

Broken Roads

KEIN NEUES FALLOUT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Drop Bear Bytes** Entwickler: **Drop Bear Bytes** Termin: **10.4.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **33 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Handgezeichnete Endzeitstimmung und moralische Entscheidungen wecken Fallout-Erinnerungen. Hier ist aber noch viel mehr katastrophal. Von Christian Schwarz

Die Menschheit hat sich mal wieder abgeschafft. Also zumindest fast: Lange Zeit nachdem die Bomben fielen und die Reste unserer Zivilisation um ein paar Jahrhunderte zurückwarfen, kämpfen wir in Broken Roads mit anderen Überlebenden um eine bessere Zukunft. »Hier«, das ist die Wheat-

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Endzeitszenarien liebt.
- ... ihr moralische Entscheidungen treffen wollt.
- ... Kämpfe nicht im Vordergrund stehen sollen.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr pausenlos Action braucht.
- ... ihr ein komplexes Rollenspiel wollt.
- ... ihr ein Spiel wie Jagged Alliance 3 erwartet.

belt-Region in Westaustralien im 22. Jahrhundert. Und das »wir« ist rollenspieltypisch erstmal gar nicht festgelegt. Statt wie im ähnlich angelegten Fallout (an deren erste Interplay-Teile vom Szenario über die Rundenkämpfe bis hin zur isometrischen Perspektive vieles in Broken Roads erinnert) als Vault-Bewohner zu starten, entscheiden wir uns zu Beginn für einen Hintergrund.

Ist unsere Figur Söldner, Landvermesser, Handelstruppler oder Jackaroo – das australische Äquivalent zum Cowboy? Geschlecht, Aussehen und Startwerte bei Attributen wie Entschlossenheit und Stärke sowie Fähigkeiten wie Tüfteln und Biologie legen wir auch fest. Außerdem – und das gehört zu den großen Highlights von Broken Roads –

absolvieren wir einen Psychotest, der unseren moralischen Kompass in den Richtungen utilitaristisch, humanistisch, machiavellistisch und nihilistisch einordnet. Im weiteren Spielverlauf beeinflussen unsere Entscheidungen in Quests und Dialogen den moralischen Kompass, was wiederum zu anderen Dialogoptionen führt. Wie genau das System funktioniert und wo dessen Schwächen liegen, schauen wir uns im Test an. Weil wir aber auch in der Postapokalypse an das Gute glauben, beantworten wir die Moralfragen zu Beginn im Sinne eines humanistisch-utilitaristischen Weltbildes. Ach ja, und weil wir eine waschechte australische Jackaroo sind, ziehen wir als Outback-Erna durch das, was von Australien noch übrig ist.

Große Story-Events wie die Bürgermeisterwahl in Meredin werden erzählerisch kaum aufgebaut und verpuffen in Belanglosigkeit.

**Connor McCabe**

Er steckt mitten in einem leidenschaftlichen Plädoyer. Es scheint nicht gut zu laufen.

"Westonia selbst steht auf dem Spiel. Wir brauchen Merredins Hilfe *sofort*, sonst sterben alle dort!"

**Outback-Erna**

1: Weiter





Eine Apokalypse ist nicht genug

Broken Roads bietet einen Mix aus CRPG und rundenbasierten Kämpfen, wobei der Fokus ganz klar auf der Geschichte und den Konflikten der einzelnen Parteien untereinander liegt. Von den Konflikten spüren wir anfangs allerdings noch nicht viel. Auf einer Farm nördlich der kleinen Siedlung Brooktown beginnt unser Abenteuer mit ganz weltlichen Problemen: Wir lernen Sean und seinen Vater John kennen, kümmern uns um die Schafe und ihre Hinterlassenschaften und reparieren die kaputte Windmühle.

Als wir vom Markt aus Brooktown zurückkehren, hat sich die Situation radikal verändert, und wir ziehen etwa 15 Stunden lang auf der Suche nach Antworten durch die mehr oder weniger zivilisierte Welt des Wheatbelts. Auf einer Weltkarte wählen wir per Klick uns bekannte Ziele wie größere Siedlungen oder kleinere Lager aus. Auf dem Weg dorthin stoßen wir zufällig auf interessante Orte wie ein verunglücktes Auto oder eine Ansammlung von Leichen – und entscheiden per Klick, ob wir Halt machen und eventuelle Beute einsacken wollen.

Wie Walking Dead – ohne Zombies

Eine große Stärke von Broken Roads ist die sehr atmosphärische und greifbare Endzeitstimmung. Wenn wir etwa durch die Straßen von der Ortschaft Meredin gehen oder vor





Als Söldner denken wir zuerst an uns und lassen unsere Waffen sprechen.



Landvermesser entdecken Dinge, die anderen Charakteren verborgen bleiben.



Als Mitglied eines Handelstrupps haben wir Boni auf Interaktion mit anderen Charakteren.



Spielen wir als Jackaroo (eine Art australischer Cowboy), sind wir abseits der Kämpfe gut aufgestellt.

den massiven Toren von Southern Cross stehen, zweifeln wir wie in Fallout keine Sekunde am Ende der Zivilisation. Oder wie in »The Walking Dead«: Die Welt und Charaktere von Broken Roads sind durchweg handgezeichnet, was in Kombination mit dem Endzeit-Setting sehr an die Zombie... Pardon, Beißer-Serie von Telltale und deren Comic-Vorlage erinnert. Und wenn wir uns in der Oase von Lake Deborah ein paar wirklich stimmige Innenräume und Panoramen ansehen, bekommen wir Flashbacks an 2D-Hits wie Commandos 2 oder Desperados. Dazu setzt Broken Roads seinen wunderschönen Soundtrack dynamisch ein: Bewegen wir uns auf der Farm oder reden wir mit NPCs, lauschen wir ruhigen Klängen. Fliegt uns jedoch Blei um die Ohren, wird auch die Musikuntermalung angenehm metallisch. Zu Kämp-

fen kommt es jedoch vergleichsweise selten. Das ist aus zwei Gründen gut: Zum einen sind die Kämpfe der schwächste Part in Broken Roads und dementsprechend verzichtbar – das gucken wir uns aber gleich noch an. Zum anderen legt Broken Roads den Fokus auf unseren Charakter und seine Position im fragilen Machtgefüge der neuen Weltordnung. Zunächst sind wir mit Sean, seinem Vater John und der Ärztin Sarah unterwegs. Das Spiel stellt uns immer wieder vor knifflige Entscheidungen, etwa ob wir lieber mehr Medikamente oder einen alten und wahrscheinlich bald sterbenden Mann mitnehmen. Unsere Humanisten-Erna besteht zunächst auf die Rettung, lässt sich im weiteren Verlauf des Gesprächs noch umstimmen und stolpert ein paar Tage nach der Schlacht über die Leiche des armen Kerls.

Wenn wir mit der ganzen Gruppe unterwegs sind, ziehen uns die stimmungsvollen Schauplätze direkt in ihren Bann.



MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Broken Roads weckt bei mir seltsame Assoziationen: In den ersten Stunden bin ich gedanklich irgendwo bei Fallout und The Walking Dead, aber auch Desperados und das Adventure Runaway spuken in meinem Kopf umher. Das kommt nicht von ungefähr, denn durch den handgezeichneten Grafikstil bietet Broken Roads viele Details, die einfach schön anzusehen sind. Das eigentliche Spiel finde ich dagegen ziemlich enttäuschend. Die Gespräche mit und die Konflikte unter den NPCs erzeugen für mich zu keinem Zeitpunkt den dramatischen Sog, den mir das Spiel vollmundig verspricht. Dialoge mutieren zur lieblosen Klickorgie, moralische Entscheidungen tätige ich wegen der geringen Bindung zur Welt mit einem Schulterzucken, und in fast schon arroganter Manier bin ich bald von den Problemen der Ödlandbewohner genervt. Das trifft auch auf die Kämpfe zu, denn hier vermisste ich Grundlagen des Rundenaktikkampfes. Warum kann ich meine Kämpfer nicht manuell platzieren, um den präzisen Fernangriffen der Gegner auszuweichen? Warum speichern die Charaktere ihre Loadouts nicht? Warum muss ich überhaupt kämpfen, wenn die Kämpfe so unbefriedigend ablaufen?

Schicksale ohne Bindung

Solche Geschichten und moralische Dilemmata sind die Quintessenz von Broken Roads. Zusammen mit der Ausrichtung unseres moralischen Kompasses schaffen wir uns einen Rahmen, in dem wir uns in einer Welt voller Leid, Tod und Intrigen bewegen wollen. Das Problem ist, dass praktisch keine Bindung an die NPCs und damit an ihre Schicksale stattfindet. Zwar sprechen wir mit vielen Figuren und haben in den meisten Fällen auch Dialogoptionen für Hintergrundinformationen, allerdings versinken die Unterhaltungen mit den NPCs in totaler Beliebigkeit. Das liegt zum einen am schlechten Tempo: Zu Beginn des Spiels »laden« viele Charaktere ihre Biographie bei uns »ab«, und dann sollen wir eine Bindung zu ihnen haben. Zum anderen merken wir hier die fehlende Sprachausgabe deutlich. Manche Figuren verfügen über ein paar vertonte Redebeiträge. Im Großen und Ganzen bleiben sie aber stumm, und wir klicken uns lesend durch die Dialoge. Das geht nicht nur zulasten der Atmosphäre, sondern ist auch doppelt ärgerlich: Die wenigen vertonten Texte machen nämlich wegen des australischen Slangs wirklich was her.

Etwas her macht auch der moralische Kompass: Wenn wir als humanistischer Gutsmensch allen helfen wollen oder als machiavellistischer Söldner-Dreckskerl nur an uns denken, finden wir uns sofort in unserer Rol-



Am wenigsten nervig in den Rundenkämpfen sind die abwechslungsreichen Charaktermodelle. Oder wir werden hier von Zwillingen angegriffen?

le wieder. Antworten, die außerhalb unseres Kompasses liegen, stehen uns in Dialogen gar nicht erst zur Verfügung. Was nach komplexem, dialogbasiertem Spielablauf klingt, verflacht im weiteren Verlauf schnell zum Abklappern der NPCs und Durchklicken aller Redebeiträge. Broken Roads erinnert an ein in der Theorie komplexes Pen&Paper-Rollenspiel, das sich für seine Schlüsselmomente in der Praxis aber nicht den nötigen Raum nimmt. Nihilisten-Erna würde jetzt sagen: »Und das macht das ganze Moral- und NPC-System wertlos. Wir werden alle sterben«.

Wo sind die Rundenkämpfe?

Wäre Broken Roads ein komplett ausgearbeiteter RPG-Adventure-Hybrid, bei dem es nur um Rätsel, Dialoge, Entscheidungen und Fortschritt gehen würde – das Spiel wäre so viel besser. Stattdessen gibt es einen Rundenmodus bei Kämpfen gegen NPC-Banden. Natürlich muss der nicht so ausgearbeitet sein wie in Jagged Alliance 3, aber

zumindest ein paar Standards wären nett. In unserem Durchlauf besaßen immer die generischen Gruppen die Initiative – das nervt. Außerdem können wir unsere fünf frei wählbaren Charaktere zu Beginn nicht frei platzieren, sondern starten eng beisammen stehend als verlockendes Ziel für feindliche Granaten. Sobald wir in der Hub-Stadt Meredith ankommen, löst sich unsere Gruppe auf. Fies: Auch wenn wir dieselben Charaktere erneut auswählen, bleibt deren Inventar nicht gespeichert. Im schlimmsten Fall merken wir also erst im Kampf, dass zwei unserer »Helden« wieder nur eine Nahkampfwaffe führen und nach einem Wechsel aufs Gewehr in dieser Runde keine mächtige Spezialattacke mehr ausführen können. Die Kämpfe spielen sich zäh, und Erfolge fühlen sich nur nach Pflichterfüllung an. Das liegt auch an Bugs wie diesen: Gegner in Deckung können von uns mit Fernkampfwaffen nicht angegriffen werden – auch wenn wir einen halben Meter neben ihnen stehen. Sind wir in Deckung, visiert uns die KI an

und trifft. Stufenaufstiege und Ausbauen der Fertigkeiten helfen zwar, allerdings entpuppt sich die Gestaltung eines Charakters schnell als Illusion. Nochmal: Wären die ganzen Kampfmechaniken nicht an Bord, wäre Broken Roads ein besseres Spiel. ★

BROKEN ROADS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3570K / Ryzen 3 1300X
GTX 970 / Radeon RX 570
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8600K / Ryzen 5 3600
GTX 1070 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



✚ handgezeichnete 2D-Grafik ✚ Comic-Zwischensequenzen ✚ Soundtrack ✚ geringer Zoomfaktor schmälert Übersicht ✚ fehlende Sprachausgabe

SPIELDESIGN



✚ Schauplätze mit eigenen Quests ✚ mehrere Lösungswege ✚ schlechtes Erzähltempo ✚ wenig Abwechslung ✚ nervige Rundenkämpfe

BALANCE



✚ Fähigkeiten im Kampf spürbar ✚ verbesserbare Ausrüstung ✚ jederzeit speichern ✚ Begleiter leveln automatisch ✚ frustrierend schwere Kämpfe

ATMOSPHÄRE / STORY



✚ Australien-Setting ✚ tolle Endzeitsimmung ✚ erkennbarer roter Faden ✚ Charaktere wachsen nicht ans Herz ✚ zu viele belanglose NPCs

UMFANG



✚ 15 Stunden lange Kampagne ✚ vier Klassen ✚ viele mögliche Begleiter ✚ zahlreiche Schauplätze ✚ weniger Wiederspielwert als gedacht

FAZIT

Ungewöhnliche Idee mit spannendem Setting, aber unausgereiften Mechaniken



Im Laufe des Spiels besuchen wir diverse Orte. In Lake Deborah haben die Menschen einen Weg gefunden, Wasser zu regenerieren.



Von einem zukünftigen Staat
○ Drakonierte "Das Gerat" in Southern Cross
○ Setze Brennan in Lake Deborah ab
○ Überzeuge Diet in Koordis, ihr Wissen mit Kalgourlie zu teilen
○ Betritt Kalgourlie als Soldner
○ Betritt Kalgourlie als Händler
○ Betritt Kalgourlie als Wissenschaftler
○ Betritt Kalgourlie als Philosoph

Brennan Rafferty

"Also." Er schließt für ein paar Sekunden die Augen und atmet dann lang und laut aus. "Fangen wir an."

Outback-Erna

"Weiter."