

Rundenkämpfe in Baldur's Gate 3?

BITTE NICHT!

Mit Baldur's Gate 3 lässt Larian Studios für Redakteur Peter Bathge einen Kindheitstraum in Erfüllung gehen: Endlich kommt ein Nachfolger zu einem der besten Rollenspiele. Aber wehe, die Entwickler orientieren sich zu sehr an ihrem letzten Spiel Divinity: Original Sin 2!



Der Autor

Peter Bathge hat mal einen Artikel zum Geburtstag von Baldur's Gate 2: Schatten von Amn mit »In 15 Jahren 15 Mal durchgespielt« betitelt. Das war zum einen ein ganz klein wenig geflunkert (in Wahrheit hat er die Story nur so geschätzte acht Mal abgeschlossen, dafür aber insgesamt fast doppelt so viele neue Spieldurchläufe gestartet), zum anderen zeigt es, was für ein riesengroßer Fan der Serie er ist.

Baldur's Gate 3 ist bestätigt, ein Traum! Das Gameplay ist (ebenso wie der Releasetermin) dagegen noch ein Mysterium. Und dazu gehört auch das Kampfsystem – ein kritischer Teil jedes Rollenspiels. Nachdem der Story-Trailer mit den Illithiden die Bösewichte in dieser neuen Geschichte aus dem Dungeons-&-Dragons-Universum vorgestellt hat, ist das wohl die drängendste Frage, die Fans von Larian und Baldur's Gate gleichermaßen umtreibt: Werden in Teil 3 die Kämpfe in Echtzeit ablaufen wie bei den alten Bioware-Teilen der Serie? Oder doch rundenbasiert wie in Larians letztem Spiel Divinity: Original Sin 2? Für beides gibt es Argumente, für beides Anzeichen. Aber ganz persönlich weiß ich schon, was ich bevorzugen würde: Baldur's Gate 3 muss in Echtzeit (mit Pause) ablaufen! Sonst spiele ich es (vielleicht) gar nicht erst.

Ein kontroverses Thema

Als ich kürzlich mit Larian-Chef Swen Vincke vor der offiziellen Ankündigung von Baldur's Gate 3 auf Stadia Connect sprach,

fühlte sich das wie Zähne ziehen an: Der pffiffige Gründer eines der bedeutendsten Rollenspiel-Studios der Neuzeit wollte partout nicht zu viel verraten, jeden Infobrocken musste ich ihm abtrotzen. Es gibt gute Gründe für seine Verschwiegenheit. Da wäre der vorzeitige Leak zu Baldur's Gate 3, der Entwickler Larian verschreckt hat. Und dann ist da noch die schon jetzt tobende Kontroverse in der Community: Runde oder Echtzeit, jeder hat eine Meinung dazu. Das Ergebnis unserer GameStar-Umfrage zum Kampfsystem von Baldur's Gate 3? 42 Prozent der Teilnehmer wollen rundenbasierte Gefechte. Echtzeit? 44 Prozent. Ein verflucht knappes Ergebnis. Aber eines, von dem ich mich bestätigt fühle (die zwei Prozent machen den Unterschied!). Denn Baldur's Gate im Rundenmodus, das geht einfach nicht!

Echtzeit ist spannend

Die alten Party-Rollenspiele auf Basis der Infinity Engine verströmten für mich dank ihrer Kampfmechanik immer einen besonderen Nervenkitzel: Alles passierte gleichzeitig, Magier feu-

Das Blödeste an Tides of Numenera: zweifelsohne die Rundenkämpfe. Findet zumindest Peter.





In Divinity 2: Original Sin 2 können vermeintlich simple Gefechte schon mal mehrere Minuten dauern. In Baldur's Gate 2 brauchen lediglich die größten Schlachten gegen Feinde wie Demogorgon so lange.

erten Zauber und Gegenzauber ab, jederzeit konnte ein durch die Luft sirrender Pfeil den Charakter noch bedeuten oder ein kritischer Treffer mit der Axt gerade noch rechtzeitig den Sieg bringen. Als Gruppenführer war ich verantwortlich für sechs Charaktere gleichzeitig, eine kleine Armee. Baldur's Gate wurde so fast zu einer Art Echtzeitstrategiespiel, Perspektive und Interface erinnern nicht von ungefähr an Spiele wie Command & Conquer. Aber gleichzeitig wurde es nie zu hektisch, actionreich und anspruchslos. Denn immer war da mein guter Freund, die Pausetaste, mit der ich Kontrolle über die Zeit hatte und das Geschehen einfrieren konnte, um neue Befehle zu erteilen.

Das Echtzeitkampfsystem vereinte so das Beste aus zwei Welten und genau das erhoffe ich mir auch wieder von Baldur's Gate 3: Dass ich in kniffligen Gefechten gegen mächtige Einzelgegner wie Kangaxx (der Sack!) auf der einen Seite alle Zeit der Welt habe, um meine Truppen geschickt aufzustellen. Und dass mir auf der anderen Seite bei Standardkämpfen gegen ein halbes Dutzend Kobolde nicht die Füße einschlafen, weil jeder Widersacher seinen eigenen, endlos langen Zug bekommt, indem er erstmal langsam die Stellung wechselt, um dann kurz anzugreifen und den Staffeln an seinen Kollegen zu übergeben, der sich dann auch wieder eine ganze Runde Zeit nimmt.

Rundenkämpfe sind zäh

Im Großteil der Rollenspiele sind gewaltsame Auseinandersetzungen mit Orks, Drachen oder Geth-Robotern an der Tagesordnung, meist zücken die Helden im Lauf einer Kampagne mehrere Hundert Mal die Waffe. Findet jedes dieser Gefechte im Rundenmodus statt, streckt das die Spielzeit gehörig. Von dem Gefühl der Impotenz beim Spieler, wenn ich den tödlichen Angriff auf einen meiner Helden nur beobachten kann, aber nichts dagegen unternehmen darf, mal ganz abgesehen. Zug-um-Zug-Schlachten können großartig sein und machen mir beispielsweise in Firaxis' XCOM-Serie einen Heidenspaß. Aber da gibt es eben auch eine überschaubare Anzahl von Feinden, die nacheinander ihre Aktionen ausführt. Und das Spieldesign ist elegant entschlackt, es fehlen die zig Zauber und Spezialfähigkeiten, die man aus Dungeons & Dragons kennt.

Um sich durch die durchzuwühlen, würde ein Rundenmodus vermutlich sogar Sinn ergeben, immerhin hat man hier endlos Zeit, um seine nächste Aktion zu planen. Aber wenn dann auch jede dieser Aktionen mit einer sekundenlangen Animation versehen wird, die im Rundenkampf gut lesbar und stets in Isolation abgespult wird, dürfte ich bald schon die Geduld mit Baldur's Gate 3 verlieren. Bereits in Divinity: Original Sin 2 war mir das Kämpfen zu aufwendig, was auch am (in Teilen der Community umstrittenen) Rüstungssystem mit physischen und magi-

schen Schutzpunkten lag. Dieses System bitte nicht bei Baldur's Gate 3 übernehmen, Larian! Bitte!

Lasst es doch einfach so, wie es beim ursprünglichen Baldur's Gate und bei Teil 2 war. Dass der Wechsel zu einem Rundenmodus innerhalb der gleichen Serie ein Rollenspiel nicht eben besser macht, haben wir an Torment: Tides of Numenera gesehen. Wenn das wortreiche Abenteuer eine große Schwäche hatte, dann waren das zweifellos die langweiligen (Runden-)Kämpfe. Baldur's Gate 3 nimmt sich hieran hoffentlich kein Beispiel, sondern macht es besser – und geht den von BioWare beschrittenen Weg der Echtzeitgefechte weiter. Zumal selbst ein solches System mit Pausefunktion ja einen Aspekt des Rundenmodus innehatte und damit alle Fans des Nacheinanderziehens zufriedenstellen würde: In Baldur's Gate waren die Kämpfe ohnehin schon immer in Runden eingeteilt! Um Zauber-Abklingzeiten, Schlagfrequenz und Dauer von Beschwörungen an die Erfordernisse der Pen&Paper-Vorlage anzupassen, tickte im Hintergrund eine Uhr und teilte das scheinbar flüssige Geschehen in jeweils sechs Sekunden lange Abschnitte auf. Die vergingen aber automatisch und ohne Unterbrechung, was die Illusion von Echtzeit erzeugte. Außerdem gab's mit Einstellungen für automatische Pausen (etwa bei Feindkontakt oder Verletzungen der Gruppenmitglieder) ein mächtiges Tool, um die Gefechte so rundenlastig zu gestalten, wie man wollte.

Ich traue Larian zu, dass sie eine ähnlich clevere Lösung ersinnen, die die Vorteile beider Kampfsysteme vereint. Sodass am Ende Fans beider Lager Baldur's Gate 3 genießen können, ohne sich zu langweilen oder sich überfordert zu fühlen. ★



Peter liebt Baldur's Gate 2 - auch wegen der packenden Echtzeitkämpfe mit Pausefunktion, ein für ihn zeitloses Design.