



Die neue **Dra-
chenjünger-
Klasse** kann
Feuer speien.



Gemeinsam mit
Dorn metzeln wir
Paladine nieder.

Baldur's Gate 2 Enhanced Edition

Die Neuauflage erweitert den Klassiker um gute Inhalte - aber zu wenige, um einen Neukauf zu rechtfertigen. Von Maurice Weber

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Atari** Entwickler: **Overhaul Games (Baldur's Gate: Enhanced Edition, GameStar 02/13: 82 Punkte)**
Termin: **16.11.2013** Spieler: **1-6** Sprache: **Englisch** Preis: **23 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf XL-DVD: Test-Video

⊕ Stärken

- + immer noch ein Rollenspiel-Meisterwerk
- + ausgefeiltere neue Inhalte als bei erster Enhanced Edition...

⊖ Schwächen

- ...aber erneut nicht umfangreich genug
- wenige Neuerungen bei Technik und Bedienung

W

arum braucht **Baldur's Gate 2** eigentlich eine **Enhanced Edition**? Der Rollenspiel-Klassiker bleibt doch auch im

Original absolut spielenswert. Etwa dank der packenden Handlung, dank der riesigen Welt samt eigener Burg und dank der schillernden Begleiter, alle mit eigenen Stärken und Geschichten. Unser Weltenretter-Sextett führen wir in anspruchsvolle Echtzeit-Kämpfe, hinter denen das komplexe Regelwerk des Pen&Paper-Rollenspiels Dungeons & Dragons steckt. Dem fehlt zwar die Zugänglichkeit moderner Titel, aber Reinfuchsen lohnt sich nach wie vor. Das fand auch Overhaul Games und hat vor einem Jahr schon das

erste **Baldur's Gate** neu aufgelegt, damit aber nur eingeschränkt überzeugt. Am meisten tat dem Spiel die höhere Auflösung gut, die es aber längst per Fan-Mod gibt. Abgesehen von ein paar Begleitern samt Aufträgen bot die aufpolierte Fassung so wenig wirklich Neues und war vor allem praktisch für alle, die den Klassiker noch

nicht kannten oder sich nicht mit fummeligen Mod-Installationen herumärgern wollten. Nun folgt also **Baldur's Gate 2** (inklusive der Erweiterung **Thron des Bhaal**), das damals seinen Vorgänger mühelos in den Schatten stellte und die Messlatte für Fortschritte so nochmals höher legt. Overhaul stellt sich der Herausforderung mit ausgefeilteren Zusatzinhalten – trotzdem kann uns auch diese **Enhanced Edition** nicht so recht von ihrer Notwendigkeit überzeugen.

Baldur's Gate 2 beginnt, wie es immer begann – im Kerker des Zauberers Jon Irenicus, mit qualvollen Experimenten, einem waghalsigen Ausbruch und der Entführung von

Imoen. Danach müssen wir die Spielwelt nach Wegen zu ihrer Rettung durchkämmen. Dabei

Wenig Neues, noch weniger Unverzichtbares

unterstützen uns vier neue Gefährten, drei davon Bekannte aus der ersten **Enhanced Edition**: Der Halbork Dorn, die unberechenbare Magierin Neera und der Mönch Rasheed. Neu im Bunde ist die Diebin Hexxat, mit ihrer Extraportion finsterner Geheimnisse. Alle Neuzugänge bereichern das Spiel spürbar. Bössartige Spieler dürften ihre helle

Freude daran haben, mit Hexxat endlich eine skrupellose Diebin für ihre Gruppe rekrutieren zu können und mit Dorn auf der Suche nach dämonischer Macht eine blutige Schneise durch Priester und Hochzeitsgäste zu schlagen. Jeder der vier hat zwei Quests im Gepäck, eine im Originalspiel und eine in **Thron des Bhaal**. Die fallen nicht nur umfangreicher, sondern auch spannender aus als beim ersten Mal. Gelegentlich führen sie uns wieder in neue Gebiete, die sind aber recht klein – und detailärmer als die Original-Landschaften von 2000.

Schön dafür: Wir dürfen das Schicksal der neuen Begleiter beeinflussen, etwa indem

Die Versionen

Die **Baldur's Gate 2: Enhanced Edition** gibt es ausschließlich digital für 23 Euro über Steam oder die entwicklereigene Plattform Beamdog. Beide Versionen laufen nach der Aktivierung auch offline, lassen sich aber nicht mehr weiterverkaufen. Zudem fehlt in der **Enhanced Edition** die hervorragende deutsche Vertonung des Originals, wir können nur auf Englisch spielen. Auf Nachfrage konnten uns die Entwickler keinen Termin für eine deutsche Fassung nennen.

Baldur's Bugs

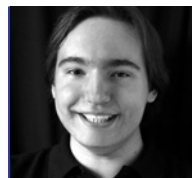
Die Schwarzen Gruben hatten im Test die Angewohnheit, immer mal wieder nach einem siegreichen Kampf abzustürzen und uns zu einem zweiten Durchlauf zu zwingen. Außerdem stießen wir zweimal auf Quests, die sich nicht fortsetzen ließen. **Daher ziehen wir je einen Punkt bei der Bedienung und bei den Quests ab.**

wir Dorn zum Aufstand gegen seinen dämonischen Meister anstacheln. Aber so gelungen diese Geschichten auch sind, verstreut über die gewaltige Spielzeit eines **Baldur's Gate 2** wirken sie doch mickrig – den allergrößten Teil der Spielzeit verbringen wir mit dem mindestens ebenso gelungenen Inhalten des Originalspiels. Natürlich auf Wunsch mit den vier Neuzugängen im Schlepptau. Mit allen vier können wir uns auch auf eine Liebesbeziehung einlassen, mit Dorn und Hexxat erstmals sogar auf eine gleichgeschlechtliche. Aber auch zu allerlei sonstigen Geschehnissen geben sie ihren Senf dazu und kabbeln sich auch mal mit den alten Begleitern. Der aufbrausende Schwertschwinger Minsk zum Beispiel steht Hexxat recht misstrauisch gegenüber – jedenfalls solange, bis sie ihm versichert, dass sie als einzige in der Gruppe seinen Hamster Boo als den Miniatur-Riesenhamster und weisen Ratgeber erkennt, der er zweifelsohne ist. Nur um uns kurz darauf zuzuflüstern: »Danke, dass Ihr mir von dem Hamster dieses Irren erzählt habt.« Hin und wieder wird der Humor allerdings auch arg holzhammerig – sogar so sehr, dass es nervt.

Die schwarzen Gruben, also der zusätzliche, vom Hauptspiel abgekoppelte Arena-Modus der **Baldur's Gate: Enhanced Edition**, bekommen ebenfalls eine Fortsetzung spendiert. Erneut basteln wir eine separate Gladiatorengruppe und schlagen immer gnadenlosere Arenakämpfe. Weil **Baldur's Gate 2** unseren Charakteren auf den höchsten Stufen fast gottgleiche Macht gewährt und die vielseitigsten Gegner aufführt, um uns von diesem hohen Ross wieder herunterzuholen,

ist das Gladiatorenleben diesmal deutlich spannender. Abseits der Kämpfe gibt es nun einen größeren Gefängnis-Komplex zu erkunden, in dem wir Schritt für Schritt die Wachen unterwandern und eine Revolte anzetteln. Keine tolle Story, aber brauchbar.

Die Verbesserungen am Grundgerüst fallen indes noch spärlicher aus als in der ersten **Enhanced Edition** – kein Wunder, bestanden sie damals doch vor allem darin, den ersten Teil in die Engine des zweiten zu übertragen. Diesmal gibt es vor allem Detailverbesserungen wie etwa eine Schnellbeute-Leiste, die sämtliche Fundstücke in der Nähe zeigt, damit man sie direkt aufnehmen kann. Außerdem stehen bei der ohnehin enorm umfangreichen Charaktererstellung eine Handvoll neuer Unterklassen bereit, etwa der Schattentänzer-Dieb. Die lange versprochene Lobby für Mehrspielerpartien ist nun endlich da und wäre praktisch, wenn sie denn funktionieren würde. Im Test stürzte sie uns jedoch konstant ab. Die größte



Verzichtbar verbessert

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Baldur's Gate 2 gehört zu den Klassikern, die jeder Rollenspielfan gespielt haben sollte. Gut, nach heutigen Maßstäben ist es ein wenig sperrig und grafisch altbacken, aber immer noch enorm anspruchsvoll und faszinierend. Das trifft natürlich auch auf die Enhanced Edition zu – es hat nur überhaupt nichts mit den neuen Inhalten zu tun. Ja, die sind diesmal besser gelungen als in der erweiterten Fassung des ersten Teils, die neuen Begleiter sind gut geschrieben und die schwarzen Gruben eine fordernde Taktikübung. Ich hatte meinen Spaß damit. Aber es ist ja nicht so, als hätte es dem Originalspiel an spaßigen Inhalten gemangelt, ganz im Gegenteil: Gemessen an der riesigen, prall gefüllten Spielwelt sind die paar neuen Quests ein Tropfen im Ozean. Wer den Klassiker noch gar nicht kennt, macht mit dieser (zu teuren) Enhanced Version aber auch nichts falsch.

Neuerung bleibt also die erhöhte Auflösung, die aber eben schon lange kostenlos per Mod erhältlich ist. Überhaupt: In Anbetracht der vielen kostenlosen im Netz verfügbaren Inhalte liefert die **Enhanced Edition** auch diesmal wenig Neues und noch weniger Unverzichtbares. Maurice Weber / JG

TERMIN	PREIS	USK	Geprüft
15.11.2013	23 Euro	Nicht	geprüft

Baldur's Gate 2

Enhanced Edition

Publisher Atari
Entwickler Overhaul Games
Sprache Deutsch, Englisch, 4 weitere
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Beamdog / Steam

MULTIPLAYER
SPELTMODI (SPIELER) Koop-Handlung (6), Koop-Arena (6)
SPELTYPEN Internet, LAN, DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSÜCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Ausreichend
»Sehr zeitaufwändig, außerdem stürzt die Lobby ständig ab.«

GRAFIK
erhöhte Auflösung
detailliertere 2D-Gebiete
generell veraltet schwache Animationen

SOUND
Original mit hervorragenden englischen Sprechern
gute englische Sprecher für neue Begleiter
... aber lustlose neue NPC-Sprecher
keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE
fünf Schwierigkeitsgrade
fairer Einstieg
Arena-Modus schrittweise schwerer
nicht alle Klassen und Talente gleich nützlich
Zufallsfaktor manchmal zu stark

ATMOSPHÄRE
abwechslungsreiche Spielwelt
rege Begleitergespräche
Tag-Nacht-Wechsel
viele interessante Figuren
lieblose neue Gebiete
nerviger Holzhammer-Humor in neuen Quests

BEDIENUNG
grundsätzlich eingängige Steuerung
jederzeit pausierbar
nützliche Detailverbesserungen
frei belegbare Tasten
viele sperrige Menüs
regelmäßige Abstürze

UMFANG
sehr lange Story-Kampagne
zahlreiche Gebiete
Nebenquests und Geheimnisse
21 Begleiter
vergleichsweise wenige Neuerungen

QUESTS / HANDLUNG
fesselnde Handlung
Begleiter mit eigenen Aufgaben
Nebenquests mit guten Geschichten
hervorragende Dialoge
manche Quests nicht abschließbar

KAMPFSYSTEM
taktische Gruppenkämpfe
Vielzahl von Zaubern und Fähigkeiten
je nach Gruppenzusammensetzung andere Strategien

CHARAKTERSYSTEM
komplexe Charaktererstellung
hohe Freiheit
Mischklassen möglich (Magier/Krieger)
Entwicklung von Gruppenmitgliedern

ITEMS
zahlreiche Waffen- und Rüstungsgattungen
Tränke und magische Gegenstände
Gruppenmitglieder mit eigener Ausrüstung
Bauteile für legendäre Waffen in der Welt versteckt

4/10

7/10

8/10

8/10

6/10

9/10

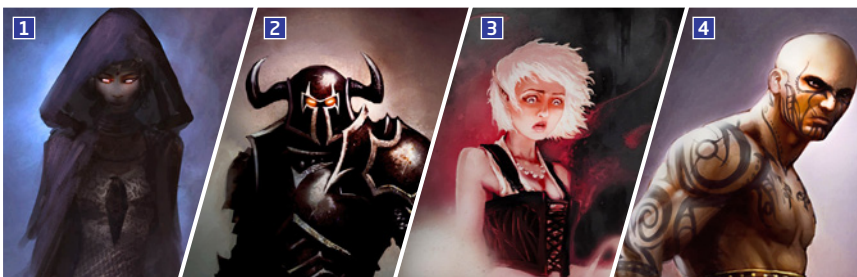
9/10

10/10

10/10

9/10

Die neuen Begleiter



1 Die mysteriöse Diebin **Hexxat** arbeitet für einen Meister, den sie nur als »L« kennt, und sucht unsere Hilfe bei ihrer Schatzsuche. 2 **Dorn** nimmt sich auch gerne mal einen Unschuldigen zur Brust. Auf seinem blutigen Pfad beginnt er jedoch, die Befehle seines dämonischen Herrn infrage zu stellen. 3 Als Hasardeurin wird **Neera** für ihre wilde Magie von den roten Magiern gejagt und plant mit unserer Hilfe einen Gegenangriff. 4 Die Mönche der dunklen Göttin Shar korrumpierten **Rasaads** Bruder und hetzen die beiden gegeneinander auf.

