

Kontrollbesuch: Baldur's Gate 3

ENDLICH DIE WERTUNG!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Larian Studios** Entwickler: **Larian Studios** Termin: **3.8.2023**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden**
 Preis: **60 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Präsentation



GameStar
für Story



GameStar
für Umfang

Ist ja schon gut! Wir haben verstanden! Larian will wirklich diese 95 haben und hat seit dem Release ordentlich rangeklotzt – jetzt entfernen wir die Abwertung. Von Fabiano Uslenghi

Selbst sechs Monate nach Release bleibt Baldur's Gate 3 ein Phänomen. Ach, von wegen »bleibt«! Dieses Spiel begeistert nach all der Zeit sogar noch mehr als zum Release. Auf Steam spielen täglich tausende von Menschen in das Rollenspiel rein, auf zahlreichen Award-Shows sahnte das Studio die meisten Trophäen ab, und vor allem Larian selbst sorgt mit seinen gewaltigen Patches immer wieder dafür, dass ich gelegentlich ungläubig auf die entsprechenden

Notes starre. Die werden auch noch schneller rausgeboxt, als ich tippen kann – just während ich schreibe, wurde wieder ein Hotfix veröffentlicht. Und ja, trotz all dieser Lobhudelei über die Anstrengungen und die offensichtlichen Verbesserungen haben wir mit dem Entfernen der seit dem Release vorhandenen Abwertung ein wenig gerungen. Nicht weil wir der Meinung gewesen wären, dass Baldur's Gate 3 nach all den Patches keinen Fortschritt gemacht hätte. Niemand

hier wurde mit Blindheit geschlagen. Aber auch nach Patch 4 wurde vor allem die letzte technische Hürde noch nicht genommen.

Nun wurde aber im Dezember das fünfte große Update für das Abenteuer veröffentlicht, und ich hatte Zeit, um selbst nochmal reinzuspielen und in Erfahrung zu bringen, wie Baldur's Gate 3 beim Rest der Welt momentan abschneidet. Und ja, es ist jetzt so weit. Hisst die Flaggen, lässt die Fanfaren erschallen, poliert Astarions Vampirzähnen: Baldur's Gate 3 ist seine Abwertung los und damit auch ganz offiziell das bestbewertete Spiel in der GameStar-Historie.

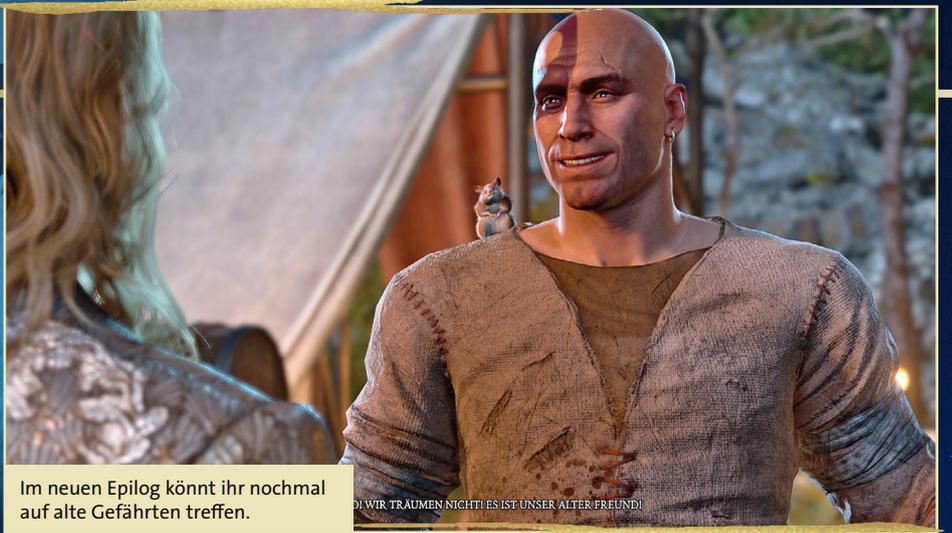
Ist jetzt alles perfekt?

Als wir Baldur's Gate 3 abgewertet haben, war dafür in erster Linie der technische Zustand im dritten Akt verantwortlich. Hier zeigte sich, dass die Verschiebung einige Wochen nach vorne letztlich doch ihren Preis hatte. Die große Unterstadt mit den vielen NPCs zwang die Performance selbst bei High-End-Geräten in die Knie – für einige wurde Baldur's Gate 3 dadurch gar unspielbar. Außerdem häuften sich die Bugs. Das waren Kleinigkeiten wie in der Luft hängende Gegenstände, aber auch enorm lästige Fehler, etwa anhaltende Dialogaufrufezeichen über den Köpfen diverser Begleiter, die



Ach Raphael, es hat Spaß gemacht, dich zu verabscheuen.

↳ was ich verachte. Kätzchen oder plappernde Kinder, so laut und chaotisch.



Im neuen Epilog könnt ihr nochmal auf alte Gefährten treffen.

DI WIR TRÄUMEN NICHT! ES IST UNSER ALTER FREUND!



Cool, es gibt ein neues Lagerinventar! Mist, Gale hat jetzt eine Glatze!

uns dann aber überhaupt nichts zu sagen hatten. Regelmäßig konnte es obendrein passieren, dass Gespräche geführt und Sätzen gesagt wurden, die nicht zu unseren persönlichen Entscheidungen passen wollten. Da wurde ich auch mal für ein Bündnis mit einem Teufel gerügt, dem ich in Wahrheit den gedachten Mittelfinger gezeigt hatte. Das machte dann die Immersion immer ein bisschen kaputt.

Nach Patch 5 sind diese Bugs nicht in allen Fällen verschwunden, aber eben viel, viel seltener. Zumindest ich konnte während meiner erneuten Zeit im dritten Akt so gut wie keine häufig auftretenden Fehler mehr feststellen, und in Sachen Performance gibt es kaum noch was zu meckern.

Klar, selbst mit einer RTX 3080 sind durchgehend 60 Frames in Baldurs Tor keine Garantie, aber die Einbrüche sind

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr maximale Freiheiten haben wollt.
- ... ihr höchste Ansprüche an alles habt.
- ... ihr ewig in ein einziges Spiel eintauchen wollt.
- ... ihr in Emotionen baden möchtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Lust auf Fantasy habt.
- ... euch Rundenkämpfe nicht gefallen.

selten und noch seltener wirklich drastisch. Es kann zudem weiterhin passieren, dass das Spiel Ereignisse nicht richtig wiedergibt, in meinem Fall betrifft das den Tiefling-Anführer Zevlor, über dessen Werdegang falsche Dinge behauptet werden.

Bugs gibt es auch jetzt noch, beispielsweise weigern sich Gefährten gelegentlich, über Abgründe zu springen, und gewisse Objekte sind angeblich nicht erreichbar. Auf schwächeren Systemen kann es sogar noch zu Abstürzen kommen. Aber bei einem Spiel dieser Größe gleicht eine komplett fehlerfreie Spielerfahrung über hunderte Stunden hinweg der reinsten Utopie.

In seiner Summe fühlt sich Baldur's Gate 3 auf verschiedenen Systemen stabil genug an, dass zwar von kleinen Bugs noch die Rede sein kann, sich diese aber nicht mehr maßgeblich auf den Spielspaß auswirken und damit auch eine Abwertung nicht länger notwendig ist.

Was ist mit inhaltlichen Verbesserungen?

Larian zeigt seit Release, wie ein veröffentlichtes Spiel

mustergültig unterstützt gehört. Denn das Team leistet weitaus mehr, als im Akkord eine Scharte nach der nächsten auszuwetzen. Neben hundertfachen Bugfixes ist das Team parallel darum bemüht, immer wieder auch kleinere inhaltliche Kritikpunkte anzupacken und gar völlig neue Features in Baldur's Gate 3 einzubauen.

Zugegeben, das führt in seltenen Fällen natürlich auch zu einigen neuen Bugs, etwa fehlende Dialogoptionen im brandneuen Epilog, aber grundsätzlich kann ich nur darüber staunen, was die Menschen hinter Baldur's Gate 3 alles gewuppt bekommen. Und damit bin ich sicher nicht alleine. Schon in den Kommentaren auf GameStar.de habt ihr fleißig darauf hingewiesen, was Larian alles im Nachgang ins Spiel gebracht hat. Schauen wir uns einfach mal gemeinsam die komplette Liste seit Release an:

- Schon mit Patch 2 wurde das Storyende für die beliebte Tiefling-Gefährtin Karlach um einige neue Szenen ergänzt.
- Außerdem brachte Patch 2 eine wunderbare Garderobe ins Spiel, mit der ihr Charaktere von abwesenden Koop-Partnern aus der Gruppe werfen könnt.
- Mit Patch 3 reagierte Larian auf den Wunsch der Community, das Aussehen

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Was für eine wilde Reise! Also sowohl der Weg vom Nautiloiden der Gedankenschinder bis hin zur großen Schlacht von Baldur's Tor als auch vom ursprünglichen Test hin zu höchsten Wertung der GameStar-Geschichte. Und ja, mir ist durchaus klar, dass es sicherlich auch weiterhin viele Diskussionen geben wird. Was wir wann, wie und wo überhaupt aufwerten sollen oder eben nicht. Diese Diskussionen sind schwer zu vermeiden, weshalb wir das auch gar nicht zum Ziel haben. Mir ist am Ende vor allem wichtig, dass Baldur's Gate 3 für das gefeiert wird, was wir als Redaktion darin sehen. Und das ist nun mal einfach das beste verdammt Rollenspiel unserer Zeit. Auch da wird vielleicht nicht jeder zustimmen, doch aus meiner Betrachtung (und der vieler Kollegen) erfüllt kein anderes Rollenspiel derart umfassend sämtliche Ansprüche, die man an ein Rollenspiel stellen kann. Klaro, hier und da gibt es noch Fehler. Vielleicht sind auch nicht alle Mechaniken komplett rund – der Koop könnte meiner Auffassung nach beispielsweise noch etwas Liebe gebrauchen. Aber in seiner Summe überstrahlen die Errungenschaften eines Baldur's Gate 3 viele der Nachteile. Auch Baldur's Gate 3 ist objektiv nicht perfekt, welches Spiel ist das schon? Gleichzeitig werdet ihr kaum ein Rollenspiel finden, das derart viele Menschen ergreift und selbst nach dem großen Finale nicht wieder loslässt. Und überhaupt: Bis zur Perfektion fehlen dem Meisterwerk ja auch noch ganze fünf Punkte! Irgendwie müssen wir Larian ja zum nächsten Meilenstein motivieren!

des Hauptcharakters auch im Nachhinein noch zu ändern, und führte den magischen Spiegel als neues Feature ein.

- Patch 4 sorgte schließlich sogar dafür, dass Mietlinge ebenfalls mithilfe des Spiegels verändert werden können.
- Patch 5 legte dann nochmal richtig los und brachte einen völlig neuen Epilog, der nach der Hauptquest stattfindet und in dem ihr mit allen euren (überlebenden) Begleitern über ihren Werdegang sprechen könnt.
- Obendrein brachte Patch 5 eine praktische Überarbeitung des Inventars, sodass sich Gegenstände mit inaktiven Gefährten tauschen lassen.
- Damit noch nicht genug, es wurde zudem ein neuer Schwierigkeitsmodus eingeführt. Der Honour-Modus macht alle Feinde stärker, gibt ihnen neue Fähigkeiten, und ihr dürft nur auf einen automatischen Spielstand zurückgreifen.

Das sind nur die Highlights von vielen Optimierungen. Ihr dürft sogar inzwischen sowohl Minthara als auch Halsin als Gefährten



Der magische Spiegel macht es möglich, das Aussehen von Helden und Mietlingen zu verändern.

rekrutieren, sofern ihr erstere einfach ausknockt, anstatt ihr den Garaus zu machen. Baldur's Gate 3 ist damit nachweisbar unabhängig von technischen Fehlern ein besseres Spiel als noch zum Release. Und ich weiß, was einige von euch jetzt denken: »Müsste das dann nicht die Grundwertung erhöhen?« Dafür gibt es, wie oben dargelegt, durchaus Argumente. Aber wir sollten die Pferde erst einmal im Stall lassen. Ja, ich liebe Baldur's Gate 3 auch und rechne Larian diese Verbesserungen hoch an. Aber lasst uns nicht vergessen, dass dieses Spiel jetzt bei 95 Punkten steht und damit alle anderen Spiele aussticht, die wir jemals getestet haben. Alle! Anderen! Und das sind viele.

Wir bewegen uns schon jetzt in Sphären, in denen jeder einzelne Punkt doppelt und dreifach erkämpft sein will. Zumal die neuen Features alle sinnvoll, aber bei genauer Betrachtung auch nicht weltbewegend sind.

Der Epilog macht Spaß, fügt meinem Empfinden nach der Story aber auch keine zwingend benötigte Ebene hinzu. Das neue Inventarsystem war dringend notwendig, bleibt allerdings noch hinter seinen Möglichkeiten. Etwa da der Transfer vom Lagerfenster in eines der Gruppenfenster gelegentlich nervt, weil etwa Suchfilter einzeln bemüht werden müssen. Das sind alles gute Ergänzungen, die aber auch in der Masse keine Erhöhung auf 96 rechtfertigen.

Schon jetzt ein Meilenstein

Und ja, Larian ist mit Baldur's Gate 3 sicher noch lange nicht fertig. An Divinity: Original Sin 2 hat das Team ein komplettes weiteres Jahr gefeilt, bevor das Spiel dank der Definitive Edition die beste Version erreichte. Wer weiß, wie gut schließlich eine derartige Version von Baldur's Gate 3 sein wird? Trotzdem bedeutet das nicht, dass Baldur's Gate 3 irgendwann auf 96 aufgewertet wird. Das Spiel ist bereits in seiner jetzigen Form ein Meilenstein, und alle Optimierungen sind willkommen, müssten aber schon wirklich maßgebliche Änderungen herbeiführen, um in diesem Wertungsbereich noch für Bewegung zu sorgen. Original Sin 2 wurde seinerzeit für die Definitive Edition im Übrigen ebenfalls nicht mehr aufgewertet.

Fest steht, dass Baldur's Gate 3 ein schlichtweg geniales Spiel ist. Ein meisterli-

ches Unikat, an dem sich sämtliche Rollenspiele der nächsten Jahre, ach was, der nächsten Jahrzehnte messen müssen. Nicht umsonst thront es auf unserer Liste der besten Rollenspiele aller Zeiten mittlerweile stolz auf dem ersten Platz. Eine Position, die es sich redlich verdient hat und die wir ihm ohne Bauchschmerzen zugestehen. Genauso wie wir ihm mit Freuden die historischen 95 Punkte gönnen, die es sich nach all den Pat-ches wirklich heldenhaft erstritten hat. ★

BALDUR'S GATE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4690 / FX 4350	i7 4770k / Ryzen 5 1500X
GTX 780 / R9 280X	GTX 1060 / RX 580
8 GB RAM / 136 GB Festplatte	16 GB RAM / 136 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ umwerfend schöne Landschaften ⊕ Charaktere und Monster super ⊕ hervorragende Sprecher
- ⊕ tolles Sounddesign ⊕ exzellentes Writing

SPIELDESIGN



- ⊕ irre spaßige Kämpfe ⊕ maximale spielerische Freiheit ⊕ tolle interaktive Spielwelt ⊕ richtiges Rollenspiel
- ⊖ Kamera manchmal doof

BALANCE



- ⊕ Schwierigkeit anpassbar ⊕ viele Lösungswege
- ⊕ gute Schwierigkeitskurve ⊕ spaßige, logische Rätsel ⊕ spaßige, niemals unfaire Bosskämpfe

ATMOSPHÄRE/STORY



- ⊕ Story wird immer besser ⊕ überwiegend starke Charaktere ⊕ viele Wendungen ⊕ bewegende Momente
- ⊕ Handlung reißt bis zum Schluss mit

UMFANG



- ⊕ bis zu 200 Stunden Spielzeit ⊕ riesiger Wieder-spielwert ⊕ etliche Völker, Klassen, Zauber, Items
- ⊕ überall Entdeckungen ⊕ kaum generische Quests

AUFWERTUNG

Nach fünf großen Patches wirken sich Bugs und Performance nicht länger maßgeblich auf den Spielspaß aus. Wir entfernen die Abwertung.



+5



FAZIT

Baldur's Gate 3 ist der neue Maßstab für das Rollenspielgenre und für meisterhaft gefertigte Computerspiele.