

Baldur's Gate 3

FANTASTISCH MIT FEHLERN

Genre: Rollenspiel Publisher: Wizards of the Coast Entwickler: Larian Studios Termin: 2021

Ist Baldur's Gate 3 nun ein würdiger Nachfolger in der Rollenspielserie? Und lohnt sich der Kauf bereits in der jetzt laufenden Early-Access-Phase, trotz hohem Preis?

Von Peter Bathge

Qualität hat ihren Preis, so lautet ein bekanntes Sprichwort. Aber dann gleich stolze 60 Euro? Für ein Early-Access-Spiel auf Steam? Das ist manch einem Rollenspiel fan dann doch eine zu hohe Einstiegshürde, um Baldur's Gate 3 bereits ein gutes Jahr vor dem finalen Release zu spielen. Wobei, so ein bisschen juckt es ja auch dem knauserigsten Geizhals in den Fingern: Baldur's Gate 3 ist immerhin der Nachfolger, den sich so viele RPG-Fans jahrelang gewünscht haben. Oder vielleicht doch nicht?

In unserem Test der Early-Access-Fassung von Baldur's Gate 3 erklären wir, wie der neue Entwickler Larian Studios die Bioware-Serie im Dungeons-&-Dragons-Universum neu erfindet und was von den Änderungen an Gameplay, Kampfsystem und Story zu halten ist. Kann Baldur's Gate 3 alle Wünsche der Fans erfüllen oder verzettelt sich das Rollenspiel? Und wie steht es um die Bugs in dieser frühen Version?

Baldur's Gate 3 beginnt stark

Es ist schwer, die Geschichte eines Early-Access-Spiels zu bewerten. Baldur's Gate 3 ist mit einer Spielzeit von rund 20 Stunden zwar umfangreicher als viele andere Alpha-Versionen, dennoch erlebt ihr nur den ersten Akt einer längeren Geschichte, die aktuell noch vor der Reise in die bekannte, namensgebende Stadt an der Schwertküste der Vergessenen Reiche endet. Aber dieser erste Akt hat es gehörig in sich!

Besonders der Anfang ist spektakulär: Von Gedankenschindern, sogenannten Illithiden, entführt, müsst ihr euch aus dem

Der Koop-Modus

Für diesen Test haben wir den Multiplayer von Baldur's Gate 3 aus Zeitgründen nicht ausführlich testen können. Dieser erlaubt Parteien für bis zu vier Spieler, die sich die Kontrolle über die Party aufteilen. Im Splitscreen-Modus können zwei Spieler an einem PC spielen. Bei Dialogen stimmen alle Mitspieler darüber ab, welche Antwort gewählt wird.



Zu Beginn von Baldur's Gate 3 stattet ihr gleich mal der Hölle einen Besuch ab. Dabei könnt ihr die Kamera so nahe heranzoomen, bis ihr eurer Figur über die Schulter schaut. Ihr dürft die Helden allerdings dann nicht mit den WASD-Tasten steuern, das Spiel bleibt traditionell.



Mit einer Spielzeit von um die 20 Stunden bietet die Early-Access-Version von Baldur's Gate 3 bereits eine Menge Inhalte, die Lust auf das komplette Abenteuer machen.

von Drachen angegriffenen Fluggerät der Monster freikämpfen. Dabei fliegt ihr zufälligerweise durch die grafisch imposante Höhle. Ein spektakuläres Render-Intro und der temporeiche Prolog machen gewaltig Lust auf das folgende Abenteuer, das euch mit einem cleveren Kniff zum konsequenten Handeln zwingt: Euer zu Beginn erstellter Charakter hat eine Illithiden-Larve im Kopf und benötigt dringend Heilung, sonst wird er selbst zum Monster. Bäm!

Nach der Bruchlandung des Gedanken-schinder-Flugschiffes im Hinterland von Baldur's Gate erforscht ihr eine riesige, frei erkundbare Oberwelt, die auf einer einzigen Open-World-Karte liegt. Lediglich beim Wechsel in bestimmte Dungeons gibt's eine wenige Sekunden lange Schwarzblende, aber die Ladezeiten sind zum Glück generell extrem kurz und die Technik des Spiels ist grundsätzlich beeindruckend.

Euren Helden oder eure Heldin erstellt ihr nach dem Regelwerk der fünften Edition von Dungeons & Dragons. Es stehen allerlei Völker wie Zwerge, Tieflinge, Githyanki und Dunkelelfen zur Auswahl, außerdem fürs Erste sechs Klassen wie Krieger, Magier, Schurke und Kleriker. Das Charactersystem ist größtenteils leicht durchschaubar, Levelaufstiege sind transparent, und die Wahl

neuer Zauber und Fähigkeiten motiviert. Was bisher fehlt, sind ein charismatischer Bösewicht und eine klare Zielsetzung abseits der Suche nach einem Heiler für unser Wurm-im-Kopf-Problem. Beides wird bestimmt noch kommen. Larian deutet eine größere Bedrohung mit einer bösen Gottheit an, aber für ein echtes Fazit zur Story ist es noch zu früh. Dafür gefallen uns bereits die vielfältigen Entscheidungsmöglichkeiten, die ihr treffen könnt und die Auswirkungen auf euer Verhältnis zu euren Begleitern und wichtigen NPCs haben.

Viel zu entdecken – und zu reden

In der waldigen Gegend, die ihr zu Beginn von Baldur's Gate 3 erforscht, gibt es jede Menge Geheimnisse zu entdecken. Meist geht das mit passiven Skillchecks einher; Naturkundige entdecken Spuren im Gebüsch, belesene Charaktere entziffern alte Schrifttafeln. Niemand stößt euch mit der Nase auf versteckte Pfade, zumal interaktive Objekte wie Wandschalter nicht per Tastendruck hervorgehoben werden können – lediglich am Boden liegende Gegenstände leuchten beim Betätigen der Alt-Taste auf. Einen gewissen Entdeckersinn müsst ihr schon mitbringen, dann belohnt euch Baldur's Gate 3 aber mit zahlreichen »Ach, wie cool!«-Momenten.

Meinung

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich kann nicht anders, als Baldur's Gate 3 aus zwei Blickwinkeln zu betrachten. Da wäre als Erstes der des Spieleredakteurs, der mit den oft nostalgisch verklärten Vorgängern groß geworden ist. Und auch wenn es eine Early-Access-Version ist, gibt es aus diesem Winkel ein paar Dinge zu bemängeln. Larian versucht den Spagat zwischen legendären Oldschool-Vorgängern und den grandiosen Errungenschaften ihres eigenen Meisterwerks Original Sin 2. In der aktuellen Version funktioniert das oft sehr gut, die Beine zittern aber gewaltig. Am spürbarsten wird das bei den Kämpfen. Die müssen sich nämlich am D&D-Regelwerk orientieren, das für Tischrunden designt wurde und nicht für ein Computerspiel. Die Brillanz der Kämpfe von Original Sin 2 schimmert manchmal durch, aber oft fühlen sich die Kämpfe etwas beschränkter und vor allem zufälliger an.

Mein anderer Blickwinkel ist der des Pen&Paper-Spielers, der die Regeln von der fünften Edition von Dungeons & Dragons bereits vor dem Erstellen des ersten Charakters besser verstanden hat als ein reiner PC-Spieler. Und der geht in Baldur's Gate 3 schon jetzt vollkommen auf. Ich habe ständig das Bedürfnis, so viele Klassen wie möglich auszuprobieren, und freue mich jedes Mal, wenn ich Larians Interpretation eines der ikonischen Zauber sehe. Eine Würfelprobe lässt mich genauso zittern wie am Wohnzimmertisch, und ich liebe es, dass die Ergebnisse so offensichtlich sind. Ich kann immer nachvollziehen, was gerade passiert ist, und so beim nächsten Mal genau überlegen, wie ich die Chance zu meinen Gunsten verbessern kann. Ich glaube, um Baldur's Gate 3 auf diese Art zu erleben, muss man nicht unbedingt ein abgebrühter D&D-Spieler sein. Es hilft natürlich, doch mit Zeit und Erfahrung kann jeder Abenteurer diese logischen Regeln lernen und wird ab diesem Moment Baldur's Gate 3 viele kleine Macken verzeihen.



Sonst fürchte ich um meine Leute.

Eure Antworten in Baldur's Gate 3 werden ausgeschrieben, aber nicht ausgesprochen. Gut: Ihr könnt sehr oft die Fähigkeiten und Besonderheiten eures Charakters geltend machen.

Quests warten an jeder Ecke, ihr helft Flüchtlingen, Hexen, Goblins und Söldnern – oder eben auch nicht. Die Dialoge sind allesamt gut geschrieben und mit Leidenschaft vertont – allerdings nur auf Englisch, eine deutsche Sprachausgabe ist auch für den finalen Release nicht geplant.

Die Autoren bei Larian Studios schaffen eine gute Balance aus erwachsenen Themen und hintergründigem Humor. Slapstick wird nur in gezielten Dosen eingesetzt, viel öfter gibt's sympathische Sticheleien und Zusammentreffen mit abstrusen oder mysteriösen Charakteren. Einige davon nehmt ihr in eure Heldengruppe auf; von den fünf NPC-Begleitern in der Early-Access-Version begleiten euch gleichzeitig maximal drei.

NPCs mit Geschichte

Im fertigen Spiel könnt ihr auch selbst einen dieser sogenannten Origin-Charaktere spielen; in der Early-Access-Version auf Steam und Google Stadia geht das noch nicht. Umso besser, denn so kommt die Persönlichkeit der Figuren im Zusammenspiel mit eurem Protagonisten gut rüber; der Hexenmeister Wyll prahlt gerne, die Klerikerin Shadowheart ist pragmatisch und zynisch. Natürlich hat jeder NPC eine Vergangenheit,

die ihr nach und nach aufdeckt – es macht Spaß, mit diesem Team durch Faerûn zu ziehen, auch weil kein Gruppenmitglied in ein plumpes Gut-Böse-Schema fällt.

Beeindruckend: Abhängig davon, welche Gefährten wir mitnehmen – und wen wir im Camp zurücklassen, wo viele Unterhaltungen am Lagerfeuer stattfinden und (Liebes-) Beziehungen gefestigt werden –, können Begegnungen mit anderen Figuren unterschiedlich ablaufen. Aber auch die eigene Rasse und Klasse sowie eure Fähigkeiten haben enormen Einfluss auf den Gesprächsverlauf, was den Wiederspielwert erhöht.

Die Würfel sind gefallen

Talente wie Überreden oder Attribute à la Geschicklichkeit könnt ihr einsetzen, um bestimmte Gesprächsoptionen freizuschalten. Allerdings entscheidet letzten Endes immer ein Wurf der Würfel, ob ihr Erfolg habt. Welche Faktoren sich positiv oder negativ auf den Wurf auswirken, seht ihr vorher im Tool-tip – die mindestens zu erwürfende Zahl aber erst, wenn es zu spät ist.

So gibt's viel Potenzial für Frust, etwa wenn ein Krieger mit Stärke 15 trotz zweier positiver Einflüsse auf die Athletikabfrage an einem einstelligen Wurf scheitert. Das ist

Die Gedankenschinder sind furchterregende Widersacher, geben bisher aber auch ein sehr unpersönliches Feindbild ab (links). Ähnlich ikonisch für die D&D-Welt Faerûn sind rote Drachen (rechts), die gleich zu Spielbeginn einen Auftritt haben.



Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Zuerst die gute Nachricht: Baldur's Gate 3 fühlt sich trotz aller Änderungen nach Baldur's Gate an. Und jetzt die schlechte: Es gibt genau eine Art von Spielertyp, der mit Baldur's Gate 3 nicht so viel Spaß haben wird, wie er eigentlich sollte. Unerfreulicherweise gehöre ich zu dieser Gruppe. Als Spieleperfektionist möchte ich in meinen Rollenspielen den besten Ausgang meiner Aktionen erleben, Quests perfekt abschließen, alle glücklich machen und am Ende als strahlender Held die Welt retten. Aber genau das ist in Baldur's Gate 3 nur mit erheblichen Quickload-Organen möglich.

Kollege Fabiano mag sich an dem authentischen Pen&Paper-Feeling erfreuen und die Möglichkeiten zum Rollenspiel genießen, die mit der großen Freiheit zum Experimentieren und der Unwägbarkeit der Würfel einhergehen. Die anderen – so wie ich – verzweifeln an den theoretisch zufälligen, für mich aber dann eben oftmals schlecht nachvollziehbaren Würfeleregebnissen in Dialogen, die selbst bei vorteilhafter Ausgangslage immer wieder zu Lasten des Spielers ausgehen und eine perfektionistische Spielweise benachteiligen.

Man muss sich ein Stück weit auf die Zufallselemente einlassen, auch im Kampf, wo schlechte Würfe für die typischen Frustrationen rundenbasierter Taktikgefechte sorgen: »Argh, wieso verfehlt mein Krieger den Feind trotz 96-prozentiger Trefferchance?« Wer darüber hinwegsieht, hat in den fordernden Schlachten aber viel Spaß, denn die Handlungsmöglichkeiten sind vielfältig, wenn auch noch nicht ganz so stark wie beim grandiosen Divinity: Original Sin 2.

Insgesamt hat Larian Studios hier ein sehr solides Fundament abgeliefert, dessen Einstieg Lust auf mehr macht. Aber die Erfordernisse einer Early-Access-Phase lassen die Handlungsfäden auch noch ein bisschen in der Luft hängen; viel von der letztendlichen Qualität von Baldur's Gate 3 wird davon abhängen, wie die Geschichte weitergeht und was den Spieler in der namensgebenden Stadt erwartet.



Wer den Zauber oder das Talent besitzt, mit Tieren zu sprechen, darf sich auf so einige bizarre Situationen und innovative Questlösungen freuen.

eben der Zufall, der in Baldur's Gate 3 wie bei einer echten, klassischen Pen&Paper-Runde eine große Rolle spielt.

Auch in den Kämpfen müsst ihr mit Trefcherchancen, kritischen Treffern und Fehlschlägen arbeiten; die rundenbasierten Gefechte sind gerade anfangs noch recht simpel, weil ihr grundsätzlich nur eine Aktion pro Zug ausführen dürft. Die Schlachten drehen sich daher stark um gute Vorbereitung, vorteilhafte Positionierung (Stichwort: Höhenunterschiede) und die Wahl der richtigen Zauber. Auch die Umgebung lässt sich in den Kampf einbeziehen.

Baldur's Gate 3 bietet in der Early-Access-Phase nur einen Schwierigkeitsgrad. Wer sich zu früh in gefährliche Gebiete wagt, bekommt ordentlich eins auf die Schnauze. Daher ist es manchmal besser, später zu Gegnern zurückzukehren, für die ihr anfangs noch nicht stark genug seid.

Wie steht es um die Bugs?

Larians in der Divinity-Serie bewährte Engine zeigt sich in Baldur's Gate 3 technisch ausgereift. Die neuen Nahaufnahmen in Dialogen enthüllen detaillierte Charaktere mit liebevoll verzierten Rüstungen. Die Umgebungen sind lauschig, Lichteffekte stimmig. Ja, einige Animationen wirken gewollt überzeichnet, etwa beim Springen oder wenn die Charaktere wild mit den Händen fuchteln. Aber dadurch sind die Bewegungen auch leicht lesbar und gut zuzuordnen.

Neuerungen wie das Klettern haben zudem positive Auswirkungen auf das Spielgefühl, weil sich die Umgebungen viel natürlicher anfühlen: In Baldur's Gate 3 könnt ihr eben endlich über ein paar Steine klettern, statt aufwendig drumherum zu navigieren wie in Dragon Age. Allerdings gibt's derzeit noch ein paar Baustellen, an denen Larian während der vermutlich einjährigen Early-Access-Phase werkeln muss:

- Im Test kam es zu vereinzelt plötzlichen Abstürzen. Tipp: regelmäßig speichern!
- In Zwischensequenzen fehlen manchmal die richtigen Soundeffekte.
- Besiegte Gegner werden teilweise von einem Glitch heimgesucht, der sie kurze Zeit wild durch die Gegend zappeln lässt.

- Kamerawinkel in Dialogen können ungünstig gewählt sein, sodass Charaktere die Sicht blockieren.
- Cutscenes können verfrüht ausgelöst werden oder Figuren in der Szene frieren ein (keine spielerischen Auswirkungen).
- Eigene Kartenmarkierungen lassen sich trotz entsprechender Tooltips noch nicht selber eintragen.
- Nicht alle Spielsysteme werden gleich gut erklärt, etwa die Konzentration bei Zaubern.
- Kleine Ruckler zerran an der ansonsten sehr stabilen Performance.
- In einer früheren Version verschwanden einer unserer Begleiter und mehrere Items spurlos. Dies wurde aber offenbar inzwischen gepatcht.

Bemerkenswert an dieser Bugliste ist vor allem, was fehlt: Kaputte Quests, irrtümlich verschlossene Türen oder falsch abgespielte Dialoge haben wir beim Test nicht bemerkt. Bedenkt man das frühe Stadium der Early-Access-Version, befindet sich Baldur's Gate 3 bereits in einem guten technischen Zustand. Das lässt auf das fertige Spiel hoffen! ★

BALDUR'S GATE 3 VORABTEST

PRÄSENTATION



- Inszenierung
- grafisch imposante Gesichter und Umgebungen
- orchesterlicher Soundtrack
- professionelle (englische) Vertonung
- 👎 behebt Larian die Darstellungsfehler bei Cutscenes?

SPIELEDISIGN



- unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten
- Charakterwahl hat Auswirkungen auf Kämpfe und Dialoge
- schlaue KI
- 👎 Würfelabhängigkeit kann nerven
- 👎 Verbessert Larian das Interface noch?

BALANCE



- Tutorials zu Beginn
- Regelwerk mit vielen Feinheiten
- Kämpfe immer anspruchsvoller
- 👎 Kampfbalance auf Dauer gelungen?
- 👎 Kommen noch andere Schwierigkeitsgrade?

ATMOSPHERE / STORY



- packender Beginn
- zahlreiche kleine Geschichten
- Dialog-Nahansicht sorgt für Atmosphäre
- 👎 Wie entwickelt sich der Plot?
- 👎 Wachsen einem die Begleiter richtig ans Herz?

UMFANG



- riesiger erster Akt
- optionale Quests
- enormer Wieder-spielwert
- komplette Kampagne im Koop spielbar (vier Spieler)
- 👎 Wie abwechslungsreich wird der Rest des Abenteuers?