

Baldur's Gate 3 aufwerten

SCHWIERIGER, ALS ICH DACHTE

Baldur's Gate 3 hat mit 95 Punkten die höchste GameStar-Wertung aller Zeiten. Allerdings besteht aktuell eine Abwertung. Sascha kämpft mit sich und neuen Problemen.



Sascha Penzhorn

Über 150 Stunden hat Sascha inzwischen in Baldur's Gate 3 gesteckt und ist nach seinem ersten Durchlauf nun bald erneut mit dem ersten Kapitel des Spiels fertig. Für ihn steht außer Frage, dass Baldur's Gate 3 ein absoluter Genre-Meilenstein und eines der besten und wichtigsten Rollenspiele aller Zeiten ist. Aller Begeisterung zum Trotz stießen er und die Redaktion beim Test aber noch auf eine Handvoll Bugs, die schlimmstenfalls wichtige Quests unlösbar machen oder die Haupthandlung zum Stillstand bringen. Jetzt hat er ein Auge auf Larians Patches und Updates, um dem Spiel zum gebührenden Zeitpunkt die Wertung zu geben, die es verdient.



Traut keinem Ochsen in Faerûn. Einer davon tötet derzeit gerne unprovokiert einen wichtigen NPC.

Weil ich es hasse, mich elend lang durch Gelaber zu kämpfen, um endlich an die gewünschte Information zu kommen, fange ich erst gar nicht mit dieser Unsitte an und komme direkt auf den Punkt: Baldur's Gate 3 behält erst mal die Abwertung von fünf Punkten, weil das Spiel immer noch von einigen nervigen Bugs und einer umstrittenen neuen Designentscheidung geplagt wird. Zwar wurden die groben Plot-Stopper aus der Testphase mit den ersten drei Patches behoben, dafür gibt es diverse neue Probleme wie mordlüsterne Ochsen, eine grundlos sterbende Gefährtin sowie Vorräte, diverse Notizen und Bücher, die ohne eure Zustimmung euer Inventar vollmüllen. Letzteres

ist kein Weltuntergang und sogar nett gemeint, soll es doch helfen, das fummelige und unübersichtliche Inventarmanagement etwas übersichtlicher zu gestalten, bei der Community kommt diese Änderung aber nur so mittelpärchtig an.

Damit will ich jetzt auch überhaupt nicht in Bashing abdriften. Im Gegenteil: Larian haut die Patches und Fixes für Baldur's Gate 3 im Rekordtempo raus, hat auch einige coole Verbesserungen ins Spiel gebracht, und dementsprechend möchte ich die Abwertung für dieses fabelhafte Spiel lieber früher als später aufheben. Auf Anfrage aus der Redaktion finde ich aber, dass jetzt noch nicht der richtige Zeitpunkt dafür ist.



lust ihrer Savegames oder haben nach der Interaktion mit Händlern schlicht nicht länger die Möglichkeit, ihre Spielstände zu sichern oder zu laden. Einigen Spielern und Spielerinnen kam mit Update Nummer drei die Möglichkeit zur Schnellreise abhanden, während manche Abenteurer konstant überladen sind, obwohl sie sich nicht annähernd am Limit ihrer Tragekapazität befinden. Mit Sicherheit liegen einige dieser Probleme nicht zwingend am neuen Update, sondern hängen mit veralteten Mods zusammen. Wer Mods installiert und diese nicht aktualisiert oder entfernt, wenn ein Update für das Spiel erscheint, riskiert gewisse Aussetzer, das liegt in der Natur der Sache.

Eine ganz bestimmte Änderung aus Patch 3 ist derweil absolut gewollt, löst in der Community aber nicht nur Begeisterung aus: Entfernt ihr einen Begleiter aus eurer Gruppe, deponiert dieser nun automatisch alle orange umrandeten Gegenstände in eurem Inventar, also Quest-Items, legendäre Ausrüstung, aber auch Kram wie bestimmte Notizen und Vorratspakete. Die Idee dahinter ist ganz nett, die Inventarverwaltung im Spiel kann schließlich dringend ein paar Verbesserungen gebrauchen. Unterm Strich sorgt es aber noch für Ärger. Beispielsweise wenn ihr ein ganz bestimmtes Buch aus einem ganz bestimmten Keller einem ganz bestimmten Gefährten gebt, weil ihr selbst

nichts damit anfangen könnt, und er klatscht es euch direkt wieder ins Gepäck, wenn ihr ihn auf der Ersatzbank parkt. Hach, es ist so toll, um Spoiler herumschreiben!

Wie geht's jetzt weiter?

Ich warte weiterhin auf den richtigen Zeitpunkt, um die Abwertung von Baldur's Gate 3 aufzuheben. Ich behalte die Updates, Foren und Reddit im Auge, schaue auch selbst immer wieder mal im Spiel vorbei. Gleichzeitig erscheinen in diesem Jahr aber noch viele weitere Spiele, ich muss Rechnungen bezahlen, muss in meiner Existenz als Textsöldner auch viele andere Aufträge abliefern. Derzeit arbeite ich beispielsweise an einer ganzen Questreihe über Lebkuchengnome. Soll heißen: Ich habe nicht den Luxus, rund um die Uhr mit und für Baldur's Gate 3 zu arbeiten. Muss ich zum Glück ja auch nicht, andere Autoren und Redakteure befassen sich schließlich auch damit, von daher werden mir wichtige Neuerungen nie lange entgehen.

Ich werde mit der Abwertung auch nicht warten, bis Baldur's Gate 3 gefühlt absolut perfekt und zu 100 Prozent feingeschliffen läuft, denn das ist für ein Spiel dieser Größenordnung völlig unrealistisch. Aber zumindest grobe, unschöne Plot-Stopper dürfen keine existieren. Nicht zwingend notwendig, aber ein großes Plus wären zudem Verbesserungen in der Performance. Allen versprochenen Verbesserungen zum Trotz gehen die Bildraten ab Akt 3 immer noch zu oft in die Knie, die Unterstützung für FSR 2 lässt ebenfalls weiter auf sich warten.

In einem rundenbasierten Rollenspiel brauche ich keine stabilen FPS im dreistelligen Bereich, sie würden aber eine hervorragende Spielerfahrung noch etwas besser machen. Während ich das schreibe, ist der nächste Hotfix bereits angekündigt. Lang wird es bis zur Aufwertung wohl nicht mehr dauern. ★



Vieles ist besser

Ich weiß nicht, ob ich jemals schon ein Spiel erlebt habe, bei dem so schnell Patches, Bugfixes und komplett neue Komfort-Features rausgehämmert wurden, wie das bei Baldur's Gate 3 derzeit der Fall ist. Generell leistet Larian hervorragende Arbeit in absolut wahnsinniger Geschwindigkeit. Quests, die im Test durch KI-Aussetzer komplett unlösbar waren, funktionieren schon seit einer Weile wie vorgesehen.

Mittlerweile dürft ihr das Aussehen eurer Hauptfigur nachträglich ändern und die Charaktere anderer Spieler aus Multiplayer-Sessions aus eurer Gruppe entlassen und in einem praktischen Kleiderschrank aufbewahren. Ich habe mittlerweile auch einen zweiten Durchlauf angefangen, diesmal mit einer komplett von Hand erstellten Gruppe. Die hat zwar nicht so viel Persönlichkeit, ist aber auch nicht durchgehend rattig.

Trotz aller Verbesserungen beklagen derzeit aber auch viele Spieler den plötzlichen Tod eines sehr wichtigen NPCs, der dieser Tage öfter mal unvermittelt von einem Ochsen verknuspert wird. Dieser Aussetzer konnte auch in älteren Versionen des Spiels auftreten, kommt seit Update 3 aber noch häufiger vor und sorgt potenziell für Frust. Stell dir vor, es gibt einen Charakter, dessen Existenz lebenswichtig für einen deiner Gefährten ist, dann stirbt er plötzlich, und du weißt von nichts.

Andere Spieler beklagen seit dem Release von Patch 3, dass Lae'zel beim Laden eines beliebigen Spielstands umgehend den Geist aufgibt. Laut Tagebuch kam sie durch einen Konflikt mit dem Spieler zu Tode, auch wenn der gar nichts davon weiß.

Es liegt nicht alles an Larian

Es gibt auch ein paar neue Kameraaussetzer und fehlerhafte Animationen in Gesprächen. Diverse Spieler beklagen den Ver-