



Pathfinder: Kingmaker

... UND MORGEN EIN KÖNIG!

Genre: Rollenspiel Publisher: My.com Entwickler: Owlcat Games Termin: August 2018



Überall in der Welt soll es etwas zu entdecken geben. Und nur wer auf Erkundungstour geht und jeden Stein umdreht, schaltet das »wahre« Ende von Pathfinder: Kingmaker frei.



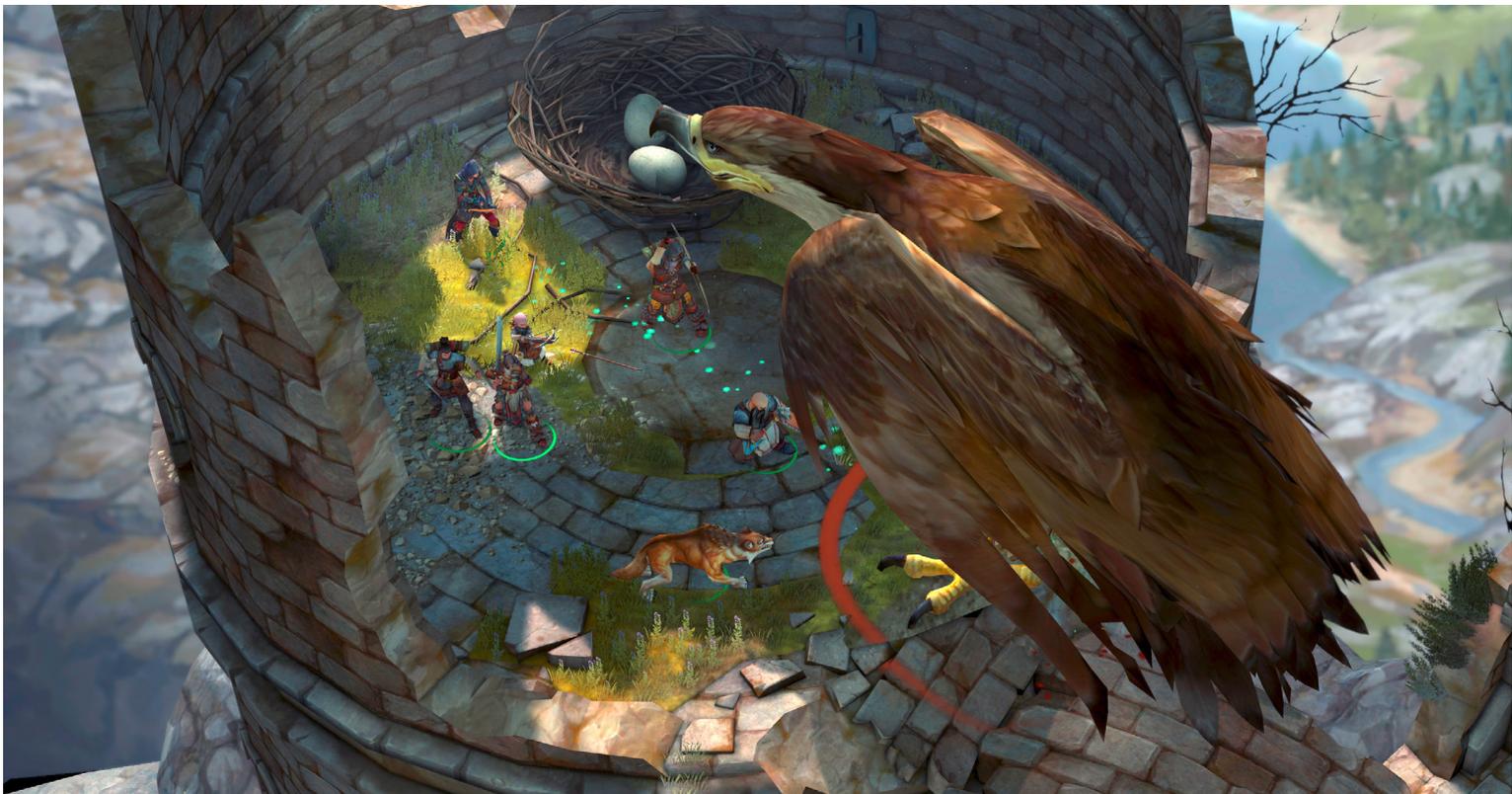
Die Taktikkämpfe laufen wie in Baldur's Gate oder Pillars of Eternity in pausierbarer Echtzeit ab.

Pathfinder: Kingmaker wird groß, vielfältig, komplex und altmodisch, die Wiedergeburt von Baldur's Gate 2 – und es ist eines der versteckten Highlights der E3 2018. Von Michael Graf

Der Charakterbildschirm! Dieser Charakterbildschirm voller Prozentwerte, Statistiken, Attribute, Icons, Klassenpfade, Fähigkeiten und Formeln ist das Erste, was ich auf der E3 von Pathfinder: Kingmaker sehe – und ich bin sofort überzeugt. Das hier ist ein Old-school-Rollenspiel, das den Begriff »Charakterssystem« ernst nimmt. Und den Begriff »Story-Entscheidungen« auch, es gibt sieben Enden, darunter ein wahres und ein geheimes. Oh, und ich kann mich selbst zum König krönen und Ministerposten verteilen und Trolle in mein Reich aufnehmen und natürlich kämpfen und Quests erledigen und Gespräche führen und moralische Gesinnungen ausleben – mit seiner Vielfalt und Größe erinnert Pathfinder: Kingmaker prompt an die Wiedergeburt von Baldur's Gate 2, den Klassiker des Oldschool-Rollenspiels. Aber Moment, alles der Reihe nach.

Pathfinder: Kingmaker basiert auf dem Pen-&Paper-Regelwerk Pathfinder, das wiederum auf der erweiterten Version der dritten Auflage von Dungeons & Dragons fußt. Zu umständlich? Dann so: Hier steckt jede Menge Rollenspiel drin. Beispielsweise individuelle Entwicklungspfade für jede Klasse (bis Maximalstufe 20), die noch dazu Mischklassen erlauben. Oder wie es die Entwickler auf der E3 ausdrücken: »Da wird es dann ein bisschen kompliziert.«

Jedes Mitglied meiner bis zu sechsköpfigen Heldengruppe hat unzählige Fähigkeiten und Zauber, Letztere muss man wie in



Ganz oben auf diesem Gipfel wartet ein Riesenadler als Bossgegner. Erkundung lohnt sich, kann aber auch, nun, tödlich sein.

D&D beim Rasten einstudieren und darf sie dann ein paar mal pro Tag einsetzen. Und diese Fähigkeiten und Zauber sind so zahlreich, dass ich pro Charakter gleich zwei Icon-Leisten damit belegen und zusätzlich Untermenüs sowie bei bestimmten Hexereien sogar nochmals weitere Minimenüs ausklappen kann. Ja, »bisschen kompliziert«.

Fähigkeiten, Fähigkeiten, Fähigkeiten

Beispielsweise hat der Kleriker wie alle magiebegabten Klassen ein Zauberbuch und darin wiederum einen kleinen Pfeil neben vielen Zaubern, mit dem ich wählen kann, ob ich statt der normalen Wirkung lieber einen generischen Heilzauber sprechen möchte. Zur Magie stößt der übliche Wust aus Krieger-, Bogenschieß- und Schurkenfähigkeiten vom Schlösser knacken bis zum Fallenentschärfen, die mal in den pausierbaren Echtzeit-Taktikkämpfen und mal außerhalb zum Einsatz kommen.

Und natürlich gibt es ein Moralsystem à la D&D, also von »rechtschaffen gut« bis »chaotisch böse«; durch entsprechende Entscheidungen kann mein Charakter seine anfangs festgelegte Gesinnung allmählich ändern. Beispielsweise stößt er in einem finsternen Wald auf einen uralten, mächtigen Worg, einen Riesenwolf. Der schnabuliert mit Vorliebe unschuldige Kobolde, die ich nun zu ihm locken kann. Klar, das ist böse. Oder ich mache den Köter einen Kopf kürzer, was aber in einem harten Kampf mündet. Die Guten haben es immer so schwer!

Je nach meiner Gesinnung stehen mir dann wiederum bei Quests andere Vorgehensweisen und Dialogoptionen offen. Natürlich verlassen Charaktere meine Gruppe, wenn ihnen mein Vorgehen zu sehr gegen den Gesinnungsstrich geht. Und natürlich hängen auch die sieben Story-Enden zum

Teil von der Moral ab, so muss das in einem RPG sein. Und dennoch kratze ich hier erst an der Oberfläche, in Pathfinder: Kingmaker steckt noch so viel mehr, allein schon die Sache mit dem eigenen Königreich.

Heute ein Baron, morgen ein König

Die 40 Stunden lange Haupthandlung (80 Stunden soll man insgesamt mit allen Nebenquests benötigen) ist in Kapitel unterteilt, schon im zweiten wird meinem Helden eine Baronie verliehen, über die er fortan herrscht. Das passiert auf einer speziellen Strategiekarte, auf der ich erst mal meinen bis zu zehnköpfigen Regierungsrat forme – und zwar aus meinen Begleitern, die jeweils andere Stärken und Schwächen haben und sich auf Posten verteilen lassen, sozusagen die Ministerien meines Reiches.

Der Barbar Regongar etwa ist kampferfahren, aber auch ein Hitzkopf. Eignet er sich

wirklich als oberster Heerführer? Sollte ich die freundliche Octavia zur Regentin befördern, die beim Volk beliebt, aber allzu friedfertig ist? Oder übernimmt die rechtschaffene Valerie den Job, die jedoch List und Betrug scheut, was in der Politik leider manchmal zum Nachteil gereicht. Wäre also am Ende ein böser Regent besser, der mit harter Hand herrscht?

Die Ratsmitglieder sitzen nicht nur in der Hauptstadt herum, sondern müssen sich bestimmter Aufgaben annehmen, die als Spielkarten auf der Strategiekarte erscheinen. Ein Trollangriff? Ich schicke den General. Ein Zwist zwischen Händlern und armen Leuten? Das kann die Regentin entscheiden. All das wirkt sich aufs Wohlergehen meines Reiches aus, das ich an Zahlenwerten ablesen kann. Eine erteilte Aufgabe dauert einige Tage, während derer der Charakter »blockiert« ist – aber nur im Strategiemodus, auf



Welche Geheimnisse verbirgt wohl dieses Banditenlager?

Abenteuer kann ich ihn oder sie trotzdem mitnehmen. Denn die sind wichtig, um meine bescheidene Baronie schrittweise zum Königreich zu erweitern. Wenn ich in angrenzenden Regionen zentrale Story-Quests erledige oder anderweitig Eindruck schinde, schließen sich die Ländereien meinem Reich an und lassen es wachsen. Das wiederum vergrößert nicht nur den Regierungsrat, sondern schaltet auch spezielle Quests frei.

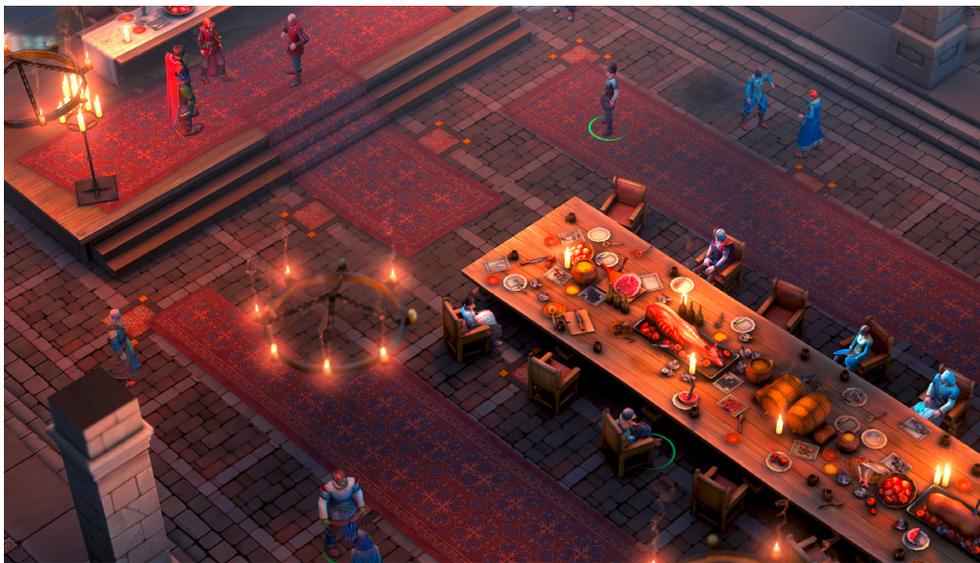
Beispielsweise könnte die Schmiede eines legendären Handwerkers in meinen Einflussbereich geraten, der seinen Lehnherr um einen Gefallen bittet. Vielleicht braucht er Rohstoffe oder wird von Banditen bedroht. Wenn ich alles erledige, was er verlangt, schmiedet er mir ein mächtiges, legendäres Schwert, das ich fortan in Kämpfen schwingen darf. Fantastisch.

Aufstand der Trolle

Und das war nur der Strategiemodus. Die eigentliche Spielwelt von Pathfinder: Kingmaker besteht erst mal aus einer zweidimensionalen Reisekarte, über die ich meine Gruppe entlang von Straßen bewege (ja, es gibt auch Zufallskämpfe) und dabei Schauplätze aufstöbere: Dörfer, Wälder, Hügel und so weiter. Die kann ich dann betreten, und das Spiel schaltet in die klassische Iso-Perspektive à la Baldur's Gate. Die Welt ist also nicht durchgehend, sondern in Einzelgebiete unterteilt. Klein ist sie trotzdem nicht.

Auf der E3 demonstrieren die Entwickler die Größe der Areale, alleine die Erkundung eines Waldes soll rund eine Stunde in Anspruch nehmen, wenn man alle Geheimnisse entdecken und Aufgaben erfüllen will (siehe der erwähnte Worg). In größeren Schauplätzen wie einem mehrstöckigen Troll-Dungeon könne man sogar locker drei Stunden zubringen, heißt es, zumal hier uralte Artefakte versteckt seien, die man finden und im Rahmen von Quests reparieren kann. Etwa ein mächtiger Helm. 80 Stunden Spielzeit kommen nicht aus dem Nichts.

Da wartet auch eine Entscheidung. Im Verlauf des zweiten Kapitels findet man heraus,



So ein Thronsaal hat was – gut, dass man in Kingmaker selbst zum König werden kann.

dass die großen, dummen Trolle und die kleinen, dummen Kobolde ein Königreich gründen wollen und deshalb aggressiv expandieren. Noch dazu scheinen Trolle, die bislang allergisch auf Gift und Feuer reagierten, plötzlich hitzeresistent zu sein.

Entscheidungen und Enden

Die Frage lautet: Wie geht man damit um? Knüpelt man die Grünlinge nieder? Oder nimmt man sie als weiser Herrscher ins eigene Reich auf? Letzteres brächte kräftige Trollsoldaten fürs Heer, würde aber die Bevölkerung verunsichern. So sind alle Spielerebenen miteinander verknüpft, das Königreich und meine Story-Entscheidungen im Isometrie-Modus interagieren miteinander, nach dem eigentlichen Ende soll sogar ein Epilog erzählen, wie sich meine Abenteuer auf die Welt ausgewirkt haben.

Und überhaupt: die sieben Enden. Eines davon, so die Entwickler, sei das »wahre« Ende, wie sie es sich selbst für ihre Geschichte vorstellen. Um es freizuschalten, muss man allerdings sehr aufmerksam spielen, viel lesen und sich Zusammenhänge selbst zusammenreimen. Nur wer enträtselt,

was wirklich vorgeht, hat das wahre Ende verdient. Und dann wäre da noch das geheime Ende, über das die Entwickler nichts verraten. Wie wendungsreich die Handlung letztlich wird, kann ich nach der E3-Demo freilich noch nicht einschätzen, aber immerhin schreibt Chris Avellone daran mit, der auch an Baldur's Gate, Fallout 2, Fallout: New Vegas, Neverwinter Nights 2 und Pillars of Eternity mitgewirkt hat. Es könnte schlimmere Vorzeichen geben. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Auch wenn seine Kämpfe gefällig animiert und seine Schauplätze schön gezeichnet sind, entfaltet Pathfinder: Kingmaker natürlich nicht den Staunfaktor eines Cyberpunk 2077. Zumindest nicht auf den ersten Blick. Aber wenn die Entwickler zeigen und erzählen, was sie alles vorhaben, was alles drinstecken soll in diesem Rollenspiel, dann muss ich unweigerlich an Baldur's Gate 2 denken. Für unsere jüngeren Leser: Wer an Baldur's Gate 2 denkt, denkt an das wahrscheinlich beste Rollenspiel aller Zeiten.

Nur eines hat mich an der E3-Demo etwas gestört: Ich würde gerne weiter herauszoomen, die Kamera hängt arg nah am Kampfgeschehen. Sei's drum, wenn es den Entwicklern gelingt, die strategische Ebene und das eigentliche Abenteuer gut zu verzahnen, wenn sich meine Quest-Entscheidungen wirklich aufs ganze Königreich auswirken, und wenn sie das dann noch mit einer packenden Story verbinden, dann wird Pathfinder: Kingmaker ein verdammt großes Rollenspiel.

Klar, das sind viele »Wenns«, aber Pillars of Eternity 2 hat die Oldschool-Messlatte dieses Jahr ein gutes Stück hochgelegt. Ich bin sehr gespannt, wie sich Pathfinder im Vergleich dazu schlagen wird, wenn es im August erscheint. Sein Potenzial ist jedenfalls stellar.



Nicht immer ist Kampf die Lösung, wir können Herausforderungen auch im Gespräch bewältigen.