

Pillars of Eternity: The White March, Teil 1



BESSER. UND SCHLECHTER.



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **25.8.2015** Sprache: **Englisch, Deutsch (Text)**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Der erste Teil des Pillars-of-Eternity-Addons The White March ist erwartungsgemäß gut. Aber auch enttäuschend.

Von Benjamin Danneberg

Pillars of Eternity lässt die Herzen von Old-school-Rollenspielfans seit März dieses Jahres höher schlagen. Der Geist eines Baldur's Gate weht durch die Geschichte und wir prügeln uns Dutzende Stunden durch fantasievolle Karten und Dungeons, philosophieren mit halb verrückten Priestern, beobachten Zankereien zwischen

Gruppenmitgliedern und – klar – erschlagen riesige Drachen!

Pillars of Eternity wurde durch eine sehr erfolgreiche Kickstarter-Kampagne möglich gemacht, die zusätzlich noch ein Addon versprach. Entwickler Obsidian Entertainment bringt den Zusatzhappen in zweigeteilter Form auf den Markt: Teil 1 des Addons The White March ist veröffentlicht und wir sind beides: erfreut und enttäuscht.

Wenn Zwerge zanken

Es scheint so, als seien Zwerge dafür prädestiniert, sich in irgendwelchen unterirdi-

schen Hallen (Moria) oder Festungen auf Gedeih und (sehr viel öfter) Verderb einzusperren. So auch in Durgan's Battery, einer alten Zwergenfestung, in die seit vielen Jahren keiner mehr reinkommt – geschweige denn raus. Allerdings steckt mehr hinter den dicken Mauern als nur tote Zwerge: Die Weiße Esse ist das Herz der Festung und die einzige Schmiede, in der man Durgan-Stahl anfertigen kann. Mit diesem magischen Material möchte Bürgermeisterin Renengild aus dem Dörfchen Stalwart dem Landstrich White March wieder zu alter und großer Bedeutung verhelfen.

Natürlich braucht es dafür Helden, die sich den Zugang in die Battery erzwingen, um die Esse wieder in Betrieb zu nehmen. Neben diesem Abenteuer gibt es aber noch eine ganze Reihe Nebenquests, wie die Bedrohung durch wütende Oger abzuwenden oder den verrückten Einsiedler, der sich in einem fallenverseuchten Dungeon versteckt. Während die meisten Quests die gewohnte Qualität aufweisen, hat sich Obsidian aber auch ein paar Schnitzer geleistet. (Achtung, milder Spoiler!) Beispielsweise sollen wir einen entlaufenen Sklaven vor seinen Häschern retten. Die Häschler erzählen uns aber, dass der Sklave ein Kind ermordet hat. Wir wollen den Kerl also im Knast sehen, nicht in den Pfoten des Sklavenhalters. Doch nachdem wir die Jäger erledigt haben, können wir den Sklaven nicht mehr mit seinen Taten konfrontieren, sondern ihm nur noch



Wer Herausforderungen sucht, wird fündig: Dieser Alpindrache frisst kleine Helden zum Frühstück.



Benjamin Danneberg
@pointofgaming



In meinem Fazit zu Pillars of Eternity schrieb ich, dass dieses Rollenspiel nur ein einziges Addon davon entfernt ist, sich die Krone für das vielleicht beste Rollenspiel überhaupt aufzusetzen. Der erste Teil von The White March ist nicht dieses Addon. Nicht falsch verstehen, es reiht sich qualitativ nahtlos ins Spiel ein, es erweitert das Original um einige sehr gute Mechaniken und hat selbst auch eine interessante Story und gute Nebenquests zu bieten. Insbesondere neue Spieler profitieren davon. The White March soll das sein, was Tales of the Sword Coast für Baldur's Gate war. Der Herausforderungsgrad ist teilweise ähnlich, aber Durgan's Battery kann (noch) nicht mit Dur-lags Turm mithalten.

Aber immerhin kommt ja noch ein zweiter Teil. Gut möglich, dass The White March noch zulegt. Lange Rede, kurzer Sinn: Gute Erweiterung des Hauptspiels, die aber hinter ihren Möglichkeiten bleibt und Veteranen etwas enttäuscht. Für Letztere empfehle ich: Wartet den zweiten Teil des Addons ab und spielt dann das gesamte Spiel noch mal neu.

von seiner Freiheit berichten. Derartige Inkonssequenzen sind wir gar nicht gewohnt, immerhin bleibt das eher die Ausnahme.

Blasse Gefährten

Mit dem Mönch Zahua und dem schurkischen Bronzegolem namens Teufel von Caroc werden zwei neue und zumindest in Ansätzen interessante Begleiter hinzugefügt. Während Zahua als Drogen liebender Kampf-Opa daher kommt, wurde der Teufel von Caroc in einem Experiment erschaffen: Die Seelens-essenz einer Serienkillerin wurde in einen Bronzegolem transferiert. Gerade diese Geschichte birgt viel Potenzial für kontroverse Themen rund um Beseelung, Gerechtigkeit,



Das Objekt der Begierde: Wir sollen die Weiße Esse in Durgan's Battery wieder in Betrieb nehmen.

Rache und Vergebung, wird aber leider (zumindest noch) nicht ausreichend ausgearbeitet. Die Gefährtenquest ist in weniger als 30 Minuten erledigt und lässt uns unbefriedigt zurück. Hier bleibt zu hoffen, dass der zweite Teil des Addons spürbar mehr zu bieten hat.

Verbessertes Gameplay

Wem das Mikromanagement der Gruppe bisher zu viel war, der kann endlich jedem Gruppenmitglied KI-Skripte zuweisen und Kämpfe automatisieren. Das funktioniert ziemlich gut, in härteren Kämpfen müssen wir aber trotzdem immer wieder eingreifen, da Heilungen und Stärkungen von der KI oft zu spät eingesetzt werden. Und diese sind ob des teils stark gestiegenen Herausforderungsgrads extrem wichtig. Kämpfe sind – gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden in den rund um Stufe 5 angesiedelten Gebieten der White March – anspruchsvoller geworden, die gegnerische KI agiert cleverer und gefährlicher. Besitzer von hochstufigen Gruppen bekommen beim Betreten der neuen Gebiete die Möglichkeit, die Schwierigkeit an das Gruppenlevel anzupassen.

Gruppen rund um die zwölfte Stufe versuchen sich an den hammerharten Söldnern der ebenfalls neuen Karte Crägholdt. Spätestens jetzt können wir die neuen KI-Skripte

wieder knicken, denn die harten Nüsse hier sind nur mit Handarbeit und sinnvollem Mikromanagement von Fähigkeiten und Taktiken zu knacken. Immerhin darf unsere Gruppe auf die neue Maximalstufe 14 steigen, wer also für die richtig dicken Bosse (unter anderem gibt es in der White March einen fiesen neuen Drachen) entsprechend gewappnet sein will, der levelt seine Mannen erst einmal gescheit hoch.

Ab sofort dürfen übrigens auch endlich einzelne Gruppenmitglieder das Schleichen übernehmen, wir müssen nicht mehr mit der ganzen Gruppe in den Spähmodus wechseln. Sammler freuen sie außerdem über die neue Gegenstände, die ihren Weg ins Spiel gefunden haben: Seelengebundene Waffen binden wir an einzelne Charaktere und leveln diese durch Erfüllung von Aufgaben (zum Beispiel eine bestimmte Menge Geister damit verprügeln) auf.

Der an Icewind Dale erinnernde Stil des Addons ist gelungen und passt sich grafisch nahtlos in das Grundspiel ein. Allerdings haben wir an einigen Stellen kleine Performanceeinbrüche verzeichnen müssen. Abstürze oder Bugs haben uns gänzlich verschont und die Lokalisation der Texte ist bis auf wenige Ausreißer oder Formatierungsfehler wieder sehr ordentlich. ★



Kalt und grausam: Die neuen Gebiete der White March erinnern uns an das gute alte Icewind Dale.

PILLARS OF ETERNITY THE WHITE MARCH, TEIL 1

- zwei neue Gebiete
- gute neue Hauptgeschichte
- viele Nebenaufgaben
- bessere Charaktersteuerung
- gute neue KI-Skripte
- fordernde Kämpfe
- zwei neue Begleiter
- einige erzählerische Schwächen
- zweigeteiltes Addon

FAZIT

Das Addon fügt sich gut ins Hauptspiel ein, bringt aber neben schönen Geschichten und Verbesserungen auch erzählerische Schwächen mit.

