

## Baldur's Gate 3

# WICHTIGER ALS SCHLAF

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Larian Studios** Entwickler: **Larian Studios**  
 Termin: **3.8.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **200 Stunden** Preis: **60 Euro**  
 DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Ist Larians Mega-Rollenspiel wirklich die Qualitätsanomalie, von der Entwickler im Internet\* sprechen? Von Sascha Penzhorn

Ausgerechnet an einem Sonntag kamen die Presse-Keys. Abends. Rund 100 Gigabyte Download. Doppelt, weil ich Larians Monsterprojekt mit meiner Partnerin Claire teste. Als wir das Teil endlich starten, ist es Mitternacht. Kaffee. Energy Drinks. Earl Grey, hot. Als wir aufhören, ist es kurz vor 10 Uhr morgens. Einige Stunden gepeint und direkt die nächste Nacht durchgezockt. Jetzt sitze ich hier und soll diesen Artikel schreiben. So viele Gedanken und Gefühle, ich kann sie gar nicht ordnen. Ob ich wenigstens Spaß habe, fragt Petra. Ha! Sie hat ja keine Ahnung! Claire und ich träumen von Baldur's Gate 3, haben die Musik im Kopf, diskutieren über unsere Gefährten in der Story und deren Motivationen und Verhalten.

Ich war ja seit der ersten Ankündigung dagegen. Wieso plötzlich wieder Baldur's Gate, wieso Larian, wieso erinnert hier so viel auf den ersten Blick an Divinity? Ich

habe es lange Zeit ignoriert, bis Menschen während der Early-Access-Phase vor Begeisterung ausgerastet sind. Dort habe ich schließlich doch mal für fünf Stunden reingeschaut und alles ganz interessant gefunden, dann wieder aufgehört. Falls ich die Vollversion spielen würde, wollte ich das erste Kapitel nicht bereits im Schlaf kennen und mich daran sattgesehen haben. Ich wollte mir Baldur's Gate 3 für den offiziellen Release aufheben. Dementsprechend neu für mich waren die Erlebnisse, die ich über 20 Stunden im ersten Akt des Spiels für meinen Ersteindruck gesammelt habe.

## VIER FÄUSTE GEGEN KAULQUAPPEN

Man kann es natürlich auch prima solo spielen, aber wir starten sofort in den Multiplayer-Modus, Claire als Ranger und ich als Paladin. Direkt zu Spielbeginn lassen wir uns in beeindruckenden Render-Sequenzen von Illithiden was in den Kopf setzen: fiese Parasiten, die ihren Wirt innerhalb weniger Tage auslöschen und in einen Gedankenschinder verwandeln. Baldur's Gate 3 fackelt nicht lange. Du hast eine tickende Zeitbombe im Kopf, du musst das Viech in deinem Gehirn schnellstmöglich und um je-



Astarion bekommt von uns volles Pfund aufs Maul. Wir würden gerne spoilern, weshalb. Seid euch sicher, dass er es verdient hat!

Fisk Behnors/Punch.Astarion

den Preis wieder loswerden. Kurze Zeit später stellt sich dann heraus, dass dich dein Parasit nicht wie sonst üblich sehr schnell umbringt, sondern dir anscheinend neue Kräfte verleiht. Sehr mysteriös das alles!

Typisch für Larian findet ihr bereits in den ersten Spielstunden alle sechs Hauptbegleiter im Spiel, ihrerseits Leidensgenossen mit Würmchen im Kopf, die sich euch anschließen, um gemeinsam nach einer Heilmethode zu suchen. Also größtenteils. Wenigstens ein Kollege hätte überhaupt nichts dagegen, seine neuen Kräfte voll auszunutzen, um mächtiger zu werden und die Menschen seinem Willen zu beugen. Von daher findet er seinen Parasiten auch gar nicht mal so schlimm. Zudem kommen alle sechs Begleiter mit spektakulären Hintergrundgeschichten, schon weil ihr jede dieser Figuren wahlweise auch als Hauptfigur spielen dürft, wenn ihr keinen eigenen Charakter erstellen möchtet. »Ich bin Uwe, ich bin Zwerg, mag Bier und boxe gerne Oger«, könnt ihr hier vergessen. An den Protagonisten von Baldur's Gate 3 ist nichts bodenständig oder normal.

## KOOP MIT TÜCKEN

Startet Claire einen Dialog mit einem Charakter, kann ich sie anklicken und die Unterhaltung verfolgen, Antwortmöglichkeiten empfehlend hervorheben, die Kontrolle hat in diesem Moment jedoch allein meine Freundin. Das ist nicht ganz perfekt, weil ich immer möglichst sofort aktiv in ihre Dialoge reinklicken muss, um nichts zu verpassen. Zudem bleiben unsere Hauptfiguren in Unterhaltungen stumm, wobei mir nicht immer genug Zeit bleibt, ihre Antworten vollständig zu lesen, bevor sie diese auswählt. Wir haben dieses Problem wie totale Rollenspiel-Nerds so gelöst, dass jeder von uns seine Dialogzeilen laut aufsagen (und schauspielern!) muss, damit der Mitspieler immer weiß, was gesagt wird. Zudem gibt es noch die Option auf sogenannte private Dialoge, in denen der Mitspieler ganz bewusst nicht mitbekommt, was man in bestimmten Situationen mit NPCs bespricht, das haben wir aber deaktiviert.

Davon abgesehen ist das Spiel im Multiplayer bisher super. Claire hat sich mit einigen Gefährten angefreundet, die ich nicht besonders mag, und umgekehrt. Sie redet mit Tieren, knackt Schlösser, entschärft Fal-



Als Paladin schüchtere ich Banditen und andere Fieslinge gern ein und gewinne so Kämpfe, bevor sie beginnen.



Claire spricht mit Ochsen. Die Tiere im Spiel bieten einige der witzigsten Dialoge, wenn man ihre Sprache beherrscht.

len und findet Verborgenes. Ich überrede und überzeuge NPCs dank hohem Charisma wert in vielen Dialogsequenzen und schüchtere Monster und Banditen ein, was uns viele der Kämpfe umgehen lässt. Die Gefechte in Baldur's Gate 3 sind ausschließlich rundenbasiert und nehmen entsprechend mehr Zeit in Anspruch als in den Klassikern, dafür hast du nicht an jeder Ecke wieder und wieder die gleichen Trashmobs und kannst viele Konfrontationen gewaltfrei lösen. Kommt es doch mal zum Kampf, geht das Spiel gnädig los, macht mir aber auch schon erste kleine Sorgen.

## POTENZIELL KOMPLIZIERT

Die ersten Kämpfe sind kaum der Rede wert. Hilfreiche NPCs halten euch anfangs Schaden vom Leib, ihr kämpft aus einer vorteilhaften Position heraus, alles cool. Das ändert sich dann nach und nach. Plötzlich steht ein Schlachtfeld pausenlos in Flammen, und ihr müsst euch nebenher gegen Säureflächen-

attacken wehren. Ihr kämpft gegen ein dickes Bossmonster mit reichlich HP und einem höheren Level als all eure Charaktere sowie einer Überzahl aus Untertanen, die den Boss beschützen. Manchmal geratet ihr in einen Kampf, der erst mal aussichtslos ist, den ihr nicht gewinnen könnt, bis ihr entweder stärker seid oder irgendeine Möglichkeit findet, die Voraussetzungen zu euren Gunsten zu verändern.

Das ist alles prima, nur habe ich die Befürchtung, dass das vielleicht bald so chaotisch ablaufen wird wie in Divinity: Original Sin (2). Wo recht schnell alles immerzu brennt, gleichzeitig elektrisch aufgeladen ist, überall explosive Giftfässer herumstehen und es obendrein gerade aus irgendwelchen Gründen Blut regnet. Derzeit kommen wir noch relativ gut auf dem voreingestellten mittleren Schwierigkeitsgrad durch. Ich bin gespannt, ob das so bleibt oder ob es irgendwann so stark anzieht, dass der taktische Anspruch womöglich in Frustration umspringt. Schon jetzt müssen wir oft alle Ressourcen nutzen, auf Schriftrollen und Tränke zurückgreifen, dürfen mächtige Helferlein nicht bis zum Sanktimmerleinstag im Inventar vergammeln lassen. Zum Ausgleich gibt's aber auch relativ großzügig Schriftrollen zur Wiederbelebung, wenn ein Kampf trotzdem mal weniger als perfekt abläuft.

## DIVINITY'S GATE?

Nebenher erforschen wir Höhlen und dunkle Gewölbe, öffnen Geheimtüren, legen Hebel um und stapeln interaktive Fässer und Kisten. Letzteres hat gleich mehrere Gründe: Mal verbirgt sich hinter einer Kiste etwas, mal erklimmen wir einen Kistenstapel, um



Wir stapeln Kisten, zertrümmern Türen, entschärfen Fallen. Kleinholz muss sein, so gibt's das beste Zeug.



Der Groll-Warlord ist der erste halbwegs fordernde Kampf. Mein Paladin macht kurzen Prozess mit ihm.

## DAS IST JETZT SCHON SUPER

**GEFÄHRTEN:** Das, was die Begleiter in den ersten Spielstunden von sich preisgeben, hat uns bisher sehr gut gefallen. Die Geschichten sind interessant, wenn auch vollkommen übertrieben. Die Sprecher erwecken diese Figuren hervorragend zum Leben. Ob wir jeden von ihnen ins Herz schließen, muss sich aber erst noch zeigen.

**GRAFIK:** Baldur's Gate 3 sieht für ein CRPG einfach umwerfend gut aus! Wunderschöne Landschaften, sehr detaillierte Charaktermodelle, überwiegend gute Animationen und Gesichtszüge, wobei die MoCap-Zwischensequenzen natürlich immer überzeugender sind als Dialoge mit herumstehenden NPCs.

**ROLLENSPIEL:** Mit Tieren quatschen, Konflikte gewaltfrei lösen, Türen aufsprengen, Rätsel über Gestaltwandlung lösen und so viel mehr. »Ich kann nicht fassen, dass das tatsächlich funktioniert hat«, wieder und wieder. Im Multiplayer kommt mit den richtigen Leuten Tabletop-Feeling auf wie zuletzt in Divinity: Original Sin 2.

**STORY:** Wieso bringen uns die Parasiten nicht um? Was hat es mit unseren neuen Kräften auf sich? Sollen wir uns ihnen hingeben oder kostet uns das unsere Menschlichkeit? Wieso haben dunkle Gestalten plötzlich so großes Interesse an unserem Schicksal? Alles sehr spannend!

**DUNGEONS & DRAGONS:** Tonnenweise spielbare Rassen, Klassen, Unterklassen, Fähigkeiten und Zauber aus der Pen&Paper-Vorlage. Die 5. Edition ist dabei deutlich zugänglicher als beispielsweise das komplizierte System eines Pathfinder: Wrath of the Righteous.

ansonsten unerreichbare Stellen zu erreichen, manchmal explodieren die Dinge auch einfach, was sich super dazu eignet, um marode Wände in einem Gemäuer wegzusprennen. Das alles erinnert mich ebenso stark an Divinity wie die oben genannten Elementar- und Flächeneffekte in bestimmten Kämpfen. Viele Spieler schwören seit dem Early Access, dass bei ihnen das totale Baldur's-Gate-Feeling aufkomme. Diesen Eindruck teile ich bislang überhaupt nicht.

Klar, es rennen Gestalten von der Flammmenden Faust rum, es gibt Dungeons, wir haben auch schon einige Dragons gesichtet. Und ein paar bekannte Gesichter aus den ersten beiden Teilen gibt's ja auch. Bisher hatte ich aber nie dieses Gefühl von: »Jawoll, das ist total und eindeutig Baldur's Gate!« Rundenbasierte Kämpfe, keine Gesinnungen, das hier ist meinem Empfinden nach sein eigenes Ding. Ich sag's aber nur und finde das bisher gar nicht zwingend schlimm. Für mich stehen die Klassiker der Reihe aber auch nicht auf irgendeinem magischen Podest, ich bin keiner dieser Super-Fans, für die niemals wieder etwas an Baldur's Gate 2 herankam, und Typen wie Minsc habe ich auch nie gemocht. Ich mag Baldur's Gate, ich mag Divinity, für mich fühlt sich dieses Spiel bisher nach irgendwas dazwischen an.

## ES REGT SICH WAS

Baldur's Gate 3 liefert bisher die gewohnt hohe Larian-Qualität. Kämpfe und Entdeckungen machen Spaß, Multiplayer spielt sich größtenteils toll, es sind uns auch noch keine generischen Latsch- und Labermissionen begegnet, in denen wir 20 Wildschweine pflücken oder 30 Blumen ausweiden sollen. Tatsächlich liefert das Spiel aber schon jetzt eine ganze Ecke mehr. Ihr dürft nun gerne bei dieser Umschreibung mit den Augen rollen, aber wir fühlen es. Viele Charaktere, allen voran die Begleiter, spielen ihre Rollen derart überzeugend, dass sie uns mitnehmen. In einem ganz besonderen Fall wurden wir von einem Gefährten dermaßen gefühllos und eiskalt ausgenutzt, betrogen und hintergangen, dass es stärker geschmerzt und schockiert hat als jede Splatter-Sequenz in irgendeinem Horrorspiel.

Manchmal wird es aber auch arg viel. Ein paar Begleiter geben anfangs nur das obligatorische »Ich will nicht über mich reden« von sich, wenn sie sich euch dann nach und nach öffnen, wird das schon jetzt schnell überwältigend. Bewegend ist auch der überlegene Soundtrack. Ich vermisse nur die Option, wie in Divinity: Original Sin 2 ein persönliches Begleitinstrument für meinen Charakter festzulegen, aber das zeigt halt



Unser Schicksal spricht sich schnell herum, und dunkle Mächte zeigen Interesse an uns.

## DIESE BEDENKEN HABEN WIR

**CHAOS AUF DEM SCHLACHTFELD:** Wie komplex werden Elementar- und Flächeneffekte? Fühlt sich Baldur's Gate 3 im späteren Spielverlauf in den Kämpfen noch nach D&D oder doch mehr nach Divinity an? Wie steil ist die Schwierigkeitskurve?

**MÜDIGKEIT:** Wer alles sehen und erleben will, spielt laut Larian schon mal 200 Stunden an einem Durchlauf. Bleibt die Story stark, nimmt uns das alles durchgehend mit, oder strengt es irgendwann nur noch an? Was taugen die vollständigen Origin-Stories der Gefährten? Nervt das schlimmstenfalls irgendwann, wenn wirklich jeder eine riesengroße, verwickelte Hintergrundgeschichte hat?

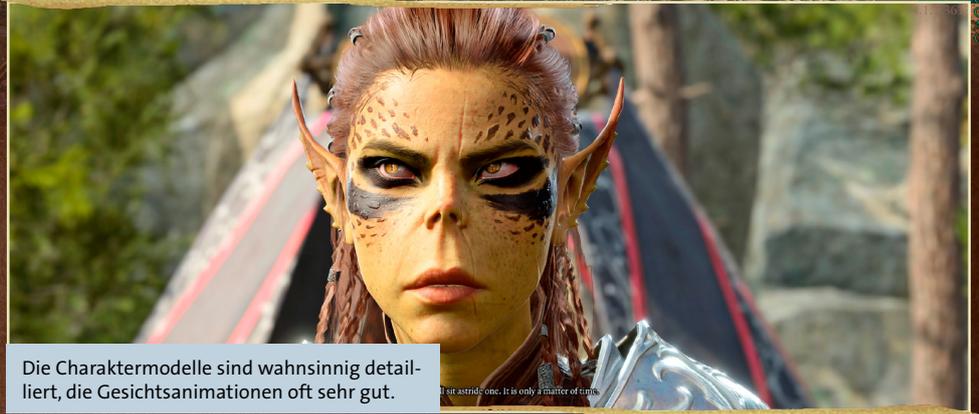
**LEVEL 12:** Angeblich ist ab Level 12 Schluss mit Stufenanstiegen. Schon im ersten Akt des Spiels sind wir kurz vor Level 5 und noch nicht ganz damit fertig. Da stimmt doch irgendwas nicht!

**QUALITÄT:** Das erste Spielkapitel hat reichlich Feinschliff, wurde nachträglich immer wieder angepasst, überarbeitet und verbessert. Wie gut kann der Rest des Spiels mithalten? Werden wir problemlos durchkommen oder wird es in den späteren Stunden katastrophale Bugs, Aussetzer oder ähnliche Hindernisse geben?

**PUZZLES:** Klettern, springen, Kisten stapeln. Wer dreidimensional denkt, kommt mit den Rätseln im ersten Akt gut klar. Bleibt das so? In Divinity wurden die Rätsel mit der Zeit immer abgedrehter und abstruser. Teleportationspyramiden, versteckte Dungeons mit ethischen Hebeln und Schaltern, viel Backtracking und Experimentieren. Wird das hier später auch so? Wollen wir das in einem Rollenspiel?

auch, wie verwöhnt ich mittlerweile durch Larrians völlig übertriebene Features und Möglichkeiten bin. Die Musik ist in jedem Fall prima und trägt viele Momente. Beispielsweise als eine Horde Harpyien ver-

Wer gerne springt, klettert und forscht, findet viele versteckte Items und schöne Panoramen.



Die Charaktermodelle sind wahnsinnig detailliert, die Gesichtsanimationen oft sehr gut.

sucht, mit magischen Gesängen seine Opfer ins Verderben zu locken.

### JETZT GEHT'S LOS

Während ich diesen Text schreibe, hat meine abtrünnige Freundin einfach einen ersten Solodurchlauf gestartet. Dabei hat sie Baldur's Gate nie gespielt und hat weder mit diesen Spielen noch mit Dungeons & Dragons an sich viel am Hut. Sie fährt bereits ebenso darauf ab wie ich. Auch heute werden wir wohl wieder die Nacht durchspielen, bald erstmals in das zweite Kapitel vorstoßen und entdecken, ob der Rest des Spiels einhalten kann, was der starke Ersteindruck verspricht. Für den Einstieg hatte Larian ja nun mehr als genug Zeit, über die Jahre wurde daran vieles verändert, verbessert und angepasst. Wir sind gespannt, was spätere Kapitel bringen, die weniger Überarbeitungen bekommen haben, für die es noch kein Fan-Feedback gab, die vielleicht auch einfach noch nicht so viel Feinschliff

haben. Werden uns die Gefährten mal richtig ans Herz wachsen oder stellen sich mehr und mehr von ihnen als widerliche Ekelpakete heraus? Das Abenteuer fängt jetzt erst richtig an! ★

### MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Karlach Demonsbane ist meine Traumfrau. Sie haut alles mit ihrer riesigen Axt in Stücke, jede ihrer Dialogzeilen enthält »shit«, »fuck« und »piss«. Überhaupt finde ich das, was ich bisher von den Gefährten im Spiel gesehen habe, sehr gut. Okay, ich hasse Astarion aus Überzeugung, doch es macht Spaß, ihn zu hassen. Verstehe Menschen nicht, die schon seit dem Early Access sämtliche Begleiter total furchtbar finden. Bisher gefällt mir Baldur's Gate 3 super, auch wenn ich kein Nostalgiker bin und kein neues Baldur's Gate gebraucht hätte. Klar, es ist ein großer, wichtiger Name, den sich viele Studios gerne gesichert hätten. Nach zwei Teilen Pillars of Eternity bin ich mir nicht sicher, ob mir viel an einem neuen Baldur's Gate von Obsidian gelegen hätte. Gleichzeitig bin ich mir immer noch nicht ganz sicher, was diese typischen Larian-Elemente mit mir in einem Spiel anstellen, das Baldur's Gate sein will. Aber hey. Wenigstens ging die Lizenz nicht an Beamdog. Ganz egal, wie der Rest meines Spielerlebnisses bis zum finalen Test mit Wertung auch ausfallen wird – alles ist besser als Beamdog!

Die Möglichkeiten in der Charaktergenerierung sind umwerfend vielfältig und teils echt abgedreht.

