

Pillars of Eternity 2: Deadfire

PIRAT JAGT GOTT



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **8.5.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Schluss mit Nostalgie: Pillars of Eternity 2 geht mit Piraten-Setting, Seeschlachten und noch mehr Freiheit ganz neue Wege.

Von Elena Schulz

Der Drache ist riesig! Doch statt unseren kleinen Heldentrupp in Flammen zu hüllen, ist das Vieh offenbar in Plauderlaune. Vielleicht zügeln auch seine unsichtbaren magischen Fesseln seinen Zorn. Via Textfenster will die Echse jedenfalls wissen, warum wir sie stören. Da wir einen Waldläufer spielen, kommt uns eine Idee: Wir senden als »Unterhändler« unseren Hirsch-Begleiter vor! So gewinnen wir dank unserer Verbindung zur Natur das Vertrauen des Drachen. Der bittet um Hilfe: Wir sollen ihn befreien. Er wird uns ewig dankbar sein, sich aber auch an denen rächen, die ihn eingesperrt haben.

Können wir es riskieren, diese Bestie freizusetzen, wenn wir dafür einen mächtigen Verbündeten bekommen? Oder sollten wir ihn in Ruhe lassen oder gar erlegen? Wie der Vorgänger konfrontiert Pillars of Eternity 2: Deadfire uns mit kniffligen Entscheidungen und einer enormen spielerischen Freiheit. Die Drachen-Begegnung hätte auch ganz anders laufen können. All diese Überlegungen

wären nicht möglich gewesen, hätten wir im Test keinen Waldläufer dabeigeht, den Drachen gleich angegriffen oder ihn gar nicht erst gefunden.

Bereits in Pillars of Eternity hatten wir oft die Wahl, in der Fortsetzung wird die Freiheit aber noch größer geschrieben – dank neuem Klassensystem, flexibleren Attributen sowie Schiffsmanagement inklusive Piraten-Laufbahn. Damit geht Pillars 2 genau den richtigen Weg und meistert den schwierigen Spagat zwischen Oldschool und Innovation.

Zwischen Göttern und Piraten

In Pillars of Eternity 2 raubt uns der Gott Eothas gleich zu Beginn ein Stück unserer Seele und macht sich damit auf und davon. Also jagen wir den Dieb, um zu verhindern, was auch immer er damit vorhat. Auf seinem Weg sammelt er immer mehr Seelen ein – warum, erfahren wir erst später. Wie im Vorgänger dreht sich also auch in Pillars 2 alles um Götter und Seelen: Als Wächter (eine Art Medium) sind wir sogar in der Lage, Geister zu sehen und mit ihnen zu sprechen.

Die Erzählung rund um ein intrigantes Götter-Pantheon, die Beseeler (die den Kreislauf der Wiedergeburt durchbrechen wollen) und den einfachen Menschen ir-

gendwo zwischendrin zieht uns in die Welt hinein und konfrontiert uns mit philosophischen Fragen rund um den Einfluss der Götter und die Rolle des Menschen.

Für den letzten Schliff bei der Geschichte sorgt das erfrischende Piratenszenario: Auf unserer Seelensuche landen wir im Todesfeuer-Archipel. Die neue Inselregion tauscht das Fantasy-Mittelaltersetting des Vorgängers gegen einen Kolonialstil inklusive karibischer Strände, Seefahrer und Freibeuter. Wir können trotzdem unseren Spielstand importieren oder wichtige Entscheidungen aus dem Vorgänger nachvollziehen. Den Helden müssen wir jedoch neu zusammenbasteln. Viel Einfluss nimmt das erste Pillars aber ohnehin nicht. Nur ein paar alte Bekannte reagieren in Dialogen auf vergangene Tage, spielerische Auswirkungen gibt es keine. Wir freuen uns trotzdem über das Wiedersehen mit drei früheren Begleitern: den ehemaligen Eothas-Anhänger Eder, den schizophoren Magier Aloth oder die Halbgott-Paladinin Pallegina.

Fluch der Rollenspiel-Karibik

Neu im Todesfeuer-Archipel sind mit den Huana, der Königlichen Deadfire-Gesellschaft, der Vailinischen Handelsgesellschaft

Multiklassen und Unterklassen

Einzelklassen und Multiklassen bringen bestimmte Vor- und Nachteile mit: Als Einzelklasse schaltet man schneller mächtigere Kräfte frei und wird stärker, während Letzteres mehr Flexibilität verspricht, weil man die Fähigkeiten-Pools von zwei Klassen nutzt. Wir haben uns zum Beispiel im Test für eine Mischung aus Waldläufer und Druiden entschieden. Hinzu kommt die optionale Waldläufer-Subklasse Scharfschütze, die unseren Charakter zum starken Fernkämpfer macht, sowie die Druiden-Unterklassse Furie, mit der wir uns in einen Sturm verwandeln können. Damit haben wir uns im Prinzip den ultimativen Naturkämpfer erschaffen, der die besten Eigenschaften beider Klassen und ihrer Subklassen mitbringt. Wir hätten aber genauso gut die Subklasse Geisterherz wählen können, die uns einen unsterblichen Geisterbegleiter zur Seite stellt. Oder Verfolger, bei der unsere Verbindung zum Begleittier stärker ist als sonst, was eigene Boni mitbringt. Auch der Druiden bringt zwei mögliche Unterklassen mit. Oder wir verzichten ganz auf die Subspezialisierungen. So oder so eröffnen uns die Multiklassen massig Experimentierchancen.



und den Principi-Piraten die vier Fraktionen, die eine größere Rolle einnehmen als die Parteien im Vorgänger. Helfen wir ihnen, steigert das unsere Reputation, was vor allem am Ende wichtig wird. Welche Fraktion wir unterstützen, verändert den Ausgang der Geschichte. Zwischen den einzelnen Missionen sind wir mit unserem neuen Hub-Schiff, der Defiant (der Standardname lässt sich ändern), unterwegs, was für ein Freibeuter-Gefühl im Stil von Assassin's Creed: Black Flag sorgt. Die Seefahrt überzeugt auch spielerisch: Wir haben uns immer wieder dabei ertappt, wie wir einfach auf dem hübschen Meer herumgesegelt sind, statt den nächsten Auftrag anzugehen – so viel Spaß hatten wir dabei, Inseln aufzudecken, nach Schätzen zu suchen oder Seeschlachten auszufechten. Kartografie-Aufträge und Kopfgeldjagden bieten zusätzlichen Anreiz.

Klavierbombe oder Piratenparty

An Land steuern wir auf der Karte unsere Party per Mausclick zu wichtigen Orten und Questgebern. Letzteres lohnt sich, die Nebenaufträge bieten oft einen überraschenden Twist: Ein Dorf fühlt sich zum Beispiel von den Lagufaeths bedroht, humanoiden Amphibienwesen. Wir sollen ihre Brutmutter, also die Anführerin, ausschalten. Von ihr erfahren wir aber, dass die Dorfbewohner ihre Kinder gefangen halten. Die Dörfler behaupten wiederum, dass sie die Lagufaeth nur so in Schach halten können. Wir müssen uns entscheiden, ob wir die Brutmutter brutal erschlagen oder ihr ihre Kinder zurückbringen – dann wollen die Dorfbewohner aber nichts mehr mit uns zu tun haben.

Wie wir uns entscheiden, hat oft weitreichende Folgen: Kaufen wir uns zum Beispiel



Mit unserem Schiff Defiant erkunden wir das hübsch dargestellte Todesfeuer-Archipel.

bei jeder Gelegenheit frei, werden wir schnell zur Zielscheibe für Überfälle. Schließlich gibt es bei uns offensichtlich viel zu holen. Töten wir eine wichtige Piratin, scheitert später nicht nur eine Quest mit ihr (sie kann ja nicht mehr mitspielen), man spricht uns auch in anderen Aufträgen auf unser Handeln an.

Alle Missionen wirken verzahnt und punkten durch enorme spielerische Freiheit: Einmal landen wir in der Freibeuterstadt Fort Todeslicht und wollen Rache an einem Piratenkapitän nehmen. Dafür könnte man dort einfach alle Piraten niedermetzeln oder sein Cembalo (ein Klavier-Vorläufer) mit einer Bombe versehen. Wir entscheiden uns für einen friedlichen Weg und locken die Zielperson mit einem Trinkgelage aus seinem Versteck. Um das zu organisieren, klauen wir erst mal guten Rum und leckeren Ein-

topf. Im folgenden Gespräch überzeugen wir den Kapitän, sich doch auf unsere Seite zu schlagen. Egal, ob wir friedlich spielen oder auf den Putz hauen wollen, wir finden immer einen Weg, die Aufgabe anzugehen—was sich extrem motivierend anfühlt.

Besser fit als belesen – oder beides?

Um unser Gegenüber in Dialogen zu überzeugen, benötigen wir hohe Werte bei Diplomatie oder Einschüchtern – sonst wäre der Kapitän nicht auf unser Angebot eingegangen. Ganz klassisch gibt es für jede erledigte Quest Erfahrung, über die unsere Figur aufsteigt. Mit jeder Stufe erhalten wir Punkte, die wir wie im ersten Teil auf unterschiedliche Fertigkeiten verteilen. Die sind nun aber deutlich breiter gefächert: Wissen spaltet sich zum Beispiel in Religion, Metaphysik und Geschichte auf. Zudem teilen sich



Die pausierbaren Echtzeitkämpfe spielen sich sehr taktisch. Der große Gegner ist stark, wir konzentrieren die Angriffe der Gruppe also auf ihn.

Schiffsverwaltung

Für das Segeln benötigen wir Vorräte wie Nahrung, Wasser, Reparaturmaterial und Medizin, die wir in Häfen auffüllen. Wir müssen auch die Moral der Mannschaft im Auge behalten, sonst kommt es zu einer Meuterei. Also bieten wir ihnen lieber teures Bier als schnödes Wasser. Gleichzeitig dürfen wir unser Schiff mithilfe von neuen Kanonen, Segeln oder Rümpfen aufwerten und erfahrene Seefahrer anheuern. Das verbessert unsere Chancen in Gefechten. Wir können andere Schiffe entern, dann folgt ein »normaler« Kampf an Deck. Oder wir wagen ein Duell zwischen zwei Schiffen. Das läuft zwar etwas öde im Textbildschirm ab (unten), ist aber durch die taktische Tiefe spannend. Wir wählen Zug für Zug Aktionen wie Ausweich- oder Rammmanöver aus, deren Erfolg von Ausrüstung und Mannschaft bestimmt wird.



die Punkte nun in eine Dialog- und Kampfsparte, man kann also pro Level zwei vergeben. Diese Aufsplitterung war dringend notwendig. Im Vorgänger haben wir uns noch daran gestört, dass bei Klassen wie Priester nur Werte wie religiös für das Angriffssensitiv sinnvoll waren. Jetzt können wir aber noch problemlos Athletik dazu wählen.

Endlich nehmen auch die Talente unserer (jetzt nur noch vier) Party-Mitglieder automatisch Einfluss im Gespräch. Wenn wir sie in die Gruppe aufnehmen, beginnen sie zwar mit bestimmten Tendenzen wie Metaphysik bei einem Magier, neue Punkte dürfen wir aber wie wir wollen auf Diplomatie, Religion und so weiter verteilen.

Unsere Attribute spielen auch bei den immer wieder auftauchenden Textfenster-Entscheidungen eine wichtige Rolle. Wollen wir zum Beispiel einen hoch gelegenen Fenstersims erklettern, brauchen wir dazu entweder einen Enterhaken oder ein Party-Mitglied

mit hohem Athletik-Wert. Reicht unsere Expertise nicht aus, verbuchen wir nur einen Teilerfolg oder scheitern, was zu Verletzungen führt. Ein Charakter stirbt mit drei Verletzungen und muss nach jeder Wiederbelebung mit weniger Gesundheit weitermachen. Es empfiehlt sich also, häufig zu rasten. Das klappt nicht mehr über Campingausrüstung, sondern beliebig, solange wir Essen bei uns haben. Wie die Schlafzimmer in Kneipen verleihen Speisen je nach Qualität der Nahrung Boni – frisches Obst erhöht zum Beispiel die Maximalgesundheit.

Cleverer Klassenmix

Auch die Klassenwahl selbst ist freier. Neben den Standards wie Krieger oder Magier gibt es jetzt Multi- und Unterklassen. Das ist eine großartige Neuerung, weil man so seinen Wunschcharakter zusammensetzen kann und selbst für Begleiter Multi- und Subklassen festlegen darf (siehe Kasten).

Mit jedem neuen Level können wir außerdem in Waffenspezialisierungen oder passive Skills wie höhere Gesundheit investieren. Zusätzlich setzt jede Klasse auf eine eigene Mana-artige Ressource im Kampf, beim Krieger etwa Disziplin, die wir in bestimmte Angriffe wie einen mächtigen Bogenschuss investieren können. Hinzu kommt noch die sogenannte Ermächtigung, mit der wir einen besonders starken Angriff starten und unsere Ressourcen auf einen Schlag aufladen können. Während sich das »Mana« nach jedem Kampf selbst erneuert, ist die Ermächtigung bis zur nächsten Rast begrenzt. Das fühlt sich aber nicht nach einer unnötigen Einschränkung an, sondern sorgt dafür, dass wir bedachter damit umgehen.

Herausforderung nach Maß

Die pausierbaren Echtzeitkämpfe laufen im zweiten Teil gemächlicher ab als im Vorgänger. Das hilft der Übersicht, sorgt aber manchmal für Frust, wenn man einem Zauberer bis zu zehn Sekunden beim Vorbereiten eines Angriffs zuschauen muss. Wie im ersten Pillars gibt es ein Auto-KI-Skript, das wir ausschalten oder – das ist neu – nach Wunsch bis ins kleinste Detail mit Auslöserbedingungen für jede Fähigkeit und Aktion anpassen dürfen. Trotzdem sollten wir bei knackigeren Feinden selbst Befehle geben, so viel Anspruch darf schon sein. Die Gegnervielfalt sorgt für taktische Tiefe: Während man bei Banditen einfach draufhauen kann, sind Geister oder Monster immun gegen bestimmte Angriffe. Das Spiel setzt uns neben Standardgegnern wie Drachen oder Oger auch kreative Feinde wie Riesenmaden, Menschen-Amphibien oder Elementare vor.

Insgesamt stehen fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Wir fühlten uns im Test auf »Normal« genug gefordert, allerdings waren manche Spielelemente überflüssig. So haben wir das Crafting (bei dem wir mit Alchemie, Material und Geld Schriftrollen mit Sprüchen und Tränke herstellen) bis auf ein paar Heiltinkturen komplett ignoriert. Das Gleiche gilt für das Verzaubern und Verstärken von Waffen. Das wird erst auf höheren Schwierigkeitsgraden relevant, wo in den Kämpfen jeder kleine Vorteil zählt.

Wir können schleichen, Schlösser knacken, Fallen entschärfen, Dinge aufsammeln oder auch stehlen. Beim Diebstahl ist das Spiel jedoch sehr inkonsequent, es scheint oft willkürlich, wann in einem Gebäude etwas als Stehlen gilt und wann nicht. Zudem werden wir beim unerlaubten Eindringen manchmal sofort als Feinde enttarnt, aber manchmal auch ignoriert.

Liebe (und Ärger) in der Luft

Unsere Begleiter ignorieren dafür keineswegs, was wir tun. Während sie in Pillars oft noch stumm daneben standen, mischen sie sich jetzt stärker ein. Ähnlich wie bei den Fraktionen können wir mit unseren Aktionen unsere Reputation bei ihnen beeinflussen. Treffen wir in ihren Augen eine



Für manche Antworten müssen wir einen bestimmten Wert wie Diplomatie nachweisen.

völlig falsche Entscheidung, verlassen sie uns sogar. Scharfschützin Maia zum Beispiel stammt aus Rauatai, dem Land der Königlich-Deadfire-Gesellschaft. Wenden wir uns gegen diese Fraktion, kann Maia das nicht mit ihrem Gewissen vereinbaren und will nicht mehr mit uns zusammenarbeiten. Neu dazu kommen im zweiten Teil neben Maia der Pirat Serafen, der Masseur Konstanten, die Beseelerin Ydwin, der Wasserformer Teheku und die Priesterin Xoti. Ganz überzeugen können uns die Neuzugänge aber nicht. Während Xoti als Seelensammlerin immerhin einen spannenden Beitrag zur Story leistet und Eder, Aloth und Pallegina sich – selbst wenn man den ersten Teil nicht kennt – mit interessanten Konflikten rumschlagen müssen, bleiben die restlichen Charaktere recht blass. Trotzdem entsteht bei den kleinen Kabbeleien unserer Begleiter eine schöne Gruppendynamik. Alle Charaktere bilden nun stärkere Beziehungen aus, zerstreiten oder verlieben sich. Unsere Figur kann sogar eine Romanze eingehen, allerdings nur mit den neuen Charakteren aus Pillars of Eternity 2. Wer jetzt erotische Szenen im Stil von Mass Effect erwartet: Über Geflirte und ein Off-Screen-Techtelmechtel gehen die Affären nicht hinaus.

Wunderschöne Karibik

Optisch und inszenatorisch macht Pillars 2 durchweg eine gute Figur. Egal ob schmutzige Höhlen oder idyllische Karibikstrände, alles glänzt mit zahlreichen Details und gestochen scharfen Texturen. Gerade die kleinteiligen Animationen und beeindruckenden Wasser- und Lichteffekte lassen die Umgebung lebendig wirken – vor allem im Vergleich zum Vorgänger, wo alles recht düster war. Untermalt wird die schöne Lichtstimmung von einem abwechslungsreichen Soundtrack und einer (zumindest englischen) Vollvertonung. Die Texte darf man aber auf Deutsch mitlesen.

Pillars of Eternity 2 entwickelt sich so sowohl auf der erzählerischen als auch auf der technischen und spielerischen Ebene weiter. Wir sind nicht nur völlig frei in unserer Vorgehensweise, sondern können dank der Vielfalt und Komplexität der einzelnen Mechaniken entscheiden, ob und wie tief wir uns einarbeiten. Man kann Pillars 2 als enorm anspruchsvolles und umfangreiches Rollenspiel begreifen, oder nur eine spannende Story genießen. Mit einer Spielzeit von etwa 50 bis 60 Stunden fällt Pillars of Eternity 2 zwar etwas kompakter als der Vorgänger aus, aber keineswegs seichter. ★



Weise Menschen wissen: Erstmal Pause machen! Und clever unseren Angriff planen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Haben die Entwickler mit Pillars of Eternity noch in bekannten Gewässern gefischt, haben sie sich jetzt wirklich (pardon) auf das offene Meer hinaus gewagt. Denn Pillars of Eternity 2 fühlt sich nicht mehr nur nach Baldur's Gate oder nostalgischer Erinnerung an. Es ist zu einem eigenen Spiel herangewachsen, das munter das Genre um neue und clevere Ideen bereichert.

Fantastisch ist für mich vor allem, wie groß die spielerische Freiheit geschrieben wird. Ich kann meinen Helden und seine Gefährten zusammenbasteln, wie ich will, und dann jede Quest auf ganz unterschiedliche Weise angehen. Ich war beim Spielen immer wieder verblüfft, was alles funktioniert und auf wie viele meiner früheren Aktionen Pillars 2 im Storyverlauf Bezug nimmt. Nichts bleibt ohne Folgen! Mein Highlight ist aber die gelungene Freibeuter-Stimmung. Gerade durch das Schiff habe ich mich so sehr als Pirat und Entdecker gefühlt, wie seit Assassin's Creed: Black Flag nicht mehr. Und hey, es gibt Shantys!

PILLARS OF ETERNITY 2 DEADFIRE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4300 / Phenom II X3 875	Core i5 2400 / Phenom II X6 1100T
Geforce 9600 GT / Radeon HD 4850	Geforce GTX 570 / Radeon HD 7790
4 GB RAM, 14 GB Festplatte	8 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abwechslungsreiches Piraten-Setting
- Licht- und Wassereffekte
- vollständig (Englisch) vertont
- detaillierte Animationen
- eintönige, finstere Höhlen

SPIELDESIGN



- enorme spielerische Freiheit
- einflussreiche Entscheidungen
- taktisches Echtzeit-Kampfsystem
- Multi- und Unterklassen
- Kämpfe etwas gemächlich

BALANCE



- fünf anpassbare Schwierigkeitsgrade
- Anspruch selbst wählbar
- Kämpfen, Erkunden und Gespräche in gutem Mix
- optionale Spielhilfen
- auf hoher Schwierigkeit alle Elemente sinnvoll

ATMOSPHÄRE / STORY



- atmosphärische und exotische Welt
- glaubhafte Figuren mit ihren Motivationen
- Handlung mit philosophischen Ansätzen
- erfrischender Humor
- nicht alle Begleiter sind interessant

UMFANG



- zahlreiche Nebenaufgaben
- spaßiges Schiffmanagement und Seeschlachten
- großer Wiederspielwert
- unterschiedliche Klassen und Spezialisierungen
- nicht unnötig gestreckt

FAZIT

Pillars of Eternity 2 ist ein Rollenspiel-Meisterwerk, das gegenüber Teil 1 viel wagt und verbessert, ohne den Oldschool-Charme zu verlieren.

