

Test-Tagebuch zu Wolcen

CHAOS, ABSTÜRZE UND SCHIMPFWÖRTER MIT VIER BUCHSTABEN

Wolcen ist eines der aufregendsten und zugleich kaputttesten Spiele, die unser freier Autor Sascha Penzhorn jemals getestet hat. Wollt ihr wissen, wie der Test für ihn ablief? Dann lest ruhig weiter. Von Sascha Penzhorn



Der Autor

Das Leben ist kein Ponschlecken. Kein Spieltester bekommt immer nur das vorge-setzt, worauf er Lust hat. Und so muss Sascha Penzhorn öfter auch mal Sachen testen, die er privat wohl eher nicht spielen würde. Schon gar nicht, wenn das entsprechende Spiel alle paar Minuten abstürzt, Fortschritte löscht, Endgegner verschwinden lässt und ihn vom völlig überfüllten Server kickt. Schon gar nicht bis ganz zum Ende. Aber vielleicht ist ihm das ja eine Lehre. Vielleicht heult er in Zukunft nicht mehr so rum, wenn er für einen Artikel Gothic spielen darf. Das Weichei.

Ich mag meinen Job. Irgendwer aus der Redaktion schreibt mich an. Am liebsten Petra, denn Petra ist die Beste. »Hey, hast du Zeit [irgendeinen Schlonz] zu testen?« Ich weigere mich, ein paar Minuten später habe ich einen Key im Posteingang, ich installiere und spiele den Krempel, und ein paar Tage später wandert viel zu wenig Geld auf mein Konto. Dann kommt die Queen vorbei (ich wohne in UK) und nimmt mir das Geld wieder weg, weil der verdammte Palast renoviert

oder eines ihrer abscheulichen Enkelkinder heiraten muss. Und dann muss ich noch mehr Tests schreiben. Der Kreislauf des Lebens. Manchmal sind Spieltests so abartig, dass ich mich gern freiwillig für einen Job auf dem Todesstern melden würde. Das wäre weniger stressig als mein Test zu Wolcen.

Eher kein AAA

Machen wir uns nichts vor: Ich teste eher so die B-Ware. Das meine ich gar nicht unbe-

dingt negativ. Aber falls irgendwann Cyberpunk 2077, ein neues GTA oder Elder Scrolls 6 erscheinen, wird sich niemand bei mir melden und sagen: »Penzhorn, mach mal!« Was schade ist, denn ich schreibe voll geile Tests. Aber wann immer irgendwo ein Indie-Studio die Warhammer-Lizenz in die Finger bekommt und ein sehr durchschnittliches oder auch mal ein echt mieses Spiel damit zusammenklöppelt, wenn irgendwo ein lahmmer Indie-Blender ohne Gameplay auftaucht



Manche einzigartigen Gegenstände haben noch so ihre Probleme.

... wen rufen sie dann? Den Penzhorn. Das ist kein Weltuntergang, sonst hätte ich das nicht zu meinem Beruf gemacht, aber über die Jahre entsteht so eine gewisse Erwartungshaltung. Wenn ich was testen soll, frage ich mich immer erst mal: »Warum ich? Was stimmt mit dem Spiel nicht?«

Fragt mich der Chef, ob ich Wolcen kenne. »Ist das nicht dieses Spiel, das seit Jahren im Early Access steckt, immer wieder verworfen wird und mit jedem Release weniger Features hat?« Ich habe es im Early Access gespielt. Als es noch eine drehbare Kamera, eine offene, frei begehbare Spielwelt, eine sehr detaillierte Charakteranpassung und flatternde Capes hatte. Alles Dinge, die in der Release-Fassung fehlen, zumindest während ich diesen Text verfasse. Aber immerhin hat es jetzt ein Erscheinungsdatum: 13. Februar 2020. Meine Testversion bekomme ich am 3.2. – Deadline von gut einer Woche. Einen Tag für mögliche Rückfragen und Korrekturen, am 12. soll der Artikel live gehen.

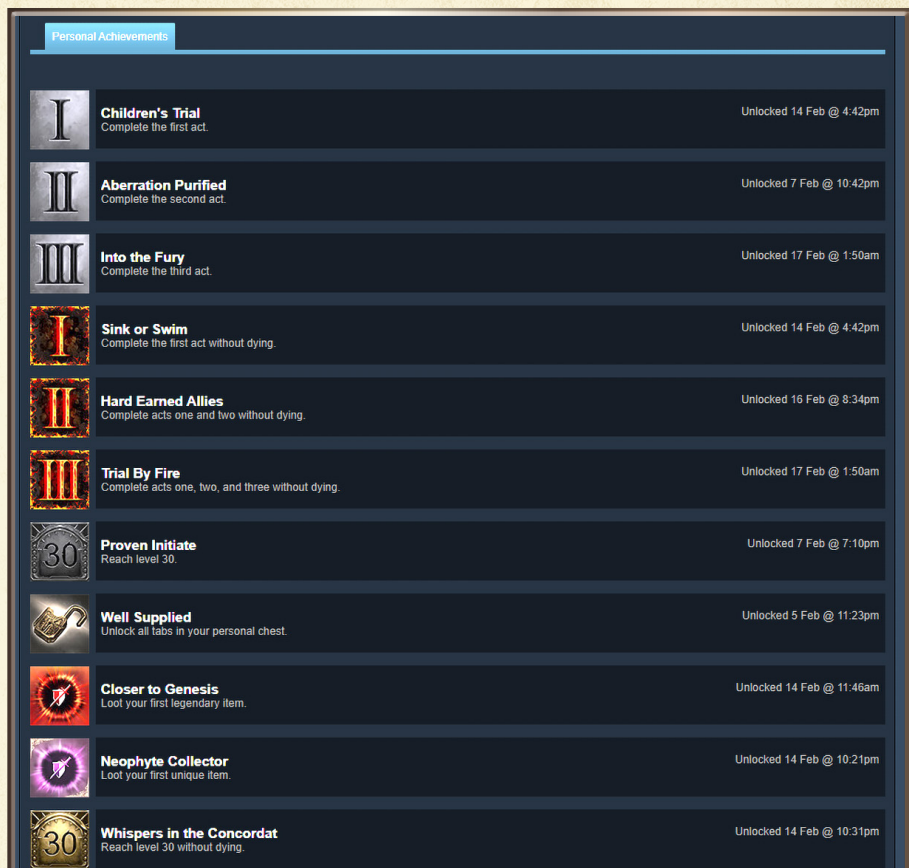
Beeindruckender Start

Der 3. Februar. Mit meinem Zugangscode zur Testversion erhalte ich eine kleine, aber überschaubare Liste an Bugs, die bis zum Release noch behoben werden. Lippenbewegungen in Zwischensequenzen, ein paar Animationen. Eben nichts, was sich großartig auf das Spielerlebnis auswirkt. In der Mail steht klar und in gefetteten Buchstaben das Wort Review-Embargo. Mein Spiel hat die Versionsnummer 1.0.0.1, was für gewöhnlich auf eine fertige Fassung hinweist, für die es sogar schon mal einen Patch gab. Ich komme ohne Probleme auf die Server, die ich mir zu diesem Zeitpunkt nur mit einer Handvoll Journalisten und Influencern teile, erstelle meinen Charakter und bin total begeistert von der Grafik und den wirklich geilen Zwischensequenzen.

»Grafik ist nicht entscheidend für den Spielspaß«, heißt es immer. Dem widerspreche ich ganz energisch. Klar, es gibt Spiele mit minimalistischer oder furchtbar mieser Grafik, die sind immer noch super. Undertale, beispielsweise. Aber gute Grafik wirkt sich für mich positiv auf das Spielerlebnis aus. Als ich die ersten Videos zu Diablo 3 sah, war ich umgehend vom Look des Spiels enttäuscht. Bei Wolcen bzw. Umbra, wie es damals noch hieß, war das genaue Gegenteil der Fall. Das Teil sieht einfach Weltklasse aus, besser als Diablo und Path of Exile zusammen. Auch das Kampfsystem gefällt mir sofort: Leertaste zum Ausweichen und Auto-Dash bedeuten, dass ich nicht zwingend einen Movement-Skill oder einen Gap-Closer wie in anderen Action-Rollenspielen brauche. Das wiederum gewährt mir mehr Spielraum bei der Auswahl meiner Skills.

Die Fassade bröckelt

Meine Freundin Claire hilft mir bei den meisten Tests. Sie lasert Feinde mit irgendwel-



Ich bin seit knapp 60 Levels kein einziges Mal gestorben. Mal sehen, ob ich diese fantastische Unsterblichkeits-Strähne bis zur Maximalstufe 90 durchziehen kann.

chen Zaubersprüchen weg, ich verklappe Monster im Nahkampf. Unterschiedliche Spielstile, aber wir kommen beide gut voran. Die Außenareale sind toll. Wie das Gras auf Einschläge reagiert! Als wir Minion-Skills finden, lege ich einen Catalyst an. Ähem. Sorry! Noch mal für alle, die Wolcen nicht spielen: Wir finden Beschwörungszauber, weshalb ich meine Waffenkonfiguration anpasse. Jetzt spielen wir beide mit untoten Helfern. Claire findet Zeitgeist, die NPC-Händlerin, die einzigartige Gegenstände verkauft. Sie ergattert ein Unique, das kein 3D-Modell hat. Zudem gibt sie für das Teil zwar einen fünfstelligen Goldbetrag aus,

doch der wird im Inventar nicht sichtbar abgezogen. Es wird ein falscher Wert angezeigt, was Einkäufe recht kompliziert macht.

Die Server gehen mehrmals offline, manchmal für einige Stunden. »Sie stricken es mit heißer Nadel«, sagt Fritz, der auf Videomaterial zum Spiel hofft und immer mal fragt, wie es läuft. Klar, so kurz vor Release ist es ja sinnvoll, schnellstmöglich noch kleinere Bugs zu fixen. Ha! Ich habe ja keine Ahnung! Als die Server wieder laufen, versuchen wir eine Sitzung im Koop. Die läuft keine Minute, dann stürzt Claires Spiel ab. Erneuter Versuch, diesmal stürzen wir beide ab. Das wiederholt sich so lange, bis wir auf-



Einige Bugs der Release-Fassung sind recht sonderbar.



Hier stehen zwei Klone meines Charakters in T-Pose herum. Ist ja auch mal ganz nett, dann weiß mein Held wenigstens, wie er aussieht.

geben. Okay, dann eben solo. Oder auch nicht, denn dort stürzt das Spiel jetzt plötzlich auch ab. Haben die irgendwas kaputtgepatcht? Oder liegt es an uns? Nach einigem Überlegen und Experimentieren stellt sich heraus, dass unsere Abstürze mit Parasite, einem der Beschwörungsauber, zusammenhängen. Als wir diesen nicht länger verwenden, läuft es wieder. Na dann!

Zurück zum Anfang

Wir spielen eine Weile Multiplayer und stoßen auf einen weiteren Bug, der später zum Release noch bei vielen Spielern für Frust sorgen wird: Nach jeder Koop-Sitzung landet mein Charakter wieder im Tutorial vor dem ersten Akt der Story-Kampagne. Ich breche umgehend ab, starte das Spiel neu und bin wieder dort, wo ich zuletzt in der Story war. Ohne Neustart wird der bestehende Story-

Fortschritt überschrieben. Auch blöd: Einige Gegenstände sind aus meiner Lagertruhe verschwunden. Nicht alle, die Truhe wurde nicht komplett zurückgesetzt, aber trotzdem Zeug, das ich sehr gerne behalten hätte. Ein Neustart half hier nichts. Nebenher gibt es ab dem 2. Akt viele unsichtbare Wände, die Gegner-KI geht AFK, und mein Charakter leidet an Durchfall (Nein, nicht was ihr denkt ... er fällt durch die Spielwelt).

Ich schreibe die Redaktion an, berichte über die Ausfälle, Abstürze und Verluste. »Wenn das so weitergeht, wird das mit der Deadline nix.« Das Spiel ist im Leben nicht fertig für einen offiziellen Release. Wir schauen erneut in die Liste bekannter Bugs, aber unsere Probleme gehen weit über das hinaus, was dort vermerkt ist. Im weiteren Spielverlauf verabschiedet sich regelmäßig mein Sound. Ich habe Abstürze, als ich den

Skin eines einzigartigen (aber hässlichen) Dolches verändere. Das mag nicht wie ein großes Problem klingen, doch zu diesem Zeitpunkt verabschiedet sich mein Spiel alle paar Minuten auf den Desktop, und ich habe absolut keine Ahnung, weshalb. Bis ich die Ursache finde, ist Wolcen vollkommen unspielbar. Zur Deadline am 11. Februar komme ich trotz aller Rückschläge und Aussetzer noch gerade so durch die Story sowie die ersten paar Expeditionen im Endgame und habe gut 35 Stunden Spielzeit hinter mir. Rund das Doppelte der Zeit, die man für ein Durchspielen der Kampagne ohne solche Probleme benötigt.

Magische Miesmuschel

11. Februar. Ich bin von Wolcen gleichermaßen begeistert wie enttäuscht. Einerseits finde ich es wahnsinnig Spaßig, andererseits habe ich noch nie so viel bei einem Test geflucht. Ich bin für eine gute Wertung, jedoch mit Abwertung wegen technischer Probleme. Maurice, der Wolcen ebenfalls spielt, ist für eine sehr gute Wertung mit höherer Abwertung, um deutlich zu machen, wie wahnsinnig gut das Spiel ist, aber auch, wie unglaublich lästig die Bugs sind. Das sieht der Chef genauso – Skills einfach gar nicht benutzen, um Abstürze zu vermeiden? Das ist nun wirklich kein kleiner Bug! Und überhaupt, so gefrustet kam ich bei einem Test noch nie rüber! Alles richtig, also stimme ich zu. Wolcen bekommt eine stolze 84, aber mit einer sehr harten Abwertung von 15 Zählern. Das Spiel hat das Zeug zum echten Hit, ist aber schlicht und ergreifend noch nicht fertig. Der Test ist damit erledigt und kann pünktlich zum Fall des Embargos on-



Justicar Azenhal: The fugitive and the demon worshipper. Time to end their heresy.

Die Cutscenes haben inzwischen Mundbewegungen. Das funktionierte im ersten Test noch nicht.



Dank seiner Zwischensequenzen ist die Story-Präsentation von Wolcen verdammt gut.

line gehen. Für mich bedeutet das, dass ich mit Wolcen fertig bin und spielen darf, was ich will, bis der nächste Auftrag kommt. Ich habe Entzugerscheinungen und spiele Modern Warfare, bis die Sonne aufgeht.

Falsche Version?

12. Februar. Gegen 14 Uhr UK-Zeit entkomme ich der Anziehungskraft meiner Matratze und checke meine Nachrichten. Dimi hat mich wegen des Tests angeschrieben. Dass er nicht fassen kann, was da gelaufen ist. »Ja, das Spiel ist alles, nur nicht fertig!« Zu dem Zeitpunkt weiß ich nicht, was passiert ist, während ich durchgepennt habe. Er verlinkt mir eine News darüber, dass unsere Spielversion nicht für Review-Zwecke gedacht war. Es soll ein Kommunikationsfehler vorliegen. Die Testversion war unfertig (ach!), nie für Testzwecke gedacht, die zuständige PR-Agentur wusste nichts davon und stellte uns das Teil zu Review-Zwecken zur Verfügung. Die Entwickler sind untröstlich ob dieses Missverständnisses. Ausraster im Kommentarbereich und besonders auf Facebook angesichts meines Tests. »Bild-Niveau!« »Ich spiele seit 2016 im Early Access und hatte nie Bugs!« »Unprofessionell!« Und noch einige sehr viel persönliche Kommentare, bei denen ich Lust bekomme, wie Uwe Boll zu reagieren. Als wäre das jetzt irgendwie meine Schuld, dass Presse und Influencer anscheinend die falsche Version bekommen haben. Nachricht vom Chef. »Spiel die Release-Version einfach noch mal in aller Ruhe und falls die echt besser ist, passen wir den Test entsprechend an oder machen ihn neu. Bis dahin weisen wir auf die Umstände des Tests hin.« Hurra! Alles noch mal von vorne! Alles, was ich mir im Test erspielt habe, geht zum Release verloren. Wobei ich die Story so oder so noch mal spielen müsste, um sicherzugehen, dass es wirklich keine gravierenden Bugs mehr gibt.

Error 37

13. Februar. Ich frage Claire, ob sie noch mal mitmachen möchte. Sie fragt mich, ob ich an

meiner Zeugungsfähigkeit hänge. Ich verstecke sicherheitshalber die Käsereibe. Um 17 Uhr UK-Zeit soll das Spiel offiziell starten. Ich gehe fest davon aus, dass Wolcen wenigstens einen oder zwei Tage lang überhaupt nicht online spielbar sein wird, weil die Server der meisten Spiele zum Launch rumspacken. Aber irgendwann gegen 22 Uhr komme ich tatsächlich ins Spiel, arbeite mich durch den ersten Akt und stelle ein paar neue Bugs fest. Items muss man jetzt gefühlt mindestens 38 Trillionen Mal anklicken, um sie endlich aufzuheben. Fledermäuse kann man mit der linken Maustaste anscheinend gar nicht mehr anklicken oder verletzen. Ansonsten läuft alles prima. Ich spiele bis 1 Uhr früh, dann unterbreche ich, weil mein nächster Artikel fällig ist. Den schreibe ich bis 6 Uhr morgens.

14. Februar. Bis 10 Uhr überprüfe ich, ob mein Bett noch dort steht, wo ich es zuletzt vorgefunden habe, dann spiele ich weiter Wolcen. Auf GameStar.de erscheint eine News: »Server inzwischen wieder stabil.« Im GameStar-Forum tausche ich mich mit unserer Community aus. Ich will wissen, wie andere User das Spiel wahrnehmen, ob es dort besser läuft, ob ich zu hart damit ins Gericht gehe. Gegen 15 Uhr sind die Server voll.



Manchmal gibt's ganz einfach keine Spielwelt. Oder eben nicht da, wo Sascha ist.

Neue Spieler kommen erst mal nicht rein. Ich komme bis zum 2. Akt der Story und bin positiv überrascht. Unsichtbare Wände aus dem Test sind weg. Gegner, die im Test keine richtige KI hatten, funktionieren anständig. Meine Dolche haben saugeile neue Kampfanimationen. Dann fliege ich aus dem Spiel und komme nicht mehr rein. Bis 22 Uhr rührt sich überhaupt nichts. Ein Hotfix wird aufgespielt. Spieler, die nach dem Hotfix auf die Server kommen, verlieren sämtliche Fortschritte und Gegenstände und sind wieder auf Level 1. Die Server gehen umgehend in den Wartungsmodus.

Jerry Stiller rockt

15. Februar. Immer noch Serverwartung. Noch für mindestens sechs Stunden. Unsere News vom 14. Februar ist unglaublich schlecht gealtert. Ich schaue in unser Forum. Jemand vermeldet Abstürze mit Parasite. Einige beschwerten sich über den Endboss im 1. Kapitel. Der ist deutlich stärker, als er im Test war, aber ich fand den Kampf richtig gut. Andere finden ihn zu schwer. Auf Steam häufen sich Beschwerden über Offline-Charaktere, die nicht gespeichert werden. Wie sich herausstellt, speichert Wolcen zu diesem Zeitpunkt ganz einfach keine Einstellungen oder Charaktere, wenn man bestimmte Sonderzeichen wie Umlaute im Windows-Username hat. Beschwerden über den Endboss, Fledermäuse und Beute, die sich nicht korrekt aufsammeln lässt. Am meisten wird natürlich über die Serverwartung gemotzt. Wolcen sinkt von ehemals 93 Prozent positiven User-Wertungen runter in die 80er, 70er und fällt immer noch weiter.

Der Tag ist gelaufen, da kommt ein Update zur Serverwartung. Die soll noch mindestens bis zum nächsten Tag dauern. Das trübt die Stimmung, auch bei uns im Forum. Grundsätzlich sind viele sehr zufrieden mit ihrem Ersteindruck, würden aber gerne endlich mal weiterspielen. Ich lese sämtliche Kommentare von Community-Mitglied Knusperzwieback in der deutschen Stimme von Jerry Stiller. Bescheuert, wie stark sich Avatare

auf das Unterbewusstsein auswirken. Ich muss wieder mal alle Staffeln von King of Queens anschauen. In England gibt's kein Kabel 1. Oder wo auch immer in Deutschland jeden Tag 20 Folgen davon laufen.

Marathon-Zocken

16. Februar. Die Serverwartung endet gegen 14 Uhr. Doch bis ich endlich ins Spiel komme, ist es längst dunkel. Mein Charakter und meine Lagertruhe sind nach der Serverwartung noch da, hurra! Die meisten Farben und Skins aus der Charakteranpassung habe ich nach der überlangen Wartungsphase aber wieder verloren. Ich kloppe mich durch den Rest vom zweiten Akt. Sämtliche Zwischensequenzen und Dialoge überspringe ich. Ich will endlich fertig werden! Zack, Endboss platt, Steam-Erfolg für zwei komplette Story-Kapitel ohne zu sterben! Akt drei. Den finde ich langweilig, weil es hier nur Wüste und braune Dungeons gibt. Dafür ist er auch höchstens halb so umfangreich wie die beiden ersten Akte im Spiel. Mitternacht ist lange vorbei, da bin ich fertig mit der Story und bekomme den Erfolg für alle drei Akte ohne Spielertode.

Endgame gestartet. Schon wieder sind einzelne Dinge aus meiner Lagertruhe verschwunden. Die User-Wertungen der letzten 30 Tage sind nur noch zu 56 Prozent positiv. Verlorene Fortschritte und Items, Abstürze, Performance-Probleme. Inzwischen haben die Spieler gravierende Fehler im Talentbaum und bei einem Skill bemerkt. Manche Passivfähigkeiten haben wenig bis überhaupt keinen Effekt. Andere werden falsch berechnet und machen den Helden übermäßig stark, was das gesamte Spiel triviali-

siert. Die apokalyptischen Verwandlungen machen Charaktere aktiv schwächer und sind spätestens im Endgame mehr oder weniger nutzlos. Bestimmte Städte-Erweiterungen aus dem Endgame sorgen für Abstürze beim Spielstart. Endgame-Bosse und verfluchte Kisten hinterlassen manchmal einfach keine Beute.

Schlimmer als erwartet

17. Februar. Beim Test vor fünf Tagen war ich mir noch unsicher. Waren wir zu streng? Haben wir die Probleme übermäßig stark bewertet? Diese Zweifel sind inzwischen verflogen. In der Vollversion stecken noch viel mehr Bugs als befürchtet – es kommen ständig neue hinzu, die gerade erst entdeckt werden. Inzwischen ist auch bekannt, dass man durch einen Bug unendlich viel Gold generieren kann – das ist ein Fehler, der seit der Beta im Early Access besteht und nie behoben wurde. Im Endeffekt bestätigt mein Nachttest sämtliche schlimmen Befürchtungen von letzter Woche.

Die (Ab-)Wertung bleibt, wie sie ist. Die meisten Leser verstehen das. Eine Handvoll User fühlt sich durch den Test regelrecht angegriffen. »Lächerlich«, »Unglaublich«, »Überhastet«, für gewöhnlich mit Behauptungen wie »Bei mir läuft das Spiel perfekt.« Ich will jetzt nicht von irgendwas mit Tellerändern anfangen. Aber wenn ich im Test nicht nur auf die Probleme aufmerksam mache, die bei mir, Claire und Maurice auftraten, sondern Posts auf Steam und in unserem Forum verlinke, in denen andere Spieler über dieselben Probleme berichten, dann sind die Bugs doch recht klar dokumentiert, oder? Weiteres Videomaterial, in dem einer

der Bosse zwischen den Existenzebenen wandelt und wiederholt unsichtbar wird oder in denen mein Charakter plötzlich den Moonwalk beherrscht, wird gerade von der Redaktion bearbeitet. Aber manche halten so stark an ihrer Meinung fest, dass sie auch nicht durch Fakten oder Beweise davon abgebracht werden. Inzwischen halten Leute ja auch die Erde wieder für eine Scheibe.

Alles wird gut

Allem Gemecker zum Trotz bin ich dankbar für den Test. So habe ich, trotz aller Probleme, echt Bock auf Wolcen. Die Entwickler kommunizieren regelmäßig mit der Community, nehmen Probleme zur Kenntnis und kündigen Patches an. Falls sie das Spiel möglichst schnell in einen Release-würdigen Zustand bekommen und dann beim Endgame regelmäßig eine fette Content-Schippe nachlegen, könnte Wolcen tatsächlich eine bequeme Nische zwischen Diablo 3 und Path of Exile finden. Zudem hatte ich richtig viel Spaß dabei, mit unserer Foren-Community über unsere Fortschritte und Erlebnisse im Spiel zu sprechen. So würde ich gerne noch viel mehr Tests schreiben, auch wenn das vermutlich daran scheitern wird, dass ich die meisten Spiele einige Tage vor ihrem offiziellen Erscheinungsdatum teste.

Zudem stelle ich fest, wie scheißegal mir die meisten sehr persönlichen Kommentare inzwischen geworden sind. Der Spruch mit dem Bild-Niveau wirkt nur ungefähr die ersten 100 Mal. Allein den Vergleich mit Mario Barth, den ich mal als Reaktion auf eines meiner Spieletagebücher lesen musste, nehme ich dem entsprechenden Community-Mitglied echt übel! ★



In der Alpha war die Spielwelt größer und offener, die Kamera ließ sich um 360 Grad rotieren.