



Avowed

# ES WIRD KRACHEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Xbox Game Studios**  
 Entwickler: **Obsidian** Termin: **18.2.2025**

Das Rollenspiel kann so viel mehr, als viele ihm zutrauen! Auf der gamescom zeigten die Entwickler erstmals, dass Avowed das Zeug zum Kracher hat. Von Fabiano Uslenghi

Warum nicht gleich so?! Ursprünglich war ich einmal richtig heiß auf Avowed. Immerhin zählt das Entwicklungsstudio Obsidian für mich nach wie vor zu den wahren Rollenspielmeistern der heutigen Zeit. Insbesondere wenn es darum geht, ungewöhnliche Geschichten zu erzählen. Doch nachdem das Studio mit der Ankündigung von Avowed erst große Wellen geschlagen hatte, ebte die Woge der Begeisterung schnell wieder ab. Das gezeigte Gameplay konnte dafür einfach zu wenig überzeugende Argumente liefern. Statt knalliger Nahkämpfe aus der First-Person-Perspektive gab es handzahmes Gefuchtel zu sehen. Statt eines Ausblicks auf tiefgreifende Geschichten gab es absolut durchschnittliche Rollenspielkost.

Ganz aufgegeben habe ich Obsidian zwar auch nach diesen missglückten Gameplay-Präsentationen nie, doch wirklich freuen konnte ich mich auf Avowed trotzdem nicht mehr. Das hat sich inzwischen aber wieder komplett verändert! Auf der gamescom in Köln konnte ich endlich selbst in Avowed reinspielen und bekam tatsächlich all das zu sehen, was ich mir von dem Rollenspiel von Beginn an erhofft hatte.

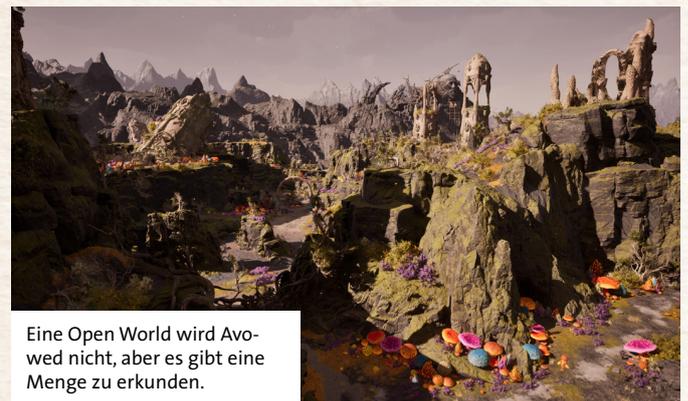
## Mit mehr Wumms

Speziell die gezeigten Kämpfe bei den Gameplay-Präsentationen ließen mich bislang überraschend kalt. Der berühmte Funke verglomm einfach auf dem Boden, statt mein Herz in Brand zu setzen. Um mir in diesem Bereich endgültige Gewissheit zu verschaffen, fiel meine Klassenwahl zu Beginn der gamescom-Demo leicht: Eine Barbarin sollte es sein! Ich wollte endlich mal richtig zulangen in Avowed, und da kam mir dieser vorgenerierte Charakter gerade recht. Bewaffnet mit Axt und Schwert oder einem dicken Kriegshammer wagte ich mich in einen Dungeon, auf der Suche nach einer vermissten Expedition. Schnell lief ich dabei ein paar wilden Xaurips über den Weg, die gleichen kleinen Echsenwesen, die einige von euch sicherlich noch aus Pillars of Eternity kennen. Doch statt in Erinnerungen zu schwelgen, ging es mit einem Kriegsschrei in den Kampf – und endlich flogen die Funken!

Egal ob mit Hammer, Schwert oder Axt, wo auch immer meine Barbarin hinlangte, spürte ich die donnernde Gewalt ihrer todbringenden Hiebe. Stellenweise taten mir die kleinen Gesellen aufrichtig leid, wenn ihre federleichten Körper von dieser zerstörerischen Wut hin und her geworfen und gegen eine Wand geschmettert wurden. Ich bin normalerweise gegen Gewaltfantasien, aber in diesem Moment konnte ich nur grinsen. Die Kämpfe



Auch Krabbelkäfer wollen verhaun werden.



Eine Open World wird Avowed nicht, aber es gibt eine Menge zu erkunden.



Kai und Giatta sind mögliche Companions in Avowed.

in Avowed machen jetzt also doch Spaß! Was für eine Erleichterung.

### Und die Zauberei?

Eine Stunde hatte ich Zeit mit Avowed, und nach dem Ende der Demo konnte ich deshalb direkt noch einmal loslegen. Beim zweiten Durchgang fiel die Wahl auf die Zauberin. Und siehe da: Auch Zauber zu werfen macht unheimlich viel Spaß in Obsidians neuestem Rollenspiel – aber aus ganz anderen Gründen! Natürlich freue ich mich auch hier darüber, wie eine Druckwelle gleich mehrere Monster wegschleudert oder wie ein Stromschlag knisternd in ihre kleinen Körper einschlägt. Aber Magier spielen sich vor allem noch mal eine ganze Ecke taktischer als klassische Kämpfer. Beide haben neben ihren aktiven Angriffen auch Spezialmanöver, bei der Barbarin ist das etwa ein Sturmangriff. In Sachen Fähigkeitsauswahl sind Zauberleute aber natürlich kaum zu toppen. Doch das Wirken besagter Zauberei kann eine gewisse Zeit dauern, und oft reicht schon ein einziger erfolgreicher Hieb eines Gegners, um die Wirkungszeit abzubauen. Das brachte meine Magierin mehrfach in arge Bedrängnis, besonders als sie irgendwann von einer ganzen Horde mordlustiger Skelette umzingelt war. Als Barbarin war mir das vorher egal (mehr Futter für die Klinge!), doch als Magier fühlte ich mich schnell wie das Opfer eines Schubskreises. Lasst mich doch einmal zaubern, bitte!

Magier spielen sich also eine gute Ecke herausfordernder. Positionierung ist hier



Xaurips aus Pillars of Eternity trifft ihr auch in Avowed.

wichtig, und man sollte clever die Zauberbücher durchwechseln, die meine Beschwölerin stets in ihrer linken Hand trug. Statt wie bei Skyrim also je einen Zauber auf jede Hand zu legen, bestimmt das derzeit ausgestattete Zauberbuch, welche aktiven Sprüche in der Hotbar auftauchen.

### Krieger, Zauberer, Dieb und ... Gott?

Falls ihr euch die ganze Zeit übrigens fragt: Moment, sollte Avowed nicht ein klassenloses Rollenspiel werden? Da habt ihr vollkommen Recht, und daran hat sich auch nichts geändert. Barbarin, Zauberin oder

Rogue waren nur die Namen der Charaktere, die mir zur Verfügung standen, und sollten eben schnell signalisieren, was mich hier erwartet. Im fertigen Spiel könnt ihr völlig frei alle Skill-Bäume miteinander kombinieren. Wer also auch als Magier nicht die Nerven verlieren will, sobald ihm ein Fiesling auf die Pelle rückt, kann sein Zauberbuch auch einfach mit einer dicken Keule kombinieren und spontan draufhauen.

Überraschend kam für mich aber der vierte Talentbaum. Der soll nämlich laut Beschreibung zur Klasse Godlike gehören. Godlike? Damit ist eigentlich keine Klasse



Nahkämpfe fühlen sich herrlich wuchtig an.



Die Feuereffekte können sich echt sehen lassen.

Hier warten sicher viele Geheimnisse auf uns.



gemeint, wie mir Game Director Carrie Patel im Interview verrät, sondern die Herkunft meiner Figur. Zwar kann ich meinen Charakter in Avowed komplett selbst erstellen und dabei auch zwischen Mensch oder Elf wählen, aber von der Story vorgegeben sind die Götterkräfte in meinem Blut. Nur welcher Gott meinem Botschafter diese Kraft zugesprochen hat, ist unbekannt. Ein Hinweis könnte das wilde Gewächs auf seinem Kopf sein, das eindeutig auf eine Naturgottheit hindeutet. Mehr ist von Avowed aber noch geheim. Und falls ihr euch das jetzt fragt: Ja, ihr könnt selbst entscheiden, was für ein Kraut das Haupt eures Helden ziert, oder auch komplett darauf verzichten.

Wer seinen göttlichen Funken zusätzlich zur Schau stellen mag, kann auch besondere Fähigkeiten über den Godlike-Talentbaum freischalten. In der Demo waren mir davon aber alle Skills noch verschlossen.

**Erzähl mir mehr**

Es waren nicht nur die Kämpfe, die bislang für Ernüchterung in der Community (und bei mir) sorgten. Fast noch schockierender war, wie wenig unterhaltsame oder gar kreative Quests es von Avowed bislang zu sehen gab. Dabei ist doch genau das der große Markenkern von Obsidian: Hier sind leidenschaftliche Geschichtenerzähler am Werk. Dass dieses Team das Erzählen nicht plötz-

lich verlernt hat, wurde mir jetzt endlich gewahr. Gerade weil die Demo eigentlich nur einen kleinen Neben-Dungeon begehbar machte und hier eine kurze Nebenquest zur Schau stellte, bin ich von Obsidians Qualitäten wieder überzeugt. Denn in dieser kleinen Mission allein steckte bereits eine Menge erzählerische Qualität.

Zwar klang der Anfang nur nach einer typischen Heldenaufgabe, da ich mal wieder eine verschwundene Expedition in einem mysteriösen Dungeon aufspüren sollte – doch spätestens, als ich dabei auf einen goldenen Mann namens Sargamis stieß, wurden Avowed's Stärken offensichtlich.

Sargamis wirkte einerseits freundlich und zuvorkommend, andererseits machte der Godlike mich sofort misstrauisch. Wusste er wirklich so wenig über das Verschwinden der Expedition, wie er zugab? Das Gespräch mit Sargamis hätte ich wahlweise enorm ausweiten können. Ich hätte ihn nach seiner Rolle in all dem und seinen eigenen Zielen befragen können. Hätte mit ihm gar über die Taten des Gottes Eothas sprechen können, dessen Godlike er ist und der in Pillars of Eternity 2 einen Teil der Seele meines damaligen Helden stahl.

Bei meinem ersten Durchgang als Barbarin ließ ich mich von Sargamis sogar dazu überreden, meine Seele zu opfern – was tatsächlich mit dem Tod meiner Figur endete.

Aber es zeigte, dass hier sowohl tiefgründige Dialoge drinstecken als auch der Wille zum kompromisslosen Rollenspiel.

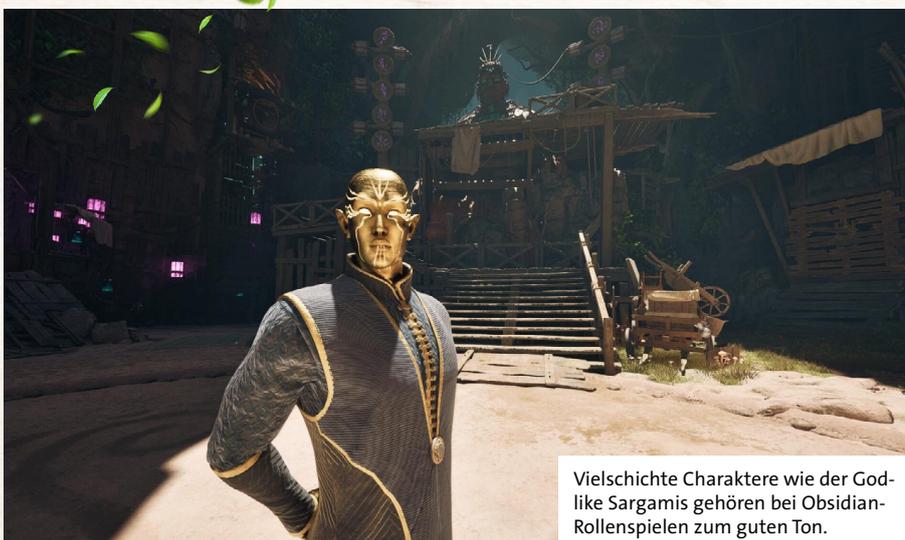
Fans von Pillars of Eternity wissen jetzt außerdem, dass Avowed tatsächlich viel von dem aufgreift, was diese klassischen Rollenspiele einst angestoßen haben. Das Ende von Deadfire wirkt sich auch auf die weit entfernten Living Lands aus, in denen Obsidians neues Rollenspiel spielt. Die allerwichtigste Erkenntnis aus der gamescom-Demo aber bleibt: Obsidian hat es noch drauf. Und Avowed sollten wir nicht abschreiben. Bereitet euch gedanklich lieber darauf vor, dass hier ein ganz besonderes Rollenspiel auf euch zukommt. ★

**MEINUNG**

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Avowed zählte lange zu meinen größten Sorgenkindern. Obwohl ich Obsidian unheimlich schätze, Pillars of Eternity liebe und wirklich große Lust auf ein noch hübscheres Skyrim in mir trage, konnte mich Avowed bislang nicht überzeugen. Ich wollte es keineswegs vorverurteilen, aber rechter Hype kam einfach nicht auf. Jetzt habe ich mir den 18. Februar 2025 aber endgültig ganz dick im Kalender markiert. Wenn die Demo repräsentativ für das ganze Spiel ist, muss ich dieses Rollenspiel unverzüglich erkunden! Ich glaube, dass damit eine Menge Spaß zu haben sein wird. Wenn es denn wirklich am 18. Februar erscheint. Laut Game Director Carrie Patel wurde Avowed in erster Linie verschoben, um den dicken Releases im Herbst aus dem Weg zu gehen. Jetzt wurden seit der Verschiebung jedoch ausgerechnet Civilization 7 und Kingdom Come: Deliverance 2 in den gleichen Monat gesetzt (Launch jeweils eine Woche früher, am 11. Februar). Mal schauen, ob Microsoft angesichts der mächtigen Konkurrenz vielleicht noch ein paar Wochen dranhängt. Es wäre wirklich schade, wenn Avowed tatsächlich so gut wird, wie ich es mir gerade vorstelle, und dieses mögliche Juwel dann hinter zwei Bergen verschwindet.



Vielschichtige Charaktere wie der Godlike Sargamis gehören bei Obsidian-Rollenspielen zum guten Ton.