

Pillars of Eternity: The White March, Teil 2

IM SCHATTEN DES HAUPTSPIELS

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **16.2.2016** Sprache: **Englisch, dt. Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video



Nur weil die Typen gerne beten, heißt das nicht, dass sie nicht prügeln könnten.

The White March ist endlich komplett, aber der zweite Teil des Addons wirkt seltsam losgelöst von Pillars of Eternity.

Von Benjamin Danneberg

Dass die Götter von Eora rachsüchtige, ränkeschmiedende Entitäten sind, dürfte mittlerweile jedem klar sein. Nach den Ereignissen rund um die legendäre Schmiede Weiße Esse in der Zwergenfestung Durgan's Battery starten wir erneut im kleinen Dörfchen Stalwart und im Angesicht einer Armee aus dem benachbarten Land Readceras, die ein Fort im Wald unterhalb der Zwergenfestung errichtet hat. Wir sollen untersuchen, was es damit auf sich hat, und finden nebenbei heraus, warum uns in letzter Zeit Visionen plagen. Dabei können wir uns von der neuen Begleiterin Maneha helfen lassen, eine Barbarin, die im Dienste der Göttin Ondra als Gabenbringerin unterwegs ist. Gabenbringer versenken Gegenstände im Meer oder im Salzbrunnen der Abtei des Gefallenen Mondes, damit die daran hängenden Erinnerungen endgültig vergessen werden.

Ambitioniert verzettelt

Man merkt der Geschichte des Addons an, dass sie krampfhaft versucht, der Hauptstory das Wasser zu reichen. Und daran scheitert sie auch. Zu viele wichtige Hintergründe der sich zuspitzenden Handlung werden schnell abgehandelt, nur in Nebensätzen erwähnt oder so beiläufig einge-

flochten, dass wir während der Gespräche manchmal minutenlang gebraucht haben, um ein Bild der Situation zu bekommen. Oberflächlich gelingt das am Schluss einigermaßen, wir können die Handlung grundsätzlich nachzeichnen, aber die eigentliche Motivation der Schlüsselfiguren bleibt vage und geht in einigen heftigen philosophischen Story-Knoten beinahe unter.

Die Thematik rund um Erinnerungen und das Vergessen ist tiefgründig, einige der »alternativen« Antworten in den wichtigen Gesprächen erwecken aber den Eindruck, als würden sich Philosophiestudenten in Esoterik verrennen. Das generelle Hin und Her im Handlungsverlauf wirkt gehetzt, die plötzlichen Gesinnungswandel verschiedener Parteien werden viel zu schnell abgehandelt und haben so keine Zeit, sich zu erklären oder im Bewusstsein des Spielers zu wachsen. Hier wäre ein stringenter roter Faden mit optionalen Vertiefungen der Thematik besser gewesen, denn am Ende fragen wir uns schon, was das alles sollte.

Entscheidungen gibt es auch wieder, aber selbst in einem der ganz großen Momente vergeben die Autoren eine große Chance auf spielerische Tiefe – sie verzichten auf eine Konsequenz für unsere Entscheidung.

Charakterzeichnung verbessert

Die neue Begleiterin Maneha muss sich mit den alten Sidekicks vergleichen lassen – und das hat schon im ersten Addon-Teil beim Mönch Zahua und der Schurkin Teufel

von Carroc trotz guter Konzeptionierung nicht gereicht. Immerhin: Mit Maneha kommt im zweiten Teil eine Begleiterin dazu, die direkt mit der Geschichte verwoben ist und so einen klaren Mehrwert darstellt. Auf hohem Niveau jammern wir aber trotzdem darüber, dass ihre Interaktionen und Kommentare sehr überschaubar bleiben und wir gerade im Hinblick auf ihre religiöse Aufgabe noch mehr Einmischung ihrerseits hätten vertragen können. Hier hat Entwickler Obsidian die Begleiterereinbindung verbessert, es aber verpasst, Maneha zu einem tragenden Element zu machen.

Hart, aber nicht denkwürdig

Die Skalierung der Schwierigkeit für erfahrene Gruppen ist wie schon im ersten Teil möglich. In unserem Test funktionierte das anfangs tadellos, allerdings gibt es – dramaturgisch immerhin an der richtigen Stelle – selbst auf normalem Schwierigkeitsgrad einen ganz plötzlichen, heftigen Ausschlag



Benjamin Danneberg
@pointofgaming



Warum eine zweite, von der Hauptgeschichte völlig losgelöste Kampagne als zweigeteiltes Addon seitlich an diesen Rollenspielhit gepappt wurde, erschließt sich mir auch weiterhin nicht. Ich merke, wie das Addon versucht, die durch das eigene Hauptspiel hochgesteckten Erwartungen zu erfüllen – und daran scheitert. Nicht falsch verstehen, The White March ist kein schlechtes Addon. Es ist eine meistens gute, manchmal aber nur ordentliche Nebenkampagne, die ohne Verzahnung mit der Hauptgeschichte eher wie eine Art Spin-off wirkt. Es passt sich nicht nahtlos in den gut gewebten Teppich des Hauptspiels ein, und das ist enttäuschend.

Als eigenständige Quest funktioniert es gut, auch wenn die Story teils zu verworren wirkt. Veteranen wird The White March längst nicht so wie das Hauptspiel begeistern. Verbesserungen bietet es aber allemal und ist somit auf jeden Fall sinnvoll für einen ersten (oder auch neuen) Durchlauf.



Kanonenfutter gefällig? Wir müssen die schweren Bleispritzen auf Durgan's Battery wieder fit machen.

auf der nach oben offenen »AufsMaul«-Skala. Wir wollen wieder nicht spoilern, aber dieser erste Kampf gegen die neuen Gegner ist absolut frustrierend. Selbst nachdem wir den Schwierigkeitsgrad auf »Einfach« gestellt haben, wischt der Boss mit unserer gut gerüsteten Gruppe den Boden.

Es dauerte im Test eine ganze Weile, bis wir die neue Herausforderung bewältigten, das Siegfelgefühl danach war umso schöner. Allerdings artet das in der Weißmark bald in Arbeit aus, denn auch die Mönche in der Abtei des Gefallenen Mondes sind – wenn wir uns mit ihnen prügeln – extrem zäh und hauen gleichzeitig übel rein. Wohlgermerkt: Wir pendelten zwischen normalem und einfachem Schwierigkeitsgrad. Ob die Balance-schwierigkeiten mit der Skalierung zusammenhängen oder einige Stellschrauben noch nicht richtig justiert sind, konnten wir nicht zweifelsfrei klären. Wer extrem fordernde Schlachten gegen diverses Feindesfußvolk mag, der kommt in der Erweiterung jedenfalls voll auf seine Kosten.

Mechanik-Updates

Diejenigen, die Pillars of Eternity lieber als Story-Adventure spielen wollen, bekommen mit dem neuen Schwierigkeitsgrad »Märchenstunde« Gelegenheit, sich auf die erzählerischen Elemente zu konzentrieren und die KI in den Kämpfen machen zu lassen. Doch auch für Rollenspiel- und Build-Tüftler gibt es neues Futter: Eine bessere Sortierung der verfügbaren Fähigkeiten nach Nutzungszahl steigert die Übersicht. Die Attribute Athletik und Überleben wurden aufgewertet, wirken sich merklich auf Charaktere aus und ermöglichen den Zugang zu neuen Fähigkeiten sowie Boni beim Rasten. Die neue, abschaltbare Verletzungsoption sorgt zudem bei jedem k.o. geschlagenen Charakter für eine Verletzung, die bis zur nächsten Rast anhält.

Überhaupt wurde der Schwierigkeitsgrad gerade im späteren Verlauf der Hauptstory und im Festungs-Dungeon von Caed Nua angepasst: Weniger, dafür aber härtere Gegner erwarten unsere Heldengruppe.

Rund mit Bugs

Technisch hat sich nicht viel geändert. Das Aufrufen der Speicherfunktion führt immer noch zu sekundenlangem Einfrieren des Spiels, was bei häufigem Neu-Laden ziemlich nervt. Hier und da funktionieren Skriptzuordnungen nicht oder erst verzögert, so können wir in einer Kletteraktion zwar alle Gruppenmitglieder anklicken, den Enterhaken wirft aber jedes Mal nur unsere Kampfsau Edér – mit entsprechendem Ergebnis. Ein anderes Mal verschwindet ein Buch spurlos aus unserem Lager und die Übersetzung hat die üblichen holprigen »Highlights«, wenn aus »Heavy Cannons« etwa »Langstreckenkanonen« werden.

Zwar schließt der zweite Teil des Addons The White March mit weiteren rund 15 Spielstunden die Zweit-Kampagne von Pillars of Eternity ab, hat aber kaum mehr etwas mit dem Hauptspiel und dessen Qualität zu tun. Eine ganze Reihe übergreifender Mechanik-Verbesserungen runden das Spielerlebnis aber insgesamt gut ab. ★



Die neuen Gebiete und Gegner können sich wie gehabt sehen lassen.

PILLARS OF ETERNITY THE WHITE MARCH, TEIL 2

- neue und erweiterte Gebiete
- neue Festungs-Features
- überarbeitete Attribute
- neue Herausforderungsoptionen
- Storymodus
- eine neue Begleiterin
- ordentliche Hauptgeschichte
- teils deutliche erzählerische Schwächen
- Balancing nicht immer ausgegoren
- Addon wirkt seltsam isoliert vom Hauptspiel

FAZIT

Der zweite Addon-Teil bemüht sich an die Qualität des Hauptspiels heranzukommen, fühlt sich dabei aber eher wie ein Spin-off an.

