

# Two Worlds 2

## Pirates of the Flying Fortress

Für das Addon können Sie entweder einen neuen **Helden** erstellen oder Ihren alten Recken aus dem Hauptprogramm übernehmen.

Mit **Pirates of the Flying Fortress** entführt Sie Reality Pump in ein Piraten-Addon ohne Karibik – aber mit viel Abenteuerstoff. Von Kevin Stich



Genre: Rollenspiel Publisher: Topware Interactive Entwickler: Reality Pump (Two Worlds 2, GS 01/11, 85 Punkte)  
Termin: 20.9.2011 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch, Spanisch, Italienisch, Französisch, Polnisch, Tschechisch Preis: 29 Euro

[GameStar.de/Quicklink/7512](http://GameStar.de/Quicklink/7512)

### Aktivierung

Um **Pirates of the Flying Fortress** zu spielen, müssen Sie es per Internet oder Telefon aktivieren. So lässt sich das Abenteuer auf bis zu fünf Windows-PCs und Macs installieren. Wenn Sie Aktivierungen zurücksetzen möchten, müssen Sie sich an den Zuxhez-Support wenden.

### Abstürze

Wir haben **Pirates of the Flying Fortress** auf insgesamt drei Systemen gespielt. Auf einem stürzte es regelmäßig ab und war dadurch unspielbar, außerdem hatten wir auf diesem System mit Grafikfehlern zu kämpfen. Auf den anderen beiden erlebten wir hingegen nicht einen einzigen Absturz. Weil sich die Probleme somit nicht reproduzieren ließen, werten wir nicht ab.

# W

**Two Worlds 2-Addon Pirates of the Flying Fortress** treffen wir auf die namensgebenden Freibeuter und machen am Horizont eine auf wabernden Wolken thronende Festung aus. Der Stoff, aus dem Legenden sind?

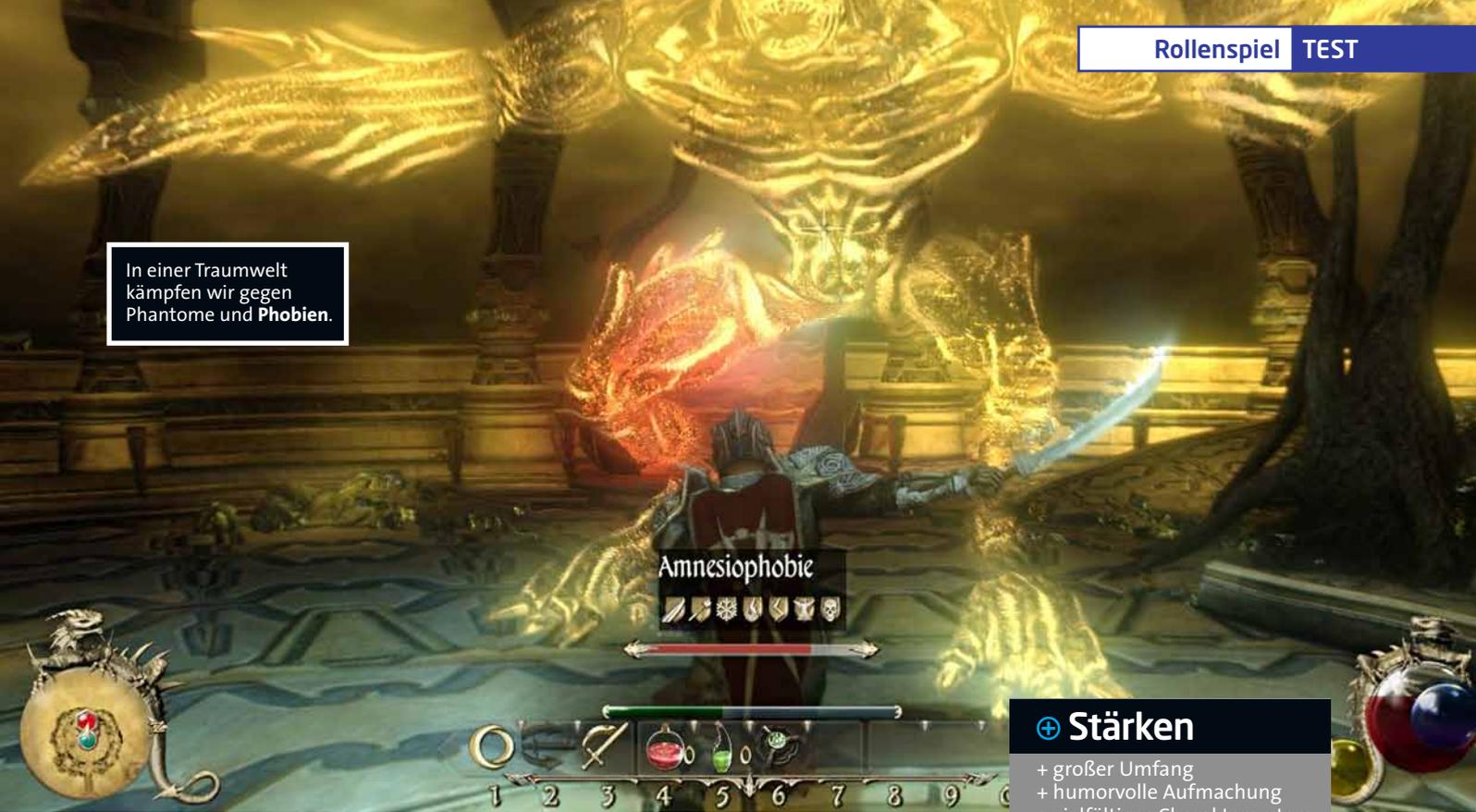
Nun, einer ist ganz sicher legendär: Captain Teal, der Schrecken der Meere und unnachgiebige Anführer einer Piraten-Crew. Zu Beginn von **Pirates of the Flying Fortress** verschlägt es uns auf ein aus mehreren Inseln bestehendes Archipel, auf dem uns die dort ankernenden Freibeuter prompt gefangen setzen. Schnell wird klar: Alles nur ein Missverständnis, der Captain hat schon von uns gehört und schickt uns auf eine Mission. Wir sollen einen Schatz finden – und eine Frau, deren Aufenthaltsort wir aber bereits ken-

as kapert Schiffe und stürzt gerne mal ab? Ein betrunkenen Pirat? Vielleicht, vor allem aber auch: ein fliegender Pirat. Im

nen. Frau und Schatz hängen zusammen, so viel sei verraten. Die Haupthandlung des rund 16 Stunden langen Addons ist gut gelungen und motiviert stets zum Weiterspielen. Mit den fulminanten Erzähl-Feuerwerken **Mass Effect 2** oder **The Witcher 2** kann die Story zwar nicht mithalten. Aber die häufigen Zwischensequenzen und die neuen, dynamisch geschnittenen Dialoge sorgen für eine filmhaftere Inszenierung als noch im Hauptprogramm – ein deutlicher Fortschritt. Durch die wechselnden Kameraperspektiven nehmen die Unterhaltungen an Fahrt auf und wirken temporeicher. Das dramaturgische Vorbild ist klar **Mass Effect**.

Apropos Fortschritt: Das Addon beginnen wir als gestandener Held (das Mindestlevel liegt bei 42), wahlweise mit einem neuen oder einem importierten Charakter. Letzteren stuft das Spiel dann automatisch auf Stufe 42 hoch, entsprechend viele Punkte dürfen wir im umfangreichen Talentbaum verteilen. Krieger, Magier, Jäger? Oder eine

In einer Traumwelt kämpfen wir gegen Phantome und Phobien.



### ➕ Stärken

- + großer Umfang
- + humorvolle Aufmachung
- + vielfältiges Charaktersystem

### ⊖ Schwächen

- mangelnde Entscheidungsfreiheit
- mäßige KI

Mischung aus allen dreien? Klassischen Rollenspielern verschafft das unveränderte Talentsystem jede Menge Raum für Experimente. Bereits verteilte Punkte können wir auf Wunsch zurücknehmen, um andere Kombinationen auszuprobieren. Aber nicht in Hauptprogramm-Gebieten, dorthin dürfen wir nicht zurückkehren, die Addon-Welt ist vom Rest des Spiels abgekoppelt.

Sei's drum, schließlich hat auch **Pirates of the Flying Fortress** jede Menge Abenteuer zu bieten. Das Addon erbt die vielseitigen Quests und den humorvollen Grundton des Hauptprogramms. So verkuppeln wir etwa den versoffenen Quartiermeister Billy mit einem geschlechtsumgewandelten Elfen, besuchen eine stilvoll aufgemachte Untoten-Disko oder besorgen für einen grimmigen Piraten ein blaues Seidenkleid. Betont wird diese nicht ganz bierernste Grundstimmung zusätzlich von unserem sympathischen Helden, der mit einigem Witz in den professionell gesprochenen Dialogen auftritt. Ein Makel ist hingegen die eingeschränkte

Entscheidungsfreiheit, fast alle Aufgaben verlaufen streng linear. Kein Vergleich zum Hauptprogramm, wo meist mindestens zwei Möglichkeiten zur Wahl stehen. Das ist besonders ärgerlich, weil die Quests zum Teil suggerieren, dass wir eine Wahl hätten. Zum Beispiel erledigen wir an einer Stelle eine Menge Laubarbeit für einen Geist, während der nichts anderes macht, als untätig herumzustehen. «Kümmer dich doch selbst drum!», können wir sinngemäß zwar sagen, kommen aber dann doch nicht umhin, die Aufgaben für ihn zu erledigen – nervig! Auch die drei angekündigten Enden entpuppen sich als Augenwischerei: Zwei der Abschlussfilmchen variieren nur in einigen Aspekten, die dritte unterscheidet sich zwar etwas stärker, macht aber auch nichts fundamental anders.

Vor das Ende hat Reality Pump aber erstmal das Abenteuer gesetzt, als dessen Dreh- und Angelpunkt Teals Piratenschiff dient. Nützliche, aber gerade nicht benötigte Gegenstände lagern wir in einer Truhe an Deck. Im Inneren des Kahns würfeln wir gegen die

Besatzung, plaudern mit dem Quartiermeister oder hören dem Schiffsmaskottchen, einem Papagei, zu, der gerne mal Aussprüche von zweifelhaftem Niveau von sich gibt.

## Saufnase sucht Elfe

Die Spielwelt besteht aus vier größeren und fünf kleineren Inseln. Anders als in **Two Worlds 2** bieten die allerdings keine unterschiedlichen Klimazonen. Anstatt durch Savannen, Dschungel und eine Vulkanlandschaft zu stapfen, bewegen wir uns überwiegend durch mitteleuropäisch anmutende, baumbestandene, grüne Landschaften. Die Abwechslung kommt dabei trotzdem nicht zu kurz. So besuchen wir etwa einen Friedhof, prügeln uns durch

## Neue Feinde

Die Inseln von **Pirates of the Flying Fortress** werden auch von neuen Feinden bevölkert. Drei davon stellen wir hier vor.



Die orkähnlichen **Olorums** bilden meist Gruppen aus Magiern sowie Nah- und Fernkämpfern. Zur Verstärkung haben sie oft auch noch hundartige Gobbler dabei.



Lieber Abstand wahren! Diesen **Zygophylla** beschießen wir mit einer Armbrust. So vermeiden wir es, vergiftet zu werden. Das würde wertvolle Lebenspunkte kosten.



**Ublarions** treiben sich bevorzugt an Stränden herum und treten in der Regel in Gruppen auf. Am besten kriegen Sie die Übelwichte mit einer scharfen Klinge klein.

Beim Kampf gegen den Basilisken hetzt uns das Ungetüm immer wieder Schergen auf den Hals.



**Wunderbare Atmosphäre**

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de

Dichtes, hohes Gras, Laubwälder, in denen sich kleine Ansammlungen schiefer Holzhütten finden und jede Menge Abenteuer. Mir bietet das Addon alles, was ich will: eine hübsche, offene Spielwelt mit einer dichten Stimmung, schöne, teils absurde Quests und interessante Charaktere. Ich könnte das zu hektische Kampfsystem bemängeln oder die nicht wirklich vorhandene Entscheidungsfreiheit. Will ich aber nicht. Lieber bringe ich noch ein paar Stunden in Anta-loor, weil es so viel zu entdecken gibt.

Dungeons und irren gar durch eine surreale Traumwelt – wo wir die Savanne, den Dschungel, nicht aber die Vulkanlandschaft wiedersehen. Die Spielwelt ist dabei offener als im Hauptprogramm, künstliche Grenzen, die wir erst durch absolvierte Quests aus dem Weg räumen, gibt es zwar, aber nur im

nen wir hin und her reisen. Zudem haben wir portable Wegpunkte im Gepäck, die wir bei Bedarf platzieren und wieder einsammeln. Das Inventar wurde zudem deutlich verbessert, auf Wunsch können wir die Größe der Gegenstandssymbole verringern. Das Ergebnis ist ein deutlich aufgeräumteres und übersichtliches Inventar. Der neu erschienene Patch 1.3 überträgt diese Option auch in das Hauptprogramm, gut so.

es aber, schlicht auf alles draufzuhauen, was sich bewegt, bis es sich nicht mehr bewegt. Blocks und Spezialschläge sind hingegen Pflicht, auch wenn sich die Gegner-KI als ziemlich beschränkt entpuppt, die Olorums etwa laufen gerne mal planlos herum und lassen sich dann einfach von hinten umknüppeln. Insgesamt spielen sich die Kämpfe sehr hektisch.

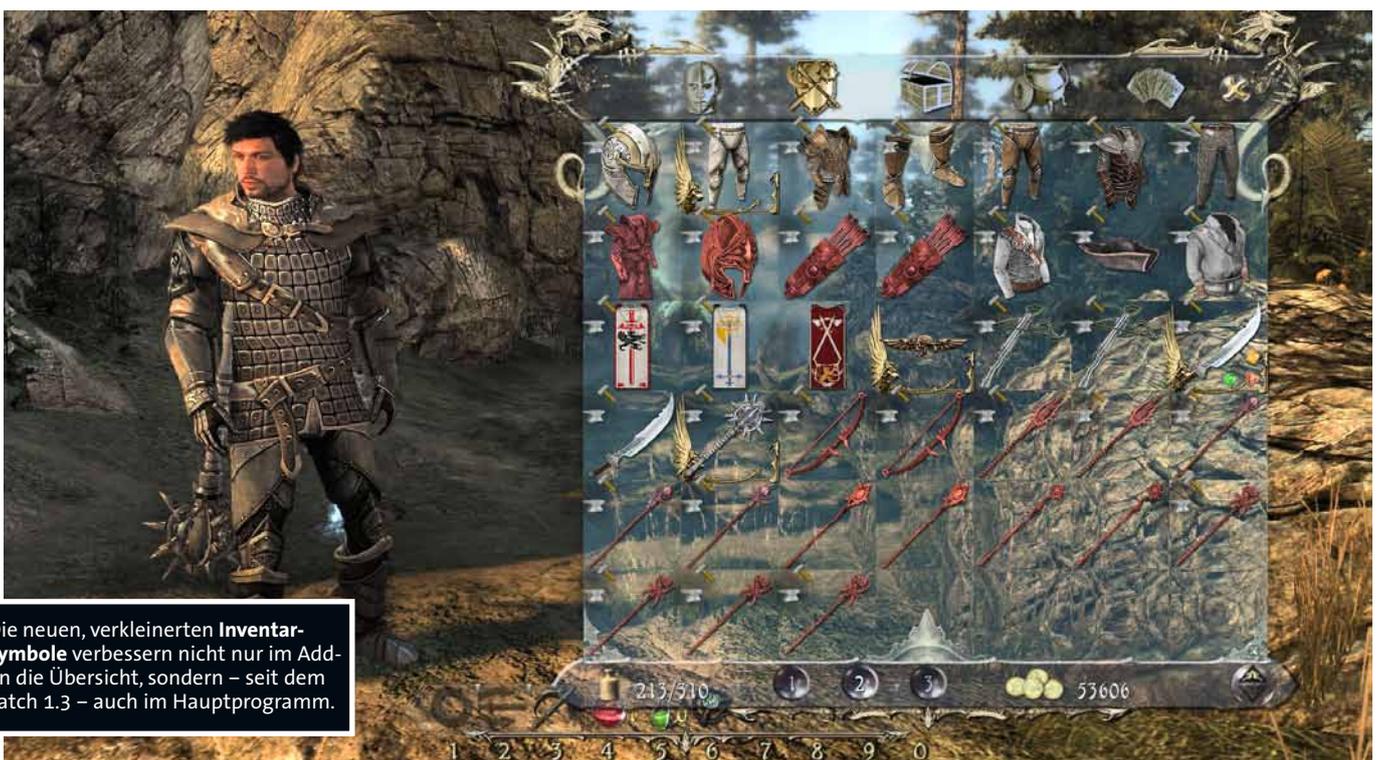
**Piraten sind in!**

Kleinen. Den Entdeckerdrang, den ein Gothic oder Risen in uns auslösen, weckt Pirates of the Flying Fortress aber nicht, dafür wirken die Areale an vielen Stellen zu austauschbar – verschenktes Potenzial.

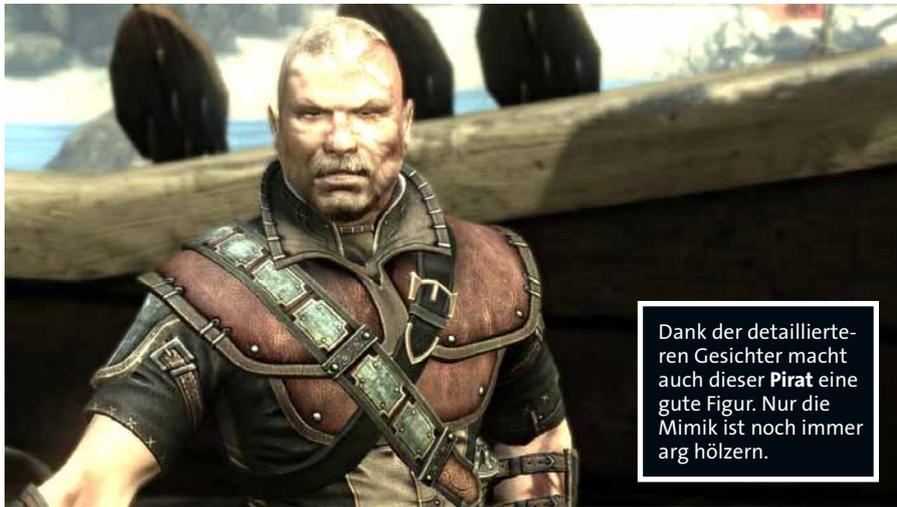
Um von Eiland zu Eiland zu gelangen, stürzen wir uns entweder in voller Montur in die Fluten, laufen dank eines Tranks über das Wasser oder schnappen uns ein Boot. Die Steuerung des Schiffs wurde vereinfacht – der Wind spielt keine große Rolle mehr. Über das Archipel verstreut sind auch wieder jede Menge Teleporter, zwischen de-

Pirates of the Flying Fortress liefert überdies zwei Dinge, die zusammengehören: neue Waffen, darunter Armbrüste, die ordentlich Schaden verursachen, aber auch lange Zeit zum Nachladen brauchen, sowie frische Monstertypen, die gleich mal als Zielscheibe herhalten müssen. Etwa Olorums, die wie ergraute Orks aussehen. Jeder Gegner reagiert unterschiedlich empfindlich auf bestimmte Schadensarten, sodass wir theoretisch darauf achten müssten, mit der richtigen Waffe (scharf oder stumpf) beziehungsweise der richtigen Magieart anzurücken. In der Praxis reicht

Dafür hat sich Reality Pump bemüht, die Bosskämpfe taktischer zu gestalten – mit durchwachsenem Erfolg. In den meisten Fällen klicken wir die optisch ansprechenden Schwergewichte weiterhin einfach tot. Ärgerlich: Beim Kampf gegen einen Basilisken hauen wir abwechselnd auf das grüne Ungetüm und seine Schergen ein. Während das Gekröse angreift, ist der Basilisk aber unsterblich. Warum? Da gibt es keine Begründung, was die Glaubwürdigkeit der Welt trübt. In dieselbe Kerbe schlägt eine weitere Designentscheidung. An einigen Stellen geht es erst weiter, wenn auch der letzte Feind am Boden liegt. Dann öffnet



Die neuen, verkleinerten Inventar-Symbole verbessern nicht nur im Addon die Übersicht, sondern – seit dem Patch 1.3 – auch im Hauptprogramm.



Dank der detaillierten Gesichter macht auch dieser Pirat eine gute Figur. Nur die Mimik ist noch immer arg hölzern.



In der Untoten-Disko herrscht schummrige Dunkelheit.

sich auf wundersame Art und Weise eine Tür oder unser Held kann plötzlich einen Hebel betätigen. Da weht ein Hauch von **Serious Sam** durchs Piraten-Abenteuer.

Grafisch ist **Pirates of The Flying Fortress** ein sehr ansprechendes Spiel. Die stimmigen Lichteffekte und die neuen, detaillierteren Gesichter gefallen uns ausgesprochen gut. Auf die Distanz verlieren die Texturen jedoch an Schärfe und sehen arg verwaschen



**Addon mit Witz**

Kevin Stich  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Mir hat **Pirates of the Flying Fortress** sehr viel Spaß gemacht. Die humorvolle Gangart abseits des Mainstreams und der sympathische Held lassen mich über die Ecken und Kanten hinwegsehen, die das Programm vom Hauptspiel erbt. Nur die zurückgeschraubte Entscheidungsfreiheit mag ich dem Addon nicht nachsehen. Der Talentbaum motiviert mich, meinen Recken genau an meine Vorstellungen anzupassen und das Upgrade-System ist eine wirklich clevere Idee, die ausgesprochen gut funktioniert und mich regelmäßig für das Einsammeln von Gegenständen belohnt. Rollenspielfans kann ich **Pirates of the Flying Fortress** definitiv empfehlen!

aus. Die neuen Wettereffekte, etwa Regen, fügen sich nahtlos in die Spielwelt ein. Noch dazu präsentiert sich **Pirates of the Flying Fortress** ziemlich bugfrei. Ein paar Problemchen gibt es dann aber doch: Sehr selten werden in Gesprächen einzelne Dialogteile nicht abgespielt, und die Kamerapositionen bei den Unterhaltungen sind nicht immer optimal gewählt. Hinzu kommen teils abgehackte Animationen während der Dialoge. Beides lässt sich aber recht gut verschmerzen. Als richtig störend hingegen empfinden wir den weißen Blendeeffekt, der beim Betreten der Außenwelt auftritt. In **Two Worlds 2** war der durchaus sinnvoll, wenn wir ein Zelt in der Savanne verlassen haben. Auf diese Weise wurde der gleißend helle Sonnenschein simuliert. Wenn wir nach der Blende aber auf einem dunklen Schiffsdeck bei Nacht stehen, rüttelt das an der Glaubwürdigkeit der Spielwelt.

Unterm Strich ist **Pirates of the Flying Fortress** dennoch ein sehr gutes, umfangreiches Addon. Die Quests sind unterhaltsam und teilweise originell, einzig die mangelnde Entscheidungsfreiheit mag man dem Programm ankreiden. Einen großen Schritt nach vorne macht das Spiel bei der Inszenierung, das Abenteuer gewinnt massiv an Filmflair und Tempo. Ansonsten erbt das Spiel die Schwächen, aber auch die Stärken des Hauptprogramms. Wer das mochte, sollte hier unbedingt zugreifen. **KES**

TERMIN 20.9.2011 PREIS 29 Euro USK ab 16 Jahren

**Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress** Rollenspiel-Addon

Publisher Topware Interactive  
 Entwickler Reality Pump  
 Sprache Deutsch, Englisch, 5 weitere  
 Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch 56 Seiten, Weltkarte  
 Kopierschutz Aktivierung

**GENRE-CHECK** ROLLENSPIEL

SPASS: »Gegen Ende etwas langatmig.«

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

**MULTIPLAYER**

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Duell (2), Kristalljagd (8), Adventure (8)  
 SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein  
 SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden  
**WERTUNG** Gut  
 »Jede Menge neuer Karten sorgen für frischen Spielspaß.«

**GRAFIK**

- ✓ detaillierte Gesichter ✓ stimmige Lichteffekte
- ✓ schöne Spielwelt ✗ auf die Distanz arg detailarm ✗ maue Zaubereffekte ✗ hölzerne Mimik ✗ nervige Blendeeffekte

7/10

**SOUND**

- ✓ passende Musik ✓ Waffengeräusche
- ✓ professionelle Sprachausgabe
- ✗ Heldensprüche beim Gebietswechsel teils unpassend

10/10

**BALANCE**

- ✓ drei Schwierigkeitsgrade ✓ Talente zurücksetzbar
- ✓ Schwierigkeitsgrad weniger schwankend
- ✗ kein Tutorial

8/10

**ATMOSPÄRE**

- ✓ stimmiges Piratensetting ✓ schrullige Charaktere
- ✓ Humor ✓ dynamisch geschnittene Dialoge
- ✗ teils unlogische Spielwelt

9/10

**BEDIENUNG**

- ✓ übersichtliches Inventar
- ✓ Quick- und Autosave
- ✗ hektisches Spielgefühl ✗ Steuerung teils unpräzise

7/10

**UMFANG**

- ✓ 16 Stunden Spielzeit ✓ viele Quests
- ✓ umfangreicher Multiplayer-Modus
- ✗ geringer Wiederspielwert

10/10

**QUESTS/HANDLUNG**

- ✓ originelle Quests
- ✓ Aufgaben führen uns durch die Spielwelt
- ✗ weniger Abwechslung als im Hauptprogramm

8/10

**CHARAKTERSYSTEM**

- ✓ freie Charakterentwicklung
- ✓ nützliche Spezialfertigkeiten
- ✓ viele Talente

9/10

**KAMPFSYSTEM**

- ✓ dynamische Action-Kämpfe
- ✓ vielfältiger Magie-Baukasten ✓ Blocken wichtig
- ✗ dumme KI ✗ teils hektische Kämpfe

7/10

**ITEMS**

- ✓ umfangreiches Upgrade-System
- ✓ neue Waffen ✓ Edelsteine können wiederverwendet werden
- ✓ massig Items

10/10

