

Pillars of Eternity

Spitzen- spiel mit Seele



GameStar
für Story



GameStar
Platin-Award

Das Rollenspiel erlöste auf Kickstarter fast vier Millionen Dollar mit dem Versprechen, das legendäre Baldur's Gate zu beerben. Entwickler Obsidian hält nicht nur Wort, sondern liefert sogar mehr, als wir zu hoffen wagten. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Obsidian** Termin: **26.3.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM-frei: **ja (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Die Lehre von der Seele ist ebenso uralt wie vielschichtig. Auch Pillars of Eternity dreht sich nun um Seelen – und soll auch selbst eine erben. Nämlich die der legendären Baldur's-Gate-Serie. Heute verbinden wir mit dem Seelenbegriff nämlich Tiefe, Antriebskraft, Persönlichkeit und Lebendigkeit. Sogar Büchern, Bildern, Filmen – und ja, auch Spielen – sprechen wir eine Seele zu, wenn sie mehr sind als ein oberflächliches Popcorn-Medium. Mit Baldur's Gate schuf Bioware vor 17 Jahren eine Saga, die Charakter, Tiefe und Persönlichkeit – also Seele – hatte und obendrein mit jedem weiteren Teil besser

wurde, die Spieler mehr in ihren Bann zog, die fesselte und verzauberte.

Obsidian Entertainment wagte 2013 den Versuch, die Tugenden der Baldur's-Gate-Saga und ihrer legendären Ableger Planescape: Torment und Icewind Dale wiederzu-erwecken. Auf Kickstarter sammelten sie fast vier Millionen Dollar, jetzt ist Pillars of Eternity endlich fertig. Und liefert weit mehr, als wir zu hoffen wagten.

Das Geschichten-Bergwerk

Die Seele ist eines der Hauptthemen von Pillars of Eternity, dessen Geschichte sich rund um den Dyrwald dreht. Dort herrscht eine düstere, traurige, teilweise grausige Stimmung. Grund sind die »Hohlgebore-

nen«, die den Landstrich seit dem Krieg der Heiligen plagen: Kinder werden ohne Seele geboren, stupide Hüllen aus Fleisch ohne Persönlichkeit. Zum Glück gibt es Wissenschaftler, die sich damit beschäftigen, die sogenannten Beseeler. Doch die nehmen es nicht immer so genau mit Ethik und Moral, einige von ihnen sind Scharlatane, andere schlicht Verbrecher, die mit Menschen und Seelen experimentieren, als seien es chemische Verbindungen. Und daher enden dieser Tage Beseeler, die bei der Bekämpfung der Hohlgeburten versagen, gern mal mit einem Strick um den Hals.

Seelen sind in Pillars of Eternity Gegenstand ständiger Wiedergeburt. Allerdings kann sich eine wiedergeborene Seele in der



Der Drache zeigte sich überhaupt nicht verhandlungsbereit und machte unsere Gruppe genüsslich platt.

Regel nicht an ihre früheren Leben erinnern. Aber manchmal kommt es eben doch dazu: Eine solche Bewusstwerdung wird »Erweckung« genannt, und sie schlägt bei unserem Hauptcharakter durch einen – so scheint es – Zufall zu. Dadurch bekommen wir die Möglichkeit, die Seelengeschichten anderer Menschen zu studieren, ja sogar mit den Seelen Verstorbener zu kommunizieren. Diese Fähigkeit raubt uns den Schlaf. Sie verunsichert uns, macht uns in Zeiten, in denen jedem Medium größtes Misstrauen entgegengebracht wird, angreifbar. Und deshalb suchen wir den Verursacher dieser Erweckung, um mehr darüber zu erfahren, um sie vielleicht wieder rückgängig zu machen. Klingt wie ein simpler Plot? Das ist nicht einmal die Oberfläche dessen, was die Reise in das Geschichten-Bergwerk mit all ihren verschachtelten Handlungsverläufen für uns bereithält.

Mit dem Bagger in die Tiefe

Chris Avellone und sein Team haben nicht bloß die Schippen gepackt und ein bisschen in der Muttererde guter Erzählkunst gebuddelt. Dialoge sind zwar abseits der Hauptquest und einiger Begleiterquests nicht vertont, und selbst wenn's mal Sprachausgabe gibt, wechseln sich vertonte und unvertonte Passagen innerhalb eines Gesprächs ab. Doch geschrieben, hach!, geschrieben sind die Texte absolut grandios. Und das gilt nicht nur für die eigentlichen Dialoge, Pillars of Eternity beschreibt auch Umgebungen, Gesichtsausdrücke oder andere atmosphärische Details, sowohl in der Welt als auch im Gespräch. Das sorgt dafür, dass unsere Fantasie angeregt wird. Anstatt zu sagen, wie schrecklich die Hohlgeburten für die Eltern im Dyrwald sind, zeigt uns eine Seelenvision eine Familie mit einem Mädchen, das ohne Seele geboren wurde. Mit Hilfe eines Beseelers wird ihr die Seele eines Hundes »implantiert« und endlich schaut sie ihren Eltern in die Augen! Doch die neue Familienfreude endet jäh, als das Mädchen ihren Bruder frisst. Der Vater bringt es nicht übers Herz, seine Tochter zu töten, und kettet sie im Stall an – nur um ihr jeden Tag Essen zu bringen, in der Hoffnung, dass sie ihn irgendwann anschaut und erkennt.

Nein, Pillars of Eternity ist kein Popcorn-Kino. Das Spiel thematisiert eine solche Bandbreite von schwergewichtigen Themen, dass uns manchmal schwindelig wird: Fragen der Moral ziehen sich durch jede Faser, durch jeden Satz des Spiels. Glaube und Religion kommen auf den Prüfstand und werden heiß diskutiert – mit allen Vor- und Nachteilen. Vertrauen und Hoffnung, Liebe und Hass sind strukturgebende Elemente einer Themenoper, die wir in dieser Form noch in keinem Spiel zuvor erlebt haben. Nein, Chris Avellone und sein Team haben



Die Details in der Welt sind erstaunlich: Das sich drehende Mühlrad mahlt richtig Korn.



Mit dünnen Informationen gehen wir in verbale oder auch gewalttätige Entscheidungsgefechte.

nicht mit simplen Schaufeln gebuddelt, um ihrem Titel Tiefe zu verleihen. Sie haben sich in einen hochmodernen Bagger gesetzt und angefangen, die Erde richtig umzugraben, aufzubrechen, das Innerste nach außen zu kehren. Dabei haben sie die grandiose Leistung erbracht, die Geschichte nicht zu einem Pardestück in Küchenphilosophie verkommen zu lassen – was bei derartig schweren Themen leicht passieren kann.

Natürlich muss man viel und gerne zu großen Teilen unvertonte Texte lesen, um all dem folgen zu können. Aber das muss man für einen guten Roman auch, in Pillars of Eternity beherrschen feinsinnige Überlegungen das erzählerische Spielfeld, werden anfangs verwir-

Wo kaufen?

Pillars of Eternity gibt es für rund 42 Euro auf Steam und (kopierschutzfrei) auf GOG.com. Zudem ist eine verpackte Version im Handel erhältlich, die ein 80 Seiten starkes Handbuch (wie früher!), den Soundtrack und ein Poster enthält, aber eine Steam-Aktivierung erfordert.

rende Handlungsfäden gesponnen, die am Ende nicht dorthin führen, wo der Spieler es gewohnt ist, wo er sich heimisch fühlt. Pillars of Eternity zwingt uns zum Nachdenken – und das sogar über uns selbst, im echten Leben. Wie es das macht? Indem es uns dazu bringt, zu entscheiden.

Ich weiß, dass ich nichts weiß

Diese Aussage, die dem griechischen Philosophen Sokrates zugeschrieben wird, taugt stellvertretend auch für unsere Rolle im Dyrwald. Denn jede der vielen Entscheidungen, die wir zu treffen haben, bewegt sich im moralischen Graubereich. Schwarz und Weiß? Das war gestern! Obsidian stellt Verständnis für Verbrecher in einer Weise her, die eine Bestrafung nahezu unmöglich erscheinen lässt. Ist der mit Menschen und Seelen experimentierende Beseeler ein Monster – oder ein dunkler Ritter, weil er versucht, den Schrecken der Hohlgeborenen aus der Welt zu schaffen? Man erkennt gewisse Parallelen zur realen Diskussion um die Genforschung.



Das Anti-Inquisition

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Endlich darf Obsidian mal zeigen, was es kann. Abgesehen vom (unterschätzten!) Alpha Protocol haben die Kalifornier bislang nur Auftragsarbeiten geklopft: Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2, Dungeon Siege 3, Fallout: New Vegas, South Park. Klar, all das waren gute Spiele. Aber zugleich war's schade, dass ein derart hochkarätig besetztes Studio, ein Studio, das immerhin von ehemaligen Fallout- und Icewind-Dale-Designern gegründet wurde – dass ein solches Studio bislang kaum die Gelegenheit bekommen hat, eigene Universen zu erschaffen. Nun kann man über Crowdfunding denken, was man will – niemand wird gezwungen, Geld in ungewisse Spieleträume zu stecken –, aber ich bin dankbar, dass Kickstarter & Co. genau das ermöglichen: Sie geben Teams die Chance, sich zu beweisen. Und Pillars of Eternity beweist vor allem eines: Altmodische Rollenspiele können immer noch super sein! Damit liefert Obsidian auch den Gegenentwurf zu seinem ehemaligen Auftraggeber: Während Bioware auf den Massenmarkt schießt und bei Dragon Age: Inquisition vermehrt auf Inszenierung, Action sowie Sammelaufgaben setzt, besinnt sich Obsidian just auf die früheren Bioware-Tugenden: denkwürdige Geschichten, packende Entscheidungen. Bitte nicht falsch verstehen, Dragon Age: Inquisition ist kein schlechtes Spiel, nicht umsonst haben es die GameStar-Leser zum besten Rollenspiel des Jahres 2014 gewählt. Aber Pillars of Eternity ist eben sein genaues Gegenteil, das Anti-Inquisition, dem ich auch gerne seine Ecken, seine Kanten, seine fehlenden Romanzen verzeihe. Weil ich's schön finde, dass es solche Rollenspiele noch gibt. Beziehungsweise wieder gibt. Denn gerade diese Vielfalt lieben wir doch an unserem Hobby.



Ist unsere Mechanik-Fähigkeit zu gering, müssen wir um Fallen herum manövrieren.

Diese Feinheiten sind es, die eine grandiose Dynamik erzeugen und uns auf diese Weise vor ganz neue emotionale Einblicke stellen. Wir waren uns so sicher, die Antworten auf einfachste moralische Fragen zu kennen – und wir sind oft mit dem Gefühl zurückgelassen worden, dass wir eigentlich überhaupt nichts wissen. Zu den vielen Entscheidungsmöglichkeiten kommt, dass sie Auswirkungen haben, die wir oftmals erst viel später oder nur in Nuancen bemerken. Lassen wir einen grausamen Fürsten an der Macht, festigen wohlmöglich seine Herrschaft noch? Oder stürzen wir ihn und überlassen das Wohl und Wehe einer ganzen Gegend anderen, die wir auch nicht besser kennen? Besorgen wir dem kleinen Dreikäsehoch, der auf exquisiten Stahl steht, den seltenen Dolch oder nicht? Wenn ja, kann es sein, dass wir irgendwann davon hören, dass sich ein Junge beim Spielen mit Messern ein paar Finger abgesäbelt hat. Oder wir kriegen eine Standpauke vom Vater, die sich gewaschen hat.

Dialog-Optionsvielfalt

In vielen Spielen sind Dialogoptionen unbefriedigend oder eindimensional – beispielsweise in Dragon Age: Inquisition. Was wir

sagen, ist dort eigentlich egal, emotional bewegen uns die Gespräche kaum. In Pillars of Eternity bekommen wir fast immer eine Reihe Dialogoptionen vorgelegt, die enorm viele Reaktionen und mögliche Gefühle abbilden. Nein, längst nicht jede Dialogoption ändert den Gesprächsverlauf – auch wenn wir durchaus neue Informationen bekommen können. Für Veränderungen sorgen vielmehr die Entscheidungen an den Schlüsselpunkten der Dialoge. Wir fangen an, uns mit dem Charakter zu identifizieren, denn wir dürfen wählen, wie wir unsere Gedanken und Gefühle auszudrücken. Und auch spielmechanisch wirkt sich unsere Wortwahl aus: Je nachdem was wir sagen – viele Optionen hängen auch von unserer Klasse und unseren Attributen ab –, verändert sich unser Ruf. Und das hat bis zuletzt deutliche Konsequenzen, beispielsweise darauf, ob uns jemand sensible Informationen gibt, weil wir den Ruf haben, aufrichtig zu sein – oder ob wir uns die Informationen auf anderem Wege beschaffen müssen.

Beides zusammen, die Entscheidungen und die Dialogvielfalt, erschaffen frustrierende, traurige, spannende und wahnsinnig befriedigende Momente. Da verlangt beispielsweise jemand von uns, ein Kind zu



Das Charakterblatt bietet jede Menge Informationen und ist eine Optimierungsspielwiese.

entführen und zu töten, damit er dessen starke Seele für sich und seine Nachkommen verwenden kann. Viele Spiele würden uns einschränken, unsere Dialogoptionen beschneiden, uns vielleicht in eine Richtung zwingen, die uns nicht passt. Pillars of Eternity gibt uns mehrere Möglichkeiten. Unter anderem auch die Ultima Ratio: nämlich Richter und Henker in einer Person zu sein. Nie haben sich Entscheidungen so gut, so echt, so nachhaltig angefühlt! Und nie war der Zweifel über die Richtigkeit unseres Handelns so bittersüß wie in der Welt Eora.

Persönlichkeiten, nicht bloß NPCs

Unsere Begleiter machen das ständige Dilemma um Gut und Böse, Richtig und Falsch nicht leichter, denn: Sie haben Charakter und mischen sich ein. Okay, Begleiter haben seit Baldur's Gate 2 und den anderen Infinity-Engine-Spielen ein hartes Los: Wenn die Messlatte erst mal hoch genug hängt, gibt sich niemand mehr mit Niveaulimbo zufrieden. Gemessen wird an dem, was gut ist – und die Begleiter in einem Baldur's Gate 2 waren großartig geschrieben, interagierten mit unserem jeweiligen Hauptcharakter und reagierten auf Handlungen und Situationen. Kann Pillars of Eternity mithalten?

Viel können wir nicht über die Gefährten im Spiel sagen, ohne denen, die es spielen möchten, das Erlebnis zu verhageln. Aber so viel darf gesagt sein: Unsere Begleiter sind dermaßen gut geschrieben, dass sie in unseren Augen ganz schnell zu echten Persönlichkeiten mit Seele geworden sind. Sie haben Geschichte. Emotionen. Probleme. Launen. Und sie sind ganz großartig vertont. Sie mischen sich ein und sagen ihre Meinung, teilweise unverblümt. Sie sind mal tiefsinnig, mal gesprächig, mal ruppig, mal gemein, mal überaus witzig. So fragt der lakonische Krieger Edér die Waldläuferin Sagani, nachdem deren Fuchsbegleiter ihn gebissen hat: »Wenn ich ihn nicht streicheln soll, warum ist er dann so weich?« Die Gefährten sind keine stereotypen Kampfboter, die wir an der Partyleine hinter uns herziehen und die nur unsere Kampfkraft erhöhen. Sie haben glaubhaft dargestellte Gefühle und Bedürfnisse – und jeder bringt eine Aufgabe mit, die nicht immer so verläuft oder endet, wie wir es erwarten.

Quest-Fest(ung)

Es ist eine ausgesprochene Kunst, Aufgaben so in eine Welt zu integrieren, dass sie sich nicht aufgesetzt anfühlen, nicht generisch wirken. Pillars of Eternity bietet diesbezüglich schlicht Perfektion. War bisher Baldur's Gate 2 eine der Referenzen für homogen eingebettete Aufgaben in eine Welt, schwingt sich der Entwickler Obsidian über diese Höhenmarke mit beängstigender Leichtigkeit hinweg. Durch die Bank sind alle Aufgaben mit der extrem reichhaltigen Hintergrundgeschichte verzahnt. Selbst die simple Suche nach einer gestohlenen Schriftrolle hat irgendwie mit allem zu tun und kehrt kurz vor Schluss in einer feinsinnigen Bemerkung wieder. Diese Art, zu schreiben, verdient absolute Hochachtung.



Invasion! Wir verteidigen eigenhändig unsere Burg gegen einfallende Schufte.

Aber auch die Hintergründe der Welt sind vielschichtig – ohne dass uns Logiklücken oder erzwungen wirkende Handlungssprünge auf die Nerven gehen. Im Gegenteil: Die Beweggründe der vielen involvierten Parteien, die Ziele der Protagonisten und Antagonisten sind jedes Mal herausragend dargestellt, erleben großartige Wendungen, präsentieren uns unglaublich tief-sinnige und durchdachte Motivationen. Waffen und Rüstungen haben Seele, erzählen herrliche kleine Geschichten und bereichern die ohnehin dichte Atmosphäre zusätzlich. Dass wir das heute, im Jahre 2015, erneut in einem Spiel erleben dürfen, ist der schiere Wahnsinn!

Wir bekommen sogar ein Zuhause, eine eigene Festung. Die wandelt sich zwar nicht wie in Baldur's Gate 2 je nach Charakterklasse, lässt sich dafür aber mehrstufig ausbauen, dient als Handelsplatz sowie Zwischenlager für ausrangierte Charaktere

und wird hin und wieder sogar angegriffen. Dann können wir entweder unsere angeheuerte Wachmannschaft in die Automatikschlacht schicken oder uns den Invasoren höchstpersönlich entgegenstellen. Nur in Aufträgen wird die Festung selten bis nie eingebunden – schade. Unter der Trutzburg erstrecken sich dafür die Endlosen Tiefen, ein Riesen-Dungeon mit 17 Stockwerken, wertvollen Schätzen – und knallharten Gegnern. Soll ja keiner sagen, es gebe zu wenig Heldenarbeit.

Mit einem Lied auf den Lippen in die Schlacht

Wer Pillars of Eternity anspielt, merkt sofort, dass der Geist der alten Infinity-Engine-Spiele wiedererweckt wurde. Bewegung, Gruppensteuerung, Fähigkeitenverwaltung, Zauber und sogar der Cursor erinnern ans große Vorbild. Dabei haben es die Entwickler aber nicht belassen, sondern die alte For-



Der Priester Durance schließt sich uns an, wenn wir wollen. Vorher dürfen wir noch mit ihm diskutieren, denn er ist ein klein wenig ... nun ja ... eigen.

Die eigene Festung



Unsere Festung ist anfangs ein einziger Schutthaufen.



Ein einfaches Menü zeigt uns den Ausbaustatus und die Renovierungsmöglichkeiten unserer Festung an.



Die Bibliothek sah anfangs so aus ...



... und nach etwas (kostenpflichtiger) Auftragsarbeit können wir jetzt gemütlich Bücher darin lesen.



Eine Spinnenkönigin wartet in den Kellern unserer Burg auf Opfer.

mel behutsam an die Neuzeit angepasst. Ein Gruppeninventar, einfache Klamottenfärbung, Vergleichsmöglichkeiten, selbst erstellte Formationen, Aufgaben-Updates, die bei Betreten einer Karte unaufdringlich eingeblendet werden, die mitschreibende Biografie – Obsidian hat sein Rollenspiel erheblich freundlicher für Einsteiger gestaltet, als Baldur's Gate und Co. es damals getan haben. Und auch der pausierbare Echtzeitkampf hat einige Kniffe drauf, die für eine Verbesserung des Spielgefühls sorgen.

Wir können die Kampfgeschwindigkeit halbieren, was ein flüssigeres Spielerlebnis erzeugt und weniger Pausen verlangt. Laufwege legen wir per Vierfach-Zeitraffer viel schneller zurück. Aber auch die aus Baldur's Gate berühmte Schutz- und Stärkungszauber-Organie vor einem Kampf ist Geschichte: Fähigkeiten und Zauber können nur noch begrenzt eingesetzt werden, entweder pro Begegnung oder pro Ruhephase. Rasten ist allerdings nicht mehr jederzeit möglich: Auf normalem Schwierigkeitsgrad haben

wir maximal vier Ruhepausen, bevor wir wieder die benötigte Campingausrüstung kaufen müssen. Zudem erfüllen Ruhepausen jetzt einen essenziellen Zweck, denn nur darüber können wir Gesundheit regenerieren. Nimmt unsere Gruppe im Kampf Schaden, teilt dieser sich zwischen Ausdauer und Gesundheit auf. Ist die Ausdauer futsch, geht der Charakter KO. Sinkt die Gesundheit unter den Wert Null, stirbt der Charakter. Permanent! Zum Glück gibt es die Schnellspeicherfunktion. Und zumin-



Wir regeln die Thronfolge des Dyrwalds. Mit Waffengewalt.



Das Gruppeninventar vereinfacht das Ausrüstung der Gefährten erheblich.

dest eine Handvoll Talente, die verlorene Lebenspunkte wiederherstellen.

Taktische Tiefe

Das macht Kämpfe weit taktischer und anspruchsvoller als bisher in einem Spiel dieses Genres, denn unsere Gruppe kann sich nicht mehr bis zum Hals hochbuffen, bevor sie den bösen Bären unangespitzt in den Boden rammt. Mithilfe der Spähfähigkeit finden wir nicht nur Fallen, versteckte Schalter oder Beutelager. Wir können damit auch die Gegend auskundschaften, um Feinde herumschleichen, die uns zu stark sind, oder unsere Gruppe perfekt positionieren, bevor wir aus dem Schatten zuschlagen. Oder wir blockieren Engpässe mit unseren Nahkämpfern und eröffnen mit Fernkämpfern die Klopperei. Dann kommt ein riesiges Arsenal von Fähigkeiten und Zaubersprüchen zum Einsatz – und jede/r einzelne davon ist nützlich für bestimmte Situationen. Krieger werfen Feinde zu Boden, Magier jagen hochgefährliche Flächenzauber in Feindesgruppen, unser Medium kontrolliert Feinde oder induziert Wahnvorstellungen in bedauernswerten Gegnerseelen. Der Priester schützt und heilt und kontrolliert sich einen Wolf – sein Repertoire an teamdienlichen Zaubern ist exorbitant! Und eine der coolsten neuen Klassen ist der Sänger, dem wir immer neue sogenannte Phrasen beibringen und nach Bedarf zu einem Gesang zusammensetzen, dessen Intonation im Kampf nach und nach besondere Fähigkeiten freischaltet und die Gruppe stärkt.

Das umreißt nur dürftig die taktischen Möglichkeiten, die sich uns im Gefecht bieten. Eine drehbare Kamera brauchen wir nicht, die Auswahlkreise sowie halbdurchsichtige Wände sorgen so gut wie immer für ausreichende Übersicht. Ja, Obsidian, so verleiht man Kämpfen Tiefe und Seele. Genau so! Dass teilweise die Wegfindung hakt, wir Charaktere zum gewünschten Angriffsziel dirigieren müssen und unsere Helden manchmal auch einfach gar nicht angreifen, stört da auch nicht groß. Spätestens, wenn wir einen höheren Schwierigkeitsgrad als »normal« wählen, müssen wir sowieso taktisches Mikromanagement betreiben und die Fähigkeiten und Zauber

unserer Gruppe kennen und sinnvoll einsetzen. Oder wir versuchen eben, Kämpfen aus dem Weg zu gehen – wenn möglich.

Aber kostet es uns nicht Erfahrung, wenn wir Feinde umgehen? Nein, denn es gibt keine Erfahrung mehr fürs stumpfe Geprügel. Erfahrung (auf insgesamt zwölf Stufen) bekommen wir nur so lange für Kämpfe, bis wir den Gegnertyp für unser Bestiarium ausreichend studiert haben. Dann wissen wir genau, welche Art Waffe effektiv gegen diesen Gegner ist oder welcher Elementarangriff ihn so gar nicht juckt. Erfahrung bekommen wir aber auch fürs Erkunden der Welt, für das Entschärfen von Fallen oder das Entdecken von Geheimnissen. Und natürlich für die Erledigung von Quests.

Talente und Konsequenzen

Haben wir ausreichend Erfahrung gesammelt, dürfen wir Fähigkeitenpunkte in fünf Talentbereiche aufteilen: Heimlichkeit, Athletik, Wissen, Mechanik und Überleben. Mechanik ist beispielsweise für die Entdeckung und Entschärfung von Fallen wichtig. Das macht in dem offenen Klassensystem aber nicht mehr nur der Schurke: In unserem Spieldurchlauf war der Priester der technisch versierte Mann! Prinzipiell können wir jeden Charakter auf eine uns passende Rolle zuschneiden. Magier in Platte? Kein Problem, denn die Schwere der Rüstung beeinflusst »nur« die Zeit, die zwischen zwei Aktionen vergeht.

Die Talente sind zusätzlich für einen erzählerischen Kniff zuständig. So finden wir immer wieder Orte, die wir nicht oder nur schwer erreichen können. In gezeichneten



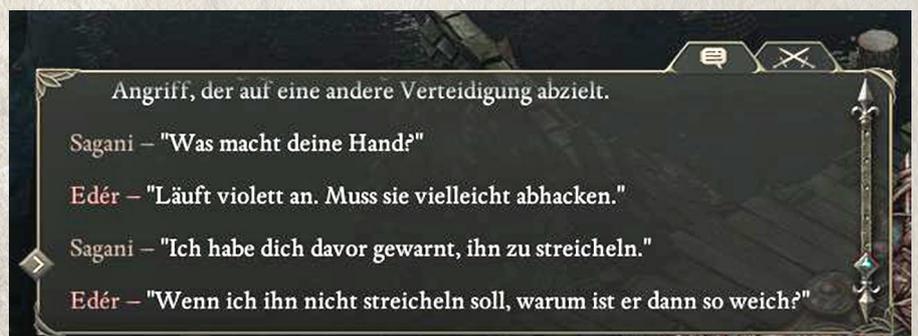
Party wie 1998!

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Es ist erstaunlich: Da schaue ich aus der Vogelperspektive auf ein paar zentimetergroße Winzfiguren und fiebere trotzdem mehr mit ihnen mit als mit allen anderen Rollenspielhelden seit 1998. Wie schafft Pillars of Eternity das? Zum einen, indem es mir die volle Kontrolle darüber gibt, was aus meinen Zöglingen wird. Mit jedem händischen Anlegen einer neuen Rüstung, jedem verteilten Fähigkeitenpunkt wachsen mir Aloth, Kana oder meine selbst gebaute Ronja (samt Hirsch Röhre!) mehr ans Herz. Zum anderen sind es ihre besonderen Geschichten, die so nur komplexe Party-Rollenspiele erzählen können. Wie das eine Mal, als wir beim Infiltrieren einer Burg ums Verrecken nicht unseren Kontaktmann finden konnten und dann »aus Versehen« die komplette Wachmannschaft erst aufgeschreckt und dann ... nun ja ... totgeschreckt haben. Vom Spiel war das so eigentlich nicht vorgesehen. Funktioniert hat es trotzdem.

Obsidian hat mit Pillars of Eternity nicht nur sein Crowdfunding-Versprechen zu 100% erfüllt, sondern darüber hinaus eine wundervolle Brücke zwischen Vergangenheit und Moderne geschlagen. Vom ersten Moment fühle ich mich, als hätte jemand eine kuschelige Baldur's-Gate-Decke um mich gelegt. Trotzdem habe ich nie das Gefühl, in der Vergangenheit zu abenteueren – Pillars of Eternity gehört auch nach aktuellen Maßstäben sowohl spielerisch als auch erzählerisch zur absoluten Genrespitze. Endlich kann ich den jüngeren Kollegen vermitteln, wie es möglich war, dass ich damals über 300 Stunden in Baldur's Gate 2 versenkt habe. Sobald sie Pillars of Eternity ausprobieren, werden sie verstehen.

Ereignisbildschirmen können wir unser Vorgehen wählen. Haben wir einen Enterhaken und ein Seil dabei, können wir versuchen, damit den Abgrund zu überqueren oder zum Fenster im ersten Stock eines schwer gesicherten Gebäudes hochzuklettern. Und dann wird ein Talentwurf auf Athletik durchgeführt: Bestehen wir, kommen wir unbeschadet an. Schaffen wir es nicht, können wir eine Handverstauchung oder eine Gehirnerschütterung erleiden, die uns eine ganze Weile erhalten bleiben und unsere Werte in Mitleidenschaft zie-



Unsere Begleiter unterhalten sich gern: mal ernsthaft, mal zänkisch, mal extrem witzig!



Spiel mit Seele

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Die Symmetrie verlangt, dass auf solches Leid große Freude folgt!« Dieses Zitat aus Pillars of Eternity steht stellvertretend für all diejenigen, die sich – wie ich – über viele Jahre hinweg nach einem tiefen, reichhaltigen, befriedigenden Rollenspiel gesehnt haben. Und jetzt ist es da! Pillars of Eternity hat das toll inszenierte Dragon Age: Inquisition im Vorbeigehen in die Tasche gesteckt. Es hat Divinity: Original Sin mit seinen coolen Mechaniken auf die Plätze verwiesen. Es hat Dragon Age: Origins mit der düsteren Story und den liebenswerten Begleitern einfach kassiert. Es hat die Tür zu meinem persönlichen Rollenspieltempel mit einem Fingerschnippen aufgebrochen und sich mit geradezu dreister Lässigkeit neben die bisherigen Regenten, die Mitglieder der Baldur's Gate Saga, gelümmelt. Und es schießt nicht bloß nach der Thronfolge, es meldet die Ambitionen ganz offen – und völlig zu Recht – an.

Denn es ist ein Rollenspiel vollgestopft mit Seele. Jede Kleinigkeit, jedes Detail dieses Spiels hat Seele. Es hat mich in 80 Stunden Spielzeit so oft zum Nachdenken gebracht – ja, auch über mich selbst, im Hier und Jetzt! – wie kein anderes Spiel bisher. Es hat mich berührt, hat mir mehrfach die Tränen in die Augen getrieben, es hat mich wütend gemacht und zum Lachen gebracht. Kurz: Es hat mich begeistert!

Ganz perfekt ist es freilich nicht, auch wenn es technisch beinahe einwandfrei läuft und mich weder mit Abstürzen noch mit ernstesten Bugs konfrontiert hat. Aber da wären zum einen die fehlenden Romanzen. Die tiefe Bindung zu meinen Begleitern hätte mit einer gut geschriebenen Liebesbeziehung das Tüpfelchen auf dem i ausgemacht. Eine etwas bessere visuelle Unterscheidung der Gegenstände nach Seltenheit wäre ebenfalls wünschenswert, und die eigene Festung könnte noch besser in die Welt integriert werden.

Aber dieses Gejammer klingt schon ganz schön hohl, angesichts dessen, was das Spiel alles richtig macht. Und ganz am Ende, nach diesem furiosen Finale, das mich mitten in der Nacht sprachlos in der Dunkelheit meines Arbeitszimmers zurückließ, formte sich in meiner Seele nur eine einzige Überzeugung: Pillars of Eternity ist lediglich ein sehr gutes Addon davon entfernt, sich die Krone für das vielleicht beste Rollenspiel überhaupt aufzusetzen.

hen. So schafft man Atmosphäre, Glaubwürdigkeit und sinnvolle Konsequenz! Wir sind begeistert!

Zu schwer, um Spaß zu machen?

Schafft das Spiel denn überhaupt die Balance zwischen Herausforderung und Spielspaß? Und noch wichtiger: Kommen auch Anfänger und Nicht-Taktiker auf ihre Kosten? Die Antwort ist einfach und lautet: Ja, absolut. Die Schwierigkeitsregelung im Spiel ist die vielleicht durchdachteste, die



Taktische Feinheiten: Wir können Feinde in Durchgängen oder Engpässen blockieren.

uns je untergekommen ist. Wer es gern unkompliziert mag und nicht lange an einem Kampf tüfteln will, wer maximal in großen Boss-Kämpfen ein klein wenig Herausforderung sucht, der spielt auf »leicht«. Der normale Schwierigkeitsgrad ist für halbwegs erfahrene Spieler, denen eine mittlere Herausforderung ausreicht. »Mittel« heißt in diesem Fall, dass die Gruppe gern mal stirbt und vor allem große Kämpfe oft auf Messers Schneide stehen.

Profis wählen den Schwierigkeitsgrad »schwer«: Hier wird nicht einfach an den Monsterfähigkeiten geschraubt, hier werden uns mehr Monster in anderen Zusammensetzungen vor die Nase gesetzt. Die Gegnerwerte werden zusätzlich angehoben, und für den Overkill setzen wir ein Häkchen, bei dem wir nur das eine Savegame haben, das beim Verlassen des Spiels angelegt wird. Stirbt die Gruppe, wird es gelöscht. Da sollte für jeden die Rollenspiel-Geschmack die passende Einstellung dabei sein.

Wunderbare Welt von Eora

Die tolle Atmosphäre spiegelt sich auch im abwechslungsreichen Weltdesign wider. Wirken die alten Infinity-Engine-Welten heute etwas platt, glänzt Pillars of Eternity mit vorgerenderten Hintergründen, die einen Detailgrad erreichen, der für die heutige Zeit absolut angemessen ist. Toll animiertes Wasser, Schmetterlinge im Wind, von den Bäumen fallendes Laub, streunende Tiere, tolle Licht- und Raucheffekte: Das ist einfach fantastisch anzusehen. Gut, abgesehen von den Effekten sind die Umgebungen statisch, Bäume etwa stehen immer steif in der Gegend herum. Dafür ist aber auch der Tag- und Nachtwechsel glaubwürdig inszeniert, nachts begegnen uns auf der Straße weniger und auch andere Leute (Kriminelle und Kurtisanen!).

Die grafischen Details leiden in der vollen Zoomstufe durch eine leichte, aber störende Unschärfe, hier wurde Potenzial verschenkt. Aber schon auf der mittleren Ansicht ist der Anblick – vor allem auch der Charaktere – stimmig. Selbst die Finger sind zu sehen, die Animationen bei Handlungen wie dem Entschärfen von Fallen oder im Kampf sind sehr gut. Auch der Sound ist gelungen. Kampfgeräusche krachen, Zauber werden

gesprochen, sirren, fetzen, zischen und brutzeln um uns herum. In alten Ruinen knarzt das Holz, Geister heulen und jammern. Wasser gluckert, die Schrittgeräusche passen sich dem Untergrund an. In der Stadt hören wir lebendige Umgebungen, im Wald zwitschern die Vögel, pfeift der Wind, rauscht das Wasser. Und die englischen Sprecher, die viele Dialogteile vertonen, sind großartig. Wir haben selten eine Welt gesehen, die trotz statischer Hintergründe so lebendig wirkte. Die Welt von Eora ist rundum ein Erlebnis, ein Abenteuer, ein Epos mit ganz viel Seele geworden. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Benjamin Danneberg / GR

PILLARS OF ETERNITY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM Core i3-2100T / AMD X3 B73 Geforce 9600 GT / Radeon HD 4850 4 GB RAM, 14 GB Festplatte	EMPFOHLEN Core i5-2400 / AMD X6 1100T Geforce GTX 570 / Radeon HD 7700 8 GB RAM, 14 GB Festplatte
--	---

PRÄSENTATION

- stimmige, abwechslungsreiche Karten
- detailverliebte Animationen
- gute grafische und akustische Effekte
- statische Umgebungen
- verwaschene Texturen bei höchster Zoomstufe

SPIELDESIGN

- Entscheidungen mit Auswirkungen
- fein abgestimmtes, komplexes Charaktersystem
- vielen Lösungsmöglichkeiten
- tiefes, taktisches Kampfsystem
- mangelhafte Wegfindung

BALANCE

- selbst definierbare, durchdachte Schwierigkeitsgrade
- zahlreiche optionale Spielhilfen
- ausgewogene Mischung aus Dialogen, Erkundung und Kämpfen
- alle Fähigkeiten und Talente nützlich

ATMOSPHÄRE/STORY

- großartige Haupt- und Nebengeschichten
- vielen toll geschriebenen Charaktere
- Erkunden wird belohnt
- ebenso wichtige wie harte Entscheidungen
- detailliert entworfene Fantasy-Welt

UMFANG

- über 60 Stunden Spielzeit
- enormer Wiederspielwert
- eigene Festung somit Mega-Dungeon
- sehr viele Nebenaufgaben
- sinnvolles Handwerk

FAZIT

Oldschool und trotzdem modern! Ein traditionelles Rollenspiel in einem zeitgemäßen Gewand, das ebenso famos erzählt wie taktisch fordert.

