



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Owlcat Games** Termin: **25.9.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Preview-Video*

Der legitime Nachfolger von Baldur's Gate? Das ist für viele Spieler Pillars of Eternity. Doch jetzt gibt es einen zweiten würdigen Erben.

Von Benjamin Danneberg

Lange haben Rollenspielfans auf einen Nachfolger der Baldur's-Gate-Saga gewartet. Pathfinder: Kingmaker will in diese riesigen Fußstapfen treten. Bisher haben wir Pillar's of Eternity als den Alleinerben gesehen, schließlich ist es ein hervorragendes Rollenspiel. Und auch die beiden Divinity: Original Sins fanden mit ihrem kreativen Kampfsystem viele Freunde. Aber keines dieser Spiele konnte den speziellen Geist von Baldur's Gate komplett zum Leben erwecken. Ihnen allen fehlte eine ganz bestimmte, schwer definierbare Zutat: dieses gewisse Etwas, das echte Rollenspiel-Veteranen auf den

ersten Blick erkennen, aber von dem kaum jemand sagen kann, was es eigentlich ist.

Pathfinder: Kingmaker möchte nicht einfach bloß ein Oldschool-Rollenspiel sein. Das Ziel der Entwickler von Owlcat Games ist es, die Blütezeit der sogenannten CRPGs (Classic Role Playing Games) wieder einzufangen und eben dieses »Baldur's-Gate-Gefühl« vollständig zurückzuholen. Ist ihnen das gelungen oder haben sie wirklich ein zu schweres, gar sperriges Werk abgeliefert? Wir haben sehr viel Zeit in den Raublanden verbracht und klären, ob Pathfinder sich selbst zum König gekrönt hat.

Wettlauf gegen die Zeit

Das Spielprinzip kennen wir aus den bereits genannten und anderen Spielen dieser Art: In der isometrischen Draufsicht steuern wir eine Helden-Party von bis zu sechs Mitstreitern durch eine vielfältige Spielwelt. Längere Reisen auf der gigantischen Landkarte wer-

den durch das Ziehen einer Tabletop-Figur dargestellt. Dabei begeben wir uns an Dutzenden Punkten der Weltkarte in die einzelnen Levels. Das können Zufallsbegegnungen in kleinen Gebieten sein, größere Karten mit Dungeons, Dörfern oder Städten, sowie spezielle Szenarien, die die vielen, vielen Geschichten in Pathfinder erzählen.

Die Hauptstory beginnt damit, dass wir das Niemandsland in den Flusskönigreichen, die sogenannten Raublande, für uns beanspruchen und ihr neuer Baron werden sollen. Anfangs müssen wir uns dafür ein Wettrennen mit einem Konkurrenten liefern, der ebenfalls auf den Titel scharf ist. Wer zuerst den amtierenden Banditenkönig der Raublande (gewaltsam) absetzt, gewinnt und steigt in der Hackordnung der Adelsfamilien ein gutes Stück auf. Diverse andere Häuser sowie benachbarte Länder verfolgen ihre ganz eigenen Interessen – und die sind längst nicht alle positiver Natur. Diese und einige andere Aufgaben haben übrigens ein Zeitlimit. Dadurch wird geschickt ein Gefühl der Dringlichkeit vermittelt, allerdings ist die Zeitspanne so großzügig bemessen, dass wir unser Auftragsbuch schon aktiv ignorieren müssen, um die Deadline zu reißen.

Über 100 Stunden Geschichten

Neben unserem Konkurrenten, dem Banditen-Lord, und den Ränke schmiedenden Adligen werden die Raublande aber auch noch durch jede Menge Flüche heimgesucht. Da platzen Monster aus den Leibern unschuldiger Menschen, Kultisten versuchen die Bevölkerung in Angst und Schrecken zu versetzen, und zu allem Überfluss fangen Trolle und Kobolde plötzlich an, sich zu organisieren. Was zum Teufel ist hier los?

Wir jagen Stück für Stück jedem kleinen Informationsschnipsel hinterher und sind



Eine extrem umfangreiche Charaktererstellung verlangt von uns, dass wir uns mit Attributen, Fertigkeiten und Zaubern ausführlich auseinandersetzen.



Um Gefechte wie gegen diesen Lindwurm zu bestehen, müssen wir uns perfekt positionieren, ausrüsten und über unseren Feind Bescheid wissen.

auch nach dreißig Stunden Spielzeit noch nicht viel schlauer. Es zeichnet sich zwar ein ungefähres und absolut spannendes Hintergrundbild ab – aber es wird nur sehr langsam klarer. Owlcat Games haben es geschafft, alle Geschichten und sogar kleine Quests am Rande mit dem großen Ganzen zu verknüpfen, nämlich der neuen und ziemlich instabilen Baronie und ihrem Schicksal. Schon die einzelnen Kapitel haben einen enormen Umfang, und man kann bis zum Ende des zweiten Kapitels schnell mal fünfzig Stunden auf die Uhr bringen, ohne groß herumgetrödelzt zu haben. Danach warten fünf weitere Kapitel mit noch mehr Überraschungen und wahrlich epischen Kämpfen.

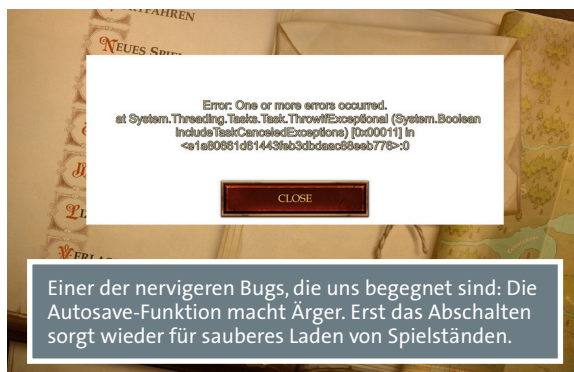
Wenn wir nach über 100 Stunden Spielzeit eines der sieben unterschiedlichen Enden erreicht haben, dann wollen wir nur noch eines: nochmal spielen. Diese Welt noch einmal erleben, eine andere Klasse ausprobieren, andere Entscheidungen treffen. Und vor allem andere Gefährten mitnehmen.

Komplexe Charaktere

Unsere Mitstreiter sind jeder für sich einzigartig, mit eigenen Quests und teilweise sogar möglichen Liebeleien. Bardin Linzi ist die Chronistin aller Ereignisse, sie schreibt unser Tagebuch, in dem wir alle Aufgaben finden und nachvollziehen können. Nahkämpfer wie die Barbarin Amiri teilen mit Zweihandwaffen heftig aus, während sich die Kleriker Tristian und Harrim wie Tag und Nacht unterscheiden: Ersterer ist ein Altruist, Letzterer ein Misanthrop. Das zeigt sich in den teilweise äußerst erheiternden Dialogen und Einmischungen (der Gnom Jubilost ist ein Fest für Zyniker!), aber auch in kleinen, sehr gut (auf Englisch) vertonten Wortscharmützeln beim Rasten. Keine Angst: Wer es nicht so mit der englischen Sprache hat,

Bugverseucht oder nicht?

Technisch machte Pathfinder: Kingmaker im Test in über 80 Stunden Spielzeit eine gute Figur. Wir erlebten nur einen einzigen Crash, allerdings gab die Autosave-Funktion deutlich öfter Fehler aus. Die Deaktivierung und das häufigere manuelle Schnellspeichern (generell eine gute Idee in diesem Spiel, vor allem vor Kämpfen) brachte die Lösung. Es fehlen auch immer mal wieder Portraits von Gesprächspartnern, und zwischendurch mussten manchmal Menüs geöffnet und geschlossen werden, um Anzeigeprobleme zu eliminieren. Von wirklich schwerwiegenden Fehlern blieben wir verschont. Die Steam-Foren sind allerdings voll von Spielern, die Probleme haben. Während das bei der Komplexität des Spiels und den Hunderten möglichen Wechselwirkungen nicht unbedingt überrascht, liegen einige der Beschwerden dort aber nicht an Bugs, sondern daran, dass nicht richtig gelesen oder aufgepasst wird. Wenn unsere Gruppe sehr langsam läuft, liegt das nicht an einem Fehler, sondern entweder an Überlastung oder am schlechten Wetter.



Eine Reihe Gefährten stehen uns zur Seite. Mit ihnen können wir Gespräche führen, müssen aber auch aufpassen, dass wir sie nicht durch Handlungen und Entscheidungen vergraulen.

darf sich über eine äußerst gelungene textliche Übersetzung des Spiels freuen, deutsche Sprachausgabe gibt es nicht. Zum Glück sind die Texte zwar ausführlich, aber nicht so ellenlang wie etwa in Torment, der Leseaufwand hält sich also in Grenzen.

Ihre Fähigkeiten beziehen unser Hauptcharakter und unsere Gefährten aus einem fetten Regelwerk. Während wir unseren persönlichen Helden zu Beginn in der Charaktererstellung aus 14 Klassen, sechs Attributen, elf Talenten und unzähligen Zaubern und Fertigkeiten zusammenpuzzeln, sind Linzi & Co bereits fertig: Die kleine Gnomin ist eine Bardin, Valerie eine Kämpferin, Jubilost ein bombenwerfender Alchemist. Übrigens: Wer lieber eine komplett selbstgebaute Party will, kann Söldner einkaufen und selbst konfigurieren. Allerdings haben die dann keine eigene Story und Persönlichkeit. Ob »geschriebener« Gefährte oder Retortenkrieger: Bei jedem Stufenaufstieg dürfen wir aus der Masse an Möglichkeiten kleinteilig jeden Charakter weiterentwickeln. Allerdings müssen wir uns entweder gut auskennen oder in der mitgelieferten Enzyklopädie sowie in den Tooltips lesen, damit unsere Helden nicht als Luschen enden.

Recherche, Strategie & der Zauber von D&D

Wenn wir nicht gerade eine Silberzunge sind und drohende Gefechte durch Diplomatie oder Einschüchterung lösen, werden wir in den teils knallharten Kämpfen schlicht über-



Städte und Dörfer dürfen wir selbst ausbauen, bis richtige Metropolen entstanden sind.

rollt. Dabei ist das Balancing nicht kaputt, wie in diversen Foren zu lesen ist, Pathfinder ist mit seinem auf D&D 3.5 basierenden (und dann weiter entwickelten) Rollenspielsystem einfach nur ziemlich anspruchsvoll: Mit wessen Party in einem Kampf der Boden aufgewischt wird, der ist zu früh an diesem Ort (Stichwort: Werratten; später wiederkommen ist keine Schande) oder einfach schlecht vorbereitet. So lohnt es sich zum Beispiel, die Immunitäten der Gegner aufmerksam zu studieren und die Party entsprechend auszustatten. Und »höhere Zahlen« bedeutet nicht immer »besser«. Kämpferin Valerie hat zum Beispiel mit dem

schweren Schild eine niedrigere Rüstungsklasse als mit dem Turmschild, aber eben auch einen höheren Angriffswert.

Zu dieser Vorbereitung gehört auch die richtige Konfiguration des jederzeit detailliert einstellbaren Schwierigkeitsgrades und der automatischen Pause. Wenn das Spiel stoppt, sobald einer unserer Helden einen Feind wahrgenommen hat, können wir uns buffen und passend positionieren, und dann auch die richtig harten Nüsse knacken.

Dann gehen in dem grafisch sehr gut gelungenen, extrem detaillierten Spiel die Effektfuerwerke los. Wenn der Magier mit einem Phantom den ersten Wyvern direkt ins

Baldur's Gate trifft Sim City

Das Königreichsmanagement ist kein draufgeklatschter Verwaltungs- und Aufbaumodus. Wir betreten ihn über den Kartentisch oder den Button auf der Weltkarte (solange wir uns in unserem Reich befinden, können wir von überall her regieren). Im Thronraum halten wir ganz klassisch Audienz, fällen Entscheidungen und schlichten Streitigkeiten. Oft genug müssen wir aber auch selbst aufgrund von Audienzen losziehen und handfeste Problemlösungen bieten.

Unterschiedliche Ereignisse erscheinen als eine Reihe Karten, die sich in Gelegenheiten (Ereignisse, die keine negativen Auswirkungen aufs Reich haben können) und Probleme aufteilen. Beide Ereignisse haben großzügige Zeitlimits, Letztere können bei Fehlschlag die Werte unserer Barone runterziehen: Stabilität, Wirtschaft, Gemeinschaft und weitere Attribute entscheiden über Wohl und Wehe unserer Regentschaft. Damit Ereignisse möglichst in unserem Sinne ausgehen, ernennen wir Berater (beispielsweise unsere Gefährten oder andere NPCs, die für den jeweiligen Job taugen; Jubilost ist etwa ein sehr guter Kämmerer) und weisen sie Ereignissen zu. Auch hier wird ähnlich wie im richtigen Kampf gewürfelt, der Expertenbonus der Berater kann hier den Unterschied ausmachen.

Stabiler Baron

Die Werte unserer Barone können wir aber auch durch den Ausbau von Städten und Dörfern verbessern. Klicken wir etwa auf unsere Hauptstadt, dürfen wir mittels sogenannter Baupunkte (die verdienen wir automatisch pro Woche oder kaufen sie mit Gold) auf den vorhandenen Bauplätzen Gebäude hochziehen. Taverne, Laden, Kaserne, Langhaus, Mühle & Co. stehen zur Verfügung und erhöhen die Königreichswerte. Wenn wir zudem auf die Synergien achten, die entstehen, wenn wir die richtigen Gebäude nebeneinander platzieren, bekommen wir Zusatzboni: Etwa bringen Langhaus und Kaserne in direkter Nachbarschaft +1 auf Stabilität. Ganze Questreihen der Hauptgeschichte wirken sich auf unser Königreich aus, und nicht selten werden große Probleme im Königreichs-Modus durch entsprechende Ereignisse ange-

kündigt. Dann wird es Zeit, sich im Thronsaal zur Beratung einzufinden und die weiteren Schritte zu besprechen, die nicht selten in epischen Kämpfen mit starken Antagonisten enden.

Das Königreich lässt sich aber auch ausbauen. Haben wir beispielsweise die Quest um die Trolle in der südlichen Narlmark, einer angrenzenden Region, gelöst, bekommen wir im Reichmodus die Möglichkeit, diese Region einzugliedern. Dann dürfen wir dort ein weiteres Dorf errichten und auch hier Gebäude bauen. Zusätzlich finden sich bei unseren Reisen immer mal wieder Handwerker, die sich bei uns niederlassen, wenn wir die richtigen Werkstätten bauen. Reichseigene Schmieden stellen sogar besondere Gegenstände für uns her.

Auf diese Weise entsteht ein spannendes Wechselspiel zwischen Regentschaft und Abenteuer. Einzig die Ladebildschirme zwischen Spielwelt, Königreichsmanagement und Stadtverwaltung können etwas nerven. Auch dass wir die Tutorialtexte nicht nochmal in der Enzyklopädie finden, sollte Owlcat Games bald ändern.



Unser Königreich soll wachsen und dafür müssen wir es gut beobachten, auf Probleme schnell reagieren und weitere Regionen annectieren.



Benjamin Danneberg
@Space_4_Games



Es dauerte eine Weile, bis mich Kingmaker so richtig gepackt hatte. Aber je tiefer ich mich in die Raublande hineinarbeitete, desto mehr verwuchs ich mit Party, Geschichte und meinem Land. Das eine kommt für mich nicht ohne das andere aus, auch wenn man die Königreichsverwaltung komplett automatisieren kann. Es ist dieses umfassende Gefühl, nicht nur für kleine Schicksale am Rande verantwortlich zu sein, wenn ich einem bösen Banditen die Visage poliere: Jeden Schritt, den ich mache, mache ich auch für mein Reich. Pathfinder: Kingmaker schafft bei mir das, was das (großartige) Pillars of Eternity nicht ganz geschafft hat und was ich den Baldur's-Gate-Effekt nenne: Noch mitten in der Kampagne plane ich meine nächste Gruppe, will den irren Kobold Tok-Tok und die Untote Jaethal mitnehmen und mich selbst als dunklen Paladin versuchen. Oder werde ich doch eher ein Dolche schwingender Leisetreter? Die Komplexität dieses Spiels ist sicher für viele potenzielle Abenteuerer erst mal abschreckend, allerdings entgeht ihnen dann ein neues Baldur's Gate. Es mag vielleicht am Ende nicht besser sein, aber es ist nicht nur aufgrund des Regelwerks sein legitimer Nachfolger.

Jenseits schickt, die Kämpfer mit Nachdruck auf gigantischen Lindwürmern herumkloppen während die Bardin Stärkungslieder trällert, und der Kleriker wie verrückt versucht, alle am Leben zu halten – ja, dann ist jeder CRPG-Fan in seinem Element. Das klingt klassisch und ist es auch, kreative Experimente wie Divinity: Original Sin 2 lässt das System von Pathfinder nicht zu.

Über Erfolg und Misserfolg von Angriff und Verteidigung bestimmt dabei wie im klassischen Pen & Paper ein zwanzigseitiger Würfel. Außer bei enorm unglücklichen Würfeln



Details und Ausrüstung direkt an den Charakteren sehen gut aus.

(beispielsweise mehrfachen kritischen Treffern des Gegners) liegt der Verlauf eines Kampfes aber trotz des Glücksfaktors überwiegend in der Hand des Spielers: Wenn wir wissen, gegen wen wir kämpfen, und wir unsere Leute richtig aufgestellt und gut gestärkt haben, dann geht die Prügelei meistens erfolgreich über die Bühne.

Knallhart oder couchweich

Die Entwickler machen keine Kompromisse: Wer keine Zeit oder Lust für echtes Rollenspiel hat, der muss in die Schwierigkeitseinstellungen und sein Spielerlebnis passend konfigurieren. Nahezu alles, was Pathfinder: Kingmaker komplex macht, lässt sich nämlich auch ab- oder einstellen, wenn wir zum Beispiel nur einen lockeren Story-Durchgang im entspannten Couchmodus genießen wollen. Allein durch diese vielen Möglichkeiten wäre Pathfinder: Kingmaker bereits ein gutes Rollenspiel. Doch die russischen Entwickler von Owlcat Games setzen kurzerhand einen umfangreichen Aufbaumodus obendrauf, der hervorragend mit dem Hauptteil verzahnt ist (siehe Kasten). Doch egal ob im Aufbaumodus oder im eigentlichen Spiel: Entscheidungen haben teils gewaltigen Einfluss auf den weiteren Verlauf. Lassen wir in einem Bosskampf etwa ein

eingesperrtes Monster frei, erledigt es den Großteil der Arbeit für uns – es kann aber auch unsere Party aufmischen. Pathfinder: Kingmaker überzeugt durch barocken Umfang und subtile Epik in Stories und Mechaniken. Vielleicht ist es das, was den Geist von Baldur's Gate ausmacht. ★

PATHFINDER: KINGMAKER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E1400 thlon 2 X2 260u
Geforce GTX 520 / Radeon HD 7570M
4 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 920 2,67 GHz / Athlon FX-8120
Geforce GTX 960M / Radeon HD 5770
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- wunderschön gestaltete Spielwelt
- detaillierte Charaktere und Ausrüstung
- sehr gute Animationen
- tolle Kampfeffekte
- keine Vollvertonung der Dialoge

SPIELEDISIGN

- gelungenes D&D-Feeling
- Jahreszeiten & Wetter
- abwechslungsreiche Quests
- extrem tiefes Charaktersystem
- zu wenig Infos zum Königreichmodus

BALANCE

- individuell einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- optionale Spielhilfen
- viele Lösungswege für Quests & Probleme
- viele große Herausforderungen
- umfangreiche Speicheroptionen

ATMOSPHÄRE / STORY

- epische Geschichte
- sehr gut geschriebene / übersetzte Texte
- viele Entscheidungen mit teils signifikanten Konsequenzen
- liebenswerte Charaktere
- Dialog-Links mit Hintergrundinfos

UMFANG

- massive Spielzeit (100+ Stunden)
- riesige Weltkarte
- Wiederspielwert durch Klassen & Gefährten
- haufenweise Szenarien / Karten
- komplexes Königreichsmanagement mit Aufbaumod

ABWERTUNG

Teils häufige und lange Ladezeiten (insbesondere beim Königreich-Modus), fehlende Portraits, Anzeigefehler, Probleme mit der Autosave-Funktion und Aktualisierungsprobleme bei Quests.

FAZIT

Ohne Bugs ist Pathfinder: Kingmaker mit seinem epischen Umfang nichts weniger als ein legitimer Nachfolger von Baldur's Gate.

89

-3

86



Sind sie zu stark, bist du zu schwach: Nicht selten kommen wir auch an unsere Grenzen und müssen einen Kampf ein oder zwei Stufen später erneut aufnehmen.