

## Pillars of Eternity 2: Deadfire

## RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Genre: Rollenspiel Publisher: Versus Evil Entwickler: Obsidian Entertainment Termin: 3.4.2018

**Pillars of Eternity war die geniale Speerspitze der Oldschool-Rollenspiel-Renaissance – wie will der zweite Teil diese Leistungen noch toppen? Wir haben reingespielt.**

Von Maurice Weber

Pillars of Eternity setzte 2015 die Segel in Gefilde, in die sich seit Jahren kaum ein Entdecker mehr getraut hatte – und kehrte mit einem berstenden Laderaum voller Schätze zurück! Es dauerte nicht lange, bis eine ganze Flotte an Oldschool-Rollenspielen seinem Kurs folgte: Mit Tides of Numenera, Tyranny und jüngst Divinity: Original Sin 2 erleben wir eine neue Blütezeit für das Genre, die vor Pillars undenkbar gewesen wäre.

Das bedeutet aber auch: Der Nachfolger Deadfire sticht unter völlig anderen Bedingungen in See. Die neue Welt ist kein unbekanntes Land mehr, sie steckt voller formidabler Konkurrenz. Plötzlich ist der Maßstab nicht allein Baldur's Gate 2, das Ziel nicht mehr Nostalgie – es gilt, gegen eine Armada

moderner Meisterwerke zu bestehen! Aber wer wäre dazu besser in der Lage als Obsidian, die größten Pioniere dieser neuen Ära? Wir sind deutschlandexklusiv an Bord einer weit fortgeschrittenen Version von Pillars of Eternity 2: Deadfire geklettert. Und haben herausgefunden, wie sich das Rollenspiel im

neuen Zeitalter behaupten will, das sein Vorgänger eingeläutet hat.

**Nostalgie war gestern**

»Ein häufiger Kritikpunkt am ersten Pillars war, dass wir ein sehr fades Szenario hatten, das die Leute schon oft gesehen ha-



Statt einer Burg kommandieren wir diesmal unser eigenes Schiff.



## Exklusives GameStar-Pet



Nur für unsere Leser: Der kosmische Vogel Orbit verleiht im Kampf einen Geschwindigkeitsschub und erhöht die Waf-fen-Genauigkeit. Um ihn zu erhalten, einfach  drücken und den Code **COSMIC BIRD** eingeben!

ben«, erzählt uns Game Director Josh Sawyer. »Damit hatten wir auch gerechnet – das war volle Absicht, schließlich war es ein sehr Nostalgie-getriebenes Projekt. Aber bei Deadfire haben wir von Anfang an gesagt: Nichts wie raus hier!«

Also lassen wir die klassischen Fantasy-Lande hinter uns und brechen auf ins karibisch angehauchte Todesfeuer-Archipel. Will heißen: Piraten, Entdecker und skrupellose Kaufmänner auf jeder Insel! Dieses Atoll markiert den Rand der bekannten Welt und ist eine heiße Anlaufstelle für Glücksritter aller Art. Ein wenig vermissen wir zwar das klassische Setting aus dem Vorgänger, aber Pillars 2 fühlt sich tatsächlich schon bei unseren ersten Schritten in der Beta richtig erfrischend an. Auch dank der grafischen und atmosphärischen Verbesserungen: Wogende Wellen schwappen gegen idyllische Strände, Palmen wiegen sich in Wind und Wetter, Charaktere gehen jetzt einem realistischen Tagesablauf nach (und sehen dank stark aufgebretzelter Modelle dabei auch noch deutlich besser aus) – in dieser Welt verlieren wir uns nur zu gerne!

Und es ist ja nicht so, als würde Pillars 2 alle klassischen Einflüsse hinter sich lassen:



Das Todesfeuer-Archipel glänzt wieder mit detailverliebt gestalteten 2D-Umgebungen.

»Für alle, die es nervös macht, nicht genügend westeuropäischen Kram zu sehen, haben wir ja noch immer eine starke imperiale Kolonialmacht-Präsenz!«, betont Sawyer mit einem Lachen. Alles gut also.

### Inselprobleme

Die Story erzählt die Geschichte unseres Helden aus dem ersten Teil weiter. Wer möchte, kann seinen alten Charakter importieren oder vor Spielbeginn seine Entscheidungen detailliert im Menü nachzeichnen, damit er unter den »richtigen« Voraussetzungen startet. So legen wir etwa das Schicksal unserer Begleiter fest. Drei davon, Edér, Pallegina und Aloth, können sich uns auch im zweiten Teil anschließen. Wenn wir sie nicht im ersten Pillars über die Klinge springen ließen, versteht sich! Die anderen vier sind Neuzugänge, wenn auch nicht immer völlig fremd: Mit der Waldläuferin Maia kön-

nen wir zum Beispiel die Schwester von Kana aus dem Originalspiel rekrutieren.

Die Begleiter folgen uns auf der Jagd nach einem erwachten Gott von einer Insel zur nächsten. Und durch die zahlreichen Nebenquests, in deren Verlauf wir uns in die Probleme und die Politik der Todesfeuer-Inseln verstricken. Weil es nur hier die wertvollen leuchtenden Adra-Kristalle abzustauben gibt, haben gleich zwei mächtige Händlerkonglomerate das Archipel zu ihrem nächsten Großprojekt auserkoren – von der Piraten-Allianz der Príncipi ganz zu schweigen.

Die einheimischen Huana zerstreiten sich obendrein darüber, wie man auf die Fremden reagieren sollte: Auf der Insel Tikiwara ist der Häuptling sicher, dass sie seinem darbindenden Volk zu Wohlstand und Reichtum verhelfen werden. Die örtliche Priesterin dagegen fürchtet Ausbeutung und Sklaverei. Wer hat recht? Schwer zu sagen! Schon in



Zauber- und Lichteffekte haben die Entwickler sichtlich aufgemöbelt, das kommt der Atmosphäre zugute.



Die Kämpfe sind übersichtlicher als in Teil 1, fallen aber immer noch manchmal zu chaotisch aus.

der Beta versteht sich Pillars 2 bestens darauf, uns vor knifflige Entscheidungen zu stellen. Weder die Konsequenzen noch die »gute« Seite lassen sich so einfach erkennen – wenn's überhaupt eine gute gibt! Wie sich unsere Taten durch das ganze Spiel hindurch auswirken, muss sich freilich beim längeren Spielen noch zeigen. Aber was wir bislang gesehen haben, stimmt uns zuversichtlich, dass Pillars 2 das exzellente Geschichten-Niveau seines Vorgängers hält.

#### Die Fähigkeit des gepflegten Gesprächs

In den Gesprächen kommen jetzt deutlich mehr Fähigkeiten zum Einsatz. Wo wir im ersten Pillars nur fünf recht breite Eigenschaften wie Wissen steigerten, teilt Deadfire sie deutlich feiner auf. Gesprächsvorteile wie Diplomatie und Geschichtskennntnis bilden jetzt eine komplett eigene Kategorie von Skills. Beim Level-Aufstieg erhalten wir

separat Punkte für aktiv im Kampf nützliche Kniffe wie Athletik und dialogorientierte Fertigkeiten. Sawyer erklärt den Gedanken dahinter: Spieler sollten die Freiheit haben, die Gesprächs-Eigenschaften ihres Charakters nach ihren Rollenspiel-Vorlieben gestalten zu dürfen, ohne dafür spielmechanische Kampf Vorteile wie die aktive Heilung des Athletik-Skills aufgeben zu müssen. Jeder, dem es schon in Baldur's Gate auf den Keks ging, sich zwischen Charisma und kampftauglichen Werten entscheiden zu müssen, wird genau wissen, was der Mann meint! Wer beispielsweise einen Krieger basteln will, der im Kampf ordentlich draufhaut, aber in der Konversation lieber sanftere Töne anschlägt, kann das jetzt tun – ohne dafür mit schlechteren Werten bestraft zu werden. Sehr schön!

Außerdem fächert Pillars of Eternity 2 seine Skills ein ganzes Stück breiter auf. Aus

dem alten Wissen werden etwa Religion, Geschichte und Metaphysik. »Wir nehmen Rollenspiel sehr ernst«, betont Sawyer. Und die alten Skills seien dafür zu allgemein gewesen. Jetzt können wir beispielsweise unseren Priester ganz konkret auf religiöses Wissen spezialisieren, während ein Magier sich eher in Metaphysik auskennt.

Ebenfalls fein: Unsere Gefährten dürfen uns nun mit diesen Fähigkeiten unter die Arme greifen. Sie addieren einen Teil ihrer Werte zu unserem hinzu, wenn wir einen Check bestehen müssen. »Wenn du für einen Skill nur einen Charakter brauchst, der wirklich gut darin ist, und dann einen Begleiter mit Extra-Punkten darin erhältst, fühlte sich das wie eine Strafe an«, meint Sawyer. »Es ist eine komplette Verschwendung von Punkten, wenn sie dir nicht helfen können.« Das stieß uns im ersten Pillars tatsächlich sauer auf: Da legen wir den Charakter voll auf Wissen aus und dann läuft uns gleich als erster Kamerad der Gelehrte Aloth über den Weg! Die neue Mechanik ist also nur zu begrüßen.

#### Eine Unterklasse für sich

Aber unser Highlight von Pillars of Eternity 2 hat gar nichts mit der Story oder den Texten zu tun: Das Spiel wischt mit der Charaktergestaltung des ersten Teils den Boden auf! Für jede Klasse gibt es jetzt eine von mehreren Unterklassen. Priester verschreiben sich zum Beispiel einer von fünf Gottheiten. Traumfürst Wael spendiert zusätzliche Illusionszauber, während die Kriegsgöttin Magran ihre Jünger am liebsten an vorderster Front sieht und ihnen dabei mit Feuer und magischen Waffen unter die Arme greift.

Die Unterklasse will sorgfältig gewählt sein, denn manche sind zweischneidig



Darf auf keinem exotischen Atoll voller Reichtümer fehlen: eine prunkvolle Kolonialherren-Villa.

Schwerer. Spezialisiert sich ein Zauberer auf Schadensprüche der Evokations-Schule, kriegen die eine Chance auf einen Echo-Effekt – wir schleudern also Feuerbälle, die unsere armen Feinde gleich zweimal hochjagen können! Dafür rattern wir Zauber aller anderen Schulen langsamer herunter und dürfen Verwandlungs- und Beschwörungsprüche erst gar nicht lernen. Wer auf solche Einschränkungen keine Lust hat, nimmt einfach einen Zauberer ohne Unterklasse.

Aber die Subkategorien sind durch die Bank interessant gestaltet und werten das ohnehin schon vielschichtige Charactersystem von Pillars of Eternity massiv auf. Und die Unterklassen sind erst der Anfang!

### Doppelt Klasse

Wem eine einzige Klasse selbst mit Unter-gattung nicht reicht, der nimmt in Deadfire einfach zwei. Sämtliche Heldentypen lassen sich völlig frei kombinieren. Multiklassen-Helden dürfen beim Levelaufstieg neue Fähigkeiten beliebig aus ihren beiden Klassenbäumen wählen. Allerdings dauert es länger, bis sie neue Machtstufen erreichen. Die Macht einer Klasse erhöht sich alle paar Levels, jeder neue Schritt schaltet die nächste Gruppe an höherstufigen Fähigkeiten frei. Außerdem brezelt das Machtlevel alle älteren Fähigkeiten auf und hält sie damit relevant – sehr praktisch! Und ein fairer Nachteil für Multiklassen-Helden gegenüber fokussierten Charakteren.

Aber die Vielseitigkeit! Wir haben uns nach langem Tüfteln für die hinterhältigste Schurkin entschieden, die wir uns vorstellen konnten: Eine, die ihre ohnehin schon fiesen Schleichangriffe mit den Gedankenkontroll-Tricks eines Mediums kombiniert. Genaue gesagt der Betörer-Subklasse. Deren Täuschungszauber erstatten Fokus gegen Feinde zurück, die gerade gegen Schleichangriffe verwundbar sind – passt doch perfekt zusammen! Als Schurke anschleichen, Feinden den Kopf verdrehen und ihnen dann mit Seelenpeitschen-Dolchstößen in den Rücken den Rest geben, was will man mehr?

Nur an der Balance müssen die Entwickler noch ein wenig schrauben. Weil das alte Macht-Attribut jetzt Stärke heißt und nur noch Waffenschaden erhöht, während Entschlossenheit für Zauber zuständig ist, sind gerade Helden wie unsere stark im Nachteil: Wer gleichmäßig mit Magie und kaltem Stahl austeilen will, braucht dafür zwei Attribute. Und das gerade zur Einführung der Multiklassen, wo Kampfmagier doch garantiert zu den beliebtesten gehören werden! Aber auch Einzelklassen wie das Medium müssen mit dieser Änderung ordentlich zurückstecken. Sawyer betont jedoch, es handle sich dabei noch um ein Experiment. »Wir haben lange darüber diskutiert und wollten es mal ausprobieren, weil Entschlossenheit für Zauberer so ein unattraktives Attribut war.« Es sei den Entwicklern sehr wichtig, dass auf der einen Seite jeder Wert nützlich ist, auf der anderen Seite aber nicht

## Exklusive Begleiter-Enthüllung: Tekehu

Die Begleiter von Pillars of Eternity 2 haben um einiges mehr zu bieten als im Vorgänger: Mehr Klassen, mehr Spezialfähigkeiten und erstmals sogar Romanzen! Das wollen wir am Beispiel von Tekehu erläutern, einem der sieben möglichen Gefährten in Deadfire – den wir an dieser Stelle weltexklusiv enthüllen können!

Tekehu entstammt der einheimischen Huana-Kultur des Todesfeuer-Archipels und gehört zur angesehenen Gilde der Wasserformer, einer nur unter den Huana bekannten Gruppe von Zauberkünstlern. »Er hat eine sehr hohe Meinung von sich«, erzählt Game Director Josh Sawyer, »vor allem, weil andere eine sehr hohe Meinung von ihm haben.« Und: »Er steht mehr auf der humorvollen Seite des Spiels – und auf der amourösen!«

### Haifisch-Gestaltwandler oder Regentänzer?

Wir können Tekehu als Kantor, Druiden oder eine Multiklassen-Kombination der beiden spielen. Einige der Begleiter in Pillars 2 greifen auf das Mehrfach-Klassensystem zurück. Wenn wir sie rekrutieren, dürfen wir entscheiden, auf welchem Pfad sie uns am nützlichsten sein werden.

Aber selbst wenn wir nicht den Druiden wählen – ein Gestaltwandler ist Tekehu trotzdem, und mit langweiligen Bären oder Wölfen hat er nix am Hut! Stattdessen gibt er Feinden als Haifisch-Hybrid auf die Nase. Obendrauf hat er sein eigenes Repertoire aus Wasser-, Dampf- und Eiszaubern im Gepäck. Die zeichnen sich dadurch aus, dass sie anders als gewöhnliche Elementarsprüche die Verbündeten im Zielgebiet völlig unversehrt lassen – Tekehu darf also deutlich rücksichtsloser drauflos zaubern!

All diese Tricks kriegt er unabhängig von seiner gewählten Klasse. Aber als Kantor hebt er sich noch weiter ab, und zwar durch seine einzigartige Unterklasse: Als Sturmsprecher beherrscht er besondere Wetterfähigkeiten. Sawyer betont: »Wir wollen sicherstellen, dass jeder Begleiter entweder einzigartige Items, Unterklassen oder Spezialfähigkeiten hat.«



### Tekehus Geschichte

Seine Abenteuer mit uns sollen sich darum drehen, ihn aus seiner Komfortzone zu reißen. In den Mauern der Wasserformer-Gilde ist Tekehu Respekt und Verehrung gewöhnt. Aber er hat keine Ahnung von den Problemen, mit denen sich andere Huana auf den kleineren Inseln herumschlagen müssen: Kolonialisierung, Ausbeutung, Piraterie.

Er muss entscheiden, welche Verantwortung er in dieser Welt übernehmen will. Obwohl er mit Verantwortung eigentlich nicht viel am Hut hat. Als Wasserformer lasten große Erwartungen auf ihm, aber Tekehu dürstet nach der Freiheit, seine Gaben nach seinem Gutdünken zu nutzen. Sawyer beschreibt ihn als Lebemann, Liebhaber und Genießer. Wenn wir mit ihm durch Neketaka ziehen, werden wir über so einige seiner alten Bekanntschaften und Liebschaften stolpern. »Im Guten wie im Schlechten!«, lacht Sawyer.

Ob Tekehu auch eine Romanze mit dem Spieler entwickeln kann, wollen die Entwickler noch nicht verraten. Aber es wird in Pillars 2 erstmals solche Romanzen geben, auch von Gefährten untereinander. Sie entwickeln jetzt Beziehungen, geraten auch mal aneinander, und wir können all das durch Dialoge und sogar Beziehungs-Quests beeinflussen.



## Die Fraktionen von Pillars of Eternity 2: Deadfire

Vier Hauptfraktionen und eine Reihe kleinerer Parteien ringen im Todesfeuer-Archipel um Einfluss. Wie im ersten Teil beeinflussen unsere Taten unseren Ruf bei den diversen Mächten und wir können uns mit einer der vier Schlüsselfraktionen verbünden. Sawyer will den Spielern aber mehr Zeit geben, jede davon kennenzulernen, bevor wir uns entscheiden müssen – im ersten Teil hätten viele Spieler nicht mal gemerkt, dass sie sich auf eine festgelegt haben.

Außerdem spielen die Fraktionen jetzt im gesamten Archipel eine wichtige Rolle. »Im ersten Teil hattest du kaum noch etwas mit den Parteien zu tun, sobald du die Trutzbucht verließst. Das war doch enttäuschend.« Als Vorbild für das Fraktions-Design nennt Sawyer eins seiner früheren Projekte: Fallout New Vegas. Die Parteien sollen nicht strikt gut oder böse sein und unsere ersten Instinkte auch mal Lügen strafen können. Vor allem, weil in jeder von ihnen Gesinnungsströmungen existieren und wir mitbestimmen, wie sie sich am Ende entwickeln.



### Huana

Die einheimische Kultur des Todesfeuer-Archipels, seit Tausenden von Jahren dort beheimatet. Eine Reihe apokalyptischer Vulkanausbrüche löschte jedoch einen Großteil ihrer Geschichte und Zivilisation aus. Die Huana leben dezentralisiert über die komplette Inselgruppe verteilt, die Hauptstadt Neke-taka ist ihre einzige größere Metropole dieses Volkes. Ihre Gesellschaft unterteilt sich in ein traditionelles und rigides Kas-

tenystem. Die Huana wollen einfach in Frieden gelassen werden – aber die anderen Fraktionen machen da natürlich wieder mal nicht mit. Die Huana-Königin versucht deswegen, sie gegeneinander auszuspielen, sodass keine die Oberhand gewinnt.



### Vailianische Handelsgesellschaft

Reiches und mächtiges Kaufmannskollektiv, das es auf das leuchtende Adra im Todesfeuer-Archipel abgesehen hat. Sie versprechen sich davon dicke Profite und wissenschaftliche Durchbrüche in der Erforschung von Seelen. Die Republik von Vailia hält große Stücke auf ihre gewieften und weithin respektierten Händler – aber fernab ihrer Heimat fällt ihr nobler Verhaltenskodex gerne mal unter den Tisch.



### Königliche Todesfeuer-Gesellschaft

Offiziell eine Handelsfirma aus Rauatai – aber in Wirklichkeit darauf aus, das Archipel zu unterwerfen und es als Kolonie dem eigenen Imperium einzuverleiben. Rauatai hat seine Wurzeln im Todesfeuer-Archipel: Das gleiche Desaster, das die Huana auseinandertrieb, zwang die heutigen Bewohner von Rauatai damals zur Flucht. Heute blicken sie auf die Huana als Wilde herab, die eine Dosis Zivilisation vertragen könnten.



### Príncipi

Eine Piratenflotte, die ursprünglich von Flüchtlingen aus dem alten vailianischen Imperium gegründet wurde. Manche von ihnen sehen sich immer noch als aristokratische Ehrenmänner und würden sich gerne im Archipel niederlassen, um ihre Kultur wieder aufleben zu lassen. Aber neuere Mitglieder aus dem Dyrwald oder aus den Reihen der Huana halten wenig von den vailianischen Traditionen. Warum das Piratenleben aufgeben, wenn's doch fette Beute verspricht?

manche Helden zwingend mehr Attribute bräuchten als andere, um überhaupt effektiv zu werden. Kriegen sie das hin, wird der Heldenbaukasten von Pillars 2 ein regelrechtes Schlaraffenland für Rollenspiel-Tüftler. Wir haben jedenfalls schon in der Beta genüsslich stundenlang über all den möglichen Versatzstücken gebrütet.

#### Alles eine Frage des Talents

Bei so vielen Optionen kann mehr Übersicht nicht schaden, und auch die gibt uns Pillars of Eternity 2: Wir dürfen nun jederzeit den kompletten Fähigkeitsbaum unserer Klassen aufrufen, statt immer nur beim Levelaufstieg

die nächsten auswählbaren Fähigkeiten zu sehen. In diesem Baum stecken jetzt auch einige der alten passiven Talente wie die Seelenpeitschen-Verbesserungen des Mediums. Wir kaufen sie nun genauso mit Fähigkeitspunkten wie aktive Zauber.

Eine Sache fehlt dabei aber: Es gibt keine allgemeinen Talente mehr, die jede Klasse lernen kann. Die Spezialisierung auf unterschiedliche Waffenstile wie »zweihändig« oder »mit Schild« liegt jetzt beispielsweise im Krieger-Baum, andere Nahkämpfer wie Barbaren haben keinen Zugriff mehr darauf. Jedenfalls nicht ohne Multiclassing! Im Grunde nicht verkehrt, um die Klassen stär-

ker voneinander zu unterscheiden. Denn mal ehrlich, allzu spannend waren die generischen Talente früher nicht. Aber dieses System könnte Soloklassen auch zu sehr einschränken. Ein paar übergreifende Fähigkeiten hätten genau das Richtige sein können, um ihr Arsenal etwas aufzustocken und sie nicht zu sehr hinter die Mehrfachklassen zurückfallen zu lassen! Aber auch hier gilt: Die Balance ist noch nicht final.

Und nicht alles fällt weg, denn die Spezialisierung auf einzelne Waffengattungen steht immer noch jedem Helden offen. Das kostet auch keine Fähigkeitspunkte mehr, sondern läuft über ein separates Menü. Für jede Waffe, mit der wir uns vertraut machen, schalten wir einen alternativen Angriffsmodus frei. Stilett-Meister können auf Wunsch etwa besonders gezielt Schwachstellen in der gegnerischen Rüstung durchstechen, greifen dabei aber langsamer an. Ein gelungenes System, um die Unterschiede zwischen den Waffentypen weiter zu betonen.

#### Kämpfe smarter, nicht härter

Aber wo wir schon bei den Waffen sind: Wie sieht's denn nun in Pillars of Eternity 2 mit den Kämpfen aus? Hier gab's schließlich im ersten Teil mit den meisten Raum für Verbesserungen. Zwar konnten die Schlachten enorm tief und taktisch sein – aber längst nicht alle davon. Einzelne Wölfe oder Xaurip-Banden brachten nicht einmal niedrigstufige Heldengruppen ins Schwitzen, und trotzdem war die Spielwelt regelrecht übersät mit ihnen. Nervige Fleißarbeit! Das weiß auch Josh Sawyer: Für Pillars of Eternity 2 bemühe man sich, jeden einzelnen Kampf interessant zu gestalten. »Wenn der Designer da nur drei Oger hinstellt und wir an der nächsten Ecke nur über noch mehr Oger stolpern, sagen wir ihm: So nicht! Dann fügen wir vielleicht neue Monster oder Bedingungen hinzu, um die beiden Begegnungen interessanter zu machen und sie stärker zu unterscheiden. Oder wir streichen eine davon einfach, Kämpfe sollen schließlich kein Selbstzweck sein.«

Tatsächlich kam uns in der Beta kein Kampf unter, der sich überflüssig anfühlte. Wir mussten seltener zu den Waffen greifen, dafür hielt uns jedes einzelne Gefecht ordentlich auf Trab. So kommt der wunderbare taktische Tiefgang von Pillars of Eternity nochmal deutlich besser zur Geltung: Wer nicht sein riesiges Arsenal aus Buffs, manigfaltigen Zaubern und anderen Kampftricks clever nutzt, sieht keine Sonne.

Dabei hilft uns der neue KI-Editor. Wir weisen unseren Begleitern wahlweise Standard-Strategien wie »defensiver Kämpfer« zu – aber wir können sie auch bis ins allerletzte Detail selbst zusammenstecken. Soll sich unser Krieger den Feind mit der höchsten Rüstung herauspicken und mit durchdringenden Stichen bearbeiten? Oder doch lieber den gegnerischen Zauberkrieger von den Füßen fegen? Die stärksten Feinde beschäftigen, solange er bei bester Gesundheit ist,



Schlachten sollen in Deadfire seltener, aber bedeutsamer werden – Geplänkel mit Kleinzeug fällt weg.

sich aber auf schwache und umzingelte stürzen, wenn er nicht mehr viel einstecken kann? Der Editor bietet eine fantastische Fülle an Bedingungen, um das Party-Verhalten ganz exakt nach unseren Wünschen zu justieren. Schade nur: Besagte Party besteht jetzt nur noch aus fünf Gruppenmitgliedern, das sechste fällt weg. Für uns ein Verlust, auch wenn die Entwickler das für einen guten Zweck geändert haben.

#### Alles für die Übersicht?

Denn Sawyer räumt noch eine zweite Schwäche des Original-Pillars ein: Die Schlachten fielen oft zu hektisch und chaotisch aus. Da sollen weniger Gruppenmitglieder Besserung bringen, aber nicht als einzige Maßnahme. Weil viele Spieler sich im ersten Teil fast nur noch im Zeitlupen-Modus prügeln, hat Obsidian im zweiten Teil die Standard-Kampfgeschwindigkeit deutlich nach unten geschraubt. Grundsätzlich eine gute Richtung! Die langsameren Kämpfe von Pillars 2 lassen sich in der Tat klarer lesen. Nur haben die Entwickler dafür nicht immer an den richtigen Werten geschraubt. Charaktere spürten kaum langsamer durchs Getümmel, dafür müssen sie jetzt zwischen jedem Angriff viel längere Pausen einlegen.

Woran sich also nichts ändert: Einmal nach Kampfbeginn geblinzelt, schon sind die Frontlinien aufeinandergeprallt, die Nahkämpfer wild verkeilt. Und selbst mit den Fernkämpfern in der zweiten Reihe gehen wir in Sekundenschnelle auf Tuchfühlung. Zumal sie immer noch mit recht niedriger Reichweite klarkommen müssen.

Erst dann greift die neue Verlangsamung wirklich: Unsere Figuren nehmen sich für jeden Schlag und jeden Zauber mehr Zeit – aber für unseren Geschmack teils deutlich

zu viel. Zauberer brauchen gar doppelt so lang für die simpelsten Sprüche wie früher – satte acht Sekunden für einen einfachen Flammenfächer! Das fühlt sich selbst für Oldschool-Taktik zu behäbig an. Auch hier schrauben die Entwickler aber stetig an den Werten, final ist das also noch nicht. Und Sawyer stellt sogar einen komfortablen Geschwindigkeits-Slider in Aussicht, mit dem wir das Tempo in feinen Abstufungen anpassen können, statt nur Zeitlupe oder Beschleunigung zuzuschalten. Keine schlechte Idee, aber das sollte kein Ersatz für eine ausgetüftelte Standard-Einstellung sein, die sich so gut wie möglich anfühlt.

Unser Vorschlag für die Zukunft: Wir fänden stärker reduzierte Laufgeschwindigkeiten und erhöhte Reichweiten sinniger als langsame Angriffe. Dann hätten wir mehr Zeit für strategische Schritte, während beide Seiten in Position gehen und ihren Angriff starten. Außerdem würden sich Gefechte

automatisch über größere Gebiete erstrecken und seltener in unübersichtlich-chaotische Nahkampf-Klumpen ausarten.

#### Ressourcen für alle!

Andere Verbesserungen an der Kampfmechanik sind dafür rundum gelungen. Etwa, dass nun jede Klasse eine eigene Ressource nutzt. Krieger starten jeden Kampf zum Beispiel mit einer festen Menge Disziplin-Punkte. Die geben wir im Getümmel dann für Fähigkeiten wie das wirkungsvolle Niederwerfen aus. Das macht die Klasse um einiges flexibler: Früher durften wir Feinde nur zweimal pro Gefecht zu Boden schmettern, jetzt bei Bedarf auch fünfmal oder mehr – wenn wir unsere komplette Disziplin für diese eine Fähigkeit aufsparen.

Solche Ressourcen steigen mit dem Machtlevel und füllen sich nach jeder Schlacht wieder auf. Anders als etwa den Fokus eines Mediums können wir sie aber



Unsere Gruppe besteht in Pillars of Eternity 2 nur noch aus fünf Mitgliedern.

## Unser eigenes Schiff

Eines Mannes Schiff ist seine Burg: Pillars of Eternity 2 ersetzt unser Schloss mit einem Boot – was besser ins neue Szenario passt! »Die Burg kam nie allzu gut an«, erklärt Sawyer. »Sie bot weder so viel Tiefgang noch war sie so gut in die Story integriert, wie sie es hätte sein sollen.« Das soll sich mit dem Schiff ändern: Wir segeln mit unserem Kahn über die Weltkarte, heuern bessere Matrosen an, rüsten den Pott auf und kriegen uns mit anderen Kapitänen in die Haare.

### Die Pflichten eines Kapitäns

Fünf Schiffe können wir uns in Pillars 2 aneignen, von der kleinen Dau bis zur riesigen Galeone. Wir dürfen nicht nur Hülle und Segel nach unserem Geschmack bepinseln, sondern stattdessen die Kähne auch mit Kanonen, Segeln, Rumpfanzerung und weiteren Verbesserungen aus. Zum Beispiel stellen wir die unterschiedlichsten Geschütztypen auf. Kettenschuss-Kanonen zerfetzen etwa besonders effektiv feindliche Segel, haben aber keine hohe Reichweite und müssen lange nachgeladen werden.

Außerdem heuern wir auf unseren Reisen Seeleute an oder gabeln sie im Lauf von Quests auf. Das sind keine völlig eigenständigen Persönlichkeiten wie unsere Gruppenmitglieder, aber sie haben doch allesamt Namen und besondere Eigenschaften. Jeder beherrscht bestimmte Jobs an Deck besonders gut und eignet sich damit vielleicht eher als Kanonier denn als Koch. Und sie können Erfahrung sammeln und sich verbessern. Die Crew schluckt regelmäßig Sold und Fressalien – stellen wir die nicht zufried-

stellend bereit, sinkt die Moral und es kann sogar zur Meuterei kommen. Oder zu Ereignissen, die von den Charakter-Eigenschaften unserer Matrosen diktiert werden. Josh Sawyer gibt ein Extrembeispiel: Haben wir einen Kannibalen an Bord, wenn der Hunger einsetzt, könnte sich der an einem seiner Kollegen vergreifen! Wie wir solche Unterbrechungen handhaben, wirkt sich ebenfalls auf die Moral aus. Eine unzufriedene Mannschaft kämpft dann schlechter. Detaillierte Schiffsverwaltung ist kein Muss, um durchs Spiel zu kommen, verspricht Sawyer – aber wer sich tiefer damit befassen will, könnte einigen Spaß mit dem Aufbau seines perfekten Privatkahns haben.

### Entdecker und Piraten

Mit dem Schiff navigieren wir über die Weltkarte und können alles von kleinen Schätzen und Textbox-Events bis hin zu Mini-Dungeons entdecken. Aber auch feindliche Schiffe: Piraten und verfeindete Fraktionen machen Jagd auf uns (es sei denn, wir hissen ihre Flagge, um sie auszutricksen!) und verwickeln uns in Schiffskämpfe.

Hier verschenkt Pillars 2 aber ein wenig Potenzial: Die Seekämpfe laufen fast komplett in Textfenstern ab. Was aber nicht heißt, dass es nicht einiges an Taktik zu bedenken gibt! Rundenweise geben wir Befehle, segeln auf den Feind zu, wenden den Kahn für eine Breitseite oder brennen dem Gegner unsere Kanonen auf den Pelz. Dabei will etwa bedacht werden, wann wir die ideale Reichweite für unsere Geschütze erreicht haben. Sawyer vergleicht die Gefechte mit

Schach: Ein langsames und taktisches Spiel, in dem jeder Zug zählt. Unsere Ausrüstung spielt eine wichtige Rolle dabei. Vielleicht haben wir steuerbord unsere Nahkampf-Kanonen gepackt, die gegnerische Matrosen mit Flammenstößen vom Deck fegen, während backbord unsere Langstrecken-Kanonen stehen. Dann müssen wir darauf achten, dem Feind die jeweils richtige Seite zuzuwenden. Talentierte Crew-Mitglieder helfen ebenfalls: Profi-Kanoniere können dem Feind Extra-Schadensereignisse wie ein Feuer an Deck reinwürfen. Dann muss er vielleicht seine eigenen Kanoniere abziehen, um es zu löschen. Oder seine Deckhelfer, wodurch er langsamer vorwärtskommt.

Es steckt also mehr in den Seeschlachten, als man ihnen ansieht, und sie können richtig Spaß machen – aber selbst für ein Old-school-RPG sind sie doch arg abstrakt präsentiert. Die Distanz und Position der Schiffe sehen wir etwa nur anhand zweier simpler Icons am unteren Bildschirmrand. Warum keine echten 3D-Schlachten? »Das hätte ja bedeutet, ein neues Pirates zu entwickeln!«, lacht Sawyer. »Unser Team hat einen starken Fokus auf 2D-Artwork, deswegen war es sinnvoll, das so umzusetzen.«

Nur wenn wir zum Entern ansetzen, wechseln wir tatsächlich wieder in die normale Spielsicht und befehlen unsere Party beim Sturm auf den gegnerischen Pott – und das wiederum ist verdammt cool! Wer die Textschlachten lieber nicht spielt, darf laut Sawyer auch immer direkt zum Entern springen. Dabei stecken wir allerdings Schaden von den gegnerischen Kanonen ein.



Unser Pott hat sein eigenes Inventar, wo wir ihn mit Items und Matrosen ausstatten. Und natürlich mit Kanonen!



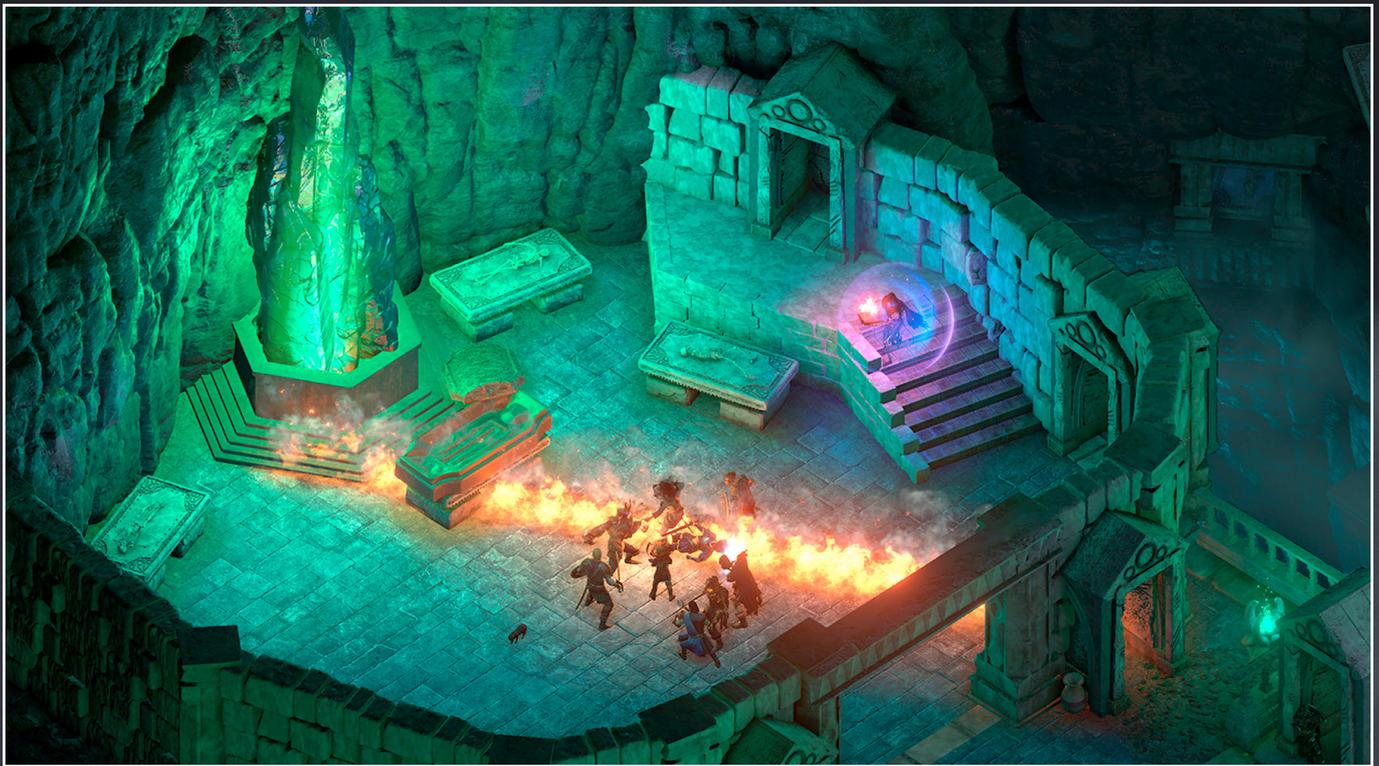
Die Weltkarte erkunden wir jetzt manuell, um neue Gebiete und versteckte Geheimnisse zu entdecken.



Die Textfenster-Seekämpfe sind taktisch, aber unspektakulär. Echte Schlachten wären da schon deutlich spannender.



Beim Entermanöver kämpfen wir wieder in der klassischen Spielsicht an Deck des zu kapern den Schiffes.



Die Adra-Kristalle des Todesfeuer-Archipels sind besonders wertvoll und locken Kolonisten in Scharen an.

nicht so einfach mitten im Getümmel neu tanken. Dafür müssen wir eine Ermächtigung einsetzen: Die pumpst einen Charakter wahlweise mit neuen Ressourcen voll oder brezelt seine nächste Fähigkeit ordentlich auf. Geht aber nur einmal pro Figur pro Kampf, und die Ladungen sind obendrauf eng begrenzt. Erst beim Rasten stellen wir Ermächtigungen wieder her.

Hatte eine Klasse schon im Vorgängerspiel ihre eigenen Ressourcen, bleibt die weitgehend unverändert: Zauberer und Priester schöpfen weiter aus einer festgelegten Zahl an Sprüchen jeder Stufe. Nur: Rasten müssen sie dafür nicht mehr.

#### Wer nicht rastet, rostet trotzdem nicht

Allgemein zwingt uns Pillars 2 deutlich seltener, mal ein Püschchen einzulegen. Fast alle Fähigkeiten, auch Zauber, füllen sich jetzt mit jedem neuen Kampf wieder auf – genau wie Disziplin und die anderen neuen Ressourcen. Und die Trennung zwischen Gesundheit und Ausdauer haben die Entwickler ebenfalls in die Tonne getreten, nach der Schlacht heilen sich unsere Figuren automatisch. Nur wenn wir zu Boden geschleudert werden, stecken wir eine Verletzung ein und die schlägt dauerhaft auf unsere Trefferpunkte. Erst wenn wir uns zusammenlicken oder unsere Ermächtigungspunkte zurückbekommen wollen, wird eine Rast fällig.

Dafür brauchen wir aber keine Camping-Vorräte mehr, sondern einfach ... was Anständiges zu essen! Bei jeder Rast legen wir fest, womit sich unsere Party-Mitglieder den Magen vollschlagen. Die Speisen kurieren nicht nur unsere Zipperlein, sie stärken die Figuren auch noch für den nächsten Tag. Das ersetzt einerseits die alten sechs Rastboni durch deutlich mehr Möglichkeiten und be-

deutet andererseits, dass wir nicht mehr alle Fressalien im Inventar auf einmal in uns reinschaufeln können. Weil nur noch ein Nahrungsbonus pro Rast und Charakter möglich ist, wird die Entscheidung wichtiger. Und das Crafting: Ein hochwertiges Aufbaurezept vereint die Boni aller Zutaten. Wer zu oft rastet, muss sich vielleicht mit billigem Schiffszwieback begnügen – genug, um Verletzungen aus der Welt zu schaffen, aber für Werteboni müssen wir schon was Teureres auftischen. Ein rundum interessanteres Ressourcen-System also.

Aber nimmt es dafür nicht strategischen Anspruch aus dem Spiel, wenn Zauberer für ihre Sprüche nicht mehr rasten müssen? Nein, findet Josh Sawyer: »Dieser Anspruch war nie wirklich da, nicht einmal in Baldur's Gate.« Denn bis auf wenige Ausnahmen hätte man ja jederzeit rasten oder sogar einfach zurück in die Taverne pilgern können. Und genau das hätten Spieler auch im ersten Pillars getan, wenn ihnen die Rastvorräte ausgingen. »Es war einfach eine Zeitstrafe, und auch noch eine völlig uninteressante.« Der Mann hat völlig recht. Die alte Camping-Mechanik haben wir keine Sekunde vermisst.

Denn Pillars of Eternity 2: Deadfire ist fast durchweg ein schlauer und durchdachter Schritt nach vorne. Es behält bei, was im ersten Teil gut funktioniert hat, und baut seine Systeme genau an den richtigen Stellen aus: Für noch mehr Freiheit, noch mehr Tiefgang, noch mehr Rollenspiel. Einzig die Balance macht uns noch Sorgen, sowohl bei den Klassen als auch bei den Kampfmechaniken. Wir hoffen, dass die Entwickler hier bis zum Release noch das richtige Maß finden. Dann hat Pillars 2 beste Karten, sich auch in diesem neuen Zeitalter wieder ganz an die Spitze seines Genres zu setzen. ★



**Maurice Weber**  
@Froody42



Größer, besser, tiefer: Pillars 2 könnte eine Fortsetzung genau nach meinem Geschmack werden! Die Art nämlich, die einen schon fantastischen Vorgänger regelrecht winzig aussehen lässt. Vor allem bei der Charaktergestaltung tun sich völlig neue Horizonte auf und ich kann mich kreativ austoben, wie ich es mir im ersten Pillars nur erträumen konnte!

An jeder Ecke stoße ich auf sinnvoll verbesserte Spielmechaniken – hier eine Entschlackung, wo's notwendig war, da eine Erweiterung, wo noch Raum dafür bestand.

Das neue Szenario trifft meinen nostalgischen Geschmack auf den ersten Blick nicht ganz so sehr wie das Original – ich mag nun mal das klassische Fantasy-Mittelalter, egal wie ausgelutscht es sein mag! Aber die Inselwelt und der Zwist zwischen Einheimischen, Kolonialherren und Piraten bietet jede Menge Raum für neue Geschichten. Lässt man sich drauf ein, ist das Todesfeuer-Archipel eine willkommene Karibik-Krise in diesem klassischen Genre.

Allerdings haben die Entwickler auch noch ein paar Baustellen vor sich. Die Balance zwischen all den Klassenmöglichkeiten wackelt noch und bei den Kämpfen haben sie das perfekte Rezept aus Geschwindigkeit und Übersicht noch nicht gefunden – aber selbst da gibt es schon klare Fortschritte gegenüber dem Vorgänger zu verzeichnen. Und wie schon gesagt: Der war ja bereits fantastisch! Und Pillars 2 scheint ein mehr als würdiger Erbe zu werden.