

Unforetold: Witchstone

KEIN BALDUR'S GATE, TROTZDEM GUT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Spearhead Games** Termin: **2025**

In diesem ambitionierten Rollenspiel soll sich jede eurer Entscheidungen dynamisch auf die Welt auswirken. Kann das klappen? Von Christian Schwarz

Das ist also Kalsundia! Erleichtert gehe ich von Bord des Schiffes, das mich zu diesem sagenumwobenen Kontinent übergesetzt hat. Hier erhoffe ich mir nicht zuletzt, Antworten zu finden. Aber vor allem erhoffe ich mir Freiheit – zumindest bis ich vor den abgeriegelten Docks im Hafen stehe. Dabei bin ich doch hier, um mich eines magischen Bands zu entledigen, mit dem mich ansonsten korrupte Politiker jederzeit wie einen magischen Schläfer in der Werkzeugkiste der Regierung für ihre Zwecke missbrauchen können.

Dumm nur, dass die erhoffte Freiheit hinter einem großen – natürlich verschlossenen – Tor liegt. Dabei sollte doch alles anders werden! Also sowohl für meine per Charaktereditor erstellte Heldenfigur als auch grundsätzlich in Sachen Rollenspiel. Unforetold: Witchstone will nämlich noch einen Schritt weiter gehen als Baldur's Gate 3: Ein nie dagewesenes Beeinflussungssystem mit Konsequenzen epischen Ausmaßes soll zusammen mit dem Auswürfeln von Erfolg und Misserfolg sowie der Möglichkeit, mit nahezu jedem NPC auf nahezu jede erdenkliche Weise zu interagieren, etwas ganz Besonderes schaffen.

Ich labere einfach jeden voll!

Jede Figur in Unforetold hat einen Namen und ist einer Fraktion zugehörig. Außerdem haben die Fraktionen im Ganzen eine Meinung von mir und eben auch jeder einzelne Bürger. Über das Journal sehe ich jederzeit, wie es um mein Ansehen bestellt ist. Dort finde ich einzelne Charaktereigenschaften und Verwandtschaftsbeziehungen der NPCs, die ich im Laufe der Gespräche erfahre. Das ist auch nötig, denn in Kalsundia treffe ich sehr viele Figuren mit sehr vielen Namen, Geschichten, Meinungen und Problemen. Letztere – also meine eigenen Probleme – sehe ich ebenfalls im Journal. Aktuell lauten sie immer noch: durch das verdammte Tor kommen und endlich Kalsundia betreten. Dafür rede ich mit den einzelnen Leuten, die wie ich an den unteren Docks gestrandet sind. Wenn ich sie anspreche, kann ich ihre Motive erkennen. Das geschieht dann Pen&Paper-artig mit einem 20er-Würfel. In der Regel muss ich auf einen Wert von 15 kommen, um mein Gegenüber genauer zu durchleuchten. Unterschiedliche Boni wie besondere

Fähigkeiten meinerseits oder ein Malus wie ein besonders widerstandsfähiger Gesprächspartner erhöhen oder verringern das gewürfelte Ergebnis entsprechend. Eben wie in klassischen Rollenspielen.

Sprechen mit Statisten

So finde ich schnell heraus, wer sich leicht beeindruckt lässt, wer feige oder mutig ist und so weiter. Die zweite Gesprächsoption ist in den meisten Fällen, mein Gegenüber zu irgendetwas zu bewegen. Das reicht von »Erzähl mir mehr über etwas« über »Schließ dich mir an« zu »Siehst du den da hinten? Greif den an!« Auch hier gilt: Je nach Würfelergebnis habe ich entweder Erfolg oder Misserfolg. Scheitere ich, wirkt sich das negativ auf meine Beziehung zum NPC aus. Theoretisch ist dem Missbrauch der Mechanik also ein Riegel vorgeschoben. In der Praxis fehlt das noch an vielen Stellen – ein typisches Early-Access-Problem eben, denn in dieser Entwicklungsphase befindet sich das Spiel derzeit.

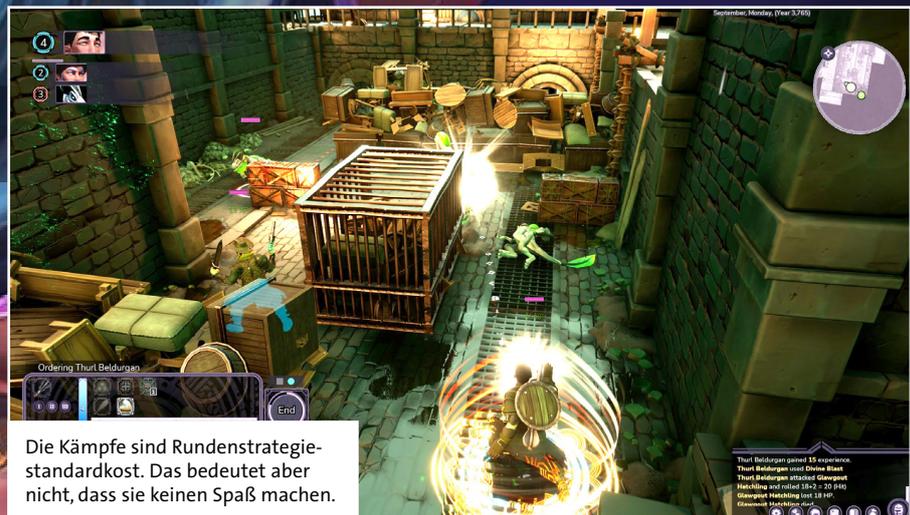
So spannend diese Mechanik eigentlich ist, so viele Probleme gibt es in der Praxis damit. Entwickler Spearhead Games will eine authentische und organische Welt samt Gesellschaft schaffen, die ich als Spieler nach Belieben beeinflussen und für mich nutzen kann. Indem ich aber jeden NPC anspreche, nach Motiven durchleuchte und dann meist zum nächsten weitergehe, erreichen sie in meinen Augen noch zu oft das Gegenteil. Wirklich wichtige Charaktere gibt es aktuell nämlich noch vergleichsweise wenig, und der Kontakt mit ihnen ist ähnlich spannend inszeniert wie zu den Statisten. Hier ist noch viel Luft nach oben, um wirkliches Leben in die noch viel zu statischen Interaktionen zu bringen.

Textwüste statt lebendige Welt

Redebeiträge der Nichtspielercharaktere und meine Antworten sind momentan noch unverdaut und anschließend auf Englisch verfügbar (deutsche Texte sollen zum finalen Release folgen). Das ist prinzipiell kein Beinbruch, denn – wie gesagt – die Gespräche vermitteln aktuell weder viele Informationen noch erzeugen sie starke emotionale Bindungen. Wenn aber der permanente Austausch mit praktisch jedem NPC der Welt eine Kernmechanik darstellt, darf es in Sachen Präsentation gern ein bisschen mehr sein. Im-



Theoretisch kann man jede Figur in der Spielwelt rekrutieren, Stand jetzt ist das aber nur eine witzige Spielerei.



Die Kämpfe sind Rundenstrategiestandardkost. Das bedeutet aber nicht, dass sie keinen Spaß machen.



Kein Rollenspiel ohne Schenke! Hier kann man nicht nur handeln und Gefährten anwerben, sondern auch rasten.



Im Fantasy-Reich Kalsundia stehen die einzelnen Gebiete unter der Herrschaft von unterschiedlichen Fraktionen.



Gelbe Kreise zeigen, dass man Sperrgebiet betritt. Wer erwischt wird, muss kämpfen oder quatschen.

desinnere, nach Howling Valley. Spätestens hier habe ich das Tutorial-Gebiet hinter mir und muss selbst klarkommen. Ich erkunde die Wüstenstadt völlig frei, spreche mit Bewohnern, stoße auf diverse Fraktionen und gelange natürlich in die lokale Herberge samt Kneipe. Im Spielverlauf schlägt es mich in eine weitere Stadt, Riverfort, und drei Dungeons. Die Early-Access-Version endet mit dem ersten Storyakt und dem Maximallevel 6 meines Helden. Die Struktur des Spiels und die bisherigen Schauplätze sind ein solides Grundgerüst, auf dem dringend weiter aufgebaut werden muss.



Das Inventar auf der rechten Seite ist das pure Chaos. Es gibt weder Kategorien noch irgendeine Art von Sortierfunktion.

Effekte und Charaktervielfalt

Unforetold: Witchstone entführt mich in eine malerische Fantasy-Welt, durch die ich mich gern bewege. Die Grafik ist weit weg von High-End, und die Figuren sind nur rudimentär ausgearbeitet. Allerdings ist die visuelle Darstellung völlig ausreichend für die Art von Spiel, die Unforetold: Witchstone sein will. Sobald es in die rundenbasierten Gefechte geht, prözt die Grafik dann plötzlich mit tollen Zaubereffekten: Ich jedenfalls kriege vom Flammenwerferangriff meiner jüngst rekrutierten Zauberin gar nicht genug. Aber auch andere Elementarzauber, Angriffe mit Pfeilen, emsiges Schwertfucheln und Schüsse aus Colts und Flinten sind mit vielen Details versehen.

merhin: Unforetold soll etwa ein Jahr im Early Access bleiben. So lange bleibt den Entwicklern bei Spearhead Games noch Zeit, an den richtigen Stellschrauben zu drehen. Die jüngst veröffentlichte Roadmap des Studios gibt Anlass zur Hoffnung: Immerhin für den Erzähler sind Sprachaufnahmen vorgesehen. Vielleicht werden die ja noch ausge-

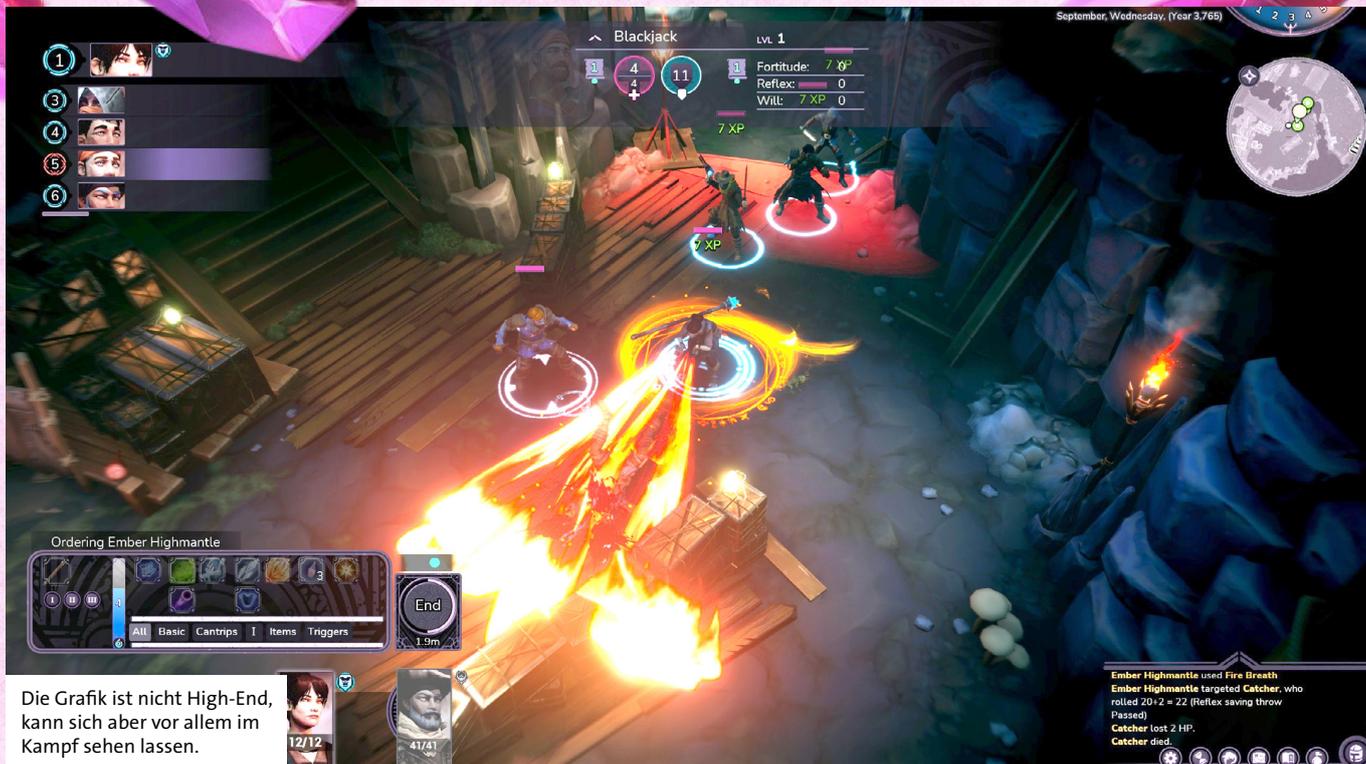
baut. Für die Atmosphäre und das Gefühl, wirklich Teil einer dynamischen Welt zu sein, wäre das ein großer Gewinn. Von den Docks Kalsundias gelange ich über einen Schleichweg durch die Kanalisation in die Stadt. Dort begeben sich zum Bahnhof, folge der Hauptquest für ein Ticket und steige ein. Der Zug bringt mich ins Lan-

Zwerg mit Knarre

Moment, Colts und Flinten? Genau! Wenn ich will – und für den Test wollte ich unbedingt –, kann ich als wegerener Revolverheld spielen. Das sieht nicht nur cool aus, sondern macht auch Spaß. Zu Beginn wähle ich, ob ich als Mensch, Zwerg oder Elf abenteuerlustig möchte. Anschließend lege ich mei-



Viele Fraktionen sind untereinander verfeindet und bekämpfen sich dynamisch.



Die Grafik ist nicht High-End, kann sich aber vor allem im Kampf sehen lassen.

nen Hintergrund und Archetyp fest, investiere meine ersten Punkte in Talente sowie Attribute und lege los. Auch hier gilt: Erzählerisch ist das alles leider noch ziemlich mau, aber in Sachen Zahlen und Werte bei der Charaktererstellung nimmt Unforetold: Witchstone die typischen Merkmale bekannter Pen&Paper-Systeme sehr ernst.

»Ernst« ist auch das richtige Stichwort, wenn es in die Kämpfe geht. Sobald ein Gegner meine Gruppe entdeckt oder ich in einer friedlichen Situation den Angriff starte, wechselt das Spiel in den Rundenmodus. In der oberen linken Ecke sehe ich die Zugreihenfolge. Eine kreisrunde Anzeige in der Mitte zeigt an, wie viele Bewegungspunkte die aktuelle Figur noch übrig hat. Jedes Mitglied meiner Gruppe kann pro Runde eine Standard- und eine Bonusaktion durchführen, dann wird gewechselt.

Boni und Spezialfähigkeiten verändern dieses Grundkonzept je nach Situation. Wer beispielsweise von Eiszaubern bearbeitet wird, hat pro Runde weniger Aktionen zur Verfügung. Einmalige Fähigkeiten geben Raum für eine Extra-Aktion und so weiter. Das spielt sich angenehm kurzweilig, aber im aktuellen Zustand des Spiels noch lange nicht perfekt: Die Bedienung in den Kämpfen ist insgesamt okay, aber noch zu hakelig. Viel zu oft habe ich meinen Figuren ungewollt einen Marschbefehl erteilt, obwohl ich eigentlich nur die Kamera navigieren wollte. Dass es außerdem keine Bewusstlosigkeit gibt, könnte weniger geduldige Menschen nerven. Hat ein Mitglied meiner Party keine Lebenspunkte mehr, ist es direkt tot.

Die größten Probleme

Im Test kam es öfter vor, dass ich eine Runde im Kampf

nicht beenden konnte. Einzige Hilfe war, den Spielstand neu zu laden; ein typischer Early-Access-Bug. Ansonsten läuft Unforetold: Witchstone angenehm flüssig. Abstürze gab es keine. Nachbessern muss Spearhead Games aber dringend noch beim Inventar, denn das ist im aktuellen Zustand eine schwere Katastrophe, wie sie in einem modernen Spiel nicht mehr sein darf. Es gibt keine Kategorien, Listen oder irgendeine Form von halbwegs gescheiter Sortierfunktion. Stattdessen sammle ich einfach alles und blicke irgendwann gar nicht mehr durch. Die Suche nach besserer Ausrüstung für meine Mitstreiter und mich artet so in nervige Fummelarbeit aus. Derartige Probleme dürften sich relativ leicht lösen lassen.

Mehr Bauchschmerzen machen mir die Kernmechaniken rund um die versprochene spielerische Freiheit sowie das Einflusssystem. Es ist wahnsinnig spannend, praktisch immer die Möglichkeit auf Beeinflussung zu haben. Wenn ich in einem Dungeon eine Räuberbande im Auftrag einer Fraktion suche, habe ich bei der finalen Konfrontation mit dem Boss tatsächlich die Wahl: Ich kann ihn überzeugen, sich der Fraktion anzuschließen. Zeigen die Würfel die richtige Zahl, beende ich die Mission ohne Blutvergießen und freue mich diebisch. Klappt es nicht – und so war es bei mir –, liegt meine Zauberin tot im Dreck, und meine zwei Helden besiegen die drei Feinde mit großer Mühe. Der vierte Kämpfer meiner Party steckte durch einen Bug hinter einer Leiter fest und kam gar nicht erst zum Kampf. Aktuell kann ich mir noch nicht vorstellen, dass diese Kernmechanik das ganze Spiel trägt. Dazu wirkt das Beeinflussen von Menschen noch zu aufgesetzt. Auch hoffe ich, dass in Zukunft mehr narratives Futter ins Spiel fließt.

Ich bekomme ständig gesagt, dass Kalsundia meine Sandbox-Welt ist, in der ich alles tun und die Leute nach meinem Belieben beeinflussen kann. Warum ich das aber tun soll, erschließt sich mir nicht. »Weil es geht« ist mir für ein so ambitioniertes Rollenspiel dann doch ein bisschen zu dünn. ★

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Stand jetzt ist Unforetold ein Versprechen für die Zukunft. Es sieht in meinen Augen klasse aus und überzeugt gerade in Kämpfen mit großer Effektivität. Mit seinem Fokus auf Interaktion zu Charakteren und Fraktionen will es die schier endlosen Möglichkeiten eines Pen&Paper-Rollenspiels auf den PC bringen – genau wie Baldur's Gate 3. Ob das in dem einen Jahr Early Access gelingt, kann ich momentan noch nicht sagen. Gut, bereits jetzt kann ich mit jedem Charakter reden, ihn für meine Pläne einspannen, überzeugen und rekrutieren. Das macht zunächst Spaß, nutzt sich aber auch schnell ab. Schnell merkt man, was sinnvoll ist und was eben nicht. Mit einer Horde Dorfbewohner ins Gefecht zu ziehen, ist eben nur einmal witzig. Die Entwickler müssen die Early-Access-Phase nutzen, um das System der Interaktionen und Konsequenzen wirklich bedeutend zu machen. Wenn ich alles und jeden manipulieren kann, müssen sich Figuren und Welt für mich auch wichtig anfühlen. Zwar gibt die Roadmap mir grundsätzlich Hoffnung, die Chancen stehen aber aktuell genauso gut, dass Unforetold: Witchstone mit großen Ansprüchen in der Beliebigkeit versinkt.