

TEST



Nach dem Auftakt geht es in die eindrucksvolle Region Praenost.



In einer Quest müssen wir Fotos machen. In einer Fantasy-Welt ohne Technik zum Anschauen der Bilder.

Forspoken

NICHT ZU ENDE GEDACHT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Luminous Productions** Entwickler: **Square Enix** Termin: **24.1.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **80 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in:

Nach einer enttäuschenden Demo stoßen wir im Test auf weitere Probleme, unter anderem mit der Technik.

Von Christian Schwarz



Szenen wie diese kommen vor, sind aber nicht repräsentativ.



Die Welt von Forspoken ist riesig und wunderschön, aber leider nicht gut mit wichtigen Inhalten gefüllt.

Ding-ding-ding! Unsere redaktionsinternen Alarmglocken begannen bereits Mitte Januar zu bimmeln. Denn da erreichten uns zwar die PS5-Testversionen von Forspoken, der ersten Open World des neuen Jahres, aber PC-Codes waren nirgends zu sehen. »Die kommen später«, teilte man uns mit, was unserer Erfahrung nach ziemlich selten ein gutes Zeichen ist. Es gebe noch Probleme mit der PC-Version, wir sollten doch erst einmal nur die PlayStation-5-Fassung spielen.

Eine Woche verging. Inzwischen hieß es, die PC-Version sei leider erst einen Tag vor oder zeitgleich zum Release am 24. Januar verfügbar, während die immensen Systemanforderungen von Forspoken für Verwunderung sorgten. Ding-ding-ding! Das warnende Läuten in unseren Köpfen wurde lauter. Damit nicht genug: Auf Twitter meldeten sich immer mehr nationale und internationale Pressekollegen, die nicht einmal eine PS5-Version zum Testen erhalten hatten, wilde Theorien machten die Runde, unterstützt vom negativen Feedback zur 2022 veröffentlichten Demo-Version: Ist Forspoken so schlecht geworden, dass Square Enix Angst vor den Reviews hat? Ding-ding-ding!

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine lineare Fantasy-Geschichte wollt.
- ... ihr auf schnelle Parkour-Action steht.
- ... ihr von tollen Effekten nicht genug bekommt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine lebendige Open World erwartet.
- ... ihr abwechslungsreiche Nebenquests wollt.
- ... ihr euch bei Slang sofort fremdschämt.

Von der Neuzeit in die Drachenwelt

Manchmal kommt einfach alles zusammen: Man wird von Mitgliedern einer Straßenbande terrorisiert, rettet sich im letzten Moment aus den brennenden Überresten der eigenen Wohnung und landet nach der Berührung eines scheinbar harmlosen Armreifs in einer gefährlichen wie faszinierenden Fantasy-Welt. So ergeht es der New Yorkerin Frey Holland, die zwar als Kleinkriminelle den Überlebenskampf im Großstadtdschungel gewohnt ist, sich aber plötzlich in den Weiten Athias wiederfindet.

Die junge Frau muss fortan nicht nur einen Weg zurück finden, sondern sich auch mit einem sprechenden Armreif auseinandersetzen. Der ist nun fest mit ihr verbunden und verleiht der Protagonistin magische Fähigkeiten. Die braucht sie auch, denn die fremde Welt ist größtenteils feindselig – und auch die wenigen Menschen in der einzigen Stadt Cipal betrachten die Neue mit den Zauberkraften zunächst als Dämon.

Wir finden uns zusammen mit Frey im Gebiet Junoon wieder. In den folgenden Spielstunden erkunden wir die wunderschönen Weiten des Landes und lernen das ein oder andere über dessen Geschichte. Die hier lebenden Menschen werden von vier Tantas angeführt. Diese mächtigen Frauen mit magischen Fähigkeiten lenken die Geschicke Athias und beschützen ihr Volk.

Seit einiger Zeit haben sich die Tantas jedoch stark verändert, wurden gewalttätig und begannen, ihr Volk zu unterdrücken. Als wäre das noch nicht genug, zieht eine als »Der Bruch« bezeichnete Zombie-Seuche

über das nun unbewohnbare Land. Die letzten Menschen leben in der zentral gelegenen Hauptstadt Cipal, wohin es Frey, die gegen die Auswirkungen des Bruchs immun zu sein scheint, auch bald verschlägt.

Schöne leere Welt

Auf der Handlungsebene ergibt es zwar Sinn, dass die Welt bis auf die Gegner verlassen ist, allerdings ist es für uns Spieler dann auch wenig sinnvoll, die riesige Karte zu erkunden. Es gibt keine NPCs außerhalb von Cipal. Was es aber gibt, sind viele (schnell respawnende) Gegnergruppen und die obligatorischen Points of Interest. Die bestehen größtenteils aus Kisten, Türmen, Festungen, Bossgegnern und mit kleineren Rätseln versehenen Labyrinthen. Was auf dem Papier noch halbwegs spannend klingt, ist im Spiel aber kaum der Rede wert.

Während wir zu Beginn noch relativ motiviert die lila Markierungen auf der Minimap ansteuern, sind wir spätestens beim zweiten nahezu identischen Dungeon, der dritten Kiste mit einer nichtssagenden Zutat oder der vierten generischen Gegnergruppe für weitere Wiederholungen kaum noch zu begeistern. Hinzu kommt, dass wir viele Hintergrundinformationen über Athia, die Tantas und die jüngsten Ereignisse lediglich auf Scherben und Notizen in der Welt finden. Die Präsentation der eigentlich spannenden Lore ist dadurch sehr dröge geraten, und wenig von diesen Informationen wird in Gesprächen zwischen Frey und anderen Charakteren wieder aufgegriffen. Ja, die Welt punktet mit unterschiedlichen Biomen. Das Neue nutzt sich innerhalb eines neuen Areals aber schnell ab, da sich das mangelhafte Design durch das ganze Spiel zieht.

Bessere Ausrüstung braucht es kaum

An den potenziell interessanten Orten wie Türmen, Truhen und kleinen Dungeons samt oft gleichen Bossgegnern erhalten wir entweder bessere Ausrüstung oder Crafting-Materialien. Frey kann verschiedene Umhänge oder Halsketten tragen, die ihre Werte verändern. Gesammelte Ausrüstung verbessern wir an Crafting-Stationen in sogenannten Zufluchten. Das sind über die Spielwelt verteilte Schnellreisepunkte, in denen außerdem ein Bett zur Lebensregeneration steht. Hier stellen wir auch Heiltränke her oder vergrößern unsere Taschen für Materialien.

Allerdings ist das Sammeln besserer Ausrüstung kaum nötig: Für unseren Spieldurchlauf verwendeten wir fast ausschließlich die Startausrüstung, und die auch nur stiefmütterlich mit dem verbessert, was wir während der Hauptquest ohnehin aufgesammelt haben. Erst die letzten drei Kämpfe verlangten von uns, dass wir uns überhaupt ernsthaft mit dem Upgrade-System auseinandersetzen. Wer dagegen fleißig aufsammelt und levert, wird dafür sogar bestraft, ist er dadurch doch mitunter zu stark. Anspruch? Fehlangeige. Die Kombination aus der leeren Welt

auf der einen sowie der fehlenden Motivation für bessere Ausrüstung auf der anderen Seite führt uns zu einer ernüchternden Erkenntnis: Forspoken braucht seine Open World nicht. Wenn die Entwickler die riesige Welt bis auf die genannten (und letztlich nutzlosen) Dinge nicht mit guten Inhalten füllen, dann wäre hier eine lineare Struktur mit offenen Arealen wie etwa in God of War oder The Last of Us sinnvoller – aus Sicht der Story sowieso! Zumal wir in Forspoken nur an manchen Stellen von der Leine gelassen werden und stattdessen oft einem linearen Pfad folgen müssen. Nebenquests können wir etwa nur jeweils zwischen zwei Hauptquests in Cipal erledigen. Beim nächsten Besuch sind diese Gelegenheiten nicht mehr verfügbar (dafür aber andere).

Während der Hauptquest führt uns das Spiel in die wunderschönen und abwechslungsreichen Biome von Athia, wo wir aber größtenteils nur der Zielmarkierung entgegen-

genlatschen. Nach circa 13 Stunden ist dann Schluss. Und zumindest bei uns wurde danach der Wunsch nicht groß, das bisher noch nicht Gesehene noch anzuschauen.

Ein streitbarer Charakter

Schon in unserem ersten Preview-Artikel schilderten wir, dass wir Freys Verhalten in Athia seltsam fanden, allerdings konnten wir damals das einführende Kapitel in den USA noch nicht selbst spielen. Die junge Frau steht zu Spielbeginn mehrmals tödlicher Gefahr gegenüber, sodass ihre New Yorker-Gang-Attitüde samt einschlägigem Slang mit Kraftausdrücken durchaus nachvollziehbar und im Laufe der Geschichte irgendwie auch sympathisch ist.

Daran fallen aber zwei Dinge störend auf: Zum einen ist Frey auch mit ihrem Hintergrund ein bisschen zu abgebrüht, wenn sie von jetzt auf gleich in einer fremden Welt landet, sich gegen widerliche Monster ver-

teidigen muss, einem waschechten Drachen gegenübersteht und plötzlich über Magie verfügt, von der ihr ein sprechender Armreif erzählt. Zum anderen ist Frey ein überaus interessanter Charakter, dessen Potenzial die Entwickler nicht einmal im Ansatz nutzen. Sie ist eine weibliche Heldin und Person of Color, die nonkonform ist und ihren eigenen Kopf hat. Wenn eine im Kern tolle und unkonventionelle Figur wie Frey auf die Bewohner einer Fantasy-Welt trifft, könnten spannende Geschichten erzählt und Fragen gestellt werden. Das findet kaum statt.

Ja, Frey macht eine Entwicklung durch, eckt zunächst an und findet zu sich selbst. Aber die Möglichkeiten, mehr erzählerische Tiefe und vor allem eine Bindung zu den blassen Nebenfiguren herzustellen, bleiben ungenutzt. Stattdessen trifft einfach nur eine New Yorker Göre auf die Bewohner Athias und wirft mit »Fucks«, »Shits« und »Alters« nur so um sich. Dabei gibt es Mo-



Mittels Parkourfähigkeit flitzen wir durch Athia. Das dabei entstehende Geschwindigkeitsgefühl ist atemberaubend.



Langsam beginnt Frey, sich in Cipal mit den Nöten der Menschen auseinanderzusetzen.



Jeder Feindkontakt wird unserer Leistung entsprechend bewertet.

mente, in denen deutlich wird, dass in dieser Frey so viel mehr steckt. Das Problem ist dabei weniger Freys rotzige Art an sich, wobei das natürlich Geschmackssache ist. Sie könnte sogar noch viel rotziger sein, wenn die Entwickler mit dem Charakter nur konsequenter agieren würden. Ein Charakter muss nicht unbedingt sympathisch sein, damit wir ihn als authentisch wahrnehmen. Diese letzte Authentizität fehlt bei Frey jedoch, sodass dem Charakter jegliche Tiefe abgeht.

Nerviger Begleiter

Das gleiche gilt für Freys Verhältnis zu Reif, dem Armreif (höhö), der nicht nur als unlösbarer Metallschmuck ihr Handgelenk zierte, sondern auch Quell ihrer neuen Zaubertricks ist. Reif entpuppt sich als spitzzüngiges Gegenstück zur selbstbewussten Heldin, was zu allerhand mitunter lustig anzuhörenden Frotzeleien zwischen den beiden führt. Der Grund ist klar, wir Spieler sollen zu einem

die Welt durch Reifs Wissen besser kennenlernen und zum anderen durch ein paar Dialoge auf weiten Reisen unterhalten werden. Die gute Idee ist aber wieder nur halbgar umgesetzt: Es gibt wenig Grund für die Sticheleien zwischen den beiden, außer zu unserer Unterhaltung.

Anstatt dass Frey Reif mit Fragen zur Welt löchert, wird sie ohne Grund direkt frech, und dabei bleibt es dann. Hinzu kommt, dass der Humor schon sehr erzwungen wirkt und leider auch eine große Präsenz einnimmt. Natürlich ist das immer Geschmackssache, eine kleine Warnung ist an dieser Stelle aber nötig.

Und auch die Unterhaltung auf langen Wegen klappt nicht so gut, denn die Zeilen wiederholen sich zu oft. Wenn Reif binnen ein paar Minuten zum dritten Mal fragt, warum Frey wieder nach »Newark« möchte, schalten wir diese Konversationen im Menü genervt ab. An manchen Stellen haben wir

die Möglichkeit, Gespräche mit Reif zu führen. Das ist gut, aber wir müssen dabei an Ort und Stelle stehen bleiben und können dabei nicht mal im Schrittempo umherlaufen. Das ist eine genauso unschöne Designentscheidung wie die Tatsache, dass wir nach den doch sehr häufigen Überblenden oft grundlos für ein paar Sekunden unbeweglich sind. Solche Überblenden passieren etwa, wenn Frey eine questrelevante Handlung erledigt. In einem Spiel, das so auf Tempo und Geschwindigkeitsgefühl aus ist, können wir das nicht wirklich nachvollziehen. Aber dazu kommen wir jetzt.

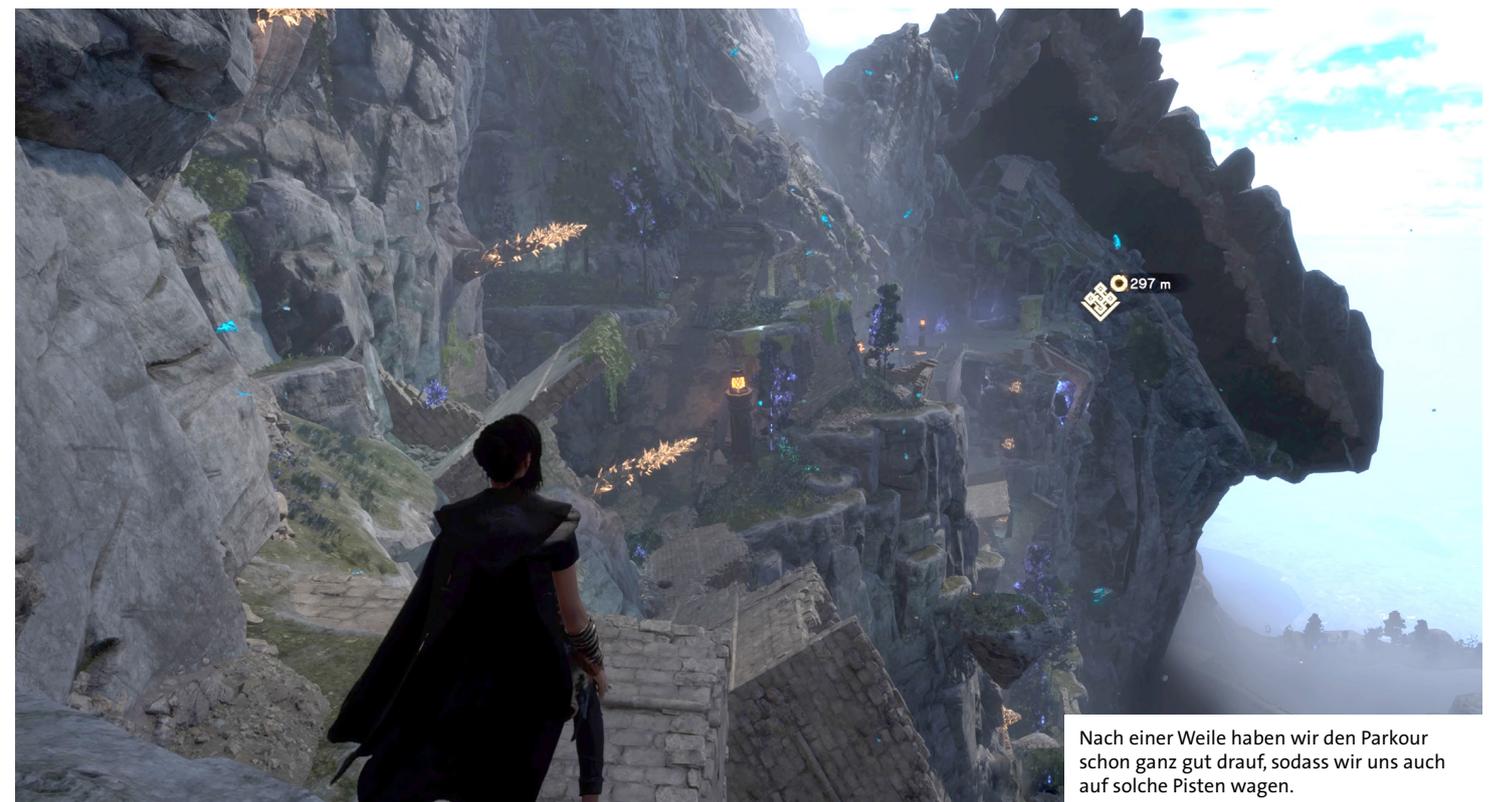
Auf die Plätze, fertig, Parkour!

Das Alleinstellungsmerkmal von Forspoken ist ein Parkoursystem, auf das selbst Altair und Ezio neidisch sein dürften. Dank ihrer neuen magischen Fähigkeiten bewegt sich Frey in rasender Geschwindigkeit durch die Lande, was nicht nur praktisch ist, sondern



Weil das Land Athia durch die Folgen des Bruchs entvölkert ist, trifft Frey nur in der Stadt Cipal andere Menschen.

Wallace
...iere über die Vergänglichkeit des Seins ...



Nach einer Weile haben wir den Parkour schon ganz gut drauf, sodass wir uns auch auf solche Pisten wagen.

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Ich muss zugeben, dass ich mich schon lange nicht mehr so schwer getan habe mit einem Spiel. Gerade die ersten zwei Stunden von Forspoken waren eine Qual, und ich wäre fast vor Fremdscham gestorben. Der Humor, die möchtegern-coolen Charaktere und die Dialoge des Spiels finden bei mir einfach keinen Anklang. Dabei hatte ich mich wirklich auf eine außergewöhnliche Heldin gefreut und hoffte auf eine ähnliche Spielerfahrung wie mit der großartigen Aloy in Horizon: Zero Dawn. Doch Freys Coolness scheint zum großen Teil nur daraus zu bestehen, dass sie »Fuck«, »Shit« und »Alter« sagt und ihre Gegenspieler in der Fantasy-Welt als »Bitches« bezeichnet. Vielleicht bin ich aber mit Ende 20 einfach schon zu alt für diese Art von Humor.

Aber auch abseits davon schafft es Forspoken nicht, mich zu packen. Ein bisschen leidet es für mich unter dem Biomutant-Syndrom: viele coole Ansätze und Ideen, die aber mittelmäßig ausgeführt oder nicht ganz durchdacht wurden. Der Parkour macht echt viel Spaß, fühlt sich aber stellenweise sehr hakelig an, wenn Frey plötzlich ohne Absprache mit mir den Kurs ändert. Die Kämpfe haben interessante Mechaniken und sehen spektakulär aus – das Spiel gibt mir aber keine Motivation, mich durch die Zauber durchzuprobieren, weil ich ganz gut mit dem Standardangriff durchkomme.

Das Spiel ist keine Vollkatastrophe. Für mich geht es aber nicht tief genug. Ich brauche zumindest starke Charaktere und eine mitreißende Lore, die mich über kleinere Gameplay-Schwächen hinwegtrösten können. Oder absolut geniale Gameplay-Mechaniken, bei denen die Story auch mal in den Hintergrund rücken kann. Bei Forspoken finde ich aber einfach keine Punkte, an die ich anknüpfen könnte. Das Open-World-Spiel ist einfach nichts für mich.

sich auch sehr beeindruckend anfühlt. Die Eingabe beim Parkour ist – genau wie die Kampfsteuerung, dazu aber später mehr – gewöhnungsbedürftig, aber sobald wir den Dreh einmal raushatten, rannten wir selbst dem Road Runner davon. Frey düst über weite Flächen und erklimmt dank Sprung und Doppelsprung sogar höchste Felsen. Die Spielmechanik zwingt uns, unser bisheriges Verständnis von Zugänglichkeit in Spielwelten komplett über Bord zu werfen und das Lesen der Umgebung neu zu lernen.

Auf die Parkourfähigkeiten greifen wir zurück, solange Frey genug Ausdauer hat. Die erhöht sich zwar im Laufe der Kampagne, ist sie allerdings aufgebraucht, müssen wir einige Sekunden warten, bis sie sich wiederhergestellt hat. Da wir den Parkour auch im Kampf nutzen, sind wir während dieser Re-



Bis sie durch ein magisches Portal nach Athia gezogen wird, lebt Frey Holland in New York.

generationsphasen ziemlich schutzlos. An dieser Stelle beißt sich das Ganze aber wieder mit dem Gamedesign: Warum sollen wir mittels Parkour an die entlegenen Orte vorstoßen, wenn es dort praktisch nichts zu holen gibt? Außerdem sorgte die eigentlich grundsätzliche Steuerung während des Tests öfter für Fragezeichen. Gerade wenn wir uns im Flow bewegten, ging lange alles gut, bis es manches Mal unerklärliche Richtungswechsel gab, Frey Kanten und Abgründe trotz Eingabestopps übertrat oder sonstige Manöver durchführte.

PC-Version mit Problemen

Mit Blick auf die Technik gibt Forspoken auf dem PC ein zwiespältiges Bild ab. Auf der Habenseite stehen sehr kurze Ladezeiten, nativer Ultrawide-Support sowie umfangreiche Grafikoptionen samt Raytracing und Upscaling-Verfahren wie DLSS. Negativ fallen dagegen Probleme mit dem Textur-Streaming und andere grafische Unzulänglichkeiten auf, gepaart mit einem (zu) hohen Speicher- und Hardware-Hunger sowie vielen Berichten über größere Probleme mit der Performance, die zu den außergewöhnlich hohen Systemanforderungen passen.

Auf unserem Testrechner mit Intel Core i7 9750H 2,6 GHz, einer leicht überforderten GeForce RTX 2070 Max-Q, 16,0 GByte RAM und einer Samsung-SSD erreichen wir in hohen Details (nicht Ultra) und bei deaktiviertem Raytracing rund 30 bis 45 Frames pro Sekunde. Immerhin: Die Welten sind abwechslungsreich gestaltet, und Freys Gesicht ist klasse animiert (wohingegen die anderen Charaktere etwas abfallen). In der zweiten Kernkompetenz, den Kämpfen, zaubern wir ein wahres Effektgewitter auf den Bildschirm. Das ist Fluch und Segen zugleich, denn gerade beim Kampf gegen mehrere Gegner (also praktisch immer) verlieren wir schnell die Orientierung.

Wie gut gelingt die Steuerung?

Die Steuerung mit Maus und Tastatur ist gewöhnungsbedürftig. Schnelle, leichte Angriffe gehen aber unserer Meinung nach mit der Maus flotter von der Hand als mit dem Controller. Dass die Parkourtaste standardmäßig auf Strg liegt, ist dagegen unintuitiv und führt gerade bei Doppelsprüngen zu Verrenkungen. Tipp: Legt die Funktion lieber auf die Leertaste, denn den normalen Sprung benö-

tigt ihr so gut wie nie. Da wir mittels gedrückter Parkourtaste auch ausweichen, bewegen wir uns permanent schnell im jeweiligen Kampfgebiet. Manchmal kommt da die Kamera nicht hinterher. Ohnehin ist die Linse ziemlich dicht an Frey dran, und wir können nicht weiter rauszoomen. Das wäre aber sinnvoll, denn dann wären Kämpfe und Parkourläufe in freier Wildbahn übersichtlicher.

Aber wie wird denn nun gekämpft? Ausschließlich mit Magie! Zu Beginn verfügt

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Forspoken wirkt auf mich wie ein Spiel, das sich größte Mühe gibt, anders zu sein. Allerdings kaschiert es damit nur, exakt die gleichen Mechaniken zu verwenden wie viele andere Spiele mit Open Worlds auch, und lässt dabei unnötig viel Potenzial liegen. Wir haben wieder die weite Welt mit ihren Fragezeichen, werden zum Sammeln und Craftern angehalten und klettern auf Türme. Vielleicht funktionieren solche Spiele heutzutage einfach so.

Was mich mehr stört, ist die verpasste Chance bei den Charakteren. Forspoken liefert mit Frey zwar eine Heldin, die durchaus als nonkonform durchgeht, allerdings hören die Entwickler jedes Mal auf, mit der Figur zu spielen, wenn es spannend wird. Wie gern hätte ich gesehen, wie diese »Göre« wirklich in dieser Welt ankommt, wie die harte Fassade ihres New-Yorker-Selbstbewusstseins bricht. Nichtsdestotrotz habe ich mich über weite Strecken gut mit Frey identifiziert, vielleicht auch weil ich bis zuletzt auf solche Momente hoffte. So gehen die Entwickler hier zwar einen spannenden Schritt, für mich aber nicht weit genug.

Aber – und das kommt jetzt vielleicht überraschend – ich habe Forspoken letztlich gern gespielt. Als ich mich völlig von dem Gedanken an die Open World verabschiedet hatte und nur die Story erleben wollte, hat es für mich besser funktioniert. Dann habe ich Freys Reise genossen und am Ende auch mit ihr mitgefiebert. Ein waschechtes Open-World-Spiel, und das auch noch zum Vollpreis für den eigentlich irrsinnigen Preis von 80 Euro ist es für mich aber nicht.



Die freundlichen Gesellen hier sind gegen unsere Feuermagie resistent.

Reif
Ganz deiner Meinung.

Frey nur über ihre eigenen magischen Kräfte, die dem Element Erde zuzuordnen sind und mit eigenem Skilltree im Menü angesehen werden können. Im Laufe des Spiels erhält die Heldin Zugang zu Feuer-, Wasser- und Blitzmagie im selben Umfang.

Dabei unterteilen sich die Zauber jeweils in Angriffs- und Unterstützungsmagie. Bezogen auf die anfangs verfügbaren Fähigkeiten bedeutet das, dass Frey als Support fesseln- de Wurzeln aus dem Boden sprießen lässt und dann mit dem Angriffszauber Steine – oder nach dem Aufladen mit der Angriffstaste – ganze Felsbrocken auf die gefangenen Widersacher abfeuert.

Neue Zauber einer Kategorie lernen wir, indem wir sie mit Mana freischalten. Das erhalten wir entweder durch das Erledigen von Aufgaben, oder wir sammeln es einfach in Form kleiner weiß leuchtender Flämmchen auf der Karte ein. Oft sind solche »Manaketten« ein Hinweis auf Parkourstrecken.

Verskillen können wir uns übrigens nicht, denn jeden gekauften Zauber tauschen wir bei Bedarf für die gleiche Menge Mana wieder zurück und lernen einfach etwas ande-

res. Das lädt zum Experimentieren ein, was aufgrund verschiedener Resistenzen der unterschiedlichen Gegner auch wichtig ist.

Greifen wir etwa mit Feuermagie eine Gruppe Feinde an und lesen dann den dezenten Hinweis »Resistent«, sollten wir besser einen anderen Zauberquell verwenden. Wobei resistent nicht gleich resistent ist: Ein bisschen Schaden machen wir durchaus, und wer wie in unserem Fall viel in Feuermagie investiert hat, kocht auch solche Gegner mühelos ab. Wie gesagt: Anspruch? Nein.

Wer sollte zugreifen?

Für wen lohnt sich Forspoken nun also? Nun, die Antwort ist nicht ganz einfach. Wer eine lebendige Open World im Stile von Assassin's Creed sucht, wird auf jeden Fall enttäuscht. Wenn ihr aber eine spielenswerte Story mit einer unangepassten Heldin erleben wollt und dabei, je nach Geschmack, eine gewisse Toleranz in Sachen Fremdscham mitbringt, kann das Spiel etwas für euch sein. Freunde von packenden Kämpfen, Magievielfalt und schnellem Gameplay kommen außerdem genauso auf ihre Kosten

wie Bewunderer von schöner Grafik – sofern ihr eine passende Höllenmaschine daheim unterm Schreibtisch stehen habt. ★

FORSPOKEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i7 3770 / Ryzen 5 1600	i7 8700K / Ryzen 5 3600
GTX 1060 / RX 5500 XT	RTX 3070 / RX 6700 XT
16 GB RAM, 150 GB Festplatte	24 GB RAM, 150 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- abwechslungsreiche Open World
- detaillierte Effekte
- stimmungsvoller Soundtrack
- kurze Ladezeiten
- Detailschwächen bei NPC-Gesichtern

SPIELDESIGN

- spektakuläre Kämpfe
- beeindruckende Parkourelemente
- Open World leer
- Steuerung manchmal unpräzise
- Kamera zu nah dran

BALANCE

- Gegner erfordern unterschiedliche Attacken
- Kampfsystem
- Upgrades kaum notwendig
- Schaden variiert stark
- unfaire Tode

ATMOSPHÄRE / STORY

- unverbrauchte Heldin
- spannendes Setting
- Story nimmt an Fahrt auf
- maue Charakterentwicklung
- blasse Nebenfiguren

UMFANG

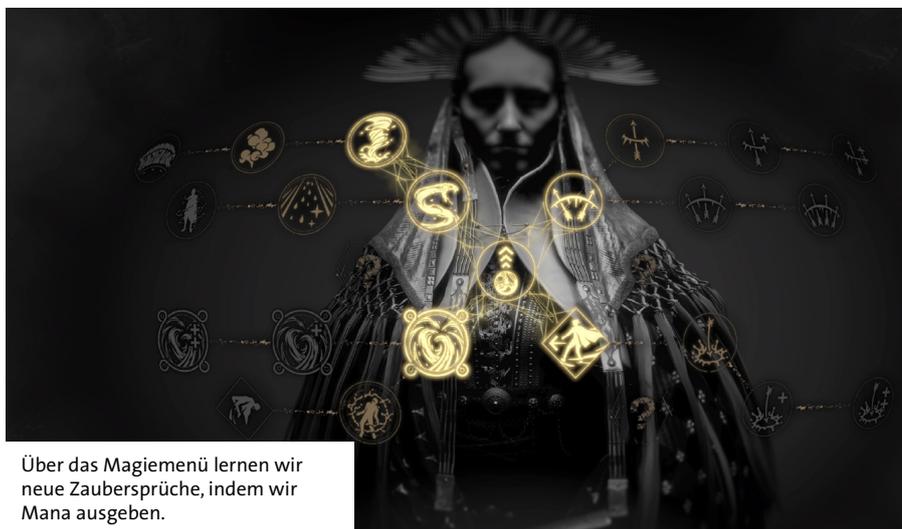
- 15-stündige Story
- mehr als 100 Zauber
- weitere Nebenhandlung nach Spielende
- vier Schwierigkeitsstufen
- riesige, aber leere Welt

ABWERTUNG

Performance-Probleme und teils fehlerhaftes Textur-Streaming plagen die Technik der PC-Version.

FAZIT

Action-Adventure mit Rollenspielanteilen, das mit vielen frischen Ideen überrascht, sie aber inkonsequent umsetzt.



Über das Magiemenu lernen wir neue Zaubersprüche, indem wir Mana ausgeben.