

Pathway

JÄGER DER VERLORENEN TAKTIK

Genre: **Strategie / RPG** Publisher: **Chucklefish** Entwickler: **Robotality** Termin: **11.4.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Lizenztitel aus dem Indiana-Jones-Universum sind in den letzten Jahren rar geworden. Das Taktik-RPG liefert zwar hübsches audiovisuelles Methadon für Indy-Junkies, kratzt aber in anderer Hinsicht nur an der Oberfläche. Von Florian Zandt

Als Kind der 80er und 90er denkt man bei alten Tempelanlagen im Dschungel, Feuergefechte in der Wüste und coolen Sprüchen nicht gleich an Lara Croft oder Nathan Drake, sondern an Dr. Henry Jones Jr., genannt Indiana. Der wohl größte Unterschied zu modernen Archäologieabenteuern: die Horden an Nazis, die Dr. Jones mit Vorliebe verprügelt oder direkt über den Haufen schießt.

Pathway ist zwar kein Lizenzspiel, fängt aber diesen spezifischen, durch Pulp-Romane geprägten Geist von Indy perfekt ein. Das fängt schon beim Setting an: Ihr übernehmt die Kontrolle über eine Gruppe Abenteurer,

die sich 1936 im mittleren Osten und Afrika auf die Suche nach mysteriösen Artefakten wie dem Himmelswagen Merkaba oder der verschollenen Wüstenstadt Kharga Serabit begibt. Dabei bekommen sie es mit mysteriösen Kulturen und Nazis zu tun, die neben der Artefaktjagd einem Material namens Valkyrium auf der Spur sind – ähnlich dem Orichalcum aus dem Point&Click-Klassiker Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

Ein bunter Haufen Glücksritter

Aus diesen Grundbausteinen basteln Robotality aus Hameln einen Mix aus Taktikkämpfen und leichten Rollenspielelementen. Die erste der insgesamt fünf freischaltbaren, zwischen einer und drei Stunden dauernden Kampagnen dient dabei als Mini-Tutorial, das euch in die überschaubaren Spielmechaniken einführt. Zunächst wählt ihr aus einem Pool von 16 Charakteren zwei Abenteurer, die ihr auf die Reise schicken wollt. Dazu gehören zum Beispiel Jackson, ein Maschinengewehrschütze oder die Ringkampfmeisterin Brunhilda. Euer Abenteurerkader

ist dabei nicht nur hinsichtlich Geschlecht und Herkunft wunderbar divers. Jede Spielfigur besitzt neben Attributen wie Treffsicherheit und Lebenskraft auch besondere Fähigkeiten. Der übergelaufene deutsche Adlige Baron ist beispielsweise ein Trickbetrüger, während der Wissenschaftler Dr. Bellamy das Ingenieurs-Perk besitzt.

Diese Fähigkeiten dürft ihr auch mehr oder weniger direkt erproben. Nach einem stimmungsvollen Missionsintro schickt ihr euren Jeep auf der wunderhübschen Umgebungskarte von Punkt zu Punkt, ähnlich wie bei FTL. An jeder Haltestelle löst ihr eines von 400 verschiedenen Ereignissen aus. Mal trifft ihr auf einen Händler, mal könnt ihr einen neuen Begleiter rekrutieren, mal stolpert ihr über verlassene Kultstätten. Dort könnt ihr beispielsweise Brunhildas Muskelberg-Perk nutzen, einen verschütteten Einheimischen zu befreien, und dafür eine Belohnung erhalten. Trefft ihr auf einen feindlichen Trupp, habt ihr aber oft nur die Wahl zwischen einem Angriff oder ihr setzt die Reise einfach fort. Die Entscheidung ist dennoch oft nicht simpel. Denn nicht nur eure Benzin-, sondern auch eure Munitionsvorräte sind begrenzt. Manchmal ist es also besser, sich nicht Hals über Kopf in die Kämpfe zu stürzen, sondern Kugeln für die nächste Auseinandersetzung zu sparen – vor allem, weil der Zufallsgenerator euch manchmal etwas unfaire Karten erwürfelt.

XCOM Light

Die Kämpfe verlaufen dabei grob nach dem XCOM-Schema. Eure Figuren verfügen pro Zug über zwei Aktionen, mit denen ihr sie in Deckung hasten, auf Gegner wie Scharfschützen, Zombies oder Hohepriesterinnen feuern und spezifische Waffen- und Rüstungsfähigkeiten anwenden lassen könnt. Mit schwerer Rüstung könnt ihr beispielsweise durch die Fähigkeit Niederkauern euren Schaden reduzieren, während der Hüft-



Besonders beeindruckend: Die dynamische Beleuchtung, die vor allem in düsteren Verliesen und Grabkammern zum Tragen kommt und viel Atmosphäre verbreitet.



Florian Zandt
@zandterbird



XCOM trifft FTL trifft Indiana Jones Desktop Adventures – so lässt sich Pathway zumindest auf dem Papier beschreiben. Und ja, ich bin nicht komplett objektiv: Henry Jones Jr. und seine Abenteuer haben nicht nur meine Kindheit vor dem Fernseher, sondern auch meine frühesten Videospielerfahrungen maßgeblich geprägt. Aber obwohl die Pixelgrafik im Fall des Strategie-RPG-Mix wirklich schmerzhaft schön ist und der Soundtrack mir sofort verfallene Tempel, zu boxende Nazis und mysteriöse Artefakte vor das geistige Auge zaubert, wird Pathway meinen Erwartungen dann doch nicht ganz gerecht. Die Taktikkämpfe spielen sich zwar kurzweilig, ihnen fehlt es aber an Tiefe und Variabilität. Zudem sind die zufällig generierten Ereignisse nicht immer spannend oder interessant. Und auch die Charaktere, für mich das Herzstück eines solchen Abenteuers, wirken bis auf einige Eigenschaften – High Five für den antifaschistischen Bürgerkriegsdichter Miguel – eher blass. Dazu kommt, dass Grabraub zur persönlichen Bereicherung im Jahr 2019 nicht mehr so unproblematisch ist, wie es vor 30 Jahren in den Indy-Filmen verkauft wurde. Wer auf Pixelart und Indy-Vibe steht, kommt an Pathway trotzdem nicht vorbei.

Schuss der Pistole euch das Feuern auf zwei Gegner in nur einer Runde ermöglicht. Trotz dieser Spielereien bleiben die Kämpfe simpel. Gerade weil die Aktionen jedes Charakters rein durch seine Ausrüstung bestimmt werden und eure Gegner oft nicht die Figur mit den wenigsten Lebenspunkten, sondern einen zufälligen Abenteurer angreifen.

Aber auch wenn ihr einen Kampf verliert, behaltet ihr die zusammengesammelten Gegenstände und Erfahrungspunkte aus der Kampagne. Eure Abenteurer müssen ledig-



Die taktischen Kämpfe sind das Herzstück von Pathway, bieten aber wenig echte Varianz.

lich die nächste Mission aussetzen und ihr könnt einen neuen Versuch mit anderen Figuren starten. Und wem das dann immer noch zu schwierig ist, der darf per Regler vor jeder Mission den Schaden der Gegner und die Füllung des Tanks und der Munitionskiste schrittweise regulieren.

Perfekte Pixel und singende Streicher

Seid ihr aber erfolgreich, winken Erfahrungspunkte und Levelaufstiege für eure Charaktere. Mit jedem Level dürft ihr einen Talentpunkt in neue Fertigkeiten investieren oder in die Verbesserung von alten stecken. Die Talentbäume bleiben dabei blöderweise enorm überschaubar. Zusätzlich bekommt ihr zufällige Beute wie Ausrüstung, Schätze oder Ritualgegenstände zugeschanzt. Dass ihr diese uralten Artefakte kommentarlos in euren Beutel stopft und verscherbelt, um die nächste Tankfüllung zu bezahlen, ist hingegen weniger schön. Hier hätte man sensibler mit dem Thema Grabraub umgehen können, so wie es beispielsweise Curious Expedition längst vorgemacht hat.

Umso besser: Das audiovisuelle Erlebnis, das euch Pathway bietet. Die Pixelart von Studio-Co-Chef Simon Bachmann verknüpft tolle 90er-Ästhetik mit modernem Touch, ge-

rade die Lichteffekte sind absolut beeindruckend. Ob die rauchenden Schornsteine in den Siedlungen der Übersichtskarte oder die schicken Animationen in den Kämpfen: Hier wirkt alles aus einem Guss. Das trifft auch auf den von einem kleinen Orchester eingespielten Soundtrack zu, der grandioses Indiana-Jones-Flair versprüht. Dennoch bleibt Pathway ein recht oberflächlicher Taktik-Rollenspiel-Mix, der sich in bestimmten Momenten dennoch wie ein spielbares Indy-Abenteuer anfühlt. ★

PATHWAY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon X2 4400
Intel HD4000 / Radeon R7 Graphics
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Quad Q6600 / Athlon X4 640
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



tolle 16-Bit-Optik fantastischer Soundtrack schicken Animationen viele kleine Details mäßige Soundeffekte

SPIELDESIGN



kurzweilige Taktikkämpfe gut eingesetzte Roguelike-Elemente strategisches Mikromanagement ausbaufähige KI Kämpfe insgesamt zu simpel

BALANCE



modularer Schwierigkeitsgrad Scheitern wird nicht bestraft ausbalancierte Ausrüstung manche Charaktere eher nutzlos manchmal unfairer Zufallsgenerator

ATMOSPHERE / STORY



tolle Pulp-Atmosphäre interessante kleine Abenteuer-geschichten lebendige Welt Charaktere nicht wirklich ausgearbeitet Rahmenhandlung bleibt dürrig

UMFANG



16 Charaktere fünf Abenteuer prozedural generierte Ereignisse und Karten magere Talentbäume relativ kurze Kampagnen

FAZIT

Herausragende Pixeloptik und grandioser Sound treffen bei Pathway auf einen Taktik-Abenteuer-Mix, der nicht immer fesseln kann.



Jeder Rüstungs- und Waffentyp hat eine besondere Eigenschaft, die ihr in den taktischen Kämpfen auslösen könnt und die euch einen Vorteil gegenüber euren Gegnern verschafft.