

Baldur's Gate 3

BOO YA!

Genre: Rollenspiel Publisher: Larian Entwickler: Larian Termin: 2020

Auf DVD: Preview-Video

Wir sprachen mit Larian Studios und den Schöpfern von Dungeons & Dragons über die Rückkehr von Baldur's Gate. Und erfuhren: Euch erwartet Großes!

Von Peter Bathge

Bei Baldur's Gate 3 schrillen bei mir alle Alarmglocken. Nicht weil ich mir Sorgen darum mache, dass Larian (Divinity: Original Sin 2) keinen guten Nachfolger eines der besten Rollenspiele aller Zeiten abliefern werden. Nein, Baldur's Gate 3 wird zu 99% ein sehr gutes Spiel. Mindestens. Ich mache mir um etwas anderes Sorgen: meine Objektivität. Denn Baldur's Gate 2: Schatten von Amn habe ich so an die 13 Mal angefangen und bestimmt acht Mal beendet. Es ist mein Lieblingsspiel, es hat meine in letzter Zeit stark belastete Liebe zu Bioware begründet, es blieb mir durch seine lebendigen Charaktere in Erinnerung. Und jetzt soll ich zu Baldur's Gate 3 eine Preview schreiben? Oh je, wie kontrolliere ich denn da bitte die in mir aufwallenden Jubelarien, bleibe lässig, wenn es darum geht, das Potenzial des Nachfolgers einzuschätzen und eine fundiert-kritische Meinung zum Gezeigten abzugeben? Die Versuchung ist groß, dem aufbrandenden Baldur's-Gate-Hype die Zügel zu überlassen. Ich probiere es mit Abstand.

Lieber Baldur's Gate 3

Swen Vincke hat gut lachen: Der Gründer von Larian blickt auf zwei Millionen verkaufte Exemplare von Divinity: Original Sin 2 zurück. Entsprechend solide sehen die Finanzen beim belgischen Entwickler aus: Die Entwicklung von Baldur's Gate 3 kann Larian aus eigener Tasche finanzieren, braucht weder Publisher noch Crowdfunding. Und weil der Erfolg ihres letzten Spiels schon in der Early-Access-Phase absehbar ist, befasst sich das RPG-Studio bereits vor Release von Original Sin 2 mit der Verwirklichung eines lang gehegten Traums: endlich die Lizenz für den Heiligen Gral der Rollenspiele zu bekommen. »Wir hatten schon vor vielen Jahren bei Wizards of the Coast wegen Baldur's Gate angefragt«, erzählt uns Swen Vincke. »Damals waren wir als Entwickler aber noch

zu grün hinter den Ohren.« Diese Einschätzung ändert sich bald, noch während der Entwicklung des zweiten Original-Sin-Teils meldet sich Wizards of the Coast wieder: Jetzt habe man Interesse an einer Partnerschaft. Larian jubelt: »Für jeden Geek ist es ein wahr gewordener Traum, an D&D zu arbeiten«, erklärt Swen Vincke. Und Geeks gibt es bei den Belgiern reichlich: »Bei uns im Studio ist D&D sehr beliebt, wir organisieren jede Woche mehrere Pen&Paper-Partien. Einige Leute leben D&D förmlich.« Für viele Designer und Grafiker, die an einem Fantasy-Szenario arbeiten, sei D&D die erste Inspirationsquelle: »Dungeons & Dragons gibt es seit gut 40 Jahren, es bietet so viele Kreaturen, Welten und Ideen. Für einen Designer, der sich davon inspirieren lässt, ist das wie ein Besuch im Spielzeugladen.« Die Spielweise von Pen&Paper (P&P) sei zudem eng verwandt mit der Art, wie Larian seine Spiele entwickelt. Vincke weiter: »Am Anfang suchst du dir eine Klasse und einen Hintergrund für deinen Charakter aus, danach bekommst du das Szenario und dein Ziel vom Dungeon Master oder Spielleiter. Er stellt dir Hindernisse in den Weg, du versuchst sie mit den dir zur Verfügung stehenden Werkzeugen und Mechaniken zu lösen.

Das Wichtigste ist dabei deine Vorstellungskraft.« Für Swen Vincke passt diese Beschreibung von D&D bestens zu den Original-Sin-Spielen: »Es ist sehr ähnlich und beides passt sehr gut zusammen.«

Aber warum nicht die eigene Marke fortsetzen, also Divinity: Original Sin 3 entwickeln? »Baldur's Gate nach so langer Zeit fortzusetzen ist eine große Herausforderung für uns. Unser Team blüht unter solchen Herausforderungen förmlich auf, wir sind alle sehr, sehr motiviert. Für viele ist Baldur's Gate das erste Rollenspiel, das sie je gespielt haben. Manch einer war zu der Zeit [im Jahr 1998, Anm. d. Red.] noch gar nicht geboren. Aber alle wollen sie dem Erbe dieser Serie gerecht werden.«

Austausch mit den Küstenzauberern

Noch bevor die Arbeiten an Divinity: Original Sin 2 abgeschlossen sind, beginnt Larian, ein Design-Dokument für Baldur's Gate 3 zu schreiben und sich mit Wizards of the Coast darüber abzustimmen, was in der Geschichte des Rollenspiels möglich ist und was nicht. Dabei geht ihnen mit Mike Mearls, ein Meister der D&D-Lore (die Gesamtheit aller Informationen zu den Vergessenen Welten), zur Hand. Mearls ist Creative Director bei



Baldur's Gate 3 soll düsterer werden als bisherige Larian-Spiele.



Satte 18 Jahre sind seit dem Release von Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal vergangen. Teil 3 erzählt eine neue Geschichte, die 100 Jahre später spielt.

D&D und ein großer Fan von Baldur's Gate und Larian: »Baldur's Gate war für mich das erste Computerrollenspiel, in dem sich die NPCs wie echte Menschen anfühlten.« Mearls ist in seiner Freizeit selbst Dungeon Master in einer Pen&Paper-Runde. Einige seiner Mitspieler sind keine Mitarbeiter von Wizards of the Coast, aber alle kennen natürlich Baldur's Gate. »Ich fragte sie, welches Studio ihrer Meinung nach Baldur's Gate 3 entwickeln sollte. Und ausnahmslos jeder antwortete mit Larian.«

Es fühlte sich an wie die perfekte Wahl, wie das Traumszenario. Larians Spiele erlauben viel Flexibilität, der Spieler hat große Freiheit – das entspricht genau den Grundwerten von D&D. Für Swen Vincke und die seinen ist Mike Mearls ein wichtiger Ansprechpartner: »Er sagt, was mit dem Hintergrund-Universum vereinbar ist und was nicht.« Die Zusammenarbeit beschreiben beide als harmonisch. »Es fühlt sich wie ein

Gemeinschaftsprojekt an«, so Mearls. Und der PR-Manager Greg Tito ergänzt: »Ich bin von dieser Partnerschaft so begeistert wie alle Leute da draußen. Es ist eine himmlische Paarung und fühlt sich an, als würden wir zusammen eine P&P-Partie als Dungeon Master leiten.«

»Es kommt kaum einmal vor, dass wir wirklich Nein zu einer Idee sagen müssen«, verrät Mike Mearls. »Unsere Welt hat so viele Aspekte. Oft geht es nur darum, den richtigen Teil zu finden, der passt.« Dies bestätigt Swen Vincke: »Wir stellten ihnen unsere Story vor und sie sagten uns, was nicht geht oder warum es eine bessere Art und Weise innerhalb der Lore gibt, um denselben Effekt zu erzielen.« Mike Mearls erinnert sich: »In den ersten kreativen Meetings hatte ich das Gefühl, wir würden zusammen eine P&P-Kampagne planen. Wir hatten die Karte von Baldur's Gate vor uns liegen und haben Geschichten gefunden, die dazu passen.«

Mearls schickt Adam Lee nach Belgien; der Autor arbeitet parallel an einem neuen D&D-Abenteuer namens Baldur's Gate: Descent into Avernus. Die P&P-Kampagne erscheint Ende Juni 2019 bei ausgewählten Händlern, ab September ist sie global verfügbar. Drei Wochen arbeitet Lee eng mit Larian zusammen, um die Geschichten aufeinander abzustimmen. Mike Mearls beschreibt das als »koordinieren, ohne den kreativen Freiraum des anderen zu stark einzugrenzen«. Wizards of the Coast will, »dass die Spieler [von Baldur's Gate 3] spaßige Sachen sehen können, die in D&D möglich sind, ohne dass die eine Seite der anderen allzu strikte Vorgaben macht«. Larian unterhält sich dazu

So entstand diese Preview

Larian-Chef Swen Vincke nahm sich für uns eine Stunde lang Zeit und beantwortete per Video-Interview Fragen zu Baldur's Gate 3 und der Entwicklung, wie das Spiel die Dungeons-&Dragons-Regeln der 5. Edition umsetzt und warum sich Larian für einen parallelen Release auf PC und Googles Streaming-Plattform Stadia entschieden hat. Obwohl er uns vorab partout nichts über die Story verraten wollte, konnten wir ihm ein paar Informationen aus den Rippen leihen. Zusätzlich standen exklusive Gespräche mit Greg Tito und Mike Mearls auf dem Programm. Der eine ist PR-Manager bei Wizards of the Coast, dem Hersteller des Pen-&Paper-Rollenspiels Dungeons & Dragons (D&D). Der andere führt den Titel Creative Director für das gesamte Franchise, ist außerdem Creative Lead bei der 5. Edition von D&D und noch dazu für ein neues Tabletop-Adventure verantwortlich, das eng mit der Story von Baldur's Gate 3 verknüpft ist.

Weil's vom Spiel bisher nicht weiter als einen Trailer gibt, bebildern wir diesen Artikel unter anderem auch mit Material aus Baldur's Gate 2 und Divinity: Original Sin 2.



In Baldur's Gate grassiert eine Seuche, die Menschen in Illithiden (Gedankenschinder) verwandelt.



Dass Divinity: Original Sin 2 irgendwann einen Nachfolger bekommt, dürfte dennoch ziemlich sicher sein, auch wenn bei Larian jetzt erstmal der Fokus komplett auf Baldur's Gate 3 liegt.



In Biowares erstem Baldur's Gate erforschten wir die Schwertküste (rechts) und kämpften gegen Bösewicht Sarevok (links), der aus heutiger Sicht fast schon niedlich unbeholden wirkt.

mit vielen Experten bei Wizards of the Coast – Kontakt zu Mitgliedern des alten Bioware-Teams gibt es jedoch zu keinem Zeitpunkt. Swen Vincke stellt zwar fest, dass Baldur's Gate 3 »voll und ganz ein Larian-Spiel« sei. Dennoch schätzt er diese Periode als unschätzbar wertvoll für die Entwicklung des Computerspiels ein. Und verrät uns anschließend die Grundzüge der Story.

Teufelische Deals, alte Bekannte

In Baldur's Gate 3 startet ihr wieder als quasi frisch geschlüpfter Stufe-1-Held. Die mit Thron des Bhaal abgeschlossene Geschichte um das Bhaalkind liegt zu Beginn des Abenteuers mehr als 100 Jahre zurück und die drei während der Zeit der Sorgen getöteten Götter (Bhaal, Myrkul und Bane) sind zurück. »Es ist das nächste Kapitel in der Geschichte«, erklärt Swen Vincke auf die Frage, ob die Story der Reihe nicht längst abgeschlossen und wo da noch Platz für einen Nachfolger sei. »Dabei handelt es sich um eine neue Geschichte, sie führt nicht die Geschehnisse aus den Bioware-Spielen fort.«

Zu Beginn seid ihr noch außerhalb der Stadt unterwegs, sollt jedoch wie im allerersten Teil der Serie schon bald in die politischen Ränkespiele und erbitterten Fehden

verfeindeter Fraktionen in der Metropole an der Schwertküste gezogen werden. Besonders brisant: Seit der neuen P&P-Kampagne Descent into Avernus befindet sich unterhalb von Baldur's Gate ein Eingang zur Hölle. Den hat dort ein mysteriöser Wanderer geöffnet, der gierigen Stadtbewohnern entlang der gesamten Schwertküste unwiderstehliche Angebote von Reichtum und Macht unterbreitet. Doch wer einwilligt, der schließt im wahrsten Sinne des Wortes einen Pakt mit dem Teufel. Denn der Fremde hat seine Seele dem Oberbösewicht Asmodeus verschrieben, seines Zeichens Herrscher über die Neun Höllen und praktisch die D&D-Version von Luzifer. Asmodeus fordert immer neue Seelen und dementsprechend bindet sein Untertan mit seinen Deals die Schicksale ganzer Städte an die Neun Höllen, von denen Avernus die äußerste Ebene ist.

In Baldur's Gate 3 liegen die Ereignisse von Descent into Avernus bereits mehrere Jahre zurück; das P&P-Abenteuer dient als Prequel, »das die Stadt vorstellt und den Weg sehr gut für Baldur's Gate 3 ebnet«, erklärt Mike Mearls. Allerdings seien die beiden Geschichten unabhängig voneinander, beide stünden für sich. Und wie der erste Rendertrailer klarstellt, gibt's in Baldur's

Gate 3 einen anderen großen Bösewicht als im P&P: die Gehirnschinder namens Illithiden, extraterrestische und von ihrer eigenen Überlegenheit überzeugte Tentakelwesen. Die widerlichen Bösewichter halten sich gerne Sklaven und greifen direkt den Geist ihrer Opfer an; das wirkt sich im Regelwerk in dicken Attributsmali und kurz darauf dem Tod aus. Außerdem sind sie neuerdings wohl in der Lage, sich wie die Xenomorphe aus »Alien« in menschliche Wirtskörper zu setzen und diese anschließend in einen ausgewachsenen Illithiden zu verwandeln. Die im Trailer gezeigte Seuche ist aber nur eins der vielen Werkzeuge, die eine ganze Invasionsflotte der Illithiden einsetzt, um in Baldur's Gate 3 erst die Stadt und dann die gesamten Vergessenen Welten anzugreifen.

Alles wie früher?

Baldur's-Gate-Kenner dürfen sich über viele weitere Aha-Momente freuen, denn »ikonische Monumente und Fraktionen« werden natürlich auch in Teil 3 wiederauftauchen, so Swen Vincke. Dazu gehört etwa der Orden der Flammenden Faust, eine Söldnergruppe, die sich (meistens) für Ordnung und Gerechtigkeit einsetzt. Auch die Harfner erwähnt Vincke; das Hauptquartier der im Geheimen operierenden Organisation für einen Ausgleich zwischen Natur und Zivilisation liegt eigentlich in Athkatla an der südlichen Schwertküste, in Baldur's Gate könnten sie dennoch auftauchen. Der Spieler kommt zudem in Berührung mit der im Untergrund agierenden Diebes- und Assassinen Gilde sowie – in den oberen Regierungsvierteln der Stadt – mit den Großherzogen, die die politische Elite der Schwertküste darstellen. Außerdem sind Kultisten der drei wiedergeborenen Götter Bhaal, Bane und Myrkul seit einiger Zeit erneut aktiv; davon, dass die Götter in der Geschichte von Baldur's Gate 3 eine Rolle spielen werden, ist fest auszugehen.

Und was ist mit den NPCs, die ihr in Baldur's Gate in eure Heldengruppe aufgenommen habt, mit schillernden Charakteren wie Krogan, Viconia, Jaheira oder Jan Jansen?

»Du wirst im Trailer Bekanntes zu sehen bekommen«, orakelt Swen Vincke vor der offiziellen Ankündigung von Baldur's Gate 3 noch. Inzwischen wissen wir: Er meinte die Gedankenschinder. Aber vielleicht kehrt ja auch Minsc der Waldläufer (und sein auf Hosentaschengröße geschrumpfter Riesen-Weltraumhamster Boo) zurück? Minsc wurde nämlich im Rahmen der Umstellung auf die 5. Edition von D&D seitens Wizards of the Coast wiederbelebt und könnte in Baldur's Gate 3 somit sein altes, vitales Selbst sein. »Minsc reist viel, schränkt Vincke ein. »Ich glaube, er kämpfte zuletzt gegen Riesen ...«

Vertraute Gesichter sind dennoch wieder dabei, etwa der Geschichtenerzähler Volo, der ständig unterwegs ist und an Teil 2 seines Reiseführers zu den Vergessenen Welten schreibt. Oder möglicherweise ja auch der scheinbar allmächtige Zauberer Elminster. »Ist der nicht tot?«, fragt Mike Mearls

nur halb im Scherz. Der Creative Director von Dungeons & Dragons müsste es eigentlich wissen. Larian deutet an, dass wir auch andere Charaktere wiedersehen, die gealtert sind. Gerade langlebige Rassen wie Elfen bieten sich natürlich für ein solches Comeback als Helden-Opa oder -Oma an. Zu sehr ins Detail gehen will in Sachen Story aber keiner unserer Gesprächspartner. Dafür möchte man jedoch über den leicht veränderten Ton der Serie sprechen: Denn Baldur's Gate 3 wird einen Zacken düsterer, als wir es von unserem letzten Besuch in der Stadt an der Schwertküste gewohnt sind. Dafür mussten auch die für bunte Farben und viele Albernheiten aus der Divinity-Serie bekannten Larian Studios ihre Arbeitsweise ändern. Außer dort, wo es drauf ankommt.

Larians neuer alter Stil

»Wenn Tiefwasser das Metropolis der Schwertküste ist, dann ist Baldur's Gate Gotham.« Comic-Fans mit DC-Erfahrung werden wissen, was dieser Satz von Adam Lee, Lead Designer für Descent into Avernus, über Baldur's Gate aussagen will: Während die Stadt von Superman eher auf Hochglanz geputzt daherkommt, geht's in der Batman-Metropole düster und brutal zu. »Wir versuchen, jeder Stadt eine eigene Identität und ein besonderes Feeling zu verpassen, damit sich die Welt natürlich anfühlt«, rechtfertigt Mike Mearls diese Beschreibung, die so gar nicht zum hellen Baldur's Gate unserer Erinnerung passen will.

In Baldur's Gate 3 grassiert vor der Invasion der Illithiden in der Stadt auf jeden Fall Armut und die korrupten Politiker bereichern sich auf Kosten der Bevölkerung. Von einem Reboot der Reihe will Wizards of the Coast aber nichts wissen, jedenfalls nicht was die Story angeht: Die Geschichte der Stadt werde schlichtweg fortgesetzt und viele vertraute Elemente seien weiter mit an Bord. »Es soll sich anfühlen wie ein düsterer Kreuzzug, aber nicht wie ein allgemeiner Trend hin zu mehr Finsternis«, fasst Mearls die allgemeine Stimmung zusammen, die Baldur's Gate 3 transportieren soll.

Swen Vincke beeißt sich zu versichern, dass Baldur's Gate 3 die Spieler auf eine epische Reise mitnehme. »Es erfüllt viele der Erwartungen, die man als Spieler an ein großes, episches Rollenspiel hat.« Zu diesem Zweck hat Larian sein Team erweitert, in der Niederlassung in Irland arbeiten mittlerweile 13 feste Autoren an Baldur's Gate 3 und anderen Larian-Projekten. Der Ton des neuen Spiels sei »auf jeden Fall anders« als in den Divinity-Titeln, meint Swen Vincke nur lakonisch, als wir ihn auf die Unterschiede zu den bisherigen Produktionen seiner Firma ansprechen. Als es aber um die Gameplay-Unterschiede zwischen Baldur's Gate 3 und dessen Bioware-Vorgängern geht, wird er ausführlicher. Denn BG3 soll viele Qualitäten von Original Sin 2 beibehalten – und sich nicht stur an dem Design der bisherigen Serienteile orientieren.

»Diese Spiele sind 20 Jahre alt, sie haben viele Limitierungen.« Hätten die damaligen Entwickler die heutigen technischen Möglichkeiten besessen, hätte sich Baldur's Gate ganz anders gespielt, da ist sich Swen Vincke sicher. »Wir können jetzt Sachen darstellen, die man sich damals vorstellen musste.« Sein Baldur's Gate 3 wird viele Lösungsmöglichkeiten bieten, nicht nur in »Momenten mit schwierigen Quest-Entscheidungen«, sondern auch auf einem grundsätzlichen, mechanischen Level. Erinnert ihr euch noch daran, dass man in den Divinity-Spielen Regen beschwören kann, um Feuer zu löschen? In Original Sin 2 lassen sich unter anderem Charaktere auf die andere Seite von Gittern teleportieren, die in ähnlichen Spielen nur mit einem Schlüssel zu öffnen wären. Kisten können verschoben, Möbelstücke zerstört werden: Larians Rollenspiele bieten detaillierte, lebendige Welten mit logischen Möglichkeiten der Interaktion, ähnlich wie sie einst die Ultima-Serie auszeichneten.

»Experimentierfreude soll immer belohnt werden«, fasst Vincke Larians Formel für ein gutes Rollenspiel zusammen. »Im P&P fragt

dich der Spielleiter: »Was machst du?« Die einzige Begrenzung sei die eigene Fantasie. »In Videospielen war die Frage lange: »Was kannst du machen?« Hier setzt Larians Entwicklungsphilosophie an, indem die Belgier immer mehr Limitierungen entfernen und dem Spieler eine immer größere Bandbreite an Werkzeugen zur Verfügung stellen. »In Baldur's Gate 3 sind wir der Spielleiter.« Baldur's Gate 3 soll diesen »systemischen Ansatz« weiterverfolgen, auch auf die Gefahr hin, sich spielerisch radikal von seinen Vorfahren zu unterscheiden. Da passt es ja, dass mit dem Regelwerk der 5. Edition von D&D auch ein ganz neuer spielmechanischer Unterbau zum Einsatz kommt. Und damit ja vielleicht auch eine für Baldur's Gate ganz neue Art zu kämpfen?

Klasse und Masse

»Wir stellen die Geschichte wieder in den Fokus«, sagt der Creative Director von Dungeons & Dragons, als wir ihn auf die Neuerungen der sehr populären 5. Edition des Regelwerks fragen. Viele Pen&Paper-Spieler begrüßen diesen Schritt, gerade in den USA erlebt D&D nach der ungeliebten 4. Edition



Beim Pen&Paper-Abenteuer Descent into Avernus tretet ihr gegen die Erzteufelin Zariel (rechts) an. In Baldur's Gate 3 soll sie jedoch keine Rolle mehr spielen.



Bösewicht Irenicus aus Baldur's Gate 2 und die Geschichte um die Bhaalbrut und ihr Ringen um Dominanz sind für Teil 3 ad acta gelegt. Aber der einst tote Gott Bhaal ist wieder da!



Baldur's Gate liegt am Fluss Chionthar und war einstmal ein Stützpunkt für Piraten. Wenn das Stadtvater Balduran gewusst hätte! Der war ein bekannter Seefahrer und Held, bis er eines Tages verschwand. Teile seiner magischen Ausrüstung findet man im ersten Baldur's-Gate-Spiel.

aktuell ein Revival. »Wir wollten die Regeln so grundsätzlich und simpel halten wie möglich. Mit dem Spielerhandbuch kannst du jeden Charakter erstellen, der in den Vorgängereditionen erlaubt war. Gleichzeitig ist es flexibel genug, damit neue Spieler leicht reinkommen. Die Regeln sollen dafür da sein, dir zu helfen, und dir nicht so sehr vorschreiben, wie du zu spielen hast. Die 5. Edition versucht, die Spielmechaniken auf ihre reine Form zu destillieren und sich auf den gewünschten Effekt zu konzentrieren, anstatt alle möglichen Auswirkungen einer Handlung vorauszuahnen.«

Larian, die bei den Divinity-Spielen ein eigenes Regelsystem mit Freiheiten bei Klassenwahl und Skills verwenden, kommt diese Flexibilität entgegen. »Wizards of the Coast gibt uns eine Menge Freiheit«, sagt Swen Vincke. »Als Allererstes haben wir das Regelwerk fast 1:1 ins Spiel übertragen. Anschließend haben wir geschaut, was in einem Computerspiel funktioniert und was nicht.«

»Es ist nicht so wichtig, dass es deckungsgleich mit dem Regelsystem ist. Du kannst das gar nicht komplett authentisch in einem Computerspiel abbilden«, gibt Mike Mearls Rückendeckung. »Aber du kannst das Gefühl rüberbringen.« Swen Vincke stimmt zu: »Ja, wir wollen, dass sich Baldur's Gate nach D&D anfühlt. Aber unsere Hauptaufgabe ist es immer noch, ein sehr gutes Computerspiel zu erschaffen.« Damit einher geht wohl auch die Integration von neuen Rassen und Klassen für den zu Spielbeginn erstellten Hauptcharakter und die Mitglieder seiner Party. Wie viele Abenteurer in eine Heldengruppe passen, will er nicht verraten, nur so viel: »Die Party ist in Baldur's Gate 3 sehr wichtig.« Unser Tipp: Die Größe der Party wird wohl auf vier oder fünf Mitglieder beschränkt sein. In Divinity: Original Sin 2 steuerte man ein Quartett, bei Pillars of Eter-



Dungeons & Dragons hat sich mit der 5. Edition seines Regelwerks neu erfunden. Wizards of the Coast hat viele alte Elemente zurückgebracht und unnötig komplizierte Systeme vereinfacht.

nity 2 waren es fünf Charaktere. Und erneut sollen sich die Gefährten miteinander streiten, diskutieren, verlieben. Gibt's auch Romanzen in Baldur's Gate 3? »Es gibt Beziehungen«, sagt Swen Vincke und windet sich damit ein bisschen raus.

Chef mit Gesinnung

Wer als Anführer Entscheidungen trifft, mit denen bestimmte NPCs nicht konform gehen, braucht sich nicht zu wundern, wenn

die unzufriedenen Begleiter die Gruppe verlassen. Dabei orientiert sich das Spiel aber nicht mehr so stark an Gesinnung und Ruf der Party, was in Baldur's Gate 2 noch beides feste Werte mit direkten Gameplay-Auswirkungen waren. »Es funktioniert ein bisschen anders«, so der Larian-Chef.

»Im Vergleich zur 2. Edition von AD&D spielt die Gesinnung in der 5. Edition nicht so eine große Rolle«, erklärt Mike Mearls. »Sie ist in Sachen Storytelling nützlich, um



Oh je: Das Inventar von Divinity: Original Sin 2 ist eine der wenigen Achillesfernen des Rollenspiels. Dabei hatte Larian im Vergleich zu Teil 1 schon einige Komfortfunktionen integriert.



Von Kerzenburg in die Welt hinaus: Baldur's Gate rettete 1998 im Alleingang das westliche Rollenspiel vor dem Untergang.

schiedlichen Professionen wie Paladin, Barde oder Hexenmeister erfordern jeweils eigene Gameplay-Mechaniken. Quests und alternative Lösungswege müssen an die Besonderheiten angepasst werden, kurzum: »Es ist schlecht fürs Budget.« Dennoch war es Larian Studios wichtig, das Dutzend vollzumachen und dem Spieler viele Optionen zu geben. »Wir haben jetzt aber nicht jede Unterklasse aus dem Pen & Paper im Spiel«, schränkt Vincke ein. Dafür wird das Multi-class-System unterstützt – das ist für alle interessant, die einen Magier-Dieb oder andere Klassenkombinationen spielen wollen.

Und was ist mit den Rassen von D&D, wie viele davon wird Baldur's Gate 3 bei der Charaktererstellung anbieten? »So viele wie möglich«, sagt Swen Vincke, aber gibt uns zu verstehen, dass man nicht alle Völker aus dem Pen & Paper nutzen können. Zur Auswahl stünden Menschen, (Halb-)Elfen, Zwerge, Halblinge, Halb-Orks, Gnome, Tieflinge und Drachengeborene. Wahrscheinlich wird Larian aus dieser Liste noch drei bis vier Rassen streichen.

Und das Kampfsystem?

Kämpfe sind in D&D an der Tagesordnung, auch Baldur's Gate lebte von taktischen Schermützeln zwischen einer sechsköpfigen Heldengruppe und Scharen von Bogenschützen, Magiern und Monstern. Beim Pen&Paper sind Spieler und Gegner der Reihe nach am Zug, in Baldur's Gate wurden diese Runden auf wenige Sekunden beschränkt und ohne Unterbrechung aneinander gestellt, im Endeffekt lief damit alles in Echtzeit ab. Mit einem wichtigen Unterschied: Der Spieler konnte das Geschehen jederzeit pausieren. Larian Studios kann sowohl Echtzeit wie Runde, ihre früheren Werke kannte keine automatischen Unterbrechungen, Original Sin 1 und 2 dagegen perfektionierten den Rundenkampf. Doch was bedeutet das für das Kampfsystem von Baldur's Gate 3? Swen Vincke weicht aus:

schnell zu vermitteln, wofür dein Charakter steht. Aber früher waren damit allerlei Vor- und Nachteile verbunden, etwa besondere Effekte auf Zauber. Das hat dazu geführt, dass die Spieler am liebsten neutrale Figuren gespielt haben, weil deren Gesinnung die Zaubersprüche nicht beeinflusst hat.«

Mit der 4. Edition führte Wizards of the Coast Tieflinge (Abkömmlinge von Dämonen) und Drachengeborene (Echsenmenschen) ein, diese werden auch in Baldur's Gate 3 vorkommen. Bei den Klassen habe man vor allem versucht, Mischklassen wie

den Barden »kompetenter« machen. Der sei immer eine Klasse gewesen, »die alles kann, aber nichts richtig«, so Mike Mearls. »Wir haben sein Anwendungsgebiet etwas schmaler gemacht, jetzt ist er eine der beliebtesten Klassen, genau wie der Warlock aus der 3. Edition.«

Held und Begleiter können einer von zwölf Klassen angehören: »Wir haben alle Klassen aus der 5. Edition in Baldur's Gate 3 eingebaut. Und das war eine Heidenarbeit, aus Entwicklersicht sind das viel zu viele Klassen!« Was Swen Vincke meint: Die unter-



Die Kämpfe von Pillars of Eternity 2 lassen sich seit Kurzem auch im Rundenmodus absolvieren. Der Community gefällt diese optionale Einstellung mehrheitlich.



Baldur's Gate 3 könnte ähnlich aufgebaut sein wie der zweite Teil, Schatten von Amn. Auf einer Weltkarte reist ihr von einem Ort zum anderen. Oder aber Larian baut wieder mehrere große Akte mit jeweils einer riesigen Location.

»Bevor wir darüber reden, wollen wir es den Leuten zeigen. Ein Kampfsystem sollte man sehen können, nicht nur davon hören. Mir macht es viel Spaß, und das ist das Wichtigste.« Wir bohren nach: Was hält Vincke denn davon, die zwei Systeme optional zu machen, also sowohl Runden-Fans als auch Echtzeitkämpfer anzusprechen? Obsidian Entertainment veröffentlichte erst kürzlich einen Patch für Pillars of Eternity 2, mit dem man die Gefechte im Rollenspiel auf Wunsch im Rundenmodus bestreiten kann. Der Larian-Chef lobt die Arbeit von Obsidian, ist aber skeptisch, was Baldur's Gate 3 angeht: »Ich bevorzuge es, bei der Spieleentwicklung Entscheidungen zu treffen. So etwas [wie das Kampfsystem] optional zu machen, wäre nicht meine bevorzugte Wahl. Wir geben dir so viele Systeme, mit denen du Quatsch anstellen, an denen du schrauben kannst. Vielleicht mehr, als du dir vorstellen kannst. Wir mussten viele Entscheidungen treffen, manche davon gut, manche vielleicht schlecht – wir werden abwarten, was die Community dazu sagt.«

Baldur's Gate 3 für Stadia

»Wir kündigen Baldur's Gate 3 vorerst nur für zwei Plattformen an: PC und Stadia.« Swen Vincke muss beim Interview seine Worte mit Bedacht wählen, denn das Stadia-Connect-Event mit Infos zu Preis, Launch-Termin und Funktionsweise der neuen Streaming-Plattform steht zu diesem Zeitpunkt noch aus. »Es gibt da eine ganze Menge an Community-Features, die mit Stadia möglich sind, das ist für uns Entwickler sehr spannend. Das war uns tatsächlich der Grund, Baldur's Gate 3 bereits jetzt anzukündigen. Wir wollen mit der Community arbeiten, um das Spiel besser zu machen.« Wichtig: Baldur's Gate 3 wird kein Exklusivtitel für

Stadia, auch Geld seitens Google sei nicht geflossen. »Google bezahlt uns nichts, wir veröffentlichen Baldur's Gate 3 selbst«, beteuert Swen Vincke. »Als unabhängiger Entwickler ist es für uns immens wichtig, möglichst viele Spieler mit unseren Produkten zu erreichen. Je mehr Leute unser Spiel spielen können, umso besser. Stadia ist da eine sehr gute Wahl, denn viel einfacher kann man ein Spiel nicht spielen. Du brauchst keinen Gaming-PC, keine Konsole. Mit einem Klick kannst du einsteigen. Auch im Multiplayer-Modus ist das super, du schickst jemandem einen Link von deinem Savegame und zack ist er in deiner Partie.« Weil man Stadia-Spiele überall starten könne, ohne Download oder lange Ladezeiten, sei die Plattform »besonders für Entwickler langer Spiele sehr gut«. Die zum Einsatz kommende Technik beschreibt der Gründer von Larian so: »Was wir gesehen haben, hat auf jeden Fall gut funktioniert, das war sehr beeindruckend. Wenn das in einem größeren Maßstab funktioniert, wird es richtig interessant. Ich reise viel und kann daher nicht immer am PC spielen. Wenn ich ein-

fach nur einen Link anklicken und losspielen kann, bin ich ein glücklicher Mensch.«

Offene Fragen

Auf zentrale Fragen bleibt Larian Antworten schuldig, etwa welche Optionen wir in Dialogen haben oder wie variantenreich das Questdesign daherkommt. Wie schafft es Larian, beim Kampfsystem niemanden vor den Kopf zu stoßen, wenn man sich zwischen der Echtzeit-Serientradition und den tollen Rundenkämpfen aus Original Sin 2 entscheiden muss? Und was für Lektionen haben die Entwickler denn nun konkret aus ihrem (zugegebenermaßen ziemlich perfekten) letzten Spiel gelernt? Vielleicht ja, wie man ein übersichtliches, angenehm zu bedienendes Inventar baut? Swen Vincke grinst: »Das bleibt so lange ein Problem, wie die Leute wirklich alles aufsammeln.«

Für die Entwicklung von Baldur's Gate 3 hat der Boss bei Entwickler Larian noch einmal die alten Vorgänger ausgepackt und durchgespielt (»Sie sind nicht gut gealtert«). Dabei vermisste er so manche Komfortfunktion, dennoch verbindet er persönlich wohl-



Für Google Stadia brauchen Spieler keine Konsole und keinen PC, es reicht ein Smartfernseher mit Internetanbindung.



Peter Bathge

@GameStar_de



Im Trailer von Baldur's Gate 3 sieht man, wie sich ein Soldat in einen Illithiden verwandelt.

ge Erinnerungen mit den legendären Bio-ware-Titeln. »Baldur's Gate war an der Spitze des technisch Machbaren, ein Erste-Klasse-Rollenspiel. Es brachte damals das Abenteuer in dein Wohnzimmer.«

Große Ambitionen

Seit nunmehr zwei Jahren arbeitet Larian Studios an dem nächsten Kapitel in einer der beliebtesten RPG-Serien der Computerspielgeschichte. Und es soll ein echter Kracher werden: »Baldur's Gate 3 stellt einen größeren Sprung dar als die Unterschiede zwischen Original Sin 1 und 2«, stellt Vincke stolz fest. »Bei Original Sin 2 haben wir das umgesetzt, was wir aus dem Vorgänger gelernt haben. In Baldur's Gate 3 werdet ihr Sachen sehen, die wir noch nie versucht haben. Einiges davon wollten wir schon immer mal ausprobieren. Ich kann noch nicht sagen, ob wir damit Erfolg haben werden. Wir befinden uns mitten in der Produktion. In der Spieleentwicklung gehen immer Sachen schief. Ich weiß nur noch nicht, was genau schief gehen wird.« Immerhin gibt man als Spielzeit schon mal grob die Länge von Original Sin 2 an: BG 3 beschäftigt uns demnach zwischen 60 und 100 Stunden.

Swen Vincke verspricht »erinnerungswürdige Begleiter sowie grandiose Abenteuer voller Entdeckungen, Überraschungen und vielen Anreizen zum Erkunden«. Dazu lege man Wert auf »herausfordernde Kämpfe und jede Menge harter Entscheidungsmomente«. Vincke betont, dass Baldur's Gate 3 sowohl für Singleplayer-Fans wie Freunde eines Multiplayer-Modus etwas zu bieten haben wird. Eine Koop-Funktion ist fest eingeplant: »Ihr könnt damit rechnen, dass wir das Angebot an Modi aus Divinity: Original Sin 2 entsprechend ausbauen.« Zur Erinnerung: In Original Sin 2 durften maximal vier

Spieler zusammen die Story durchspielen, in den alten Baldur's-Gate-Teilen bestand die Heldengruppe aus bis zu sechs Personen. Anders als dort soll sich die Party in Baldur's Gate 3 aber aufteilen und getrennt voneinander andere Gebiete erforschen, gleichzeitig mit anderen NPCs reden oder an der Erfüllung völlig unterschiedlicher Quests arbeiten. Dies war auch schon in Original Sin 2 möglich. Ist Baldur's Gate 3 also technisch wie inhaltlich der nächste evolutionäre Schritt in Sachen Rollenspiel? Vincke schmunzelt: »Mir gefällt diese Formulierung, der nächste evolutionäre Schritt. Es wird versuchen, das zu sein, ja. Wir probieren eine Menge neuer Sachen aus. Wir sind genauso gespannt darauf, es in seiner finalen Form zu spielen wie die Leute da draußen.« Und Mike Mearls unterstreicht die Vorfreude: »Ich wünschte, ich hätte ein Video von den Reaktionen der Leute [bei Wizards of the Coast] gemacht, als sie das erste Mal den Teaser-Trailer gesehen haben. Es war ein irrer Anblick.«

Den Release von Baldur's Gate 3 schätzt Larian-Boss Vincke aber noch weit weg ein: »Für uns ist am wichtigsten, dass es das Spiel ist, das wir selbst gerne spielen würden. Es muss einfach gut sein und bereit zu spielen. Wir wollten es jetzt schon ankündigen, damit wir darüber mit anderen Menschen reden und ihnen sagen können, dass sie sich auf weitere Neuigkeiten gefasst machen sollen. Es wird Zeit brauchen, um das Spiel auf das Level zu heben, auf dem wir es uns vorstellen. Es ist sehr ambitioniert.« Vincke hat daher keine Gewissensbisse, die Veröffentlichung zu verschieben: »Die Leute haben bereits eine sehr lange Zeit auf Baldur's Gate 3 gewartet.« Die Botschaft ist klar: Da können sie auch noch ein bis zwei Jährchen länger warten. ★

Bei der Ankündigung von Baldur's Gate 3 passierten zwei Dinge. Erst dachte ich mir »Ääh, okay, braucht's das nach Thron des Bhaal noch?«. Und dann hat mir mein 14-jähriges Ich aus der Vergangenheit gegen das Schienbein getreten und mich angeschrien: »Natürlich braucht's das!« Zu seiner Verteidigung: Der Junge war damals ganz schön impulsiv – und völlig begeistert von Baldur's Gate 2: Schatten von Amn. Da kann ich es ihm nicht übel nehmen, wenn ihn meine erste, eher unbeeindruckte Reaktion verärgert hat. Aber es ist doch nun mal so: Die Geschichte um das Bhaalkind ist abgeschlossen, die Bioware-Rollenspiele werden auf ewig in meiner absoluten Bestenliste der PC-Rollenspiele ganz weit oben rangieren, und mit Pillars of Eternity gab es vor ein paar Jahren bereits den spirituellen Baldur's-Gate-Nachfolger, auf den ich jahrelang vergebens gewartet habe. Da sei es mir verziehen, wenn mir nicht sofort die Freudentränen in die Augen schießen und ich meinen Weltraumhamster aus dem Käfig hole. Inzwischen habe ich den ersten Trailer von Baldur's Gate gesehen, konnte mit den Entwicklern reden und die ambitionierten Pläne von Larian für ein neues Baldur's Gate auf mich wirken lassen. Und ja, lieber 14-jähriger Peter: Du hast ja recht! Eine Fortsetzung des besten Rollenspiels überhaupt von den Machern eines der besten modernen Rollenspiele kann eigentlich nur großartig werden. Aber für mich persönlich sind noch zu viele Fragen offen, um zum Fanboy zu mutieren: Wie ernst, düster und episch wird die Story wirklich? Taugen die abgehobenen Illithiden als Bösewichte jenseits simpler Igitt-Gefühle? Kann Larian D&D? Und was ist mit den Kämpfen? Werden die wieder rundenbasiert wie in Original Sin 2 oder doch eher klassisch in mehr oder weniger Echtzeit mit Pausenfunktion? Ich weiß, was ich mir persönlich für einen richtigen Nachfolger von Baldur's Gate wünschen würde. Und ihr?