

Pathfinder 2

MEHR ALS NUR KOMPLEX?



Die Belagerungen versprechen, lang und interessant zu werden. Ob wir wie hier per Rammbock stürmen oder schleichen, bleibt uns überlassen.

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Owlcat Games** Termin: **2021**

Wir haben Pathfinder 2 angespielt und klären, warum der Nachfolger nicht nur für Oldschool-Fans spannend ist.

Von Elena Schulz und Michael Graf

Pathfinder 2 kann euer Pfadfinder sein in eine Nische, die ihr sonst vielleicht übersehen würdet. Und das wäre eine Schande. Denn obwohl diese Nische von außen alttümlicher aussieht als die Computerecke in der Stadtbibliothek, haben sich dort in den letzten Jahren mehr großartige Rollenspiele, mehr liebens- und hassenswerte Charaktere, denkwürdige Abenteuer und epische Gefechte angesammelt als im gesamten Bioware-Archiv. Nein, die Oldschool-Rollenspiele sind kein Spektakel-Genre. Die alte Schule betont die inneren Werte, die Herausforderung, die elegant verzahnten Kampf- und Charactersysteme und folgeschweren Entscheidungen. So wie Pathfinder: Kingmaker, dem wir im GameStar-Test 86 von 100 Punkten sowie Awards für herausragende Story und großen Umfang verliehen haben. Ja, okay, das Balancing war verzogen und die Frustschwelle niedrig, trotzdem darf sich Pathfinder ge-

trost als eines der besten Rollenspiele der letzten Jahr bezeichnen. Pathfinder 2: Wrath of the Righteous heißt die Fortsetzung, der Release ist für das Jahr 2021 angesetzt. Es soll kein Schnellschuss werden. Der russische Entwickler Owlcat Games will die Zeit dafür nutzen, die Stärken und die Komplexität des ersten Pathfinder mit mehr Massenappeal zu verbinden. Pathfinder 2 soll nicht nur Oldschool-Rollenspieler ansprechen, sondern Rollenspieler im Allgemeinen. Klar, könnt ihr jetzt sagen, dann vereinfachen die alles, am Ende wird's ein Diablo-Klon mit Heldengruppe (also Dungeon Siege, aber das kennt fast keiner mehr). Aber Owlcat betont: Es gibt keine Kompromisse. Das Zauberwort heißt: Anpassbarkeit. Jeder darf sich Pathfinder 2 so einstellen, wie's ihm oder ihr passt.

Auch für Neulinge interessant

Keine Angst, ihr müsst nicht hundert Stunden in den ersten Teil stecken, sondern könnt theoretisch gleich mit Pathfinder 2 loslegen. Das Rollenspiel versetzt euch zwar in dieselbe Welt wie der Vorgänger, erzählt aber eine neue Geschichte an einem unabhängigen Schauplatz mit eigenen Figuren.

Die Ausgangslage klingt zudem denkbar simpel: Dämonen sind in das Land eingefallen. So schnarchig bleibt aber nur der Überbau – Pathfinder 2 soll im Detail einige Grauzonen bieten und uns je nach Entscheidungen einen guten, bösen oder neutralen Helden steuern lassen. Wer klug agiert, zieht beispielsweise sogar Dämonen auf die eigene Seite, statt sie zurück in die Hölle zu katapultieren. Die neuen Begleiter verfügen je über eine eigene Questreihe und machen in den Dialogen der Demo bereits deutlich, dass der Entwickler vor allem die Schrecken des Krieges in den Vordergrund rücken will: Wir unterhalten uns zum Beispiel mit einem Maler, der versucht, die Landschaft so festzuhalten, wie sie vor dem Krieg war, oder einer jungen Hexe, deren kindliches Wesen von einem Kriegstrauma und Hexenverbrennungen überschattet wird.

Komplex, aber zugänglich

Bereits das erste Pathfinder wirkte sogar auf so manchen Rollenspiel-Veteranen zunächst ziemlich erschlagend. Für den eigenen Helden und jedes Party-Mitglied existieren schon dort unzählige Anpassungsmöglich-



Im Camp bereiten wir uns auf Schlachten vor und interagieren mit unseren Begleitern.



Auch an den Effekten wurde geschraubt. Besonders die Fähigkeiten der mythischen Pfade machen optisch ordentlich was her.

keiten, Fähigkeiten und Kampfstrategien, die alle beachtet werden wollen. Ganz zu schweigen von unterschiedlichen Gegnern, Fallen, Items, Zaubern, Ausrüstungsgegenständen, Story-Entscheidungen und mehr. Kingmaker ist ein echter Komplexitätsbrocken! Pathfinder 2 speckt nicht ab, sondern will sogar noch eine Schippe drauflegen.

Einsteiger sollen aber trotzdem nicht abgehängt werden. Wie schon im Vorgänger dürft ihr den Schwierigkeitsgrad bis ins Detail anpassen und beispielsweise eure Figur automatisch leveln oder die Kämpfe im Story-Modus entspannt ablaufen lassen. Die einzelnen Stufen beim Anspruch gehen zu dem stärker auf die Bedürfnisse der Spieler ein, statt nur Konfrontationen zu vereinfachen. Neulinge stellen einfach komplexe Zauber ab oder nutzen Hilfen und Erklärungen, während sich Profis ganz im Mikromanagement verlieren dürfen. Owlcat will Pathfinder 2 neuen Spielern lieber Schritt für Schritt beibringen und sie so quasi auf das Niveau des Spiels ziehen, statt es umgekehrt für die breite Masse zu vereinfachen.

Neuer Pfad bringt Zeitreisen

Frischen Wind bei den Fähigkeiten bringen die mythischen Pfade mit. Schon im Vorgänger durftet ihr mit Herkunft, Klasse und Gesinnung euren eigenen Weg wählen. Mythische Pfade liefern jetzt aber noch eine weitere Spezialisierung. Bis zum Ende des ersten Drittels entscheidet sich euer Held für eine der Optionen, die jeweils nützliche Fähigkeiten und besondere Story-Entscheidungen mitbringen. Lich, Betrüger und Engel

waren schon bekannt. Jetzt wurde mit dem Aeon noch eine vierte Pfad-Variante vorgestellt. So unterscheiden sich die Pfade:

- Eher auf der dunklen Seite ist der Lich angesiedelt, der Untote beschwören kann und Party-Mitglieder oder sogar Gegner als düstere Wiedergänger zurückholt.
- Der Engel stellt das gute Gegenstück zum Lich da und ruft an Stelle von Geistern himmlische Celestials herbei.
- Der Betrüger siedelt sich im unteren neutralen Spektrum an. Er ist in der Lage, die Würfel und damit die Wahrscheinlichkeiten im Hintergrund zu erkennen und sie zu vertauschen – aus einem Versagen wird so schnell ein kritischer Treffer.

- Der neue Pfad Aeon repräsentiert den oberen Rand des Neutralen. Als kosmischer Richter reist er durch die Zeit, um die Balance der Welt wiederherzustellen.

Selbst gespielt haben wir noch keinen der mythischen Pfade. Allerdings konnten wir den Lich in Aktion sehen. Seine Spezialangriffe wirken sehr effektgewaltig: Der Lich hüllt die Umgebung zum Beispiel in giftgrünes Licht und ruft Untote zur Hilfe. Weil die Pfade auch Einfluss auf die Geschichte nehmen, muss man sich mitunter auch auf ein wenig Gegenwind bei den Weggefährten gefasst machen. Hat ein Begleiter beispielsweise keine Lust, zum Zombie zu werden, verlässt er euch im schlimmsten Fall.



Die Umgebung setzt im Vergleich zum Vorgänger stärker auf Höhenunterschiede und lässt uns Felsvorsprünge oder Festungen erklimmen. Die frei drehbare Kamera hilft bei der Navigation.



Für unsere Heldengruppe rekrutieren wir wieder eine bunte Mischung aus Begleitern, die alle eigene Persönlichkeiten und Missionen mitbringen.

Auf in die Schlacht!

Schon das erste Pathfinder brachte Strategie-Elemente mit und ließ euch ein eigenes Königreich verwalten. Pathfinder 2 setzt die Tradition fort – diesmal allerdings in Form der Kreuzzüge. Wir bauen unsere eigene Armee auf und ziehen gegen die dämonischen Heere in die Schlacht. Zusätzlich gilt es, unterschiedliche Fraktionen zu rekrutieren, Truppen auszusenden, Artefakte für Charakterverbesserungen zu bergen oder Gebiete einzunehmen. Wer sich auf unsere Seite schlägt, nimmt auch direkten Einfluss auf unsere Möglichkeiten im Spiel. In der Demo erobern wir zum Beispiel die Festung von Drezen zurück, was durch die Unterstützung der Hellknights deutlich einfacher ist. Alternativ kann man sich auch die guten Paladine an die Seite holen – oder die zwielichtigen Rogues, die dann eine Schleich-Option für die Quest freischalten. In der Demo wirkt der Ausschnitt bereits angenehm abwechslungsreich. Damit unserem Heldentrupp zwi-

schendurch nicht die Puste ausgeht, ersetzen sogenannte Crusader Supplies die Lager als Heilungsmöglichkeit. Am Ende wartet dann noch ein Bossgegner.

Schluss mit Oberflächlichkeit

Bei der Spielwelt von Pathfinder 2, den eigentlichen Levels, soll euch ähnlich viel Tiefgang wie bei der Story erwarten. Entwickler Owlcat Games baut mehr Vertikalität ein: Statt durch ebenerdige Dungeons kämpft ihr euch über Felsvorsprünge oder an Festungsmauern hinauf. Damit euch das im Eifer des Gefechts nicht durcheinanderbringt oder ihr etwas hinter dem Mauerwerk überseht, lässt sich die Kamera zudem frei drehen. Beim Spielen der Demo fiel das noch etwas fummelig aus, soll bis zum Release aber noch verbessert werden.

Das Leveldesign profitiert von der größeren Abwechslung und mehr Flexibilität. Hinzu kommen trotz identischer Engine und einem sehr ähnlichen Look mehr Details und

im Vergleich zum Vorgänger überarbeitete Effekte. Pathfinder 2 erfindet also zumindest nach aktuellem Stand das Rad nicht neu. Die sinnvollen Ergänzungen bei Grafik, Schwierigkeit und Spielmechaniken könnten aber trotzdem gerade bei Neulingen gut ankommen, ohne Veteranen zu vergraulen. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Die mythischen Pfade klingen nach einer spannenden Idee, über die sich Spielmechaniken und Story verknüpfen lassen. Sie bringen schließlich nicht nur epische Angriffe und Kampffähigkeiten mit, sondern eröffnen mir auch neue Wege in der Geschichte. Gerade dass Begleiter und andere NPCs meine Entscheidungen hinterfragen, stelle ich mir in diesem Kontext spannend vor. Soll ich eine Armee aus Untoten heraufbeschwören und mir damit die Kämpfe erleichtern? Selbst wenn mir dann vormals treue Freunde den Rücken kehren? Bleibt abzuwarten, ob das im fertigen Spiel wirklich so Hand in Hand gehen kann.

Auch die Armee als neuer Strategieaspekt wirkt der Geschichte wie auf den Leib geschneidert. Während das Königreich im ersten Teil noch etwas isoliert wirkt, sollen sich die neuen Kreuzzüge besser ins Spiel einfügen und direkte Folgen haben, etwa durch die rekrutierten Fraktionen. Es lohnt sich also, die eigenen Truppen clever zu verstärken. Nur die Story holt mich im Moment noch nicht ab – Engel gegen Dämonen klingt nicht gerade nach einem innovativen Szenario, auch wenn mich der Fokus auf ernste Themen und die Schrecken des Krieges hoffnungsvoll stimmt.



Pathfinder 2 erschafft eine schön düstere Atmosphäre mit stimmungsvollen Lichteffekten.