

Pathfinder: Wrath of the Righteous

ES WIRD EIN MONSTER

Genre: Rollenspiel Publisher: Entwickler: Owlcat Termin: 2.9.2021

Nach 15 Stunden in diesem riesigen, vielschichtigen Rollenspiel sind wir sicher:
Es wird groß! Aber wird es auch gut? Von Peter Bathge

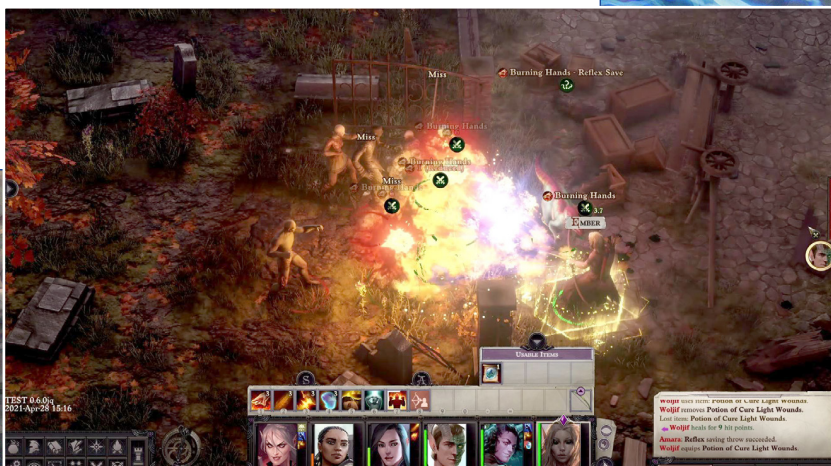
WAS HABEN WIR GESPIELT?

Entwickler Owlcat hat uns bereits eine Woche vor den Kickstarter-Backern eine voll spielbare Beta-Version zur Verfügung gestellt. Diese enthält nach Aussage der Entwickler alle Inhalte bis auf den letzten von fünf Akten. Also auch alle 25 Klassen und zwölf Völker sowie ebenso viele Begleiter-NPCs aus der Vollversion. Außerdem kann der Hauptcharakter einen von sechs mythischen Pfaden beschreiten, was in besonders mächtigen Fähigkeiten resultiert. Im fertigen Spiel wird es noch zwei zusätzliche Endgame-Pfade geben.

Die gespielte Version enthielt bereits eine deutsche Übersetzung (nur Text), die durchweg gelungen ist, allerdings gab es teils noch Lücken. Außerdem kam es bei der Beta-Version vereinzelt zu Bugs, darunter vor allem Anzeigefehler. Die Hauptquest ließ sich jedoch bis zum gespielten Punkt zu Beginn von Akt 2 problemlos durchspielen. Bis zum Release am 2. September 2021 will Owlcat noch umfangreiche Arbeiten am Spiel vornehmen und viel Feintuning betreiben, auch basierend auf dem Feedback der Beta-Spieler.

Für Pathfinder: Wrath of the Righteous braucht ihr Zeit. Viel Zeit. Das große neue Rollenspiel der Entwickler Owlcat hat nämlich absurd viele Locations, Begleiter, Kämpfe und Quests, Storyzweige und Dialoge, Fähigkeiten und Klassen, Völker, Tiergefährten, Waffen, Rüstungen, Zauber und, und, und. 15 Stunden haben wir Pathfinder 2 gespielt, die Beta bot Inhalte für 60 Stunden. Fast das komplette Spiel ist enthalten, nur das letzte Kapitel der Geschichte fehlt. Für das hat Entwickler Owlcat Games aber noch viel Zeit: Bis zum 2. September 2021, um genau zu sein, denn dorthin wurde just der Release verschoben.

Spätsommer also statt Juni. Und vier Monate vorher bringen wir schon so einen umfangreichen, ziemlich wertenden Artikel? Ja, denn dieses Rollenspiel ist bereits in seinem unfertigen Zustand enorm vielversprechend. Es ist keine Übertreibung, wenn ich an dieser Stelle schreibe, dass Pathfinder: Wrath of the Righteous ein absoluter Kauf-tipp für alle Oldschool-Fans wird, die Baldur's Gate und Pillars of Eternity lieben, aber auch nicht vor einer Prise Divinity: Original Sin zurückschrecken. Denn Pathfinder 2, so zeigt sich bereits jetzt, ist noch



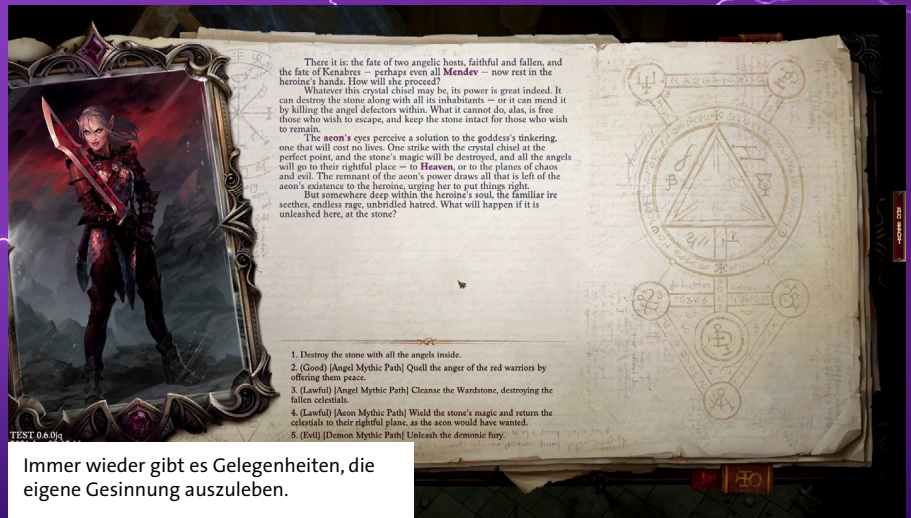
näher dran am ultimativen PC-Rollenspielerlebnis, das bereits der Vorgänger Pathfinder: Kingmaker versprach, aber dann erst nach einigen Patches bieten konnte. Wer Rollenspiele liebt, kommt 2021 nicht um Wrath of the Righteous herum. Ihr müsst nur eben viel Zeit mitbringen.

Eine klassische Story? Gut so!

Was **Pathfinder: Wrath of the Righteous** in diesen ersten Spielstunden (gut ein Fünftel der letztendlichen Spielzeit) schafft, ist das Kunststück, mich komplett in eine fremde Welt zu transportieren. Die Regeln basieren eng auf dem D&D-Regelwerk der Edition 3.5, und so gibt es auch für Neueinsteiger ohne Erfahrung mit dem Vorgänger viele vertraute Ansatzpunkte. Gleichzeitig aber hat das Königreich Mendev einige Besonderheiten, die es zu erlernen gilt. Das funktioniert dank hilfreicher Tooltip-Texte ganz hervorragend. So erfahre ich, wer der Dämonenlord Deskarri ist, der zu Beginn die Stadt Kenabres angreift. Was es mit dem schützenden Weltenstein auf sich hat, und wieso überhaupt Engel und Dämonen eine so große Rolle in diesem ständig umkämpften Land spielen. Zumindest wenn ich das will, denn genau wie die Lektüre der zahlreichen zu findenden Bücher und Schriftrollen im Spiel ist ein solches Studium der Texte optional.

Lesen und Labern

Die wichtigsten Infos gibt es in den Dialogen, die ebenfalls als »ausufernd« zu beschreiben sind und die viel Lesearbeit erfor-



Immer wieder gibt es Gelegenheiten, die eigene Gesinnung auszuleben.



Ich habe eine rechtschaffen-gute Halb-Vampir-Reiterin mit Raptor erstellt, die durch negative Energie geheilt wird.



ECHTZEIT ODER RUNDE?

In **Pathfinder 2** habt ihr die Wahl, ob ihr die Kämpfe lieber in Echtzeit oder rundenweise angehen wollt. Beide Modi haben Vor- und Nachteile.

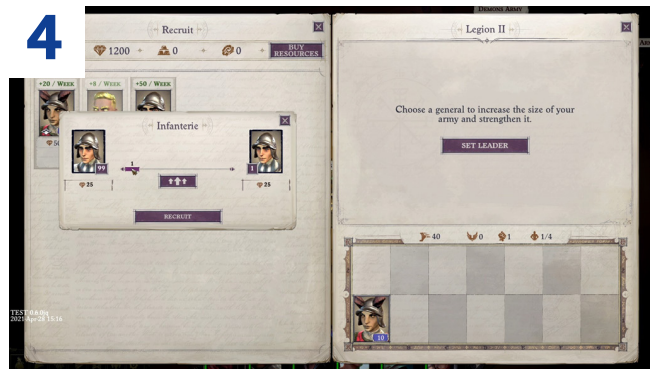
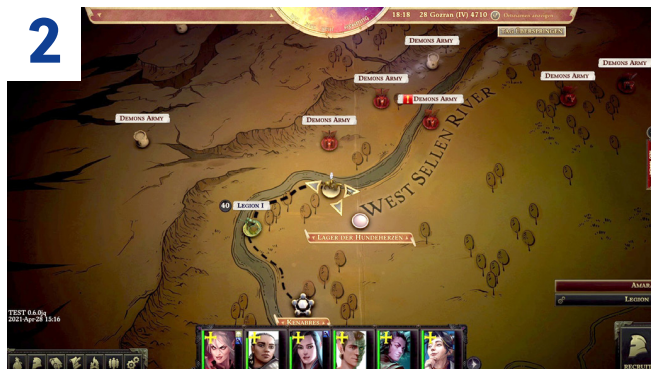


Im Echtzeitmodus gibt es packende Kämpfe, in denen euch die Zauber nur so um die Ohren fliegen. Allerdings wird es hier schnell hektisch und unübersichtlich, das ist nichts für Tüftler.



Im Rundenmodus habt ihr dagegen alles unter Kontrolle und könnt viel besser planen. Strategen kommen hier auf ihre Kosten und können jede Nuance ausnutzen, es dauert aber alles etwas länger.

DER ARMEEMODUS



1 Beförderung: Nach der Befreiung von Kenabres werdet ihr zum Heerführer befördert. Anschließend öffnet sich ein weiterer Spielmodus, der den Ersatz für das Königreich im Vorgänger Kingmaker darstellt.

2 Bewegung: Auf der Weltkarte bewegt ihr jede Legion einzeln entlang vorgegebener Routen. Abstecher unternimmt ihr mit eurer Heldengruppe, die getrennt von der Armee reist.

3 Anführer: Im Spielverlauf bildet ihr mehrere Legionen, die sich miteinander vereinigen oder weiter aufgeteilt werden können. Jeder Legion stellt ihr einen (ansonsten unwichtigen) Anführer zur Seite, der im Kampf Zauber wirken kann und somit ziemlich mächtig ist.

4 Einheiten: Die finanziellen Mittel sind begrenzt und müssen durch Eroberungen aufgestockt werden. Nur so könnt ihr neue Truppen rekrutieren, euer persönlicher Goldvorrat hilft euch da nicht weiter.

5 Schlacht: Die großen Schlachten spielen sich dann wie die Gefechte aus Heroes of Might and Magic. Eure Truppenstapel hauen auf den Gegner, der Anführer gibt vom Schlachtfeldrand Unterstützung.

dern. Weil nicht jede Textzeile vertont ist, sondern nur die wichtigsten Figuren – und dort meist auch nur die für die Hauptquest relevanten Sätze. Pathfinder 2 ist eben ein Oldschool-Rollenspiel, und darauf muss man sich einlassen. Wer einfach nur schnell alles wegklicken und sich in die Action stürzen will, ist hier fehl am Platz. Doch auch wer ein besonders ausgefallenes Szenario erwartet, muss Abstriche machen: Pathfinder bleibt auch im zweiten PC-Auftritt den klassischen Motiven des Fantasy-Genres treu. Die Story dreht sich um den Kampf zwischen Gut und Böse in einem durchweg vertrauten Quasi-Mittelalter mit Elfen und Magie. Grauschattierungen und moralische Zwickmühlen kommen zwar vereinzelt zur Geltung (vor allem durch die interessanten Nebencharaktere, die sich eurem Helden anschließen), aber zumindest der Anfang des Spiels hat mich nie groß überrascht.

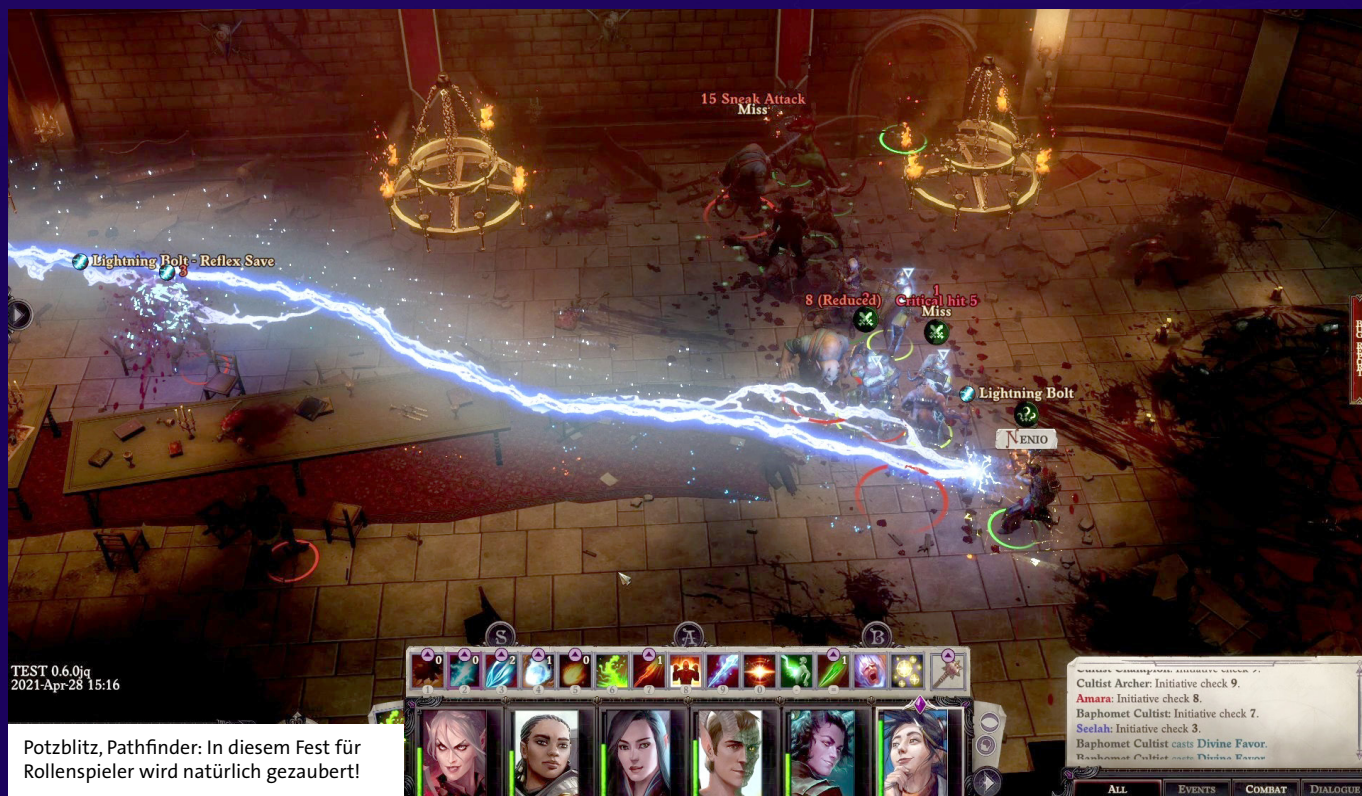
Am Ende des ersten Akts begibt sich meine Heldentruppe auf einen großen Kreuzzug

gegen das Böse, und irgendwie kann ich nicht vermeiden, mit den Augen zu rollen. Gefühl habe ich diese Geschichte schon tausend Mal gespielt, auch wenn sie noch

so gut erzählt ist und sich die Storyschreiber wirklich Mühe gegeben haben. Und es gibt einige spannende Ansätze für den Rest des Plots, die darauf hindeuten, dass sich hinter



Bei anspruchsvollen Auseinandersetzungen lohnt sich der Pausenmodus.



den Kulissen noch mehr abspielt, als an der Oberfläche bisher zu erkennen ist. Am besten gefallen mir aber ohnehin die vielen Witzeleien und Seitenhiebe der Party-Mitglieder, die sich oft zu Wort melden.

Komplex und differenziert

Bis zu fünf NPCs begleiten euch im Kampf, den Haupthelden erstellt ihr zu Beginn selbst. Und was ist das für eine Odyssee! Wer sich intensiv mit dem Regelsystem auseinandersetzen möchte oder notorisch entscheidungsschwach ist, kann gut und gerne eine Stunde nur für die Charaktererstellung einplanen. Das Angebot von Völkern, Klassen und Fähigkeiten würde einen erschlagen, hätten die Entwickler nicht clevere Hilfen integriert, um Anfängern die Wahl zu erleichtern. Vorgefertigte Charaktere, Tooltips, Anzeigen zur Ausrichtung einzelner Klassen (Frontschwein oder Fernkämpfer? Zauberwirker oder Klingentänzer?) und Empfehlungen (grüner Daumen: gute Wahl; roter Daumen: Finger weg!) lotsen euch sehr gut durch den Options-Dschungel.

Automatische Mannschaft

Die Sechsergruppe verwaltet ihr komplett selbst oder ihr überlasst das Aufleveln einer Automatik. Aber jeder Rollenspieler, der etwas auf sich hält, wählt natürlich selbst Fähigkeiten und Zauber aus. Besonders wenn eure Abenteurer am Ende von Akt 1 schließlich den ersten Schritt auf dem »Mystischen Pfad« machen, der sie in Wesen von gottähnlicher Macht verwandeln wird.

Auch hier gibt's viel Auswahl, die direkt an unseren Spielstil und unsere Vorstellung von Moral gekoppelt ist: Folgen wir den Idealen der Engel? Geben wir dem Hass der Dämonen nach? Betrachten wir das Geschehen

aus der zeitlosen Perspektive der Aions oder werden wir zum chaotischen Trickster? Es gibt noch mehr Möglichkeiten: Der Held wird zum nekromantischen Lich oder naturliebenden Azata (mit Mini-Drachenbegleiter), später gar zu einer tödlichen Schwarmkreatur oder einem Golddrachen.

Wie weitreichend die Konsequenzen unserer Wahl des mystischen Pfads ausfallen, lässt sich aktuell noch nicht einmal schätzen. Allerdings konnte ich beim Spielen bereits feststellen, dass Pathfinder 2 mir sehr viele Gelegenheiten bietet, mich rechtschaffen, böse, chaotisch, neutral oder gut zu verhalten. Wer will, kann sogar reihenweise NPCs abmurksen, einfach nur weil es das Regelwerk erlaubt. Wenn der Rest des Spiels diese Frequenz aufrechterhält, sind das sehr gute Nachrichten für den Wiederspielwert, zumal die Auswirkungen meiner Entscheidungen bislang durchaus merklich sind. Allerdings variiert der Spielablauf nicht dra-

matisch zwischen guten und bösen Entscheidungen. Ein Beispiel: Am Ende von Akt 1 habt ihr Kenabres von Dämonen befreit und brecht zu einem Kreuzzug auf; den Hölenbewohnern anschließen könnt ihr euch (zu dem Zeitpunkt) nicht.

Kämpft, wie ihr wollt

Das Szenario lässt es einen bereits vermuten: Kämpfen gegen Dämonen und andere Monster werden in Pathfinder: Wrath of the Righteous viel Platz eingeräumt. Diese Gefechte spielen sich wie im Vorgänger und in den alten Bioware-Spielen der Baldur's-Gate-Serie – oder auf Wunsch ganz anders. In Pathfinder 2 könnt ihr jederzeit (selbst mitten im Kampf!) zwischen den bekannten Echtzeitkämpfen mit Pausenfunktion und einem neuen Rundenmodus umschalten – und ich kann mich beim besten Willen nicht entscheiden, welche Gefechtsart ich bevorzuge. Denn beide haben ihre Vorzüge.



GENIALE GEGNER



Die Vielfalt an Gegnern ist erfreulich, hier zählen wir ein Wasserelementar. Der goldene Schein um unsere Helden signalisiert, dass wir eine göttliche Gabe als Schutzzauber eingesetzt haben.



Mimics gibt's auch im Pathfinder-Universum, sie tarnen sich als Truhen und wollen uns anschließend verschlingen. Das bringt den Puls auf Trab, wenn sich die Kiste plötzlich als Monster entpuppt.

Eignet sich für euch, wenn ...

... es für euch gar nicht genug Charakterwerte in Rollenspielen geben kann.
... ihr gern zwischen Echtzeit und Runden wählt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr in Spielen schnell zur Sache kommen wollt.
... euch eine klassische D&D-Story zu fad ist.
... euch seitenlange Texte abschrecken.

Im Echtzeitmodus sind die Schlachten zügig erledigt, die taktische Pause erlaubt mir, immer mal wieder einzugreifen, wenn eine meiner Figuren einen Heilzauber braucht oder ich eine ineffektive Waffe austauschen muss. Ansonsten spielt sich Pathfinder 2 wie auf Autopilot, wenn ich die KI der Gruppe aktiviere und vielleicht auch noch im umfangreichen Schwierigkeitsgradmenü ein paar Hardcore-Optionen ausstelle. All diese Einstellungsmöglichkeiten greifen natürlich auch im Rundenmodus, der sehr gut funktioniert und viel mehr taktische Möglichkeiten erlaubt. Hier fliegen die Zauber nicht alle auf einmal durch die Gegend, sondern abhängig von der Initiative kommen Gruppenmitglieder und Gegner der Reihe nach dran. Pathfinder 2 wirkt in diesem Modus viel geordneter und – in schwierigen Kämpfen – auch deutlich subtiler. Man freut sich mehr über kluge Manöver, man kann Gegner gezielt mit

Schwächungszaubern traktieren oder verletzte Recken abziehen.

Hektisch, aber herrlich

Auch in Pathfinder 2 blockieren Figuren schon mal enge Durchgänge oder die Gegner verheddern sich so, dass immer nur ein Feind gleichzeitig eine steile Rampe hinauf in die wartenden Schwerter meiner Helden watschelt. Doch unabhängig davon, für welche Kampfarm ihr euch nun entscheidet oder ob ihr munter hin und her schaltet: Das Gedresche macht Laune, und die Vielzahl an Klassen und Fähigkeiten bietet eine enorme Vielfalt. So gibt's in Wrath of the Righteous etwa erstmals auch den berittenen Kampf, den wir mangels ausreichend großen Reitertiers aber noch nicht ausprobieren konnten.

Wer viel kämpft, muss übrigens auch oft rasten, um Zauber-Slots neu zu besetzen oder den erschöpften Party-Mitgliedern eine Pause zu gönnen. In den 15 gespielten Stunden ist der Griff zur Keule zwar gefühlt ein bisschen zu oft der einzige Weg der Konfliktlösung, aber das ist natürlich dem Setting geschuldet: Wenn hasserfüllte Dämonen eine Stadt angreifen und ihre Bewohner verspeisen, bleibt wenig Raum für Diplomatie. Dass es trotzdem Gelegenheiten gibt, Gegner einzuschüchtern, sie vom eigenen Standpunkt zu überzeugen oder Aufträge

mit dem Einsatz der eigenen Skills in eine andere Richtung zu lenken, zeugt vom klugen Spieldesign von Pathfinder 2.

Was ihr sonst noch so macht

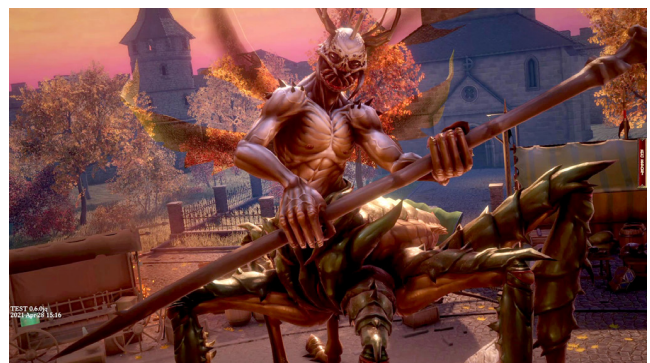
In Kenabres gibt's viel zu erledigen. Die Quests sind dabei durchweg spannend gestaltet, bloße Pausenfüller fehlen zum Glück. Für einen unserer Begleiter klären wir auf, wer der Verräter in der Diebesgilde ist, dann wieder sprengen wir eine dekadente Party der High Society oder suchen Verbündete für einen Großangriff. Das Rad wird dabei bislang nicht neu erfunden, aber fast immer gibt's zumindest einen kleineren Twist, der für Abwechslung sorgt.

Unser Hauptquartier ist dabei erst eine Taverne, später das Heereslager. Bei Händlern verkaufen wir gefundene Ausrüstung und stocken unsere Vorräte auf. Über eine stilisierte Karte reisen wir erst zu diversen Vierteln von Kenabres, später entlang der wichtigsten Routen durch das Königreich. Dabei kann es zu Zufallsbegegnungen mit Feinden kommen. Leerlauf kommt nicht auf, auch weil wir uns für einige Aufgaben nicht endlos Zeit lassen dürfen: Owlcat kommuniziert bei einigen wenigen (!) Quests klar, dass wir uns beeilen sollten, ansonsten könnten Aufgaben scheitern. Das gilt bislang jedoch nicht für die Hauptgeschichte.

WENDUNGSREICHE STORY



Zu Beginn wird unser Held mit einer mysteriösen Wunde in der Brust aufgefunden, während die Stadt ein Fest feiert. Woher die Verletzung stammt, finden wir erst nach und nach heraus.



Nach nicht mal fünf Minuten Party setzt Erzdämon Deskari dem bunten Treiben jedoch ein Ende. Fortan finden wir uns in einer Stadt im Belagerungszustand wieder und kämpfen ums Überleben.

Die Dialoge sind gut geschrieben und komplett auf Deutsch übersetzt. Ihr müsst aber meistens mehr lesen als zuhören.



Auf dem Kreuzzug

Die Story konzentriert sich nach der Befreiung von Kenabres auf den Kreuzzug. Dabei handelt es sich um eine separate Mechanik: Als Anführer der Armeen von Mendev heuert ihr neue Truppen an und bestimmt Anführer für die Legionen, die ihr auf der Weltkarte Richtung der Dämonenarmeen verschiebt. Treffen sich zwei Heere, kommt es zum Kampf. Und hier gibt sich Pathfinder 2, das ansonsten mit freier Kamera und Zaubereffekten für ein Oldschool-Rollenspiel topmodern aussieht, enttäuschend bieder.

Statt diese Gefechte direkt miterleben, nehmt ihr eine Perspektive ein, die eins zu eins aus Heroes of Might and Magic stammt. Auf dem in Quadrate unterteilten Schlachtfeld schiebt ihr und der KI-Gegner Einheitenstapel Zug um Zug nach vorne. Ihr befehligt Angriffe (auch diagonale) und müsst das Stein-Schere-Papier-Prinzip beachten, um den Sieg zu erringen. Extra angeheuerte An-

führer helfen von der Seitenlinie mit Zaubern und Fähigkeiten, die Mitglieder eurer Heldentruppe bleiben dabei außen vor.

Dadurch wirkt der Kreuzzug seltsam entkoppelt vom Rest des Spiels. Allerdings haben wir auch noch nicht viel Zeit mit diesem Feature verbringen können. Unter anderem werdet ihr im späteren Spielverlauf feindliche Garnisonen austräuchern und an ihrer Stelle Forts errichten können sowie Relikte finden, mit denen ihr Items für eure Heldengruppe aufwertet. Bislang wirkt die Benutzerführung hier aber noch unfertig, das Erstellen neuer Legionen birgt Frustpotenzial, und es ist nicht möglich, unterwegs Verstärkung für bestehende Einheiten zu ordern.

Braumeister und Müllmann

Crafting gibt's in Pathfinder 2 ebenfalls, ihr braut Tränke, bereitet Essen zu und fertigt Schriftrollen an. Dank nützlicher Komfort-Features wie der »Habt ihr was vergessen?«-

Übersicht des liegengelassenen Loots beim Verlassen eines Areals macht das Inventar-Management Spaß, auch wenn die Icons wieder sehr klein geraten sind. Die alle anzuschauen und zu kennen braucht trotz praktischer Filterfunktionen Zeit. Viel Zeit. So wie der Rest von Pathfinder 2 eben. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Eigentlich sollte das Abenteuer bereits im Juni losgehen, jetzt wird es der 2. September – und das ist gut so! Denn die Beta von Pathfinder 2 hat noch viele kleine Wehwehchen, die es bis dahin auszubessern gilt. Besonders die (nur kurz begutachteten) Kreuzzüge benötigen noch Feinschliff, im Vergleich zum Rest wirken die Kämpfe hier sehr simpel, das Interface ist verwirrend. Ich bin mir noch unschlüssig, ob diese Mechanik im späteren Spielverlauf genauso motivierend ausfällt wie das Managen meines eigenen Königreichs im Vorgänger, bisher sieht es mehr nach einer Spielerei aus.

Aber hey, selbst wenn dieser Teil von Pathfinder 2 nicht ausgezeichnet wird, der Rest des Spiels bietet mehr als genug hochklassige Rollenspielunterhaltung. Ich liebe diese ganzen Oldschool-Titel, und Wrath of the Righteous ist der bislang ausgefeilteste und modernste Vertreter dieses Mini-Genres. Jetzt soll sich Owlcat ausreichend Zeit nehmen, um Bugs zu entfernen. Damit im Gegensatz zum Vorgänger gleich bei Release jeder die Qualitäten dieses Rollenspieljuwels erkennen kann.

Die Taverne, unser Rückzugsort, wird angegriffen. Zu den Waffen!

