



Baldur's Gate 3

DIE NEUE REFERENZ



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Larian Studios** Entwickler: **Larian Studios** Termin: **3.8.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Nach etwa 120 Stunden hat Sascha Larians monumentales Rollenspiel abgeschlossen und will nur noch eins: Es noch mal komplett von vorn durchspielen. Von Sascha Penzhorn

Seit ihr den ersten Teil dieses Tests in der Ausgabe 09/23 gelesen habt, ist nun über ein Monat vergangen. Sascha und seine Freundin Claire haben in der Zwischenzeit Baldur's Gate 3 abgeschlossen (und wieder von vorne begonnen), und es wurde mit Redaktionsmit-

gliedern diskutiert, wobei es im Grunde gar nicht viel zu diskutieren gab. Aber bevor wir hier zu sehr vorgreifen, nehmen wir lieber die Reise von Sascha und Claire an dem Punkt wieder auf, wo wir sie im letzten Heft verlassen haben:



Als Paladin muss ich in jeder wichtigen Unterhaltung sexy sein, darum trage ich im Lager ausschließlich Schuppentanga.



Wir machen gute Fortschritte im zweiten Akt, sind jetzt schon auf Level 7 von 12. Als wir nach mehr als 30 Stunden den riesengroßen ersten Akt des Spiels hinter uns lassen, bereite ich mich mental auf Bugs, erzählerische Längen und andere Probleme vor, die meinen Test von nun an ganz sicher erschweren werden. Schließlich bin ich geborener Pessimist! Stattdessen watscht mich das Spiel erst mal mit einer umwerfend schönen Aussicht um, die alles in den Schatten stellt, was ich bisher in Baldur's Gate 3 gesehen habe. Das liegt wohlgerne daran, dass es einen schönen und einen

schauerlichen Weg in dieses Kapitel gibt. Wir haben erstere vorgezogen.

Wir erforschen ein wunderbar atmosphärisches, verfallenes Kloster, legen uns mit einer Sammlung brandneuer Monster an, von denen keines im ersten Akt vorkam, und freuen uns, dass die Kämpfe jetzt nur noch mehr Spaß machen als zuvor. Wir sind inzwischen merklich stärker, haben durch viele gelöste Rätsel und bestandene Abenteuer im vorherigen Kapitel eine Sammlung guter magischer Ausrüstung. Dass wir absolut alles erledigt haben, was wir finden konnten, zahlt sich nun aus, denn Feinde skalieren

hier nicht mit uns im Level rauf, wir haben uns einen Vorteil erspielt, können größere Risiken wagen, ohne die Kämpfe deswegen gleich trivial zu machen. Kämpferin Lae'zel

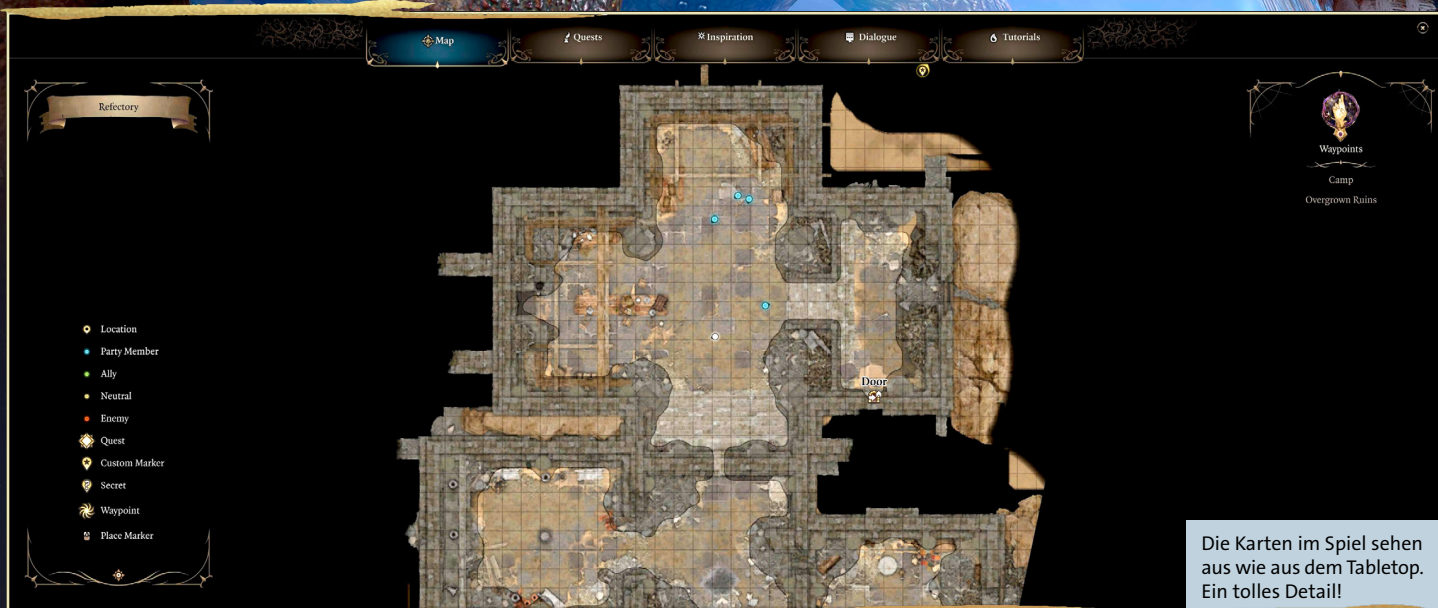
Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr maximale Freiheiten in einem RPG wollt.
- ... ihr höchste Ansprüche habt.
- ... ihr die nächsten Wochen nichts anderes vorhabt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Lust auf Fantasy habt.
- ... euch Rundenkämpfe nicht gefallen.
- ... ihr schon jetzt ein fehlerfreies Erlebnis erwartet.

Claire's Waldläuferin bevorzugt die Gesellschaft von Tieren, heilt und streichelt diese und kommuniziert mit ihnen.



Die Karten im Spiel sehen aus wie aus dem Tabletop. Ein tolles Detail!

habe ich für 100 Goldstücke zum Paladin umschulen lassen, jetzt räumt sie mit der Hellebarde auf und heilt Wunden. Ich kann genau so spielen, wie ich will. Super!

AUGE UM AUGE

Die Story ... ach, verdammt! Es fällt mir unbeschreiblich schwer, euch nicht mit kleinen wie großen Spoilern zu bombardieren, über all die großartigen Momente und Charaktere zu sprechen, die uns begegnet sind, die abartig gute Inszenierung, die fantastischen Sprecher! Claire und ich zocken jede Nacht bis lange nach Sonnenaufgang, sind komplett gefesselt, saugen jeden Storymoment in uns auf, wollen unbedingt wissen, wie es weitergeht.

Durch ein ausgesprochen fahrlässiges Manöver verliert Claire's Waldläuferin ein Auge. Zur Entschädigung gibt's ein Glas-auge, das aber nur eine Annäherung an den alten Glubscher ist, ihr Aussehen ist permanent verändert. Dafür sieht sie neuerdings unsichtbare Kreaturen, die für niemanden sonst in der Gruppe erkennbar sind.

Wem können wir trauen, mit wem verbünden wir uns, wer nutzt uns aus? Die Ent-

scheidungen fallen schwerer, obendrein spitzen sich die persönlichen Geschichten einiger Begleiter immer mehr zu. Als wir helfen, den sehnlichsten Wunsch einer Begleiterin zu erfüllen, ist das so rührend präsentiert, so hervorragend animiert und von den Sprechern gespielt, dass ganz vielleicht, für einen Sekundenbruchteil, eine oder zwei männliche Tränen vergossen werden, auch wenn das total uncool ist. Selten haben Figuren mit ihren Gesichtern so klar erkennbar und realistisch Emotionen in einem Videospiel ausgedrückt, ganz besonders in einem CRPG. Allein Shadowheart bleibt in unseren Augen schwach bis verstörend.

Außerdem gibt es Konflikt in der Gruppe – eure Begleiter haben sehr unterschiedliche Persönlichkeiten, die nicht immer miteinander harmonieren. Finden wir total super und auch glaubhafter so, aber falls euch das nicht zusagt, müsst ihr euch womöglich von den Störenfrieden trennen. Die Möglichkeit gibt's ja schließlich auch.

NERVIGER KLEINKRAM

Kämpfe auf engem Raum können gelegentlich lästig werden, weil hier gerne die Kame-

ra ausrastet. Dann werden plötzlich durch die Decke Gegner und Objekte dargestellt, die sich über euch befinden. Um die gerade aktive Party zu wechseln, müsst ihr immer erst mal einen aktiven Charakter ansprechen und wegschicken und dann den gewünschten neuen Mitstreiter per Ansprache von der Ersatzbank holen. Diese Prozedur ist auch immer dann notwendig, wenn ihr einen Gefährten mit neuer Ausrüstung ausstatten wollt und dieser gerade nicht in der Gruppe befindet. Nichts davon killt den Spielspaß, komfortabler wäre es aber auf jeden Fall, sich beim Verlassen des Lagers eben schnell die gewünschte Gruppe zusammenklicken, die Ausrüstung aller Figuren im Lager direkt und ohne Aus- und Einladen anpassen zu können.

Können wir dabei aber bitte beachten, wie endgeil das ist, dass ich hier solche Kleinigkeiten kritisiere, statt endlos über Abstürze, Plot-Stopper und kaputte Quests zu schwadronieren? Kann natürlich sein, dass das alles noch auf uns zukommt und wir bisher einfach Glück hatten. Bisher läuft alles aber nicht nur einfach astrein – die Quests sind auch noch absolut spannend,



super geschrieben und niemals einfach nur langweiliges, generisches Füllmaterial wie von einer KI ausgekotzt!

Zu keinem Zeitpunkt haben wir das Gefühl, nur Zeit zu verschwenden, unnütz durch die Gegend geschickt und hingehalten zu werden, irgendwelchen belanglosen Mist zu erledigen, der absolut keinen Spaß macht wie in diversen modernen AAA-Rollenspielen, wo das längst fester Bestandteil des Gameplays ist. Bisher ist uns exakt eine »Fetch-Quest« begegnet: einen Ball werfen und ihn vom Hund in unserem Lager zurückbringen lassen. Fetch!

ÜBERTRIEBEN WERTIG

Ich kann überhaupt nicht genug betonen, wie gut dieses Spiel in absolut allen Bereichen ist! Die riesige interaktive Spielwelt lädt dich dazu ein, sie zu erforschen, mit ihr herumzutüfteln, mit Toten und Tieren zu sprechen, deine Gestalt zu wandeln oder Objekte zu stapeln, um scheinbar unerreichbare Orte auszukundschaften.

Der wirklich gute Soundtrack aus dem ersten Akt, der sich dort oft noch vornehm zurückhält, legt im zweiten Kapitel noch eine Schippe drauf, trägt das Geschehen oft, suggeriert weites Land, Abenteuer und epische Schlachten. Wir lieben das Sounddesign, von heftigen kritischen Treffern, die durch Mark und Bein fahren, bis hin zu mächtigen Blitzschlägen und Explosionen. Kämpfe lassen sich mit dem Holzhammer und roher Gewalt oder durch Intelligenz und cleveres Ausnutzen der Umgebung bewältigen. Die Möglichkeiten, den eigenen Charakter auszuspielen und zum Leben zu erwecken ... hach!

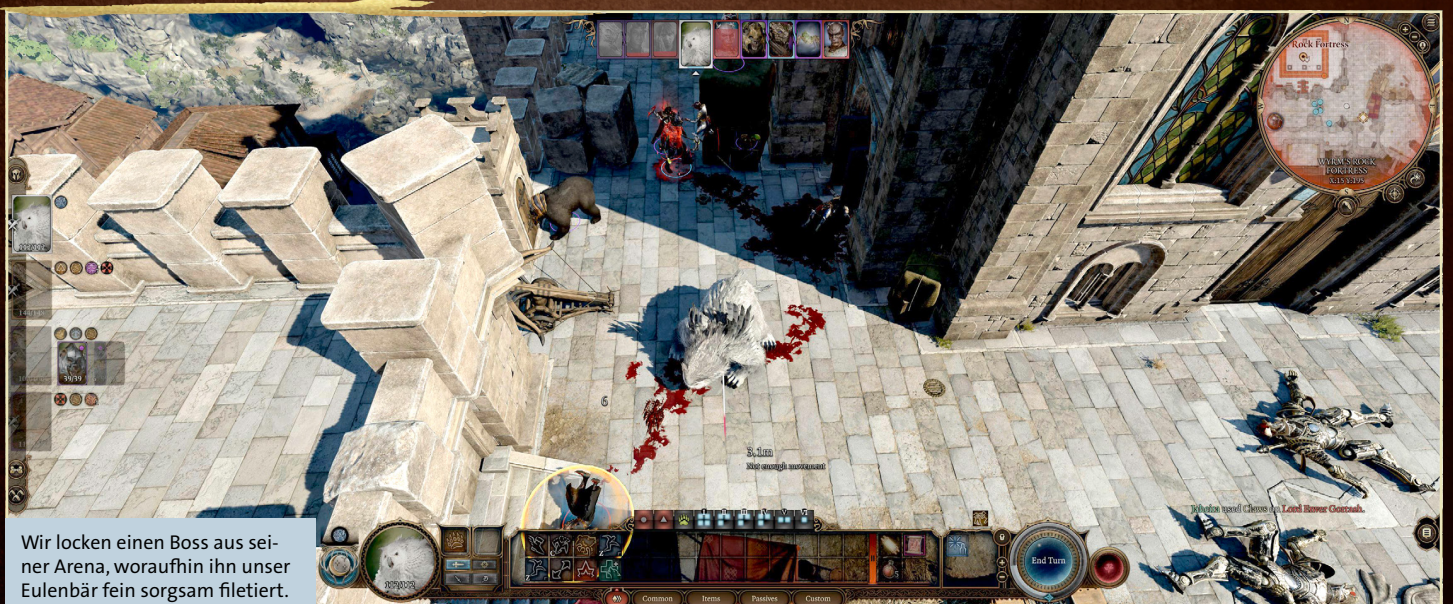
Claire's gutmütige Waldläuferin streichelt und verarztet kranke Tiere, bändigt jede noch so wütende Bestie und hat uns damit mehrmals zum Sieg verholfen. Beispielsweise als wir in einer Grube mit tödlichen Riesenspinnen landeten, die uns eigentlich fressen sollten. Doch unsere Baumstreichlerin hat die übergroßen Krabber für sich gewonnen, woraufhin sie über unsere Wi-

dersacher herfielen und einen kompletten Dungeon praktisch im Alleingang aufgeräumt haben. Mein Paladin zieht derweil Schwerter aus Steinen, rächt sich an Schurken, die Schwache und Hilflose unterdrücken, und verweigert materielle Belohnungen, sehr zum Leidwesen der ansonsten gutmütigen Waldläuferin an seiner Seite.

Larian legt unseren Figuren nie Worte in den Mund, zwingt uns keine Aktionen auf, sondern lässt uns immer größtmögliche Freiheit, so zu antworten und zu handeln, wie wir es möchten – und wenn es manchmal noch so irre ist!

PERFEKTER TONFALL

Ebenso wichtig wie die zahlreichen Möglichkeiten, auf Situationen zu reagieren, ist die Tatsache, dass euer gewähltes Volk und eure Klasse immer wieder eine Auswirkung auf Interaktionen haben. Claire's Waldläuferin kann kranken und verwundeten Charakteren im Gespräch Heilkräuter und Tinkturen anbieten, mein Racheschwur-Paladin ver-



MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Meine Güte, dieses Spiel. Schon im Early Access war mir klar, dass Baldur's Gate 3 Außergewöhnliches leistet. Zu oft bin ich einfach immer wieder freudestrahlend nach Faerûn zurückgekehrt, obwohl mir der pompöse Anfang mit all dem Chaos, den Gedankenschindern, dem Nautiloiden und einem Ausflug in die Hölle überhaupt nicht zusagt. Da geht mir persönlich schon viel zu früh die Post ab. Kümmert mich inzwischen aber kein bisschen mehr. Dieses Spiel setzt sich am laufenden Band über ganz persönliche Vorlieben oder gar waschechte Komfortmacken hinweg. Weil einfach nicht von der Hand zu weisen ist, was für ein enormes Rollenspielmeisterwerk Larian hier gestemmt hat.

Es lässt mein Herz pausenlos höher schlagen. Mein altes Rollenspielerherz, das sich dann am wohlsten fühlt, wenn ich in einer fremden Fantasy-Welt versinke und meinen ganz eigenen Charakter durch ein persönliches Abenteuer führe. Egal ob nun in Form eines PC-Rollenspiels oder eben zusammen mit ein paar guten Freunden bei einer zünftigen Runde Dungeons & Dragons. Larian bringt beides auf eine magische Art und Weise zusammen, die ich davor schon lange für unmöglich hielt.

Wenn man älter wird, beginnt man sowieso immer häufiger zu sehen, wo die Grenze von PC-Spielen liegen und wo Entwicklungsstudios Kompromisse eingehen mussten. Doch Baldur's Gate 3 bringt eine kindliche Faszination dafür zurück, wie viel Spiele auch heutzutage noch leisten können. Baldur's Gate 3 hat nämlich alles. Eine Spielmechanik, die tiefer reicht als ein Zwergenstollen. Eine Geschichte, die mich über hunderte Stunden komplett hypnotisiert. Einen Berg aus spielerischen Freiheiten und spürbaren Entscheidungsmöglichkeiten. Ach, und dann sieht es auch noch unheimlich gut aus!

Ich bin seit Tagen baff und mittlerweile unendlich dankbar, dass Baldur's Gate 3 mich dermaßen beschenkt. Zwei meiner größten Hobbys zusammenbringt und jedes davon auch noch von seiner besten Seite zeigt. Ich liebe es, mir die Spielwelt anzusehen, ich liebe es auch, jede Menge Quatsch zu machen, ich kann aber gleichzeitig meinen ganz eigenen Charakter spielen und sogar mit Freunden über die absurdesten Würfelwürfe lachen. Derart kompromisslos habe ich noch nie ein Spiel erlebt, und der Gedanke, dass so ein Spiel nicht einfach jedes Jahr erscheinen kann, macht mich jetzt schon ganz wehmütig.

Dreck, Blut, Schweiß, Tränen: Die ohnehin schon sehr realistisch wirkenden Figuren im Spiel lassen euch spüren, was um sie herum passiert.

geht geradezu vor Jähzorn im Umgang mit Fieslingen, Lae'zel ist derweil total heiß auf sein Drachenblut. Selbst beschworene Tierbegleiter lösen Reaktionen aus! Als Claire im Druidenhain einen Raben beschwört, sind wir sofort von Kindern umringt, die den Vogel bestaunen und über ihn sprechen. Als wir für eine Quest ein paar Goblins folgen sollen, weigern sich diese, auch nur in die Nähe unserer Gruppe zu kommen, solange Claire nicht ihre beschworene Riesenspinne verschwinden lässt. Die Liebe zum Detail geht über alles hinaus, was ich in Jahrzehnten in diesem Genre erlebt habe.

Einige Menschen äußerten die Befürchtung, dass das Spiel zu albern mit seinem Humor werde, der Ulk einer ansonsten ernstesten Hauptstory schaden könnte. Diesen Eindruck haben wir nach wie vor absolut nicht. Ja, es gibt die eine oder andere absurde Situation, beispielsweise als wir in einer Scheune zwei Monster bei einem sehr intimen Moment miteinander erwischen. Nettes Detail: Spielt ihr einen Barden, könnt ihr die beiden dann sogar noch anstacheln. Solche Momente sind einerseits rar gesät, andererseits aber auch notwendig, um die sehr düstere Handlung nicht zu deprimierend zu machen. Die Story ist bedrückend, es steht viel auf dem Spiel, manchmal müsst ihr Verluste hinnehmen. Viel härtere, überraschendere Verluste, als ihr erwartet. Der eine oder andere Witz zwischendurch fühlt sich da gut an, zumal die Vorgänger ja auch nie durchgehend bierernst waren. Ich erinnere in diesem Zusammenhang an Larry, Darryl und Darryl aus dem ersten Baldur's Gate.

HÖHERE MESSLATTE

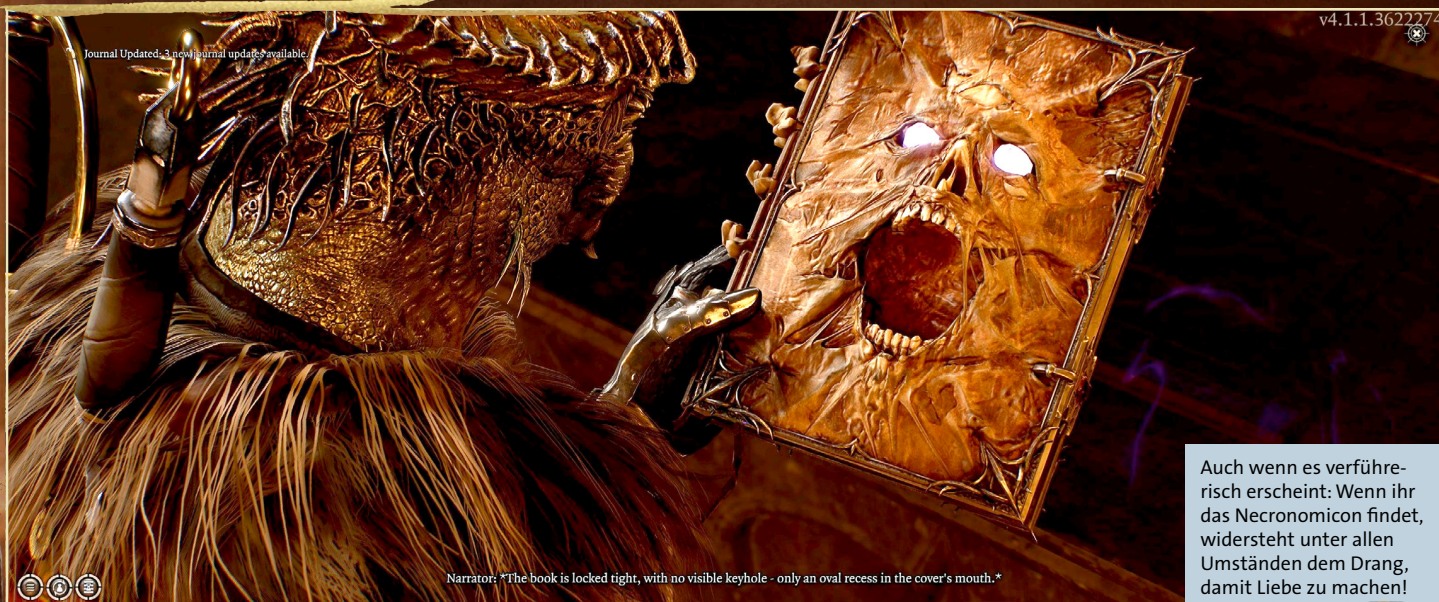
Ja, wir nähern uns inhaltlich im Augenblick gerade mal dem Ende der ersten Hälfte, und es gibt noch viele Möglichkeiten, unsere bisherigen Eindrücke durch technische Probleme oder schwache Enden zu enttäuschen. Falls Baldur's Gate 3 bis zum Schluss sein absurd hohes Niveau halten oder, ich wage es kaum zu schreiben, noch

weiter steigern kann, wird es mit ziemlicher Sicherheit das beste Rollenspiel, das ich jemals gespielt habe. Ich wünsche sämtlichen Entwicklerstudios viel Glück, wenn sie nach diesem Brett noch ernsthaft Rollenspiele anbieten wollen, die prall gefüllt mit generischen Latsch- und Laberquests sind. In schön präsentierten, aber überwiegend statischen, nicht-interaktiven Spielwelten. Baldur's Gate 3 spielt in seiner ganz eigenen Liga, andere Rollenspiele müssen sich fortan ohne Wenn und Aber daran messen lassen – selbst, falls dieses Spiel ab der zweiten Hälfte doch noch eine spektakuläre Bauchlandung hinlegen sollte.

Sollte Baldur's Gate 3 dagegen bis zum Schluss das grandiose Ausnahmepersonal bleiben, das es seit inzwischen mehr als 50 Stunden für uns ist, habe ich darum ein ganz großes Problem: Das ebenfalls grandiose Divinity: Original Sin 2 bekam von uns eine Wertung von 93, zu der ich bis heute stehe. Baldur's Gate 3 ist in allen Belangen noch etwas besser, die Wertung müsste genau genommen also noch etwas höher ausfallen. Wie erkläre ich das Heiko, und wie bringe ich das durch, ohne von euch allen für verrückt erklärt zu werden?

DAS ENDE IST NAH, ABER NICHT DAS ENDE DER BEGEISTERUNG

Wir sind im letzten Akt des Spiels angekommen, und langsam gehen mir die Lobpreisungen aus, die ich hier noch einbringen kann, ohne mich ständig zu wiederholen. Das Finale des zweiten Kapitels ist so unfassbar gut, ich möchte alles darüber applaudieren, euch mit Spoilern bombardieren, den Bosskampf in allen Details beschreiben. Keine Angst, mache ich natürlich nicht, aber lasst mich euch versichern: Es bleibt großartig! Die Story nimmt mehr und mehr an Fahrt auf, auch die Gefährten bleiben interessant. Shadowheart bekommt eine richtig gute Geschichte, auch wenn sie abseits davon ein paar Schwächen im



Writing und Pacing hat. Meine Beziehung mit Lae'zel läuft weiter, zieht sich durch das gesamte Spiel, andere Begleiter erwäh-

nen das und stellen Fragen dazu. Halt mehr als »Danke, hier hast du eine Sexszene und ein Baby fürs Inventar«.

Die Rätsel bleiben logisch und nachvollziehbar, sehr aufmerksames Erforschen der Spielwelt wird jetzt auch mal mit einer le-



Panzerbär, Ersatzpanzerbär und Eulenbär. Eine gute Abenteurergruppe hat immer genug Bären dabei.



gendären Waffe belohnt. Überhaupt gibt es mächtige magische Waffen in allen erdenklichen Ausführungen, jedes Partymitglied wird gut bedient. Bedeutet natürlich auch,

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



In den letzten Tagen habe ich viel darüber nachgedacht, woran man es festmachen kann, ob ein Spiel eine historische Höchstwertung verdient. Denn ich bin jetzt fast 23 Jahre bei GameStar, und in all dieser Zeit haben wir nie eine 95 vergeben. Nicht bei einem Warcraft 3, nicht bei GTA 5, nicht bei The Witcher 3, nicht bei Elden Ring. Was rechtfertigt es jetzt bei Baldur's Gate 3, diesen Schritt zu wagen, solch ein Statement zu setzen? Denn ja, es geht »nur« um Spiele. Und es ist eine Meinung von vielen, die man teilen kann oder auch nicht. Aber nein, wir machen uns diese Entscheidung trotzdem nicht leicht. Weil wir wissen, dass eine GameStar-Wertung für viele Menschen eben doch eine Bedeutung hat. Und eine 95 setzt für uns einen neuen Maßstab.

Also was gibt mir die Sicherheit, dass wir mit dieser Wertung für uns als Redaktion den richtigen Maßstab setzen? Meine persönliche Antwort habe ich in den Gesichtern der lieben Kolleginnen und Kollegen gefunden, die jeden Morgen aufs Neue mit leuchtenden Augen von ihren Erlebnissen mit Baldur's Gate 3 berichtet haben. Im fachlichen Austausch mit dem Team, wie das Rollenspiel von Larian Entscheidungsfreiheit neu definiert – und das, ohne Kompromisse bei der Inszenierung zu machen. Und nicht zuletzt in der Begeisterung unserer Community, die sich selten zuvor bei einem Spiel so einig war.

In all meiner Zeit habe ich noch kein Spiel erlebt, über das so übergreifend mit so viel Liebe, Faszination und Leidenschaft diskutiert, geschwärmt und gelacht wird. Meine eigene Meinung spielt da nur eine untergeordnete Rolle. Aber auch ich verbringe aktuell nahezu jeden Abend in Faerûn – und das, obwohl ich nie ein großer Fan der Original-Sin-Spiele war.

Baldur's Gate 3 mag nicht in jedem Detail die Traditionen der direkten Vorgänger aufrechterhalten. Aber in einem für mich ganz entscheidenden: Es beweist, dass man mit einem komplexen CRPG die Massen begeistern und erfolgreich sein kann. Statt angeblichen Trends zu folgen, setzt es einfach neue und belebt alte wieder. So wie es Baldur's Gate 1 seinerzeit schon gemacht hat. Für manche von euch mag all das jetzt furchtbar pathetisch klingen. Aber für mich ist es einfach etwas ganz Besonderes, nach 23 Jahren GameStar zum ersten Mal die 95 unter einen Test zu schreiben (auch wenn wir noch fünf Punkte wegen Bugs abwerten müssen). Und ich hätte mir keinen schöneren und passenderen Titel dafür ausmalen können als Baldur's Gate 3.

dass die Kämpfe mit der Zeit einfacher werden. Fortschritte in der Charakterentwicklung sind so gut spürbar, D&D-Veteranen werden hier aber eher auf den höchsten der drei Schwierigkeitsgrade wechseln, wenn sie die Herausforderung suchen.

Um den dritten Akt des Spiels zu erreichen, benötigen wir im Koop knapp 80 Stunden. Dabei muss man aber beachten, dass wir eher langsam spielen, meine Partnerin relativer Genreneuling ist und wir absolut alles auf den Kopf stellen. Man kann auch deutlich schneller die namensgebende Stadt Baldur's Gate erreichen, die vielfach genannten 200 Stunden für einen vollständigen Durchlauf sind meiner Einschätzung nach übertrieben.

DIE (NOCH) WICHTIGE EINSCHRÄNKUNG

Bislang kamen wir recht gut durchs Spiel. Für ein dermaßen riesiges und komplexes Rollenspiel läuft Baldur's Gate 3 so kurz nach Release erstaunlich rund, aber eben nicht perfekt. Es gibt einen Plot-Stopper im ersten Akt, bei dem man die Skripte der Goblins, Tieflinge und Druiden zum Aussetzen bringen und sämtliche Fortschritte unmöglich machen kann. Ab dem dritten Akt stürzt das Spiel außerdem schlimmstenfalls auch mal ab, hier und da berücksichtigen NPCs in Gesprächen nicht immer exakt unsere Entscheidungen und reden plötzlich über Dinge, die nicht passiert sind oder von denen sie eigentlich nichts wissen können. Das passiert nur vereinzelt und fällt vor allem deshalb auf, weil das Spiel ansonsten qualitativ super ist und uns vor allem mit deutlich mehr Möglichkeiten verwöhnt, als wir es sonst aus RPGs gewohnt sind.

Baldur's Gate 3 beherrscht seit zwei Wochen unser Leben. Im GameStar-Forum quatschen wir seit 118 Seiten über das Spiel und

kriegen uns nicht darüber ein, wie unbeschreiblich gut es ist. Meine Freundin, die nie großartig was mit Dungeons & Dragons oder Baldur's Gate am Hut hatte, bloggt gerade darüber, wie süchtig sie nach diesem Spiel ist, obwohl es sie überhaupt nicht interessieren dürfte.

Neulich haben mehr als 800.000 Menschen gleichzeitig Baldur's Gate 3 via Steam gespielt. Das sind unmöglich alles Nostalgiker, die vom Namen des Spiels angelockt wurden oder die halt eh einfach alles kaufen, was Dungeons & Dragons im Titel hat. Es lockt Spieler an, weil es super ist, eine packende Geschichte erzählt, grandios präsentiert und extrem wertig ist. Es übertrifft und überflügelt alles, bringt CRPGs auf ein völlig neues Level und zeigt nebenher ganz locker, dass große Spiele zu Release nicht unspielbar kaputt, ruckelig und mit frechen Echtgeld-Skins für 20 Euro pro Stück vollgestopft sein müssen. Larian hat hier ein kleines Stück Magie erschaffen.

UNSER FAZIT ZUR NAMENS- GEBENDEN STADT

Dann ist es vorbei: Die Credits laufen über unsere Bildschirme, und wir sind bewegt, begeistert, etwas traurig, vor allem aber sehr, sehr glücklich. Wir haben ein extrem wildes Finale erlebt, einen Bosskampf mit Musical-Einlage sowie die mit Abstand beste Sprecher-Performance, die ich jemals in einem Videospiel gesehen habe. Karlach, ich liebe dich! Obendrein gab es einige absolut geniale Missionen für unsere Gefährten und ja, natürlich auch einige kleine und leider eine Handvoll größere Bugs zum Ende hin. Bevor ich jetzt mehr in die Details gehe, eins vorweg: Ich bin froh, es von Anfang an gespielt zu haben, ich war mit dem Ende sehr zufrieden, für den dritten und letzten Akt braucht's aber bei aller Begeis-

Dank passabler Gamepad-Steuerung kann man Baldur's Gate 3 bei schönem Wetter auch prima draußen spielen.



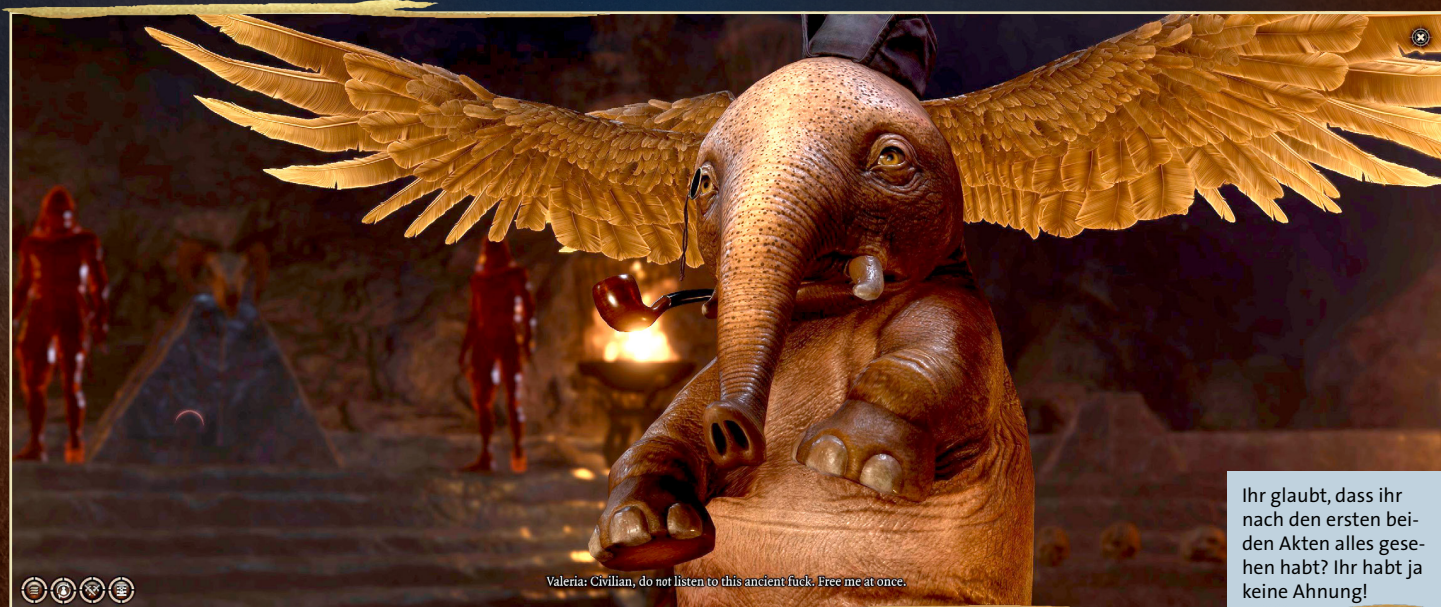


Seit meine Freundin Bärensex hatte, herrscht in unserem Haus Leistungsdruck.

terung noch einige Patches. Die Stadt Baldur's Gate selbst bleibt etwas hinter meinen Erwartungen zurück, auch wenn sie sicherlich keine totale Enttäuschung ist. Die namensgebende Stadt sieht toll aus.

Larian hat auch ein paar Sehenswürdigkeiten aus dem ersten Baldur's Gate wiederbelebt. Trotzdem stellt sich hier niemals irgendein Heimatgefühl ein, das Erlebnis, an einen geliebten, bekannten Ort zurückzu-

kehren. Das liegt zum einen am anderen Grafikstil, zum anderen natürlich daran, dass seit meinem letzten Besuch ein Jahrhundert vergangen ist. Baldur's Gate fühlt sich allerdings auch niemals so riesig, so



Valeria: Civilian, do not listen to this ancient fuck. Free me at once.

Ihr glaubt, dass ihr nach den ersten beiden Akten alles gesehen habt? Ihr habt ja keine Ahnung!



Über unserem Gegner hängt ein Stalaktit. Wäre doch jammer-schade, wenn der jetzt runterfallen würde.



Die Stadt Baldur's Gate bleibt etwas hinter meinen Erwartungen zurück, gefällt mir aber trotzdem gut.



Am Pier springen ein paar fiese Fischfresser aus dem Wasser. Viele Kämpfe könnt ihr vermeiden, andere überraschen euch.

überwältigend an wie im Klassiker, nicht so offen und frei begehbar, wie ich es eigentlich erhofft hatte.

Was wurde eigentlich aus der Oberstadt? Es ist immer noch an jeder Ecke etwas los, alles ist prall gefüllt mit Entdeckungen und Quests. Die Qualität der Aufgaben bleibt mit Ausnahme einer furchtbar dämlichen Sammelmission sehr gut. Im Vergleich zu den ersten beiden Akten nimmt aber die Interaktivität ab: Menschen diskutieren aufgeregt miteinander in einer Straße. Wenn wir sie anklicken, sondert jeder nur eine kurze Textzeile ab, wir können nichts antworten, hier passiert nichts weiter. Das kommt ab jetzt immer wieder mal vor. Andererseits habe ich einen NPC von einer Brücke aus in sein Verderben gekickt, weil dieser einen Bettler belästigt hat, und habe die Stadtwache davon überzeugt, dass sie sich das alles nur eingebildet hat. Es gibt auch durchaus schöne Momente in dieser Stadt.

UND WAS IST MIT BUGS? SELBSTREINIGENDE BIERKRÜGE!

Bei unserer Tour durch Baldur's Gate bieten zwei Händler nur leere Inventarfenster an. In einem Gespräch schwebt im Hintergrund ein Lappen herum, der einen Bierkrug reinigt. Ein NPC trägt ein fehlerhaftes Kleidungsstück, das seine Körperhaltung seltsam verdreht und die Arme von seinem Körper abtrennt. Alles etwas unschön, aber halb so schlimm. Im Lager können wir Wyll im Detail von einem Abenteuer berichten, das in unserem Durchlauf nie stattgefunden hat, was schon deutlich schlimmer ist. In einer Quest sollen wir ein paar NPCs aus einem Gefängnis befreien, deren KI vollkommen aussetzt. Sie bleiben wie angewurzelt stehen, sind unrettbar verloren, die Mission ist zum Scheitern verurteilt.

Das wurde inzwischen per Hotfix behoben, hilft uns jetzt aber auch nicht mehr weiter. Ja, Larian hämmert Hotfixes im Re-

kordtempo heraus, diese erwähnten größeren Macken waren in unserem Durchlauf auch die absolute Ausnahme, trotzdem ist recht offensichtlich, dass im letzten Akt einiges noch nicht so ganz rundläuft.

Dem gegenüber steht ein unverschämte charismatischer Boss, der im Kampf plötzlich völlig überraschend eine saucvolle Gesangseinlage von sich gibt. Wir begegnen ein paar sehr liebevoll zum Leben erweckten Figuren, über die ich so wahnsinnig gerne im Detail reden würde, wenn ich nur dürfte! Wir spüren unerwartete, teils sehr gravierende Folgen von Entscheidungen, mit denen wir für den Rest des Spiels zu kämpfen haben.

Und bis zum Schluss fasziniert diese unglaubliche Freiheit. Dieses Gefühl, dass wirklich alles möglich ist. Eben wie in einem guten Tabletop-Rollenspiel, bei dem der Game Master ja auch flexibel auf die bekloppten Ideen der Spielgruppe reagieren muss, die so im Skript nie vorgesehen waren. Übersetzt



Ein paar Untote lähmen uns mit Stinkwolken, die auch bestehen bleiben, nachdem die Viecher besiegt sind.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich bin mir gerade nicht ganz sicher, was verrückter ist: die Tatsache, dass ich dabei bin, Baldur's Gate 3 die höchste Wertung zu verleihen, die es jemals von uns gab (mit vorübergehender Abwertung), oder dass diese Aussage ungefähr so kontrovers ist wie »Atmen ist gut für dich«. Und für alle, die sich jetzt trotzdem daran stören: Ja, Bioware hatte früher auch schon tolle Begleiter. Ja, Ultima 7 hatte ganz früher auch schon eine total interaktive Spielwelt. Natürlich, Dragon Age: Inquisition hatte für seine Zeit und das Genre ebenfalls echt wunderschöne Grafik. Selbstverständlich hat Pathfinder: Wrath of the Righteous auch eine riesige Auswahl toller spielbarer Völker und Klassen und ist insgesamt eine sehr gute Tabletop-Umsetzung.

Ich bin mir sicher, dass man jedes hervorragende Element von Baldur's Gate 3 herauspicken und andere Spiele nennen kann, die es ähnlich gut können. Aber nicht in dieser Kombination und in diesem Umfang. Dann noch mit Couch-Koop, ohne DRM, ohne Live-Services. Falls Larian eines Tages noch gute Inventarsysteme und Kameraführung geregelt kriegt, sind wir gefährlich nahe an der Perfektion. Für die technischen Schwächen, besonders gegen Ende, werten wir ab, halten aber selbstverständlich weiter ein Auge darauf. Larian fabriziert Hotfixes in Windeseile, da sollten die meisten Probleme recht bald Geschichte sein.

auf Baldur's Gate 3 heißt das: Wir schleichen uns durch abgefahrene Flug-, Sprung- und Kletterpartien an der Leibwache eines Endgegners vorbei, überspringen so mehrere Kämpfe und locken ihn aus seinem Versteck, um ihn von allen Seiten zu vermobeln, ohne

dass er jemals zum Zug kommt. Bitte was? Einen eigentlich bockschweren Bosskampf einfach so aushebeln und geradezu trivialisieren? Könnt ihr meinetwegen hassen. Ich liebe es, dass das Spiel es erlaubt und mich fürs kreative Denken belohnt.

EIN ENDE GANZ NACH MEINEM GESCHMACK

Als das Spiel endet, sind wir zufrieden mit der Summe unserer Entscheidungen, der Wahl unserer Verbündeten, einiger sehr cooler und überraschender Schicksale unserer Freunde und Mitstreiter. Die Endsequenz fällt knapper aus als erwartet. Nachdem Larian irgendwas von über 17.000 verschiedenen Endings angekündigt hatte, war ich überzeugt davon, hier eine ganze Weile die Erzählerin zu hören, wie sie davon berichtet, wie es jedem NPCs ergangen ist, den wir im Spiel getroffen haben. Es gibt nichts dergleichen im Spiel, was ich persönlich sehr gut finde. Wenn ihr die Sorte Spieler seid, die es ärgert, dass zu Spielende nicht noch mal darauf eingegangen wird, wie ihr im ersten Akt drei Goblins gerettet habt, werdet ihr hier möglicherweise etwas enttäuscht. Das Ende ist weniger ausführlich, persönlicher und überwiegend auf eure Hauptfigur und eure Heldengruppe beschränkt.

Was bleibt, ist die Wertung. Es besteht überhaupt kein Zweifel daran, dass künftige CRPGs an Baldur's Gate gemessen werden. Es ist mit ziemlicher Sicherheit das beste Rollenspiel, das ich jemals gespielt habe. Es ist das Produkt der Liebe und Hingabe seiner Entwickler und Entwicklerinnen und ein Meilenstein, den niemand so schnell übertrifft wird – auch Larian selbst nicht. Darum fällt es auch überhaupt nicht schwer, diesem Spiel die höchste Wertung in der Geschichte von GameStar zu verleihen.

Allerdings geschieht das nicht ohne einen vorübergehenden Punktabzug für Bugs und technische Probleme. Bei aller Liebe für dieses überragende Spiel ist der fehlende Feinschliff im dritten Akt nicht zu übersehen. Für

einen so umfangreichen und komplexen Titel befindet sich Baldur's Gate 3 immer noch in einem sehr guten Zustand, für ein völlig rundes Spielerlebnis sind aber durchaus weitere Updates nötig. ★

BALDUR'S GATE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4690 / FX 4350
GTX 780 / R9 280X
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770k / Ryzen 5 1500X
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ schöne Landschaften ➤ schöne Charaktere und Monster ➤ tolle Sprecher ➤ episches Sounddesign ➤ exzellentes Writing und Storytelling

SPIELEDISIGN



➤ irre spaßige Kämpfe ➤ maximale spielerische Freiheit ➤ tolle, interaktive Spielwelt ➤ richtiges Rollenspiel ➤ Kamera manchmal doof

BALANCE



➤ drei Schwierigkeitsgrade ➤ viele Lösungswege ➤ gute Schwierigkeitskurve ➤ spaßige, logische Rätsel ➤ spaßige, niemals unfaire Bosskämpfe

ATMOSPHÄRE/STORY



➤ Story wird immer besser ➤ starke Charaktere ➤ Überraschungen und Wendungen ➤ bewegende Momente ➤ Handlung reißt bis zum Schluss mit

UMFANG



➤ 150 Stunden Spieldauer ➤ großer Wiederspielwert ➤ etliche Völker, Klassen, Zauber, Items ➤ überall Entdeckungen ➤ fast keine Füller-Quests

ABWERTUNG

Einige Bugs vor allem im letzten der drei Kapitel vermiesen den Spaß an manchen Quests.

FAZIT

Der neue Maßstab für das RPG-Genre und für meisterhaft gefertigte Computerspiele.

95

-5

90