

Roadwarden

# EIN FANTASY-ROMAN

Faszination  
FANTASY

## ZUM SPIELEN



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Moral Anxiety Studio** Termin: **12.9.2022**  
 Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **11 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Wie Textrollenspiele in der Gegenwart sein können, zeigt Roadwarden mit einer starken Geschichte, die viel Abwechslung bietet. Von Tobias Kirchner

Was gibt es Schöneres in der dunklen Jahreszeit, als sich mit einem dicken Buch aufs Sofa zu legen oder in einem Rollenspiel fantastische Welten zu erkunden? Roadwarden verbindet die Vorzüge dieser zwei Arten des Eskapismus. Hinter dem Titel des Spiels verbirgt sich die Jobbezeichnung des Protagonisten. Als Roadwarden sind wir eine der wenigen Personen, die sich noch trauen, die von Monstern und Banditen unsicher gemachten Straßen zu passieren. In der Welt des Spiels ist diese Rolle überlebenswichtig für ihre Bewohner. Denn der Roadwarden begleitet Händler oder dient als Bote.

Unser Roadwarden ist auf der Suche nach seinem verschwundenen Vorgänger. Weitere Ziele definieren wir selbst. So können wir beispielsweise die große Heldenreise antreten oder einfach nur etwas Geld für einen geliebten Menschen verdienen.



Die Wahl der Klasse hat großen Einfluss auf die Auswahl späterer Entscheidungen. Der Kämpfer wird für Einsteiger empfohlen.

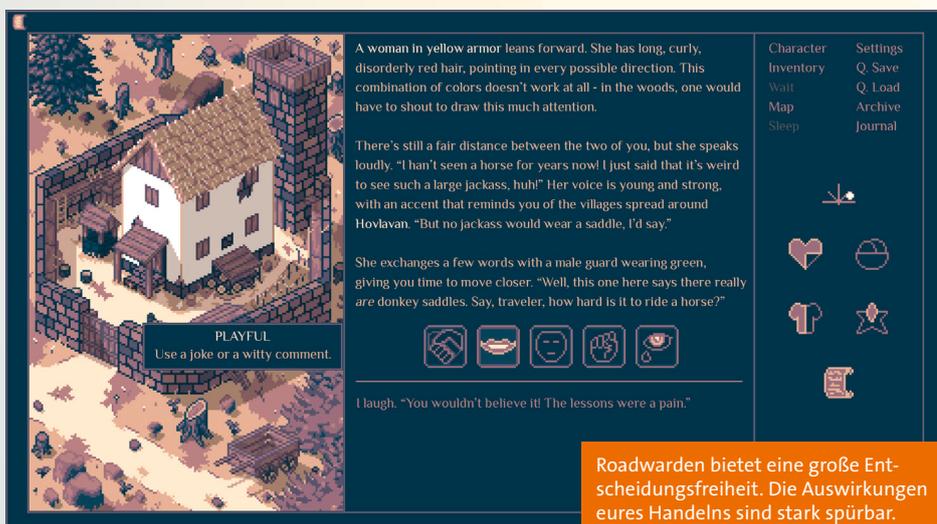
### Schattierungen von Braun

Roadwarden ist ein textbasiertes Spiel, das heißt, es gibt – wenig überraschend – sehr viel zum Lesen. Die Texte, die in den bis zu zwölf Stunden Spielzeit auf uns warten, würden ausreichen, um ein dickes Buch zu füllen. Einfacher gesagt: Roadwarden bietet keine anderen Spielelemente als Lesen und Klicken. Auf der linken Seite des Bildschirms befinden sich statische Illustrationen des

aktuellen Ortes in Pixeloptik, die leider immer in den gleichen braunen Farbtönen daherkommen. Auf der rechten Seite stehen der Text und darunter die Entscheidungsmöglichkeiten. Das verändert sich während des gesamten Spieles nicht. Einzige Ausnahme ist die Fortbewegung auf einer minimalistischen Karte, die eine gute Übersicht bietet und ein kleines Inventar.

### So viele Möglichkeiten

Roadwarden ist nicht nur ein interaktiver Roman, sondern auch – wie oben bereits geschrieben – ein Rollenspiel mit einigen RPG-Mechaniken. Wir können den Namen unseres Charakters wählen und eine Klasse. Kämpfer, Gelehrter und Magier stehen zur Auswahl. Sie unterscheiden sich drastisch in den Möglichkeiten. Für diesen Test haben



Roadwarden bietet eine große Entscheidungsfreiheit. Die Auswirkungen eures Handelns sind stark spürbar.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Spaß an Fantasy-Romanen habt.
- ... ihr euch selbst eure Spielwelt gestalten wollt.
- ... ihr Wert auf eine gute Geschichte legt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch lange englischsprachige Texte abschrecken.
- ... ihr eine aufwendige Inszenierung wollt.
- ... ihr ungeduldig seid.

## MEINUNG

Tobias Kirchner  
@GameStar\_de

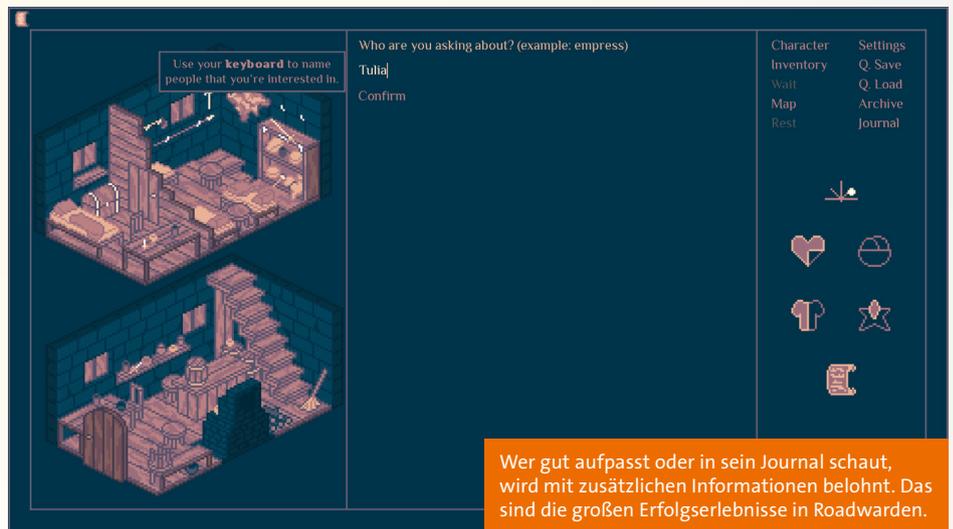


Roadwarden gelingt das Kunststück, das Genre der textbasierten Rollenspiele fit für die Gegenwart zu machen. Die Geschichte entführte mich in eine düstere und tiefgründige Fantasy-Welt. Die Reise des Protagonisten weicht von Genreklichs ab und langweilte mich selten. Auf spielerischer Ebene fehlen hingegen die Motivationspunkte. Das oberflächliche Survival-System und dass ich in der Nacht nur stark eingeschränkt unterwegs sein kann, nerven mich und trugen wenig zur Atmosphäre bei. Auf die Kämpfe hätte ich sogar ganz verzichten können. Als interaktiver Roman funktioniert Roadwarden trotzdem hervorragend. Die Möglichkeit, mir meine eigene Geschichte und Heldenreise zu gestalten, begeisterte mich von der ersten Minute an. Roadwarden bietet dabei eine große Entscheidungsfreiheit und konfrontierte mich glaubwürdig mit den Konsequenzen meines Handelns. Für eine mögliche Fortsetzung würde ich mir aber eine etwas verspieltere Inszenierung und Gestaltung der Quests wünschen.

wir den Kämpfer und den Gelehrten ausprobiert. Letzterer bietet klare Vorteile in Gesprächen, und manchen Konflikten können wir mit überlegtem Vorgehen ebenfalls aus dem Weg gehen. In brenzligen Situationen, in denen doch mal die Axt (dazu später mehr) gefragt ist, spielt der Kämpfer seine Stärken aus. Allein dadurch steigt der Wiederspielwert enorm.

### Wie war das nochmal?

Einfluss auf den Wiederspielwert hat auch das größte Spielelement von Roadwarden: die Wahl unseres Handelns. Wie nähern wir uns einem neuen Dorf oder Lager? Wie gewinnen wir das Vertrauen der Bürgermeisterin, um neue Informationen zu sammeln? All diese Fragen beantworten wir mit Hilfe unserer Entscheidungen. Zu Beginn des Spiels erfahren wir beispielsweise von einer Gruppe Krieger, dass der Wirt im nahe gelegenen Gasthof kein Mann vieler Worte sei, aber gerne feilsche. Haben wir diese Informationen noch im Hinterkopf, nachdem wir einige Spielminuten später auf ihn treffen, sorgt das für Vorteile im Gespräch, und wir kommen schnell an unsere Informationen über den ehemaligen Roadwarden. Dafür langweiligen wir den Wirt nicht mit vielen Fragen, trauen uns aber am Ende des Gesprächs eine bessere Belohnung für eine Quest auszuhandeln. Das fühlt sich richtig gut an. Und keine Angst: Wer ein schlechtes Gedächtnis hat, kann die unterwegs eingesammelten Infos nochmal im Journal nachlesen. So erquatschen und erforschen wir uns unseren ganz persönlichen Weg durch die fesselnde Welt von Roadwarden.



Wer gut aufpasst oder in sein Journal schaut, wird mit zusätzlichen Informationen belohnt. Das sind die großen Erfolgserlebnisse in Roadwarden.

### Eine Lesestunde, die begeistert

Diese Welt entsteht vor allem in unserem Kopf. Die Inszenierung ist in der Tradition der textbasierten Spiele sehr minimalistisch, manchmal schauen wir 30 Minuten auf die gleiche Illustration, hören den stimmungsvollen, aber irgendwann monotonen Soundtrack, während wir Text verschlingen.

Bei seiner Geschichte trumpft das Spiel richtig auf, belohnt uns immer wieder dafür, dass wir richtig aufgepasst haben, und sorgt für Spannung. Wir finden uns wieder in politischen Verstrickungen und Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Fraktionen. Leider gibt es die starken Texte nur auf Englisch. Aufgrund der Masse an Text und der manchmal nicht ganz leichten Sprache sind gute Englischkenntnisse für Roadwarden ein Muss. Eine Textwüste nach der anderen kann auf Dauer allerdings ermüdend sein – hier hätte sich Roadwarden noch etwas mehr vom Erbe der Textabenteuer lösen können. Mehr Abwechslung in der Inszenierung hätte es leichter machen können, der Geschichte zu folgen. Dran bleiben wir aber für die Dialoge und Charaktere. Diese wirken allesamt sehr menschlich und nachvollziehbar. Wir fühlen uns sogar an Disco Elysium erinnert. Wobei Roadwarden im Vergleich doch noch eine Klasse hinterherhinkt.

### Kampflos glücklich

Das liegt auch an der mangelnden Motivation abseits der Geschichte. Auf austauschbaren Wegen treffen wir auf frustrierend starke Gegner, die wir für monotone Quests erledigen sollen. Gekämpft wird in Pen-&Paper-Manier per Würfelwurf.

Insbesondere mit der Gelehrtenklasse hatten wir allerdings nur selten eine Chance. Ein Kampf bedeutete oft auch unser Ableben und das Laden eines Spielstandes. Das sorgt für Frust und wenig Lust, die Straßen der Spielwelt weiter zu erkunden. Erfahrungspunkte und ein Levelsystem für unseren Roadwarden gibt es nicht.

Wenn die Nacht anbricht, wird unser Handlungsspielraum zudem drastisch eingeschränkt, und wir müssen eine Unterkunft aufsuchen. Auf Hunger und Hygiene müssen

wir mit einem oberflächlichen Survival-System ebenfalls achten. Diese beiden Elemente hätten sich die Entwickler für das Spiel lieber gespart. So bremsen sie uns immer wieder in unserem Entdeckerdrang.

Wer über diese Kritikpunkte hinwegsehen kann, bekommt mit Roadwarden einen erfrischenden Gegenentwurf zu Inszenierungsmustern wie Elder Scrolls oder The Witcher. Wer Lesefreude, Geduld und die Bereitschaft mitbringt, sich Zeit bei der Erkundung zu lassen, wird auf Roadwardens kleiner Insel des entschleunigten Spielspaßes glücklich. ★

## ROADWARDEN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo / Phenom 2 X3  
260 GTS / Radeon HD 4850  
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 / Ryzen 7 3800XT  
460 GTX / Radeon HD 5770  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmiger Soundtrack
- durchdachter Stil
- Karte sorgt für viel Übersicht
- eintönige Illustrationen
- Soundtrack wird schnell monoton

### SPIELDESIGN



- Entscheidungen
- gut eingearbeitetes Zeitlimit
- Spieler kann eigene Welt gestalten
- abseits der Geschichte dröge
- oberflächliches Survival-System

### BALANCE



- wer aufpasst, wird belohnt
- drei Schwierigkeitsgrade
- einer ohne Zeitlimit
- Kämpfe mit Frust
- in der Nacht wenig Handlungsspielraum

### ATMOSPHERE / STORY



- gute Texte
- spannende Charaktere und Dialoge
- erfrischend andere Fantasy-Geschichte
- Welt glaubhaft
- Gebiete ohne Wiedererkennungswert

### UMFANG



- zehn bis zwölf Stunden
- hoher Wiederspielwert
- unterschiedliche Klassen
- günstiger als ein Taschenbuch
- viele Entscheidungsmöglichkeiten

### FAZIT

Roadwarden transportiert das Textrollenspiel gekonnt in die Moderne. Kämpfe und Inszenierung haben noch Luft nach oben.

