

Rogue Trader

WARHAMMER FÜR ALLE

Genre: Rollenspiel Publisher: Owlcat Games Entwickler: Owlcat Games Termin: 2023



Die Macher von Pathfinder beschreiten neue Wege. Wir haben erstes Gameplay-Material zu Rogue Trader gesehen und wissen jetzt, wo diese Wege hinführen. Von Fabiano Uslenghi

Wenn Owlcat ein Spiel ankündigt, werde ich aufgeregter als ein chaotisch neutraler Tiefeling-Dieb bei einem Zauberkrämer. Dieses Studio hat sich in den vergangenen Jahren einen ganz großen Platz in meinem Herzen verdient. Immerhin war es dieses Team, das mir mit Pathfinder: Kingmaker und dem Nachfolger Wrath of the Righteous die besten Rollenspielerlebnisse der letzten vier Jahre bescherte. Ich war nach dem Abspann von Wrath of the Righteous Feuer und Flamme zu erfahren, wie die Reise weitergehen wird. Ich habe sogar Studio-Chef Alexander Mishulin mehr als einmal mit Fragen gelöch-

chert und dabei immer ein wenig versucht herauszukitzeln, welches Rollenspielsystem oder Pathfinder-Abenteuer als Nächstes auf dem Plan steht. Doch bei all der Vorfreude hat mich die Ankündigung von Rogue Trader im ersten Moment ein wenig betrübt.

Schon wieder Warhammer 40.000? Gibt es davon nicht langsam wirklich 40.000 Spiele? Muss tatsächlich andauernd dieses Universum herhalten? Ich war ein wenig angegriffen. Und klar, ein lupenreines Old-school-Rollenspiel gab es in diesem Universum noch gar nicht. Aber ich persönlich sehe es einfach viel zu oft, und es gehört

nicht zu meinen liebsten Universen. Ich fühle mich in der klassischen Fantasy zu Hause. Trotzdem bin ich jetzt sehr gespannt. Einmal, da Owlcat mein Vertrauen verdient hat. Aber auch, weil ich endlich erstes Gameplay gesehen habe und sagen muss: Das sieht doch schon wieder wahnsinnig gut aus!

Ein neuer Fokus

Gleich vorweg: Auch wenn die Gameplay-Präsentation fast eine Stunde lang ging, habe ich einen verschwindend geringen Teil von Rogue Trader gesehen. Das lag zum einen daran, dass Creative Director Alex Gu-



In Rogue Trader haben wir keine Wahl zwischen Runde und Pausenfunktion. Jedes Gefecht ist vollständig auf den Rundenkampf ausgelegt.



Magie birgt Risiken: Zu viel davon, und es kann passieren, dass plötzlich ein Dämon aus Tzeentchs Domäne an die Tür klopft.

EURE BEGLEITER

Ihr selbst seid im Spiel ein Rogue Trader, ein unerschrockener Abenteurer, der zwischen den Sternen nach Ruhm und Reichtum sucht und sich wenig um Gesetze schert. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch sogar mit den Chaosmächten einlassen. Was wohl eure Begleiter dazu sagen? Da wäre zum einen der Seneschal, ein weiser und bestens vernetzter Ratgeber. Oder ein Psyker, also eine Person, die über eine Form der SciFi-Magie verfügt. Dann wären da noch eine mächtige Kriegerin vom Adeptus Sororitas, eine geheimnisvolle Eldar-Schützin, ein axtschwingender Space Wolf und ein Mitglied der fanatischen Fraktion Adeptus Mechanicus. Ihr wählt, wen ihr in eurer Crew dabeihaben wollt.

lich nach Reihenfolge agiert. Die ersten paar Sekunden zeigen dabei aber schon, dass Rogue Trader eindeutig noch mehr von Pathfinder unterscheidet als gedacht.

Kein Pathfinder mit Warhammer-Skin

Grafisch bewegt sich Rogue Trader auf einem fast identischen Niveau wie Pathfinder. Natürlich ist das ein anderes Universum, aber Animationen und Grafikstil tragen eindeutig Owlcats Handschrift. Selbst einige Icons sind mit denen aus Wrath of the Righteous identisch – aber das liegt mit hoher Wahrscheinlichkeit an dem frühen Entwicklungsstadium. Klassische Platzhalter. Doch bei all der Ähnlichkeit zeigt erst das Gameplay, wie sehr sich Rogue Trader tatsächlich von Pathfinder unterscheidet. Dass die Kämpfe jetzt komplett auf den rundenbasierten Modus ausgelegt sind, wirkt sich schließlich auf das gesamte Spiel aus. Der Levelaufbau, die Gegnerauswahl und auch die Frequenz an Gefechten passen sich dem langsameren und taktischeren Stil an.

Kämpfe werden seltener, aber dafür bedeutungsvoller und erfordern noch mehr strategische Entscheidungen. Auch das Interface ist anders, immerhin setzt Owlcat in Rogue Trader nun auf ein Bewegungsraster. Das klingt erst einmal wie eine Limitierung, hilft aber, Fähigkeiten und Aktionen besser zu überblicken. Das Experimentieren mit dem Raster beschreibt Gusev ebenfalls als unterhaltsam: »Als ich noch ein Kind war, haben wir beim Tabletop-Spielen oft Schachbretter als Untergrund benutzt und Spielzeugsoldaten als Figuren. Und es macht Spaß, das etwas größer zu denken oder das Rasterelement für Strategien einzusetzen. Es ist leichter zu sehen, wo ein Gegner steht, und du kannst besser abschätzen, ob ein Verbündeter in die perfekte Lücke passt.« Im Gameplay zeigt sich schnell, wie die verschiedenen Aktionen das Raster nutzen. So können Streubereiche von Gewehren oder Flächeneffekte mehrere Felder betreffen, manche Nahkampfwaffe ebenfalls.

sev während des Spielens gerne in einen passionierten Erklärbarmodus verfiel und mir dann sehr aufschlussreich alle möglichen Mechaniken darlegte. Aber auch daran, dass die Kämpfe in Rogue Trader von Natur aus deutlich langsamer ablaufen, als es bei Pathfinder im Normalfall üblich war. Denn anders als im Vorgängerwerk des Studios verzichtet das neue Rollenspiel komplett auf pausierbare Echtzeit. Schon Wrath of the Righteous bot den Rundenmodus an, allerdings sind die meisten Gefechte mit Echtzeit im Kopf entstanden. Dass Rogue Trader nun vollständig auf Rundenkämpfe setzt, verändert einiges.

In der Gameplay-Präsentation verlässt die sechsköpfige Heldengruppe das Landungsschiff, um einen verwüsteten Planeten nach Überlebenden zu durchforsten. Dabei gera-

ten der Held und seine Getreuen jedoch in einen Hinterhalt der Drukhari, also der Dunkelelfen des 40k-Universums. Dialoge oder Erkundung gibt es kaum zu sehen, die Präsentation dreht sich vor allem um das rundenbasierte Gefecht gegen diese niederträchtigen Wesen. Neben den Drukhari selbst lauern an einem Treppenaufgang noch zwei Khymeras – Monster, die dauerhaft zwischen der Realität und dem Paralleluniversum namens Warp hin und her springen. Lore-Details wie diese sind es, die das Universum für versierte Geschichtenerzähler wie bei Owlcat interessant machen, die aber auch eine Herausforderung bedeuten. Immerhin sollen Neulinge nicht mit abstrakten Konzepten erschlagen werden. Der Hinterhalt entbrennt also, und die Zeit friert sofort ein. Im Rundenmodus wird schließ-

Magie und ihre Risiken

Anders als bei Pathfinder versucht Owlcat mit Rogue Trader kein existentes Regelsystem für den PC aufzuarbeiten. Eine Kunst, die dem Studio in Wrath of the Righteous und Kingmaker ausgesprochen gut gelang. Bei aller Kompetenz ist trotzdem stellenweise spürbar, dass die Regeln eigentlich eher für ein Tischrollenspiel gedacht waren. Mit Rogue Trader plant Owlcat nun, sich noch dynamischer an die Gesetze der digitalen Rollenspiele anzupassen. Ein paar Mechaniken werden Fans diverser Warhammer-RPGs oder des Tabletops zwar bekannt vorkommen, doch viele Mechaniken stammen diesmal aus Owlcats eigener Feder. Besonders spannend: Das Magiesystem funktioniert ganz anders, als ihr es aus CRPGs sicherlich gewohnt seid. Tatsächlich geht es hier nicht länger darum, mit limitierten Ressourcen zu haushalten. Manapunkte oder Zauber-Slots sind komplett rausgeflogen. Doch ungezügelt eure Psioniker herumzaubern zu lassen, wäre trotzdem unklug. Diese Magier des 40k-Universums greifen immerhin auf den anfangs erwähnten Warp zu. Und das kann zu ... nun ja, unvorhersehbaren Turbulenzen führen. Je häufiger ein Psioniker im Kampf auf den Warp zugreift, umso eher kann dabei etwas schiefgehen. Laut Gusev kann dies ganz unterschiedliche Effekte zur Folge haben. Mal ist der Boden plötzlich vereist, manchmal flutscht aber auch ein waschechter Dämon aus einem Dimensionsriss.

Heroische Taten und verzweifelte Maßnahmen

Sollten derartige Wendungen eure Helden-Party in Bedrängnis bringen, lohnt sich eventuell ein Blick auf die Momentummechanik. Im Verlauf eines Kampfes kann eure Kampfgruppe stetig Schwung gewinnen. Wenn sie in der Überzahl ist zum Beispiel, die Moral steigt oder Feinde das Zeitliche segnen. Stirbt ein Mitglied eurer Gruppe, sinkt das Momentum. Habt ihr ausreichend Momentum, könnt ihr mit einem Charakter eine heroische Tat ausführen. Die bestehen immer aus einem sofortigen Effekt sowie einem langfristigen Buff. Im Kampf gegen die Drukhari feuert eine Schmugglerin auf diese Weise ein Trommelfeuer aus ihrem Gewehr, das mehrere Feinde trifft und kritischen Schaden anrichten kann. Das gleiche Gewehr wird dadurch außerdem bis zum Ende des Kampfes verstärkt.

Solche Aktionen stehen aber eben nur offen, wenn ihr im Kampf ohnehin gerade den Feind nass macht. Doch es gibt ein Gegenstück. Solltet ihr heftig die Rüstung eingedellt bekommen, kann auch niedrige Moral besondere Fähigkeiten freischalten. Nur heißen diese dann passenderweise »verzweifelte Maßnahmen«. Der entscheidende Unterschied: Diese Maßnahmen kommen mit einem Preis. So kann die Schmugglerin im Falle einer verzweifelten Maßnahme ebenfalls großen Schaden anrichten, nur geht danach ihr Gewehr bis zum Ende des Kampfes



Die Umgebungen von Rogue Trader sind jetzt komplett mit einem Raster unterlegt. Außerdem gibt es für Fernkämpfer eine Deckungsmechanik.



Die Drukhari hetzen dem Rogue Trader eine Khymera auf den Hals, die in zwei Dimensionen existiert.



Je mehr wir einem Feind zusetzen, um so schneller füllt sich der Momentumbalken der ganzen Party.

in die Brüche. Während heroische Taten einen Kampf möglichst schnell zu Ende bringen, sollen die verzweifelten Maßnahmen ein verloren geglaubtes Gefecht noch wen-

den können, aber danach muss man sich eben immer noch anstrengen. Ob das Spaß bereitet und für Spannung sorgt, weiß ich aber erst, wenn ich selbst reinspielen kann.



Zugänglichkeit statt Regelwust

Ihr seht: Die Kämpfe von Rogue Trader funktionieren völlig anders als noch bei Pathfinder. Owlcat hofft vor allem, mit diesem neuen System RPG-Anfänger besser in ihr Spiel einzuführen. Das zeigt sich auch daran, wie das neue Klassensystem funktioniert. Pathfinder ist berühmt und berüchtigt für seinen gewaltigen Charaktereditor. Wer ein neues Spiel beginnt, hat hier direkt die Wahl aus dutzenden Charakterklassen. Viele davon unterscheiden sich extrem voneinander. Genau das macht dieses Rollenspiel so spannend, aber eben auch überwältigend komplex. Rogue Trader soll uns etwas zärtlicher in seine Welt entlassen.

Dabei ist dem Studio wichtig zu betonen, dass man nicht plane, den Anspruch zurückzuschrauben. Aber eben ein System sucht, das uns kein 200-Seiten-Regelbuch an den Kopf wirft. Im Grunde haben wir bei der Erstellung unseres Rogue Traders deshalb anfänglich nur die Wahl aus vier Karrierepfaden: Adept (Magie), Kämpfer (Nahkampf), Soldat (Fernkampf) oder Anführer (Support). Klingt nicht nach viel Varianz. Gusev betont jedoch mit Nachdruck, dass kein Spielercharakter einem anderen ähneln solle. Immerhin wird jede Karriere im Verlauf des Spiels immer weiter spezialisiert, und der Hintergrund des Rogue Traders wirkt sich zusätzlich auf die Auswahl an Fähigkeiten aus. Ein Begleiter steht etwa im Dienste der Inquisition und beginnt seine Laufbahn als Kämpfer. Das bedeutet fürs Erste nur, dass er sich im Nahkampf auskennt. Von dort stehen ihm weitere Möglichkeiten offen. Im Falle dieses Inquisitors hat er sich für eine Karriere als Assassine entschieden und ist damit auf Schaden gegen Einzelne spezialisiert.



Auch wenn Begleiter anderen Rassen angehören, könnt ihr selbst immer nur einen Menschen erstellen.



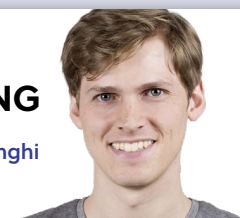
Steht eure Party solchen Kanonen gegenüber, ist es ratsam, Deckung zu suchen und aus der Ferne anzugreifen.

Anders und doch gleich

Im Übrigen ist der Inquisitor ein gutes Beispiel dafür, dass Rogue Trader euch großen Einfluss auf die Geschichte und eure Begleiter nehmen lässt. Als Inquisitor ist er eigentlich dem Imperium unterstellt und handelt komplett in dessen Sinne. Wir können jedoch im Verlauf versuchen, ihn vom Glauben abfallen zu lassen oder zumindest zum Nachdenken zu bringen. Denn ja, Rogue Trader unterscheidet sich in vielen Bereichen sehr von Pathfinder. Und das ist gut, denn gerade den Kämpfen täte es gut, wenn Owlcat sich öfter von der Pen&Paper-Vorlage lösen würde und dafür einem System den Vorzug gibt, das besser zu einem Computerspiel passt. Das ist immerhin auch die ganz große Stärke von Divinity: Original Sin 2 gewesen. Gleichzeitig mache ich mir keine Sorgen, dass Rogue Trader die wichtigsten Aspekte der Owlcat-Spiele aus dem Blick verliert. Und das sind eben Spieltiefe und das Erzählen. Beweisen kann ich diese These noch nicht, aber nach der Präsentation bin ich richtig gespannt auf dieses Rollenspiel. Und das, obwohl Warhammer 40k ganz unten auf meiner Liste der Wunschscenarien steht. Nur ist das Szenario bei Spielen von Owlcat letztlich gar nicht so wichtig. Solange das Team so passioniert bleibt wie bisher. Und wenn mir das Gespräch mit Alex Gusev etwas gezeigt hat, dann, dass es auch dieses Mal daran nicht mangelt. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Die Menschen, die bei Owlcat arbeiten, sind enorm liebenswerte Nerds. Schon Pathfinder hat gezeigt, mit wie viel Leidenschaft dieses Team immer wieder versucht, seine Faszination für Rollenspiele als PC-Spiel Ausdruck zu verleihen. Und genau diese Leidenschaft ist es jetzt, die mir Hoffnung für Rogue Trader macht. Denn selbst wenn ich beim Anblick einer fliegenden Kriegszitadelle der Inquisition oder Marines in mit Totenköpfen übersäten Plattenpanzern selten etwas fühle, ist das bei den Leuten hinter Rogue Trader anders. Das sind Menschen, die sich wirklich unglaublich viel mit dieser Welt beschäftigen und jetzt probieren, ihre Vision eines guten Rollenspiels in einem ihrer liebsten Universen auszuleben. Das garantiert sicherlich nicht automatisch ein gutes Spiel, aber es ist die gleiche Passion, die schon bei Pathfinder an jeder Ecke zu spüren war. Ich freue mich auf jeden Fall auf Rogue Trader. Eventuell gelingt es dem Team sogar, mit dem neuen Fokus auf rundenbasierten Kampf einige Schwächen der Pathfinder-Teile noch abzumildern. Ich persönlich habe ohnehin in den meisten Fällen auf die Echtzeit mit Pause verzichtet.