

Baldur's Gate 3

KEINE GUTE IDEE

Den Larian Studios schlägt Gegenwind aus Kreisen der Baldur's-Gate-Fans entgegen: Teil 3 sei nur ein »Reskin« von Divinity. Eine erwartbare Reaktion, findet Peter.



Der Autor

Peter Bathges Gamer-Leben rotiert um Baldur's Gate. Teil 2 der Serie war verantwortlich dafür, dass er als jugendlicher PC-Rollenspieler zu lieben gelernt hat. Mit seinen 33 Jahren, von denen er 15 mit dem beruflichen Schreiben über Videospiele verbracht hat, hat er die goldenen Bioware-Zeiten in den 2000er-Jahren noch live miterlebt. Baldur's Gate 3 durfte er zuletzt mehrere Stunden anschauen, Larian-Chef Swen Vincke spielte es ihm höchstpersönlich vor, anschließend war noch Zeit für Interviews. Und als ausgewiesener Baldur's-Gate-Experte sieht Peter düstere Wolken am Horizont aufziehen – aber er hat auch Hoffnung für die Zukunft.

Das beste Rollenspiel aller Zeiten bekommt einen Nachfolger vom mindestens zweitbesten Rollenspielentwickler. Ein wahr gewordener Traum, könnte man meinen. Aber Baldur's Gate 3 hat ein Problem – und das heißt Divinity: Original Sin. Die Reaktionen auf das erste, auf der PAX East gezeigte Gameplay zum neuen Dungeons-&-Dragons-Spiel waren ... interessant, um es mal milde auszudrücken. Auch in der GameStar-Community, im Forum und in den Kommentaren unter Artikeln und Videos zu Baldur's Gate 3 bildeten sich schnell zwei Strömungen heraus: Für die einen sieht das Rollenspiel spannend aus, für die anderen ist es kein »echtes« Baldur's Gate.

Bekommt Baldur's Gate 3 besonders von manchen Fans der alten Bioware-Spiele wirklich nur wegen des rundenbasierten Kampfsystems eins mit dem magischen Knüppel +1 übergeben? Oder liegen die Probleme tiefer? In meinem Essay lege ich dar, warum ich glaube, dass es in vielerlei Hinsicht eine spektakulär schlechte Idee war, Baldur's Gate 3 zu entwickeln. Denn die Reaktion aus Teilen der Spielerszene war zu erwarten. Dabei hätte es nur eine simple Änderung gebraucht, um den Kritikern vorab den Wind aus den Segeln zu nehmen.

Baldur's Gate 3 dürfte es eigentlich nicht geben

Je länger ich darüber nachdenke, desto mehr reift in mir die Erkenntnis: Ein Baldur's Gate 3, wie es jetzt vorgestellt wurde, steht in direktem Konflikt mit der Serie. Denn Originalentwickler Bioware hat Teil 3 längst veröffentlicht, 2001 als BG2-Addon

Thron des Bhaal. Das wurde nur deshalb nicht als eigenständig lauffähiger, vollwertiger Nachfolger vermarktet, weil die Entwickler damals Angst hatten, ein Jahr nach dem Release des Hauptspiels nicht genug frische Inhalte bieten zu können. Bei einer 20 bis 30 Stunden langen Story-Kampagne, wohlgemerkt. Aber Fakt bleibt: Die Story von Baldur's Gate wurde mit Thron des Bhaal abgeschlossen, die Trilogie beendet, und am Ende gab's für jedes meiner heiß geliebten Gruppenmitglieder (Edwin, Viconia, Korgan, Sarevok und Jan Jansen) einen schönen Epilog, der keine Fragen offen ließ. Der einzige Grund, warum Larians neues Spiel Baldur's Gate 3 heißt? Marketing!

Denn natürlich versprechen sich Larian und Publisher Wizards of the Coast vom bekannten Namen ein Plus an Aufmerksamkeit in der traditionellen Baldur's-Gate-Fangemeinde. Dieser Plan ist zwar auf-, aber auch ein bisschen nach hinten losgegangen. Denn die 3 im Titel suggeriert einen direkten Nachfolger der alten Bioware-Rollenspiele. Eine gewisse Erwartungshaltung wurde geschürt – und anschließend enttäuscht.

Klar, ich will Larian nicht absprechen, dass Baldur's Gate 3 für die Belgier wirklich ein Herzensprojekt ist. Firmenchef Swen Vincke und die seinen haben sich schließlich mehrere Jahre um die Lizenz bemüht, sie sind große Fans und aufgeregt, am Nachfolger eines ihrer Lieblingsrollenspiele zu arbeiten. Dabei haben sie aber vergessen, dass das von ihnen entwickelte Baldur's Gate 3 eben kein solcher Nachfolger ist: Es spielt 100 Jahre nach den Ereignissen von Teil 2. Es ist rundenbasiert, wo die Vorgän-



Baldur's Gate 3 spielt 100 Jahre nach Teil 2 und erzählt eine völlig neue Geschichte. Darf Larian das?

ger ein Echtzeit-Kampfsystem mit Pausenfunktion eingesetzt haben. Es nutzt so viele Systeme aus Divinity: Original Sin 2, dass Kritiker es spöttisch als D&D-Divinity bezeichnen. Und das ist ein Problem. Für uns als Fans genauso wie für die Macher.

Nicht jeder Baldur's-Gate-Fan ist auch D&D-Fan

Was Larian und Wizards of the Coast übersehen haben ist, dass sie nicht einfach ein Dungeons-&Dragons-Spiel für den PC entwickeln. Nach diesem Maßstab hat Baldur's Gate 3 beste Voraussetzungen: Es setzt die Regeln der 5. Edition akkurat um, es sieht gut aus, spielt sich flüssig und bietet zahllose Optionen bei Charaktererstellung und Gameplay. Wenn jetzt noch ein Dungeon-Master-Modus im Multiplayer mit echtem Spielleiter dazukommt, dann ist Baldur's Gate 3 ein wahr gewordener Traum für Pen&Paper-Fans. Nur: Diese Leute gehören nicht zwangsläufig zur Zielgruppe eines neuen Baldur's Gate 3. Die ursprünglichen Spiele der Serie waren eben nicht deshalb erfolgreich, weil sie Dungeons & Dragons als Regelwerk genutzt haben – sondern trotzdem. Erinnert ihr euch noch an Gruselbegriffe wie THACo oder das verquere System mit der Rüstungsklasse, die umso besser war, je negativer der Wert? Willkommen in der Welt von Dungeons & Dragons! Oder Advanced Dungeons & Dragons, wie es damals noch hieß, das erste und zweite Baldur's Gate verwendeten Version 2.

Ich wage zu behaupten, dass sich kaum jemand durch diese zwei 100-Stunden-Abenteuer gekämpft hat, weil er es spannend fand, dass er endlich seinen Multi-Class-Zauberer-Dieb aus der Pen&Paper-Vorlage in einem Computerspiel spielen konnte. Sondern weil er vom Gesamtpaket aus lebendigen Charakteren, kniffligen Kämpfen, fantastischer Musik und liebevoll aufgemachten Quests begeistert war.

Manch ein Spieler von Baldur's Gate kam durch das Computerspiel vielleicht zum allerersten Mal in Kontakt mit D&D oder mit Rollenspielen überhaupt. Dabei spielte die Zugänglichkeit eine Schlüsselrolle, denn dank mehrerer Schwierigkeitsgrade musste man sich mit den ganzen komplizierten Pen&Paper-Begriffen nicht unbedingt auseinandersetzen. Die simple Steuerung und das direkte Feedback waren es, was Spieler anzog – nicht der für Laien unverständliche Regelwust im Hintergrund. Klar, man konnte zu Spielbeginn

stundenlang Attribute auswürfeln und sich später intensiv mit Rettungswürfen und Spezifikationen der über 100 Zaubere befassen. Aber man konnte eben auch einfach so drauflosspielen, in Echtzeit seine Charaktere auf den Gegner eindreschen lassen und die Hektik mit der Pausenfunktion entschärfen, wenn nötig. Dass Larian jetzt bei Baldur's Gate 3 so stark die Pen&Paper-Spieler anspricht, könnte sich daher auf lange Sicht als gravierender Fehler erweisen. Viel eher müssten die Entwickler darauf bedacht sein, die Zuneigung der alten Baldur's-Gate-Fans ohne besondere D&D-Zuneigung zu gewinnen.

Wenn Larian-Chef Swen Vincke erklärt, dass die Kämpfe deshalb rundenbasiert sind, weil sie es bei Dungeons & Dragons auch sind, dann offenbart das seinen Denkfehler. Denn gerade Baldur's Gate hat in der Vergangenheit gezeigt, dass D&D nicht zwangsläufig rundenbasiert sein muss – und genau das machte es besonders, das zeichnete es sogar aus!

Eine Serie ohne Identität?

Wenn wir mal ehrlich sind, ist Baldur's Gate ein besonders schwieriger Kandidat für eine Fortsetzung – so sehr ich mich persönlich auch darauf freue und so lautstark die Fanrufe nach einer eben solchen in der Vergangenheit waren. Denn entfernt



Larian versucht, Baldur's Gate 3 von dem bunt-witzigen Stil des Quasi-Vorgängers Divinity abzugrenzen: Die Rendertrailer sind düster und es gibt viele böse Quest-Lösungen im Spiel. Aber der farbenfrohe Grafikstil des eigentlichen Spiels hat die Beobachter dann doch wieder sehr stark an Original Sin erinnert, skurril-heitere Stimmung inklusive.



Viel diskutiertes Detail: Das Interface von Baldur's Gate 3 bewegt sich stark weg vom atmosphärischen UI-Look des Vorgängers. Für manche Fans ist das ein großer Mangel.

man durch den Zeitsprung in die Zukunft jeden Bezug zur bekannten und geliebten Geschichte und zu den Charakteren, Biowares damaliger größter Stärke, dann bleibt eben nicht viel übrig, was die Serie besonders macht. Fragt euch das für einen Moment bitte mal selbst: Wofür steht Baldur's Gate überhaupt? Die Welt der Vergessenen Reiche ist prototypische Fantasy, an der Schwertküste gibt's von Hobgoblins bis wiedererweckte Skelette und herumstreifende Banditen all die typischen Klischeegestalten eines jeden Rollenspiels mit Elfen und Magie. Nicht eben sonderlich eigenständig. Ist vielleicht die namensgebende Stadt Baldur's Gate etwas Besonderes, das weiteren Serienteilen eine gemeinsame Identität verleihen könnte? Sie ist groß und geschäftig, ohne Frage, aber im beliebtesten Teil der Reihe betritt man Baldur's Gate nicht ein einziges Mal.

Im Gegensatz zu großen Reihen wie Diablo (Loot und hektisches Geklicke) oder The Elder Scrolls (Open World) hat Baldur's Gate keinen echten, einzigartigen Markenkern – bis auf das Kampfsystem. Und ausgerechnet die Echtzeit mit Pause fehlt nun also in Baldur's Gate 3. Was bleibt da noch an Wiedererkennungswert? Rollenspieler müssen hoffen, dass Larian ähnlich gute Dialoge schreibt wie damals Bioware, dass die Quests so weit verzweigt werden wie versprochen und die Hintergrundgeschichte einen von Anfang an reinzieht. Die Chancen dafür stehen gut, Divinity: Original Sin 2 war ja nicht umsonst das beste Rollenspiel 2017 und seitdem hat Larian das Personal an der Autorenfront auch kräftig aufgestockt.

Aber die Unterschiede zwischen Teil 2 und 3 wiegen dem ersten Eindruck nach sehr schwer. In gewisser Weise ist es verständlich, dass Larian bei Baldur's Gate 3 viele Gameplay-Details aus Divinity: Original Sin 2 übernimmt, auch wenn genau das gewisse Spieler erzürnt. Denn durch den Verzicht auf das

altbekannte, zugängliche Kampfsystem hat Larian die Serie auf spielmekanischer Ebene entkernt – unabsichtlich, da bin ich mir sicher, aber das Ergebnis ist das gleiche.

Wie man Baldur's Gate besser fortgesetzt hätte

Es ist die alte Frage, die schon beim Tomb-Raider-Reboot von 2013 gestellt wurde: Hat ein Spieleentwickler eine Verpflichtung, den Besonderheiten einer Serie treu zu bleiben, wenn er deren Namen benutzt? Ich glaube, wenn Studios bei Nachfolgern oder Reboots gar nichts am altbekannten Gameplay ändern dürfen, dann führt das zu Massenware wie Call of Duty. Und ich bin zuversichtlich, dass Larian bei Baldur's Gate 3 genügend Parallelen zu den Vorgängern einbaut, damit es sich wie ein echter Teil der Serie anfühlt. Wizards of the Coast scheint als D&D-Publisher auf jeden Fall zufrieden zu sein. Sie haben Larian Studios mit der Lizenz ausgestattet und sind von der Vision überzeugt. Aber Wizards of the Coast ist eben auch nicht die Firma, die Baldur's Gate groß gemacht hat. Das war Bioware.

Es ist ganz einfach: Baldur's Gate 3 hätte schlichtweg von Anfang an nicht Baldur's Gate 3 heißen dürfen. Mit dieser Namenswahl sind die Verantwortlichen sehenden Auges in einen Shitstorm alter Bioware-Fans gelaufen, die sich von Larians Designstil nicht abgeholt fühlen. Größe und Auswirkungen des Fäkalsturms lassen sich freilich nur schwer einschätzen, vielleicht wird's eher ein Mini-Tornado bräunlicher Färbung.

Bei einer GameStar-Umfrage unter mehr als 4.000 Lesern waren jedenfalls 49 Prozent der Meinung, dass Baldur's Gate 3 das Zeug zu einem würdigen Nachfolger hat. 16 Prozent zeigten sich unsicher, zwölf Prozent waren skeptisch, und 23 Prozent stehen dem Spiel ablehnend gegenüber. Also viel Lärm um nichts?

Wird Baldur's Gate 3 am Ende doch auch von den alten Rollenspieler-veteranen gekauft, die sich jetzt beschweren, dass das Spiel den alten Zeiten nicht so huldigt wie Pillars of Eternity? In der Tat gibt's in den Kommentarspalten der Spiele-Webseiten auch viele positive Reaktionen auf Baldur's Gate 3 zu lesen. Doch eine Ansicht liest man immer wieder: Larian hätte die 3 aus dem Titel weglassen sollen. Würde das Spiel »Baldur's Gate: Untertitel« heißen, wären die Kritiker wohl bei Weitem nicht so laut. Glaubt ihr nicht? Dann stellt euch nur mal vor, Valve würde Half-Life: Alyx als Half-Life 3 vermarkten. Oh ja, endlich die lang erwartete Fortsetzung, aber ups, das Spiel gibt's nur für Virtual-Reality-Headsets. Wie groß wäre da wohl der Aufschrei gewesen? Fackeln und Mistgabeln! Ob Baldur's Gate 3 letztendlich doch Fans der Vorgänger zufriedenstellen kann, werden die nächsten Monate zeigen, wenn der Early-Access-Release ansteht. Klar ist aber schon jetzt: Das Rollenspiel hat in Teilen der Community bereits jetzt einen schweren Stand. Hoffentlich bricht ihm das nicht das Genick. ★



Viele wünschen sich die vermeintlich düstere, ernste Atmosphäre von Baldur's Gate 2 in Teil 3 zurück. Aber nicht vergessen: Im Vorgänger gab es illustre Charaktere wie Minsc (Weltraum-Riesenhamster!) und Jan Jansen (Steckrüben!). Außerdem fandet ihr ein sprechendes Schwert, das einen dummen Wortwitz nach dem anderen abließ.