

## Pathfinder: Kingmaker

# EIN KÖNIGLICHES RPG?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nival** Entwickler: **Owlcat Games** Termin: **August 2018**

**Owlcat Games will das komplette Kingmaker-Abenteuer des Pathfinder-Regelwerks als PC-Rollenspiel bringen. Wir haben mit Narrative Designer Chris Avellone über Storytelling und Beziehungen geredet.**

Von Benjamin Danneberg

Altmodische Rollenspiele sind wieder in Mode. Jene komplexen Monsterspiele, die uns viele Dutzend Stunden vor den Monitor fesseln, mit Charakteren mitfiebern und gegen Bosse der Drachen- oder gar Gottklasse antreten lassen, sind in unserer eher auf kurzweilige Unterhaltung getrimmten Zeit

wieder erfolgreich. Einen nicht unerheblichen Anteil am Revival isometrischer Rollenspiele hat dabei Obsidian Entertainment, die mit Pillars of Eternity und Tyranny in den letzten beiden Jahren gleich zwei dicke Rollenspiel-Bretter ablieferten.

Einer der Gründer von Obsidian Entertainment ist Gamedesigner und Autor Chris Avellone. An Pillars of Eternity arbeitete er als Narrative Designer, vorher hatte er unter anderem schon die Hände bei Alpha Protocol, Neverwinter Nights 2 und Fallout: Las Vegas im Spiel. Unter Rollenspiel-Experten besonders bekannt ist eines seiner ersten großen Spiele: Planescape Torment. Nach seinem Weggang von Obsidian Entertainment 2015 wurde zuerst seine Mitarbeit am

zweiten Teil von Divinity: Original Sin bekannt. Doch derzeit arbeitet er an einem weiteren interessanten Projekt. Pathfinder: Kingmaker ist ein Abenteuer aus dem Dungeons&Dragons-ähnlichen Pen&Paper-System Pathfinder, das vom russischen Studio Owlcat Games entwickelt wird. Eine Kickstarter-Kampagne brachte im Juni 2017 nahezu eine Million Dollar ein, die Veröffentlichung ist für August 2018 geplant.

Wir haben uns Chris Avellone geschnappt, um mit ihm über das Spiel zu reden, vor allem aber auch über die Schwierigkeiten und Herausforderungen von Charakterdesign und Storytelling. Außerdem haben wir uns in die Demo des Spiels gestürzt und nach der Antwort auf die Frage gesucht, warum wir



Der Kleriker spricht seinen Kampfsegen und Rollenspiel-Veteranen sind sofort in ihrem Element.



Wie sich unsere Gesinnung, unser Charakter verändert, können wir genau nachvollziehen.



ein Spiel spielen sollten, das in weiten Teilen schon lange existiert und das wir vielleicht schon in seiner Pen&Paper-Ausführung erlebt haben.

### Die Herausforderung der Regentschaft

Pathfinder ist ein Pen&Paper-Rollenspiel, das mit Anpassungen auf dem Regelwerk von Dungeons&Dragons 3.5 basiert. Allerdings spielt man darin nicht in den Vergessenen Reichen, den Forgotten Realms (Schauplatz etwa von Baldur's Gate), sondern auf dem Planeten Golarion. In den River Kingdoms finden wir dort die Stolen Lands, ein umkämpftes Niemandsland, über das keines der angrenzenden Reiche jemals wirklich Herr werden konnte.

Bis jetzt. Als neuer Herrscher über eine kleine Baronie der Stolen Lands kommt uns die Aufgabe zu, nicht nur das junge, zerbrechliche Reich zu verteidigen, sondern es überhaupt erst aufzubauen. Das ist auch der Grund, warum sich Entwickler Owlcat Games dazu entschlossen hat, den Abenteuerpfad Kingmaker als Grundlage zu nutzen: Die Entwickler wollen so Open-World-Elemente ins Spiel bringen und uns mehr Kontrolle darüber verleihen, wie und in welchem Tempo unsere Geschichte verläuft. Dieses Setting bietet nicht bloß den üblichen Pfad des Abenteurers, sondern eben auch die Herausforderungen eines Herrschers: die Fallstricke der Diplomatie, Krieg und Frieden sowie die Bedürfnisse der Untertanen. Unser Königreich können wir erweitern: 14 Regionen dürfen wir uns einverleiben, mehr als 100 Projekte im Königreich verwirklichen und 300 unterschiedliche, teils zufällige Events innerhalb unserer Herrschaft erleben.

Das Ganze spielt sich in den vollen sechs Teilen des Pen&Paper-Abenteurers ab. »Es gibt eine große Geschichte«, erzählt uns Avellone. »Jedes der Module ist ein Kapitel, das in der Regel auf ein bestimmtes Element



Barbecue mit Bandit: Die Effekte sehen schon in der Alphaversion hervorragend aus.

oder eine spezielle Gefahr fokussiert ist, aber gleichermaßen mit der großen Geschichte zusammenhängt.« Wir spielen also nur eine Vorlage nach? Wieso sollten Pen&Paper-Veteranen den Kingmaker-Pfad am PC erneut spielen wollen?

Die Antwort liegt in den Charakteren, sagt Avellone. »Was macht ein Pen&Paper-Abenteuer wirklich aus? Die Spieler am Tisch. In einem Computerspiel sind diese Spieler du und deine Begleiter. Alle können eigene Geschichten mitbringen, die in den Plot eingewoben werden. Je nachdem mit wem du reist, kann das Abenteuer plötzlich nicht mehr nur eine, sondern mehrere Geschichten haben, basierend darauf, welche Verbündeten du dir gesucht und welche Entscheidungen du getroffen hast.« Es wird klar, warum Owlcat Games sich zu diesem Zweck gerade Avellone ausgesucht hat, der sich vor allem mit Charakterdesign einen Namen gemacht hat. Die Kingmaker-Story mag bereits existieren, die Charaktere und ihre Abenteuer geben dem Team jedoch Freiheiten bei der Ausgestaltung.

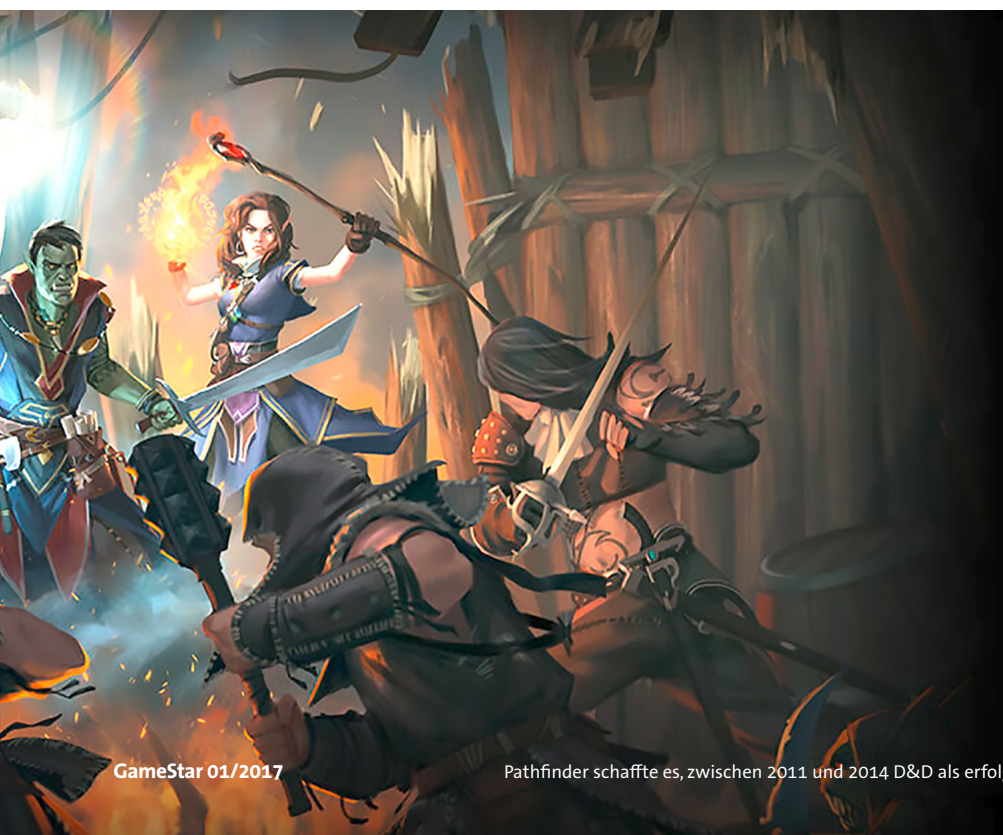
»Wir verwenden den Kingmaker Abenteuerpfad als Grundlage und entwerfen darauf aufbauend größere Handlungsbögen für einzelne Bereiche und NPCs«, führt Avellone weiter aus. »Basierend auf dem zugrundeliegenden Material fügen wir weitere Inhalte hinzu. Manche Charaktere werden im Pfad nur am Rande erwähnt. Das gibt uns die Möglichkeit, sie auszuarbeiten und darüber weitere Elemente einzubringen, die eine Vorahnung auf die kommenden Ereignisse liefern. Und wir bringen natürlich Begleiter mit ihren eigenen Handlungsbögen ins Spiel, was gleichbedeutend ist mit dem Hinzufügen mehrerer paralleler Geschichten zu einem Computerspiel.«

### Die richtigen Entscheidungen

Sowohl was den Umgang mit anderen Charakteren als auch potenziellen Begleitern angeht – Pathfinder: Kingmaker wird uns ganz in der Tradition von Baldur's Gate und Pillars of Eternity viele Entscheidungen abverlangen. Beispielsweise werden wir in unserer Rolle als Baron mit einem Mann konfrontiert, der keinen Tribut zahlen will, weil bei seiner Tributpflicht ein Konflikt mit einem angrenzenden Reich besteht. Versuchen wir uns erst einmal schlauzumachen und mit dem anderen Reich in Kontakt zu treten, oder sperren wir den Kerl ein und holen uns den Tribut mit Gewalt?

»Es kann schon etwas nervenaufreibend sein, Recht zu sprechen über Kriminelle oder Bürger mit ihren ganz eigenen Zwangslagen«, konstatiert Avellone. »Das ist aber nur eine der Facetten einer Herrschaft, mit denen du leben musst – und mit dem ganzen Rest leben zu müssen, kann mindestens genauso schwierig sein. Früh im Spiel habe ich mal eine Entscheidung darüber getroffen, Wachen in meiner Baronie zu stationieren, um sie vor Räuberbanden zu beschützen. Ich habe das sehr bereut und mir geschworen, zukünftig besser über die Konsequenzen nachzudenken.«

Entscheidungen sind aber oft eine Schwäche von Spielen. Oft sind die Auswirkungen nebensächlich oder gänzlich belanglos. Gern halten Nebenfiguren dafür her, die





Als Baron eines kleinen Königreiches in den Stolen Lands müssen wir weise regieren.

Auswirkungen verschiedener Entscheidungen plakativ zu demonstrieren – im Gesamtbild macht unsere Entscheidungsgewalt aber keinen echten Unterschied. Nun ist auch für Pathfinder: Kingmaker nicht anzunehmen, dass wir die Geschichte verändern können, die steht fest. Aber wie sieht es mit den Entscheidungen aus, die wir für unser Reich treffen? Wie viel Einfluss werden wir auf einzelne Charaktere nehmen können?

Chris Avellone antwortet: »Es wird verschiedene Gelegenheiten geben, in denen du deine Konversationsfähigkeiten dazu benutzen kannst, die psychologischen Schwächen von Feinden gegen sie auszuspielen.« Eine solche Situation habe er bereits früher gespoilert: Darin ging es darum, wie man zwei Gegner so lange bequatscht, bis sie sich gegenseitig umbringen. Das bietet viel Spielraum für (mehr oder weniger grausame) Experimente – darauf soll es aber nicht

beschränkt sein, wie Avellone ausführt. »Es ist wichtig zu erwähnen, dass dein Königreich ebenfalls einen Wandel erlaubt – nicht nur in den Stolen Lands. Du bekommst viele Veränderungen zu sehen, visuelle oder systemische Anpassungen, je nachdem wie du herrschst. Im Prinzip ist dein Königreich ein Spiegel deiner Gesinnung.«

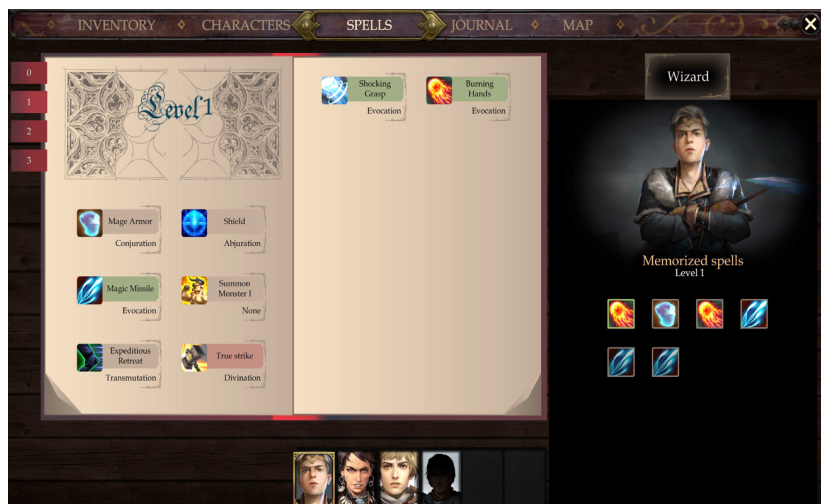
Und die kann sich ebenfalls verändern, je nachdem, wie wir uns entscheiden. Sie wird auch Auswirkungen auf unsere Gruppe haben. Fünf Begleiter dürfen wir an unsere Seite holen, jeder kommt mit eigener Geschichte und eigener Persönlichkeit. Je nachdem was wir tun, rammt uns der eine vielleicht irgendwann ein Messer in den Rücken, der andere verliebt sich hingegen in uns. Die Gesinnung unserer Mitstreiter zu ändern (so wie es in einem der größten narrativen Momente der Videospiegelgeschichte mit der Drow Viconia in Baldur's Gate 2 möglich

war), wird nicht unbedingt möglich sein. Trotzdem soll die Interaktion und die Beziehung zu den Begleitern (und auch zu anderen NPCs) viel Spieltiefe mitbringen.

#### Glaubwürdigkeit in Beziehungsfragen

»Wird es eine gewisse Komplexität bei der Ausgestaltung von Beziehungen geben?«, fragt Avellone und antwortet selbst: »Sicher. Wird etwas von Bedeutung als Ergebnis näherer Beschäftigung mit einer Beziehung geschehen? Auf jeden Fall.« Details wollte er nicht nennen, aber bei dem Pathfinder-Projekt von Owlcat Games gelte es, Oberflächlichkeit tunlichst zu vermeiden. Eine beliebte Falle für eine platte Erzählung sind Romanzen. Wie will Avellone dafür sorgen, dass Romanzen etwas bedeuten und nicht aufgesetzt wirken?

»Um eine Beziehung natürlich wirken zu lassen, solltest du Leute in Beziehungen



Für Magier nahezu wichtiger als Essen und Trinken: Das Zauberbuch! Das übersichtliche Layout erleichtert den Zugang.



Ein ausführliches Journal lässt uns erledigte und ausstehende Aufgaben nachvollziehen.

kennen oder selbst in einer sein und dann auf die Dinge achten, die diese Beziehung glaubwürdig, überzeugend machen. Finde heraus, wie Menschen zusammenfinden. Finde heraus, warum sie streiten. Finde heraus, wie sie es schaffen, zusammenzubleiben. Finde heraus, warum sie eine Beziehung beenden. Höre genau zu, was und wie sie etwas sagen, um Freude oder Ärger beim Partner zu provozieren.« Zuzuhören ist ein gutes Rezept für Beziehungen aller Art, darüber sind sich all jene Menschen einig, die erfolgreiche Beziehungen führen.

Avellone muss aber noch auf andere Art zuhören, zusehen: »Du willst nichts machen, was es schon gibt. Entweder du machst es besser oder du gibst einer Beziehung eine ganz neue Richtung. Das benötigt viel Recherche, um das Spektrum überblicken zu können, das es bereits gibt. Im Endeffekt möchtest du einfach keine Romanze schreiben, die bloß als etwas weniger cool als die Romanze von XY in diesem oder jenem Rollenspiel bewertet wird.«

### Weltkartendynamik

Wenn wir uns nicht gerade unterhalten, lieben oder fiese Entscheidungen treffen, müssen wir uns natürlich durch die Welt prügeln. Ganz ohne Kämpfe werden wir das Spiel nämlich nicht bestehen können. Wir haben uns eine sehr frühe Alphaversion genauer angeschaut und können nicht umhin, das massive Potenzial des Titels anzuerkennen. Das Gameplay holt Veteranen sofort ab und orientiert sich teilweise an Pillars of Eternity, zumindest was die Erzählweise angeht. Texte mit beschreibenden Elementen lockern die Dialoge auf und wir haben in der Regel eine ganze Menge von Antwortmöglichkeiten. Sehr cool: Städte, Gegenden oder bestimmte Bezeichnungen werden mit einem Mouse-Over-Link versehen, der uns ein Fenster mit Informationen einblendet.

Wenn wir unterwegs sind, reisen wir über eine Weltkarte. Dabei entdecken wir neue Orte und können uns sozusagen im Vorbeireiten entscheiden, diese Gegenden zu erkunden, oder wir treffen auf unvorhergese-



Dialoge und Entscheidungen sind ein Hauptbestandteil des Spiels.

hene Ereignisse, einen klassischen Hinterhalt beispielsweise. In einem Fall mussten wir einen Händler in Not vor einem Troll-Angriff beschützen. Neben einer Belohnung (die wir uns übrigens auch gewaltsam hätten holen können) gab es neue Infos und eine neue Location auf der Karte. Auf diese Weise kommt Dynamik ins Spiel, die Weltkarte ist nicht mehr nur ein lebloses Schnellreisewerkzeug, sondern wichtiger Teil unseres Abenteuerpfades.

### Durchdacht und herrlich altmodisch

Kämpfe werden durch die Pausenfunktion übersichtlich und taktisch. Wie in Pillars of Eternity können wir unsere Begleiter von ihrer KI steuern lassen (hierfür gibt es in der Demo noch keine eigenen Einstellungsmöglichkeiten) oder wir betreiben Mikromanagement, wählen Zauber aus und schlagen mit Waffen auf Gegner ein. Wer dabei welche Aufgabe hat, entscheidet die Klasse.

Die Charaktere, die Gegenden und sogar die Menüs sind jetzt schon echte Hingucker: Detailliert, aufgeräumt und trotzdem sehr komplex. Gut mitgedacht: Viele Mouse-Over-Texte erklären Werte und Zustände ausführlich. Damit können auch Einsteiger den Zugang finden. Das führt uns zur letzten und vielleicht wichtigsten Frage: Warum sollen

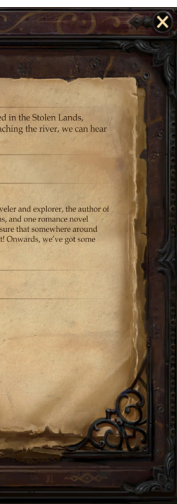
RPG-Fans Pathfinder: Kingmaker im Auge behalten, warum sollten sie es spielen? Hier lassen wir diese Frage noch Chris Avellone beantworten: »Wenn du ein Fan großartiger RPGs bist, dann wird Kingmaker dir gefallen. Es gab bereits eine großartige Geschichte und tolle Charaktere im originalen [Pen & Paper]-Abenteurpfad. Owlcat Games hat da noch einiges draufgelegt, vor allem Begleiter und ihre Geschichten. Die zusätzlichen Geschichten sind außerdem nicht einfach nur für den Spieler gedacht, sie betreffen auch politische Allianzen und Intrigen. Das geht so weit, dass Kreaturen, die in anderen Spielen bloß Kanonenfutter sind [bspw. Hügelfriesen oder Goblins], hier eine Geschichte haben. Kingmaker ist mindestens eine Stunde deiner Zeit wert. Und wenn du diese investierst, denke ich, dass du das Spiel zu Ende spielen willst.« ★



**Benjamin Danneberg**  
@Game\_Play\_Me



Mit Pathfinder bin ich in der Vergangenheit kaum in Berührung gekommen. Ich bin nun mal – Baldur's Gate ist es geschuldet – ein Kind der Vergessenen Reiche. Allerdings bin ich noch viel mehr ein großer Freund von guten RPGs. Ich behaupte manchmal ein bisschen scherzhaft, dass ich ein Klasserollenspiel riechen kann. Als ich die Demo von Pathfinder: Kingmaker spielte, war ich nach wenigen Minuten überzeugt: Das kann ein großes Ding werden. Ob es das Kunststück schafft, das Pillars of Eternity nur knapp verpasst hat, nämlich die Baldur's-Gate-Saga auf meinem persönlichen Rollenspielthron abzulösen? Das hängt vor allem von der Geschichte und den Charakteren ab. Nach allem was Chris Avellone mir erzählt hat, bin ich aber zuversichtlich, dass wir mindestens ein hervorragendes Spiel bekommen werden. Ich lehne mich mal etwas aus dem Fenster: Der Spätsommer 2018 wird für Rollenspieler golden.



Die Weltkarte verändert sich während unserer Reisen dynamisch. Zufallsbegegnungen und neue Orte werden sozusagen im Vorbeireiten aufgedeckt.