immer besser. Einige Unique und Legendary Items habe ich bereits erbeutet. Diese sind zwar alle besonders stark, eröffnen aber keine völlig neuen Spielweisen, wie ähnliche Gegenstände das in Path of Exile oder Diablo 3 können. Außerdem gibt es Verzauberungskugeln, mit denen man Werte magischer Ausrüstungsgegenstände verändern und neu auswürfeln kann, sowie Edelsteine, die in Sockel auf Waffen und Rüstungen gesteckt werden, was mächtige offensive und defensive Boni gewährt. Zum Ende der Story ist man ungefähr Level 40 und hat hier bis zum Level Cap einiges zu tun. Wer nur für die Handlung spielt und danach Schluss macht, kommt bis dahin aber immer noch auf locker 20 Stunden Spielzeit. ★



Im Endgame bauen wir eine Stadt aus, was zusätzliche Charakterboni gewährt. Einen Städtebausimulator solltet ihr hier nicht erwarten.



WOLCEN LORDS OF MAYHEM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4570T / AMD FX-6100	Core i7 4770S / AMD FX-8320
Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6850	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 18 GB Festplatte	16 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + tolle Grafik
- + orchesterlicher Soundtrack
- + gute Soundeffekte
- + spektakuläre Zwischensequenzen
- + coole Ausrüstung und Charakteranpassungen

SPIELDESIGN



- + solides Kampfsystem
- + hervorragender Talentbaum
- + spaßiges Endgame
- + Skill-System ermöglicht unterschiedliche Spielstile
- Waffengattungen schränken Fertigkeiten und Zauber ein

BALANCE



- + Storymodus
- + anpassbare Endgame-Herausforderung
- + extra schwerer Modus für Multiplayer
- + intuitiver Talentbaum ohne nutzlose Lückenfüller
- + einfaches Zurücksetzen der Charakterwerte

ATMOSPHÄRE/STORY



- + tolle Story-Präsentation dank Zwischensequenzen
- + gut inszenierte Spielwelt
- + einige bombastische Bosskämpfe
- Akt 2 endet unvermittelt an der besten Stelle
- abruptes, verwirrendes Ende

UMFANG



- + drei große Story-Kapitel
- + sehr umfangreiches Endgame
- + rund 40 Fähigkeiten und Zauber
- + haufenweise Ausrüstungsgegenstände
- Kampagne wirkt unvollständig

ABWERTUNG

Abstürze, verschwindende Gegenstände und Anpassungen, KI-Aussetzer und andere technische Mängel trüben den Spielspaß.

84

-15

FAZIT

Vielversprechendes Action-Rollenspiel mit spaßigem Skill- und Talentsystem, aber auch einigen technischen Problemen und Bugs.

69