



Oathsworn

500 EURO, KEINE REUE

Oathsworn wiegt 25 Kilo, ist absurd überproduziert und beschert Heiko gerade die schönsten Spieleabende seines Lebens. Eine selbstkritische Liebeserklärung. Von Heiko Klinge



Heiko Klinge

GameStar-Chefredakteur Heiko entdeckte seine Liebe zu nerdigen Brettspielen bereits in den 80ern und 90ern mit den legendären MB-Titeln Hero Quest, Star Quest und Claymore Saga. Es folgte der obligatorische Sammelkartenabstecher zu Magic: The Gathering, bevor das Hobby für längere Zeit ruhte. Seit ein paar Jahren ist seine Leidenschaft aber wieder voll aufgeflammt, insbesondere für via Crowdfunding finanzierte und besonders hochwertig produzierte Brettspiele.

Eigentlich müsste ich euch schreiben, wie bescheuert es ist, 500 Euro für 25 Kilo Plastik und Pappe auszugeben. Eigentlich müsste ich Oathsworn als Paradebeispiel für das komplett eskalierte Aufblähen von Crowdfunding-Kampagnen nennen, in denen das Spiel selbst immer mehr zur Nebensache wird. Hauptsache, es hat dutzende Miniaturen und hunderte Karten! Eigentlich müsste ich komplett davon abraten, so viel Geld für ein Spiel zu bezahlen, dessen Standardvariante ihr auf der Hersteller-Homepage auch für deutlich »günstigere« 175 Euro bekommt.

Eigentlich. Wenn mir Oathsworn nicht gerade die schönsten Spieleabende meines Lebens beschern würde, auf die ich mich jedes Mal wie ein kleines Kind freue. Wenn es nicht so ein eindrücklicher Beweis wäre,

was sich erreichen lässt, wenn man bei der Produktionsqualität keine Kompromisse machen muss. Wenn es nicht so ein verdammt gutes Brettspiel wäre! Falls ihr also eine nüchterne Brettspielrezension erwartet: Blättert weiter, hier gibt es nichts zu lesen! Falls ihr aber verstehen wollt, warum mir dieses Spiel trotz seines horrenden Preises jeden Cent wert ist, dann bleibt bei mir. Denn dazu müsst ihr auch mich verstehen.

Wie funktioniert Oathsworn?

Auf den ersten Blick präsentiert sich Oathsworn als durch und durch klassisches Taktikrollenspiel, in dem ihr allein oder kooperativ mit bis zu drei Freunden eine große, 21 Kapitel umfassende Kampagne absolviert. Je nach Spielweise und Schwie-

rigkeitsgrad dürft ihr dafür rund 65 bis 70 Spielstunden einplanen. Die düstere Fantasy-Story stellt euch regelmäßig vor harte Entscheidungen, die sich mal mehr, mal weniger spürbar auf den weiteren Verlauf der Geschichte oder die Kämpfe auswirken. So weit, so bekannt aus anderen nerdigen Crowdfunding-Erfolgen wie Gloomhaven, Tainted Grail oder Too Many Bones.

Oathsworns aus meiner Sicht größte Innovation liegt darin, wie gleichberechtigt es Story und Kämpfe behandelt. Erstere erlebt ihr pro Kapitel rund 60 Minuten lang als eine Art Detektivspiel, bei dem ihr eure Heldengruppe über wunderschön gezeichnete Karten bewegt und mittels Gesprächen sowie Fähigkeitenproben herauszufinden versucht, mit was ihr es zu tun habt. Je zügiger ihr zum Ziel gelangt, desto besser seid ihr aufs anschließende Gefecht vorbereitet. Die Geschichte wird euch dabei entweder über zwei dicke Ringbücher oder mittels optionaler Begleit-App vermittelt. Bei den rund 90 bis 120 Minuten dauernden Kämpfen verzichtet Oathsworn komplett auf langweiliges Vorgeplänkel und schickt euch direkt in die taktische Auseinandersetzung mit einem Bossmonster, manchmal samt Gefolge.

Im Story-Teil des Spiels erkundet ihr auf wunderschön gezeichneten Karten die unterschiedlichsten Locations und müsst immer wieder harte Entscheidungen treffen.



KEINE SPOILER!

Ein Großteil des Reizes von Oathsworn besteht darin, nicht zu wissen, mit was man es zu tun bekommt, und die Monster erst direkt vor dem Gefecht aus der entsprechenden Mystery Box zu holen. Deswegen zeigen wir euch auf den Fotos ausschließlich den Boss, den Entwickler Shadowborne Games auch im Trailer und auf der eigenen Website als Beispiel präsentiert.

Karten der Macht

Die Schlachten absolviert ihr auf einem Hexfeld-Spielbrett, wobei es in erster Linie auf die clevere Positionierung eurer Helden und den gut getimten Einsatz ihrer Kartenspezialfähigkeiten ankommt. Das fühlt sich ein bisschen wie in Gloomhaven an, weil ihr auch hier Karten auf eure Hand zurückrotieren müsst. Die Stärke eures Angriffs bestimmt ihr wahlweise mit Würfeln oder Machtkarten. Dabei dürft ihr so viele Würfel oder Karten einsetzen, wie ihr wollt. Allerdings geht euer Angriff komplett (!) ins Leere, sobald ihr zweimal einen Misserfolg habt. Umgekehrt dürft ihr bei kritischen Erfolgen aber auch weitere Würfel werfen oder Karten ziehen. Dieses Spiel mit dem Feuer sorgt in den Schlachten für permanenten Nervenkitzel.

Auf dem Papier klingt das zwar alles spannend und interessant, aber keinesfalls so revolutionär wie seinerzeit bei einem Gloomhaven, das 2017 mit seinem gigantischen Umfang und der Mischung aus taktischem Dungeon Crawler und Legacy Game die nerdige Brettspiellandschaft komplett auf den Kopf gestellt hat. Wie kann es da sein, dass Oathsworn auf der wichtigsten Community-Website Boardgamegeek bei einem überragenden User-Rating von 9.1



Oathsworn muss man sich nicht nur finanziell leisten wollen, auch der benötigte Stauraum sollte angesichts von bis zu vier riesigen Schachteln bei der Kaufentscheidung bedacht werden.

steht? Zum Vergleich: Das hervorragende Gloomhaven hat »nur« 8.6, allerdings bei deutlich mehr Bewertungen. Nach meinen Spielerfahrungen mit Oathsworn liegt sein Geheimnis nicht darin, was es macht, sondern wie es das macht. Nämlich in einer Qualität, wie ich sie in meinen 40 Jahren als Brettspiel-Fan selten erlebt habe.

Was für eine Story!

Es liegt ein wenig in der Natur von Brettspielen, dass sie selten gute Geschichten erzählen. Schließlich wollen wir spielen und nicht lesen oder zuhören. Bei Oathsworn kann es meine Runde gar nicht erwarten, wie es weitergeht! Weil die Story mehr überraschende Haken schlägt als Bugs Bunny. Weil die Dialoge ganz genau wissen, wann es pathetisch werden und wann es von Herzen kommen muss. Weil wir uns mindestens einmal pro Spieleabend ungläubig anschauen, ob das gerade wirklich passiert ist. Und weil wir

auch beim Zuhören spielerisch voll investiert bleiben, da jede noch so lapidar klingende Information wichtig für unsere nächste Entscheidung sein kann.

Und vor allem: Was für spannende Kämpfe! Oathsworn gelingt ein enorm clever designer Spagat zwischen taktischem Anspruch und Würfelglück-Dramatik. Es fühlt sich einfach so wundervoll episch und mächtig an, eine spektakuläre Kartenkombo aus Fähigkeiten vom Stapel zu lassen, nur um direkt im Anschluss zu verzweifeln, weil der so perfekt orchestrierte Angriff ins Leere geht. Umgekehrt konnte ich dank unfassbaren Würfelglücks schon so manches Mal dem sicher geglaubten Tod noch in letzter Sekunde von der Schippe hüpfen. Dabei ist Oathsworn derart grandios ausbalanciert, dass sich spektakuläre Erfolge und Fehlschläge stets die Waage halten, sodass letzten Endes doch meine Taktik entscheidet und wie gut ich meinen Helden beherrsche.



Der Start ins Gefecht gegen ein riesiges Monster. Entscheidend für den Erfolg sind cleveres Positionieren, gut getimtes Einsetzen der Fähigkeiten und ein bisschen Würfelglück.



Wenn ihr einen riesigen Wurm bekämpft, der wie in Dune aus dem Boden hervorbricht und Menschen mit einem Happs verschlingt, dann könnt ihr sicher sein, dass dies auch spielerisch und taktisch wichtig wird.

Was für eine Abwechslung!

Die 21 Kapitel von Oathsworn klingen im Vergleich mit manch anderem Kampagnenklopper nach wenig. Aber zum einen lässt sich das Abenteuer dadurch selbst von einer unregelmäßig spielenden Gruppe in einem vernünftigen Zeitraum absolvieren. Und zum anderen ist hier jeder Spieleabend wirklich ein signifikant anderes und überraschendes Erlebnis. Jeder Storyabschnitt hat ein anderes Tempo, eine andere Dramatik, einen anderen Twist. Und in jedem Gefecht bekomme ich es mit einem neuen Feind zu tun, der ein komplett eigenes Fähigkeiten-Repertoire mit sich bringt, das im Partieverlauf sogar noch zunehmend eskaliert. Oathsworn scheint sich sehr genau anschaut zu haben, warum andere Kampagnenspiele selten beendet werden, und hat dafür clevere Lösungen gefunden. Dank des festen Bretts und Speicherstandsäckchen für jeden Helden habt ihr das Spiel in zehn

Minuten aufgebaut. Dank des schnellen Level-up-Systems könnt ihr vor jedem Kapitel problemlos zwischen den zwölf Charakteren wechseln, falls ihr mal was anderes ausprobieren wollt. Dank der vereinfachten, aber trotzdem nicht weniger mächtigen Companion-Variante für jeden Helden könnt ihr Oathsworn auch prima zu zweit erleben oder Freunde mitspielen lassen, die das komplexe Regelwerk eher abschreckt. Und dank der Aufteilung in Story und Gefecht müsst ihr nicht gleich drei bis vier Stunden einplanen, sondern könnt eure Kampagne auch in kürzere Häppchen unterteilen.

Kaum Schwächen

Nein, natürlich ist auch Oathsworn nicht perfekt. Insbesondere die etwas komplizierten Bewegungsregeln für Monster brauchen ein paar Partien Eingewöhnung und das eine oder andere Nachschlagen im Regelbuch. Auch die Entscheidungsfreiheit ist

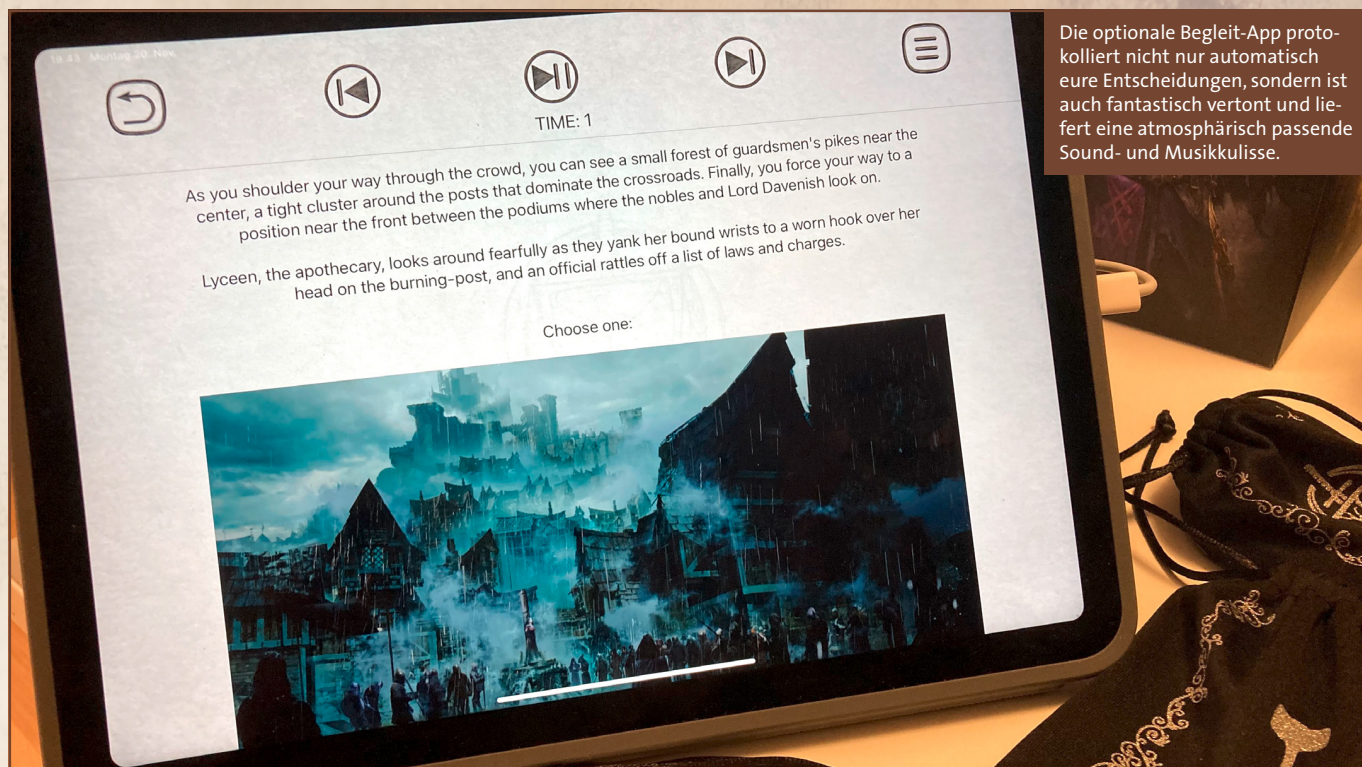
nicht ganz so groß, wie es euch das Spiel manchmal vorgaukelt, weil es in der Regel eben doch auf den Kampf gegen ein mächtiges Monster hinauslaufen muss. Angesichts der vielen Stärken des Spiels fallen diese Kleinigkeiten aber kaum ins Gewicht. Jedenfalls endete bis jetzt noch jeder Oathsworn-Spieleabend mit leuchtenden Augen und der festen Verabredung, sich möglichst bald wieder zum Spielen zu treffen.

Was macht Oathsworn so teuer?

Mir ist auch deshalb wichtig zu betonen, wie viel Spaß andere Menschen mit Oathsworn haben, weil man natürlich latent zum Selbstbetrug neigt, wenn man so viel Geld für etwas ausgegeben hat. Niemand gesteht sich gern ein, 500 Euro für die »Collector's All-In« zum Fenster herausgeworfen zu haben, wenn das Spiel nichts taugen würde. Außerdem bietet Entwickler Shadowborne sein Epos auf der firmeneigenen Website noch als Core Game für 320 Euro an sowie als Standee Base Game für 175 Euro. Letztere enthält ebenfalls das komplette Spiel, ersetzt die Miniaturen allerdings durch bemalte Papp-Standeeps, wie man es auch aus Gloomhaven kennt. Selbstverständlich gibt es viele herausragende Brettspiele für deutlich weniger Geld. Mein absoluter Preis-Leistungs-Tipp ist hier nach wie vor Gloomhaven: Pranken des Löwen, das ihr problemlos für weniger als 50 Euro bekommt.

Massig Production Value

Zur Wahrheit gehört allerdings, dass ein Großteil der Faszination von Oathsworn darauf beruht, mit welchem Aufwand dieses Brettspiel-Epos produziert wurde. Weil ihr in jedem Kapitel andere Monster bekämpft, braucht es neben dem eigentlichen zehn Kilo schweren Spielkarton noch zwei weite-



Die optionale Begleit-App protokolliert nicht nur automatisch eure Entscheidungen, sondern ist auch fantastisch vertont und liefert eine atmosphärisch passende Sound- und Musikkulisse.

ERWEITERUNGS-BOXEN



Mit den optionalen Stoffbeuteln könnt ihr das Spielmaterial noch luxuriöser verpacken.

Die Armory Box enthält zig Waffen für jeden Helden, sodass ihr eure aktuelle Ausrüstung auch direkt an der Spielfigur seht.



Die Terrain Box: Die modellierten Bäume, Häuser und Mauern haben beeindruckende Ausmaße und verbessern die Atmosphäre, kosten auf dem Spieltisch aber auch Übersicht.





Wenn ihr die Helden »normal« spielt, müsst ihr mit euren Kräften haushalten und geschickt mit eurem Deck an Fähigkeitenkarten taktieren. Je mächtiger die sind, desto aufwendiger wird es, sie wieder auf eure Hand zu rotieren.

Die Amberlight-Würfel sehen fantastisch aus, sind aber spielerisch genauso überflüssig wie der mit einem Oathsworn-Logo gebrandete Dice Tray.



Karten der einzelnen Orte wurden von der gleichen Künstlerin gezeichnet, auf deren Konto auch die Stoffkarte der Collector's Edition von Diablo 4 geht. Der Geschichte könnt ihr entweder mit zwei dicken Ringbüchern folgen oder lasst sie euch in der optionalen Begleit-App vom schottischen Schauspieler James Cosmo vorlesen – den meisten von euch wahrscheinlich noch bekannt aus seiner Rolle als Jeor Mormont, Lord Kommandant der Nachtwache in »Game of Thrones«. Und wenn euch James Cosmo mal nicht mit fast schon magischer Intonation mitten ins Geschehen zieht, etwa während der Gefechte, tönt ein angemessen epischer, eigens fürs Spiel aufgenommener Soundtrack aus euren Boxen.

Braucht es all diesen immensen Aufwand für ein gutes Brettspiel? Natürlich nicht. Macht es Oathsworn zu etwas ganz Besonderem? Aber sowas von! Ich verstehe beim Spielen, was daran so teuer war, und lerne es im wahrsten Sinne wertzuschätzen.

Was bringen die Luxus-Extras?

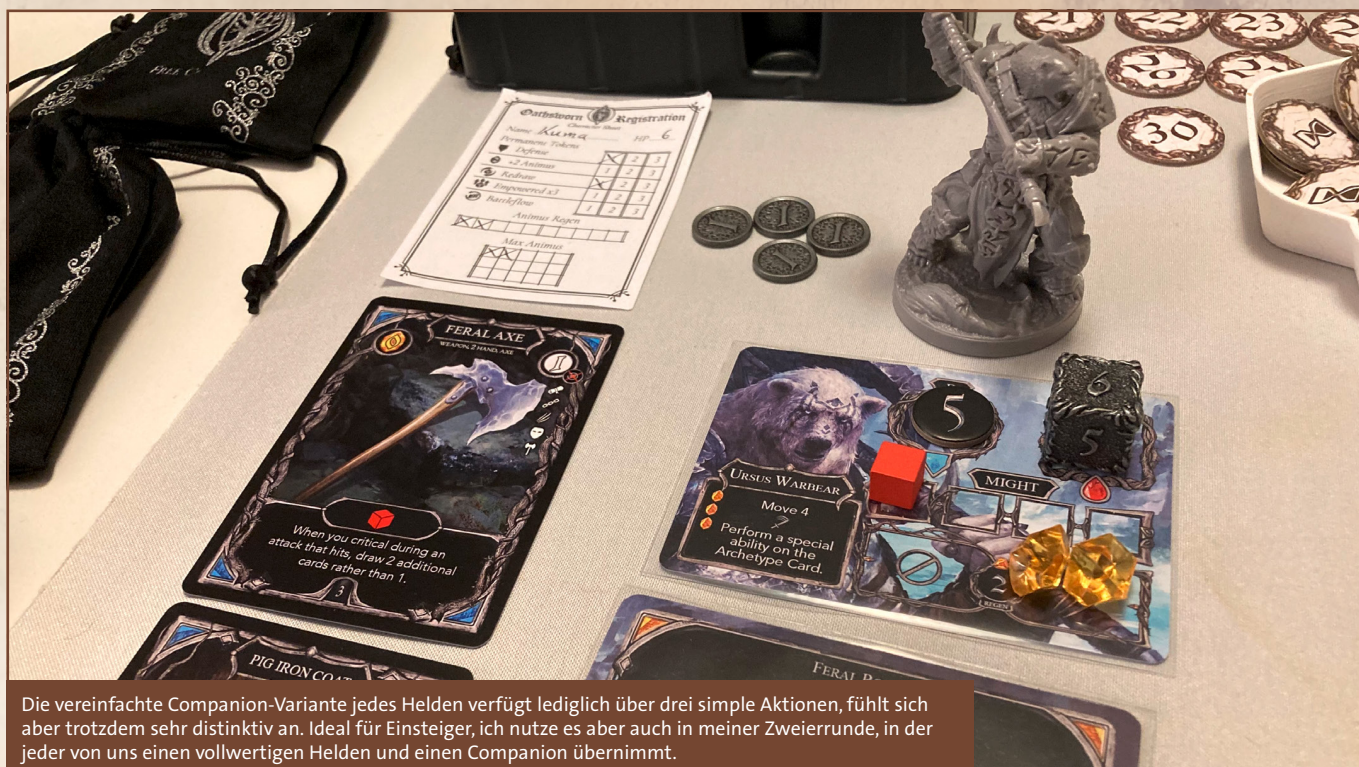
Bis hierhin mag das Preis-Leistungs-Verhältnis für Oathsworn für manche von euch noch halbwegs nachvollziehbar sein. Aber warum zum Geier gibt der Klinge dann nochmal 175 Euro zusätzlich aus? Und damit kommen wir zum selbstkritischen Teil dieser Liebeserklärung. Denn rein rational gesehen braucht es eigentlich kein einziges der Luxus-Extras. Die Terrain Big Box ersetzt 2D-Pappmarker für Bäume, Mauern und Häuser durch absurd große Plastikelemente, weshalb die Schachtel fast so groß ist wie die eigentliche Spielebox und entsprechend viel Regalplatz verschlingt. Mal abgesehen davon, dass die fast 20 Zentimeter hohen Miniaturen die taktische Übersicht deutlich erschweren und immer mal wieder von einem unvorsichtigen



Weil ich die Würfel in farblich passende Schälchen lege, greift an meinem Tisch garantiert niemand daneben.

re Boxen voller Miniaturen, die zudem deutlich größer und hochwertiger sind als in den meisten anderen vergleichbaren Spielen. Jedes dieser Monster steckt wiederum in einer

einzelnen Schachtel, die ihr erst dann öffnet, wenn ihr euch dem Kampf stellt. An der Story haben insgesamt zwölf Autoren gearbeitet. Die zahlreichen wunderschönen



Die vereinfachte Companion-Variante jedes Helden verfügt lediglich über drei simple Aktionen, fühlt sich aber trotzdem sehr distinktiv an. Ideal für Einsteiger, ich nutze es aber auch in meiner Zweiterrunde, in der jeder von uns einen vollwertigen Helden und einen Companion übernimmt.

Arm vom Brett gefegt werden. Aber – irrational – es sieht halt soooo cool aus!

Die Armory Box verwandelt eure Helden in Überraschungseier-Figuren. Ihr habt ein Schwert gefunden, euer Wächter trägt aber noch eine Axt? Axt abstecken, Schwert anstecken! Braucht in einem Brettspiel kein Mensch, aber – irrational – es macht den Waffenfund nochmal irgendwie bedeutsamer für mich. Die Schachtel von Oathsworn verfügt über ein gut durchdachtes Inlay. Für die Würfel gibt es ein eigenes Fach, den Status und die Ausrüstung eurer aktiven Helden speichert ihr in beschrifteten Plastiktütchen. Aber – irrational – es fühlt sich einfach so viel edler an, die Würfel und Münzen aus bestickten Filzbeuteln zu holen und die Helden aus kleinen Stoffsäckchen. Auch die standardmäßig mitgelieferten Würfel und Pappmünzen sind qualitativ hochwertig und erfüllen absolut ihren spielerischen Zweck. Aber – irrational – wie hübsch die Amberlight-Würfel glitzern und wie gewichtig sich die Metallmünzen anfühlen!

Im Ganzen günstiger

Und selbstverständlich lohnt es sich ab da schon, die Collector's All-In zu bestellen, statt Einzelkäufe zu tätigen. Denn schließlich gibt's dann noch einen Würfelteller dazu, von denen man bereits drei hat. Ein Artbook, das man nur einmal durchblättert. Und die wunderschön gezeichneten Karten ohne Spielinfos, die man sich eh nicht an die Wand hängt. Irrational, irrational, irrational! Macht das nicht! Wenn es euch nur ums Spiel geht, werdet ihr genauso glücklich mit dem Standee Base Game oder – bei ausreichend Platz im Regal und Liebe zu schicken Miniaturen – dem Core Game. Wenn ihr jedoch so tickt wie ich und es euch auch noch um etwas anderes geht ...



Ein Traum für Brettspielpedanten: Das Spiel liefert eine sortierte Markerbox praktischerweise direkt mit, ebenso Kartenschachteln mit gut lesbaren Trennern.

Für wen lohnt sich die Investition?

Wer mich kennt, weiß: Ich bin ein furchtbar miserabler Koch! Das mag für viele herzlich wenig mit einem sündhaft teuren Brettspiel zu tun haben, für mich aber eine ganze Menge. Denn hochwertige Brettspiele sind mein Ersatz dafür, meine Liebsten mit einem richtigen guten selbstgekochten Essen zu verwöhnen und sich am Leuchten in ihren Augen zu erfreuen. Andere decken den Tisch und richten die Servietten perfekt aus, ich verbringe an Spieleabenden locker eine halbe Stunde damit, alles so schick und übersichtlich wie möglich aufzubauen. Das geht so weit, dass ich Würfel und Marker in farblich passende Schüsselchen sortiere. Natürlich würden mich meine Freunde auch mögen, wenn ich sie nur mit der Standardvariante von Oathsworn »abspeisen« würde. Aber es macht den Abend eben noch etwas besonderer, wenn das feine Geschirr aufgetischt wird.

Okay, zur Wahrheit gehört aber natürlich genauso, dass ich mir diesen unfassbaren Luxus dadurch auch ein wenig schönrechnen kann. Oathsworn hat schließlich 21 Kapitel, und würde ich 21 Abende mit meinen Freunden ausgehen, würde mich das deutlich teurer kommen als 500 Euro. So.

Warum ich euch all das so genau erzähle? Weil sich Oathsworn für euch nur deshalb lohnen wird, wenn ihr meine Gedanken und Gefühle dazu zumindest halbwegs nachvollziehen könnt. Falls nicht: Spart euch das Geld! Für 500 Euro bekommt ihr locker fünf andere hochwertige Nerd-Brettspiele. Falls ihr aber eine Runde beisammen habt, die mindestens alle zwei Wochen zu einem Brettspielabend zusammenkommt, den ihr nach allen Regeln der Gastgeberkunst zelebrieren wollt, dann könnte Oathsworn tatsächlich genau das alles überstrahlende Schmuckstück sein, das eurer Sammlung noch gefehlt hat. ★