

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

Meine Freunde, poliert eure Schwertgriffe, fettet eure Würfelbecher und zieht eurer bestes Bärenkostüm an, denn wir feiern heute großer Eröffnungsgala von Baldur's Gate 3.

Der Moment ist endlich gekommen.

Wie romantisch ist die Bärenzene am Ende wirklich?

Welches der 17.000 Enden steuern wir an und wie viel Angst müssen andere Rollenspielstudios, denn nun wirklich vor Baldur's Gate 3 haben, weil sie Sorge haben, auf alle Zeiten damit gemessen zu werden?

Auf all diese Fragen und auf eure Fragen, die ihr uns stellt, gibt es heute spoilerfreie Antworten.

Dafür darf ich zwei Ihren Gäste bei unserer großen Release Gala begrüßen, zum einen unseren Haupttester von Baldur's Gate 3 und eine absolute Legende, von der viele glauben, dass er bei Gamestar eigentlich immer nur die merkwürdigen und oder schlechten Spiele testen darf.

Aber das stimmt überhaupt nicht, denn neben Gollum, Goat Simulator 3 und Bomb-Chicken hat er als Rollenspieler unter anderem auch Divinity Originals in zwei getestet und das ist mit einer Wertung von sagenhaften 93 Punkten nicht nur ganz passabel, sondern ja auch irgendwie der Grund, weshalb Baldur's Gate 3 in der Form überhaupt existieren darf. Herzlich willkommen an den Mann, die Legende.

Herzlich willkommen, Sascha Pensorn, schön, dass du bei uns bist.

Hi, ich habe es schon angekündigt, wenn ihr uns gerade im Livestream oder als VOD seht, dann wundert euch nicht, dass ihr den guten Sascha aus technischen Gründen nur als bezaubertes Standbild sehen könnt.

Angeblich ist er sonst ein realer und sich bewegender Mensch, aus erster Hand bestätigen kann ich das allerdings nicht, so viel Disclaimer möchte ich an der Stelle doch geben.

Dafür umso beweglicher und sogar physisch neben mir sitzend darf ich außerdem begrüßen den Mann, von dem ihr mit Sicherheit einen der folgenden Artikel gelesen habt, entweder sein riesiges Expertenbrett von einem Rollenspiel-Test zu Pathfinder 2 oder aber seine erotische Smartgeschichte zu seinem D&D-Charakter Leander Löwentreu.

Er arbeitet gerade ebenfalls für euch am Test von Baldur's Gate 3.

Herzlich willkommen für Bianco.

Hallo, ich dachte mir einfach nach diesem Magnum-Opos dieser erotischen Geschichte kann ich nicht noch einen wie Rollenspiel-Test hinten dranhängen von einem wahrscheinlich einen der besten Rollenspiele des Jahres mindestens, das würde nicht mehr gerecht werden. Die Smartgeschichte ist mein Magnum-Opos und dabei bleibt es, ab sofort mache ich keine großen Texte mehr, ab sofort kommt nur noch Kleinkram.

Ja, sehr gut, für alle die nicht wissen, wovon wir gerade sprechen, vielleicht besser so.

Ich weiß nicht, ich weiß, dass Sascha den Artikel gelesen hat und kommentiert hat, was für ein furchtbarer Tag um Augen zu haben.

Das stimmt, es ist der beste Kommentar, den man dazu bringen kann.

Also du hast es geliebt, Sascha, entnehme ich daraus?

Ja, großartig, ich lebe aber in England und esse auch ab und zu, von daher, ich bin sehr abgehärtet.

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

Gut, dass du diese Erotik-Geschichte mit britischem Essen verglichen hast, das ist ein Vergleich, den ich nicht erwartet hätte, aber er ist überraschend treffend.

Ich habe mich ja davon so inspiriert gefühlt von deiner Geschichte, dass auch ich in unserem Letzt Talk zu Baldur's Gate 3 eine kleine Erotik-Geschichte verfasst habe, nämlich zu der legendären Bärensex-Szene.

Ich hoffe, sie ist auch nur annähernd an deine Geschichte herangekommen.

Sie war auch glorreich, also Erotik, Baldur's Gate und alle möglichen Sachen, die dazwischen sind, das passt einfach gut zusammen.

Ich glaube, das ist einfach ein guter Themenkomplex, den man immer wieder aufgreifen kann, denn zu guten Charakterspiel gehört eben auch gute Romanzen und Emotionen und Persönlichkeit und Leute müssen zusammenführen und zusammenbleiben und dann passieren Dinge manchmal.

Es passieren Dinge, ja, so kann man das zusammenfassen.

Ich werde jetzt doch nochmal aufklären, wo wir reden, ich werde es auch nachher nochmal genauer erklären, aber wir sprechen von unserer eigenen Pen and Paper-Kampagne, die wir von Gamster gemacht haben.

Und weil das noch eine Rolle spielen wird, sage ich schon mal, dass du in dieser Kampagne einen Charakter namens Leander Löwendreu gespielt hast, der gerne erotische Geschichten zum Besten gegeben hat, die du wiederum in der Rolle von Leander Löwendreu verfasst hast und die man auf Gamster.de finden kann, eine Sache, von der ich auch nie erwartet hätte, dass sie mal passiert.

Zu meiner Verteilung muss ich sagen, sein Hauptpunkt war nicht, dass er gerne erotische Geschichten erzielt.

Das war ein Nebenschaubplatz, der seine eigentlichen Berufung nur sehr nahe stand.

Das war eine Erzählung von epochalen Legenden und Geschichten, meistens in denen er selbst die Hauptrolle spielt.

Ja, richtig.

Wir werden noch dazu kommen, jetzt kommen wir aber vor allem zum Eingemachten.

Wir spielen seit einigen Tagen die finale Version von Baldur's Gate 3, allerdings noch nicht so viele Tage, dass wir schon eine finale Wertung vergeben können, es ist nämlich erst seit Sonntagabend und vielleicht habt ihr es nun mitbekommen, aber Baldur's Gate 3 ist ein ziemliches Brett.

Trotzdem hat Sascha keine Kosten und Mühen gescheut, für euch seit Tagen nicht zu schlafen und ist jetzt mittlerweile schon relativ weit, hat doch für euch schon einen Ersteindruck verfasst.

Sascha, was ich super interessant finde, ist, dass du gesagt hast, du hast den Early Access eigentlich komplett gemieden bisher, du hast irgendwann dann mal kurz reingespielt und gesagt, ja, ganz spannend, aber du wolltest dich nicht groß spoilern für den finalen Release.

Das heißt, wie ist jetzt mit komplett frischem Blick dein erster Eindruck bisher?

Ich bin vor allem überraschter von, ich meine, ich habe Divinity 2 und auch den Vorgänger Serien gespielt und die waren schon riesig, Divinity Original Sin, sorry, da hast du ja im zweiten Teil am Anfang dieses Fort Joy, dieses Startgebiet, wo viele Leute auf dem

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

halben Weg aufgegeben haben, haben gesagt, wow, das ist nur das Tutorial, der einstecken, das ist schon so groß, das ist uns zu viel und basierend darauf, als ich erst mal Rückmeldung gegeben habe, wo gefragt wurde, hey, wie weit bist du jetzt und wie läuft es?

Da habe ich gesagt, ja, erstes Kapitel ist so gut wie fertig, weil ich hatte die Karte dann größtenteils aufgedeckt und hatte nur noch so drei, vier Quests und dachte, ja, es ist kein Ding und inzwischen bin ich halt irgendwie 30 Stunden drin, wir sind jetzt fast Level 6 und die Karte ist zwar fast aufgedeckt, aber da kommt dann immer noch mehr Karten dazu und mehr Gebiete und das ist alles immer noch das erste Gebiet.

Ich habe keine Ahnung, ich habe überhaupt kein Gefühl davon, wie riesengroß dieses Spiel sein muss. Deshalb habe ich auch noch keinen vorläufigen Wertungskasten oder irgendeine Tendenz, weil ich habe einfach noch, es ist so überwältigend riesig, es ist wahnsinnig schwer, ein Gefühl dafür zu bekommen, was kommt da noch, wo hört es wirklich auf und wo ich auch schon ganz ehrlich so ein bisschen Zweifel habe, ob tatsächlich nach Charakterstufe 12 dann schon Schluss sein wird, wenn du schon im ersten Gebiet plötzlich 50% der Stufenleiter erklappen hast, dann muss ja noch irgendwas kommen, es kann ja nicht sein, dass du nach zwei Akten irgendwie schon auf Maximalstufe bist und dann nichts mehr kommt. Also ich glaube, da wird uns noch einiges überraschen und da wird es noch Sachen geben, die an wir noch gar nicht. Weil ich mir auch gut vorstellen kann, dass gerade diese Levelstruktur dafür sorgt, dass der reine Level-Fortschritt irgendwann wirklich sehr, sehr langsam von starten geht. Weil ich glaube, man hat, als ich jetzt im Early Access schon gemerkt, meinst du, du bist auch auf Level 5, so die Stufen und wie lange man drin ist, die werden immer länger. Also der Abstand zwischen 4 und 5, finde ich, der fühlt sich bei Baldys Getreid schon deutlich länger an, als zwischen 2 und 3 zum Beispiel. Und ich kann mir gut vorstellen, dass das noch ein ganzes Stückchen langsamer wird, je weiter man voranschreitet. Das glaube ich auch ganz traditionell eben an diesen klassischen Pen & Paper, die in die Level-Abschnitten liegt, die ja nicht unbedingt immer darauf ausblickt sind, wie bei einem klassischen PC-Rollenspiel ständig mit irgendwie Level-Aufstieg-Dopamin zugeballert zu werden, sondern man geht davon aus, dass Leute eben ganz gemächlich und abenteuerlich ihre Abschnitte bewältigen, die sie auch selber bestimmen können, wie schnell da Level-ups passieren. Deswegen glaube ich tatsächlich eher, es ist mir meine Vermutung, dass diese Level-Aufstiege immer rarer werden im späteren Spielverlauf, was ja auch Nachteil sein kann. Also es kann schon sein, dass Leuten das irgendwann zu langsam geht, wenn man das Gefühl hat, man kommt nicht mehr weiter, sondern hängt jetzt seit 20 Stunden auf Level 7 fest. Das kann ja auch Leute frustrieren, noch langfristig. Was ich finde, was es aber montan ganz gut macht, ist auch unabhängig von Level-ups einen zu motivieren eben durch Geschichte, aber auch durch Kram, den du einfach findest in der Welt. Du kannst so viele Sachen finden, du findest Item, du findest Sachen, die du werfen kannst, findest Schriftrollen und so weiter und so fort, findest neue Charaktere. Das finde ich ersetzt dieses Gefühl von, ich brauche ein neues Level-Up alle 10 Minuten ein bisschen. Fabiano, du hast ja auch schon dutzende Stunden tatsächlich im Early Access verbracht und ich weiß, dass das Erste, was du gesagt hast, als du die finale Version gespielt hast, da hast du gesagt, es ist ja jetzt schon so viel besser als die erste Version damals und da hattest du noch nicht mal irgendwas Neues in Führungszeichen gesehen, sondern nur den Teil, den du schon längst kanntest aus dem Early Access. Wie ist denn deine Einschätzung? Ich glaube, ich habe das

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

sogar schon gesagt irgendwie, nachdem ich das Tutorial gespielt habe, weil ich noch weiß, dass dieser Einstieg in Baldur's Gate 3 im Early Access, wo man auf diesen Elitenschiff rumgammelt, ein bisschen nicht so mein Bier war. Ich fand das überhaupt nicht cool, da reingeworfen zu werden. Das ist alles so abgespaced. Man ist in der Hölle und fällt aus so einem Pot raus und überall laufen gesellschaftene Alien-Kreaturen rum. Wenn es keine Aliens sind, dann sind es irgendwie Teufel. Da habe ich mich sehr nach meinem Kerzenburg gesehen, also nach meiner kleinen Burg in Baldur's Gate 1, wo man aufgewachsen ist. Aber, ich meine, das ist immer noch so, das haben sie nicht geändert. Aber die Präsentation haben sie so viel besser gestaltet und vor allem auch der Ablauf auf diesem Schiff ist so viel klüger durchdesignt, wie du von A nach B kommst, was für Zwischenschritte passieren, dass der Prolog war ursprünglich, glaube ich, viel länger, weil noch irgendwelche Abstütte drin waren, wo du außerhalb vom Schiff rumläufst und noch mehr Kämpfe hattest. Das haben sie viel besser gestreamlined. In diesem Fall mal gut. Oft ist Streamlining ein böses Wort in der Videospieleentwicklung, mit dem Kürzungen gerechtfertigt wollen. Aber in dem Fall ist es halt einfach sehr, sehr klug gewesen, wie sie diesen Einstieg geschaltet haben, dass er sich jetzt viel, viel fluffiger spielt als noch im Early Access und es geht die ganze Zeit so weiter. Man fühlt einfach, dass da Polish jetzt drin ist, der früher gefehlt hat im Early Access. Da gab es immer wieder kleine Momente, die dich rausgezogen haben, weil halt irgendwie Dialoge bis in Hölzern waren, nicht richtig funktioniert haben, weil Cutscenes sich sehr unrund angefühlt haben. Solche Sachen oder du auf Herausforderungen gestoßen bist, die nicht gut kommuniziert waren und die

sich seltsamerweise so angefühlt haben, als solltest du noch gar nicht da sein. Es kann natürlich sein, da muss man zu sagen, dadurch, dass ich den Early Access so viel gespielt habe, habe ich natürlich ein gewisses Vorwissen und weil ich auch die Indie-Kenne, wie das Spiel funktioniert, wie die Systeme funktionieren, das macht so einen Einstieg noch mal einfacher als ursprünglich. Aber allgemein muss man sagen, man merkt schon, wie viel Arbeit Larian unabhängig von der Entwicklung der Sachen, die man noch nicht hatte im Early Access, in das Spiel gesteckt hat.

Also das geht, das fängt bei den Menüs an, geht weiter über die Klassen. Also die, allein der Charakter-Editor ist ja jetzt so viel cooler, wo du wie eine Auswahlmöglichkeit aus Haaren, die jetzt wirklich angezeigt werden, sodass du halt diese riesige Auswahl aus Frisuren vor dir hast und einfach wählen kannst, welche Haare ich möchte. Im Early Access war es ja noch so, dass du dich halt ganz schnöde durch irgendwelche Reiter durchgeklickt hast und dann halt guck mal, das ist okay. Frisur Nummer 6, okay, Glatze. Frisur Nummer 7, okay, er hat eine Halbglatze. Frisur Nummer 8, okay, ein Pferdeschwanz. Und jetzt siehst du halt sofort, wo die ganzen Frisuren sind. Das sind so Kleinigkeiten, die aber das Spielerlebnis auf ein ganz anderes Niveau heben und das merkt man beim Spielen. Ja, das glaube ich gern. Mir fällt dazu ein oder der wichtigste Punkt

ein, den ich nach meinem ersten Anspielen hatte, was sowohl ein Positivpunkt als auch ein Kritikpunkt

war. Aber um den zu erklären, muss ich euch erst mal fragen, wen ihr eigentlich spielt. Sascha, wer ist dein Charakter? Ich spiele ganz langweilig und banal Paladin. Er hat auch glaube ich bei uns die Umfrage gewonnen und im GameStar Forum wird schon wieder gelästert. Das sind halt Leute,

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

die irgendwie nur mit Sturzhelmen auf dem Dreirad fahren und Blub. Und es ist halt wirklich auch einfach nur ein Klotz. Der Schüchler hat dann eben Leute ein und Gegner hat aber eben den Vorteil, dass man viele Kämpfe vermeidet. Weil dann am Anfang hat man es ja überwiegend mit Goblins und mit Banditen zu tun. Es ist ja dann gar nicht mehr so abgedreht und jetzt das Intro, das vielleicht vermuten lässt. Ich habe gesehen, einige Leute haben schon ein bisschen Panik. Das ist schon wieder total überdreht. Es fängt ja trotzdem recht bodenständig an und das Schöne ist, dass du halt, ich habe dann den Dragonborn, diesen Drachen geboren als Rasse ausgewählt und du bist halt ein Riesenvieh mit Hörnern und Schuppen und wenn da so ein Goblin vor dir steht, ja, da gibt es eine Goblin-Festung irgendwie und die fühlen sich alle ober krass und meinen, ach, küsst mir die Füße und ja, am Ende ist dann so ausgegangen, dass der Goblin mir die Füße geküsst hat und da gab es dann auch kein Kampf mehr, der war bedient. Das ist ja spaßig. Für ein Paladin ist er ein ziemlich arsch, aber mit dem Kopf durch die Wand und Gewalt ist immer die beste Lösung. Hast du dir vorher schon überlegt, was so sein Charakter ist, der ihn ausmacht oder hast du einfach nach Gefühl losgespielt? Ich habe den alten Baldur's Gate spielen. Meistens sind Paladin gespielt, aber das waren dann immer ganz rechtschaffende und supergute, liebe, nette Typen und ich habe jetzt gesehen, dass es mittlerweile so viele Unterklassen gibt. Ich habe dann so einen, der nennt sich Rache-Schwur-Paladin gebastelt und der klingt einfach von der Definition her schon ein bisschen je zorniger und ich habe gedacht, dann nehme ich mal einen, der ist ein bisschen schlechter drauf und er hält sich auch nicht zurück und ich habe für mich so ein bisschen eine grobe Vorstellung davon gehabt und der Rest ergibt sich für mich zumindest so ein bisschen einfach beim Spielen von selbst aus den Möglichkeiten. Man kriegt ja so viel verrücktes Zeug anstellen in Interaktionen und auch in den Dialogen und was nicht alles, wo dann halt auf einmal irgendwie der Teufel persönlich vor dir steht und dich einlädt zu einem Bankett oder was und mein Paladin juckt das halt gar nicht, der schaufelt sich erst mal die Teller voll und frisst sich voll und ja komplett unbeeindruckt, wo dann auch der Oberbösewicht selber erst mal beeindruckt ist und sagt okay, gut, warum nicht? Ja, du kannst wirklich die Charaktere super ausspielen, so wie du dir es vorstellst und wie du es gerne hättest. Ich habe nie das Gefühl, irgendwie eingeschränkt zu sein oder dass die Entwickler sich denken, wie ich mein Charakter spielen will, dass sie sagen okay, der Charakter fällt sich jetzt so oder so. Du kriegst wahnsinnig viele Freiheiten, geben dir ganz viele Möglichkeiten, dich selber deinen Helden so auszuspielen, wie du ihn dir vorstellst. Das ist schon wahnsinnig umfangreich, was da gibt an Möglichkeiten. Es macht saumäßig viel Spaß, vor allem auch deshalb, weil ich es ja im Koop spiele und da haben wir dann immer noch so diesen bisschen Streit, weil die Figur meiner Freundin ist dann schon wieder ganz anders und die nimmt alles mit, was nicht niedrungenagelfest ist und nutzt die Leute halt auch aus und die flörtet dann auch mit irgendwelchen Gefährten rum, die ich überhaupt nicht leiden kann. Und da gibt es

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

dann immer Zoff, weil Paladin am Ende ist halt auch immer so verwinnt, wir haben ein bisschen, wir haben nicht viel, aber wir haben Gold gesammelt, danke, dass du uns geholfen hast und ich komm, behalte es ja alles nicht so schlimm und dann kriege ich erst mal Stress mit der Freundin, weil die Paladin sagt, das kann doch unmöglich alles sein, du hast doch bestimmt noch mehr, wir haben dir gerade das Leben gerettet, also bisschen Gold sollte das schon wert sein. Also, ja, das ist tierisch gut. Das ist auch die perfekte Überleitung zu dem Punkt, den ich da nennen wollte, weil ich habe auch das Gefühl, dass Baldur's Gate 3 extrem gut darin ist, dich dein Charakter ausspielen zu lassen, wenn man vorher schon eine gewisse Vorstellung davon

hat, wen man spielt. Und das ist tatsächlich weniger ein Kritikpunkt als mehrnen Tipp, den ich gern loswerden würde, weil ich habe ursprünglich überlegt, auch mit einem Charakter zu spielen, den ich vorher schon hatte, in unserer besagten D&D-Kampagne mit Winifred Nickelnase, einer Halblingsmagie-Schmiedin. Ich habe mich dann dagegen entschieden, weil es leider keine Magie-Schmiede als spürbare Klasse gibt und ich nicht wusste, was ich hier sonst geben soll. Deswegen habe ich einen kompletten neuen Charakter gebaut und ich weiß nicht, ich habe es ein paar

mal erwähnt, glaube ich, ich bin ja ein relativ großer Fan von Dragon Age Origins und da bin ich sehr verwöhnt davon, dass natürlich primär durch die Origin-Geschichten das Spiel sehr, sehr gut darin ist, dir die Möglichkeit zu geben, deinen Charakter im Spiel einfach am Anfang erstmal zu erforschen und erstmal selbst rauszufinden, wer du überhaupt bist und wer du sein willst.

Darin ist Baldur's Gate eher nicht so gut, also wenn ihr das plant zu machen, davon würde ich eher abraten, dass ihr einen Original-Charakter erst mal im Editor erstellt und dann guckt so ja, ich habe eine grobe Vorstellung davon, wer er ist, aber ich gucke einfach mal im Spiel, was sich so ergibt, weil dafür ist der Anfang nicht gut geeignet. Du hast es schon gesagt, Fabiano, der Anfang ist nicht besonders alltäglich, er ist nicht zu vergleichen mit irgendeiner Origin-Geschichte, in der man erst mal in einer Taverne sitzt und erzählt, wer man ist, sondern es ist eine absolute Ausnahmesituation, in der ich persönlich dann einfach sehr verwirrt war, wer überhaupt mein Charakter ist und was ihn jetzt ausmacht und das hat mich unnötig enttäuscht, deswegen unbedingt Tipp an euch, überlegt euch vorher einfach, wie ihr so drauf seid und was euch so ausmacht, weil dann macht es sehr viel mehr Spaß und damit kommen wir zu dir, nämlich zu

dem Charakter, den du gespielt hast, Fabiano, weil das ist das perfekte Beispiel dafür, wie es richtig gut funktionieren kann, wenn man vorher weiß, wen man spielt. Ja, das ist richtig. Ich habe auch lange überlegt, ich bin erst zum Zwerg tendiert, weil ich eigentlich immer Zwerge nehme. Ich liebe Zwerge, Zwerge sind das beste Fantasy-Folk, der Grund, warum ich die Zwerge dann erst mal bliegen

lassen war unter anderem, weil es keine so große Auswahl an verschiedenen langen Bärten gibt, das habe ich ein bisschen enttäuscht, aber sonst war ich erst sehr lange beim Zwerg, aber dann dachte ich mir, ich habe doch diesen Ben-Balt-Charakter, den ich gespielt habe, wie du auch, Winifred Nicolnase, habe ich Leander Löwentreu verkörpert und dachte mir, wenn ich sowieso Videoaufnahmen mache für Video oder auch jetzt hier sieht man ihn gerade, das sind meine Spielszenen

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

mit Leander Löwentreu in Baldur's Gate 3. Ich habe ihn dann selber erstellt, dachte mir, okay, Mensch, es ist vielleicht ein bisschen langweilig, aber ich will es einfach probieren und ich bin so froh, dass ich das gemacht habe. Also mit Leander Löwentreu Baldur's Gate 3 zu spielen, ist der reine Blast. Es ist so eine Freude, wie dieses Spiel es schafft, diesen Charakter wirklich zu nehmen, den ich mir an meinem Tisch ausgedacht habe, also diese Figur, diesen Schwertbade, menschlicher Schwertbade, der mehr erzählt über sich als vielleicht wahr ist, der sich für einen riesigen Helden hält und das vor allem auch in die Welt hinaus pur saunt. Und es ist so krass, wie gut dieses Spiel nicht diese Rolle erleben lässt. Also ich wusste halt in dem Fall schon, was ich für ein Charakter bin, ich habe den schon in der Kampagne gespielt. Ich kenne seine Moralvorstellungen, ich kenne seine Herangehensweise an Dinge und bin deshalb sehr sattelfest in meiner

Figur und muss nicht erst bei jedem Dialog überlegen, okay, was passt jetzt eigentlich zu diesem Charakter, sondern ich weiß schon, wer er ist und dieses Spiel erlaubt es mir halt, andauernd Entscheidungen zu fällen und Sachen zu machen, die super dazu passen. Also ich will jetzt natürlich nichts spoilern und nichts vorwegnehmen, aber es gibt einfach Situationen mit Leander Löwentreu, die so perfekt sind. Gerade letztens wieder, ich war in so einer Schmiede im Underdark, also im Unterweltbereich, da kommt man irgendwann zu so einer, das heißt Grimsmiede

und erleben ein paar Zwerge. Und einer von diesen Zwergen hat mich so gefragt, ob ich ihm dabei helfen

kann, so ein paar Steine zu analysieren. Also er wollte vielleicht mir die Steine angucken und ihm sagen, was ich darüber weiß. Und Leander Löwentreu hat keine Ahnung von Stein, er war noch nie hier, er ist nicht so weltmännisch wie er tut und trotzdem hatte ich die Antwortmöglichkeit, ich weiß alles über diese Steine. Ich weiß alles über diese Steine. Diese alte Ruine hier wurde erschaffen von einem Flump namens Grim. Ein Flump namens Grim hat diese Festung hier erschaffen,

mit seinen eigenen Händen hat er diese Festung geschmiedet. Und um diesen Zwerg zu überzeugen, war irgendwie ein Täuschenwurf nötig mit einem AC, also einem Schwierigkeitsgrad von 20, also schon recht hoch. Aber Leander Löwentreu hatte halt irgendwie plus 10 auf Täuschen und dann habe

ich diesen Zwerg davon überzeugt, dass ich weiß, dass diese Ruine von irgendeiner Kreatur erschaffen

wurde, die Grim heißt. Und das fand ich so lustig, dass halt einfach genau das ist halt die Kernessenz,

Leander Löwentreu, sich mit einem Problem konfrontiert sehen und einfach nur Dinge behaupten, einfach nur irgendwas dazu sagen und im besten Fall noch so tun, als wäre er selber derjenige, der am meisten dazu beigetragen hat. Und das geht so oft in diesem Spiel, dass ich halt komplett im Charakter bin. Also es ist wirklich die reinste Freude zu merken, dass man eine Figur spielt, die genau auf dir und atmenweise handelt und funktioniert, wie man sich das vorstellt, dass man keine Kompromisse eingehen muss. Ich meine, es ist auch ein Stück weit Glück. Es gibt bestimmt auch Charakterkonzepte, die nicht funktionieren, aber irgendwie haben sie es geschafft und ja bei Sascha offensichtlich auch, ihre Dialogauswahl so zu gestalten, es muss ja nicht in jedem Dialog sein, dass Leander Löwentreu eine Lügengeschichte erzählt. Aber gelegentlich und

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

immer wenn es funktioniert, gerade weil er ein Badel ist, freue ich mich halt einfach über beide Ohren. Also ich sitze vom PC und muss halt lachen und freue mich, dass ich mein Charakter ausspielen

kann, dass er Leute über das Ohr haut, dass er ihnen Lügengeschichten erzählt, dass sie manchmal dumme Sachen passieren. Ich habe auch schon wirklich dumme Sachen gemacht, komplett aus versehen.

Ich habe komplett aus versehen ein Charakter umgebracht, den ich nicht umbringen wollte, weil ich ihn gemeinsam mit ein paar Goblins von der Mauer geschossen habe. Und hinterher habe ich einfach behauptet, er ist in der Schlacht gefallen, er hat einfach das Gefecht nicht überlebt, es ist ganz tragisch gewesen, er hat uns herzlich uns alle geopfert. Und das ist so schön, also es ist so eine schöne Erfahrung gerade mit Baldur Skat seine Figur verwirklicht zu sehen, gerade weil es auch so gut aussieht. Also es sieht halt aus wie es aussieht. Es gibt ja schon die Erfahrung der anderen Oldschool-Rollenspielen, hier Passfinder oder auch Divinity Originals in 2. Die ganzen Sachen, Pillars of Eternity, da kann man auch toll seine Charaktere ausspielen. Aber Baldur Skat hat eben noch diesen Look, dass man diese Figuren vor sich sieht und sie werden einfach zum Leben erweckt. Das ist wundervoll. Das ist wirklich ein wahr gewordener Rollenspielraum.

Bis jetzt muss man sagen. Also das Spiel hat ja noch viel, was noch kommt und ich will auch nicht den Morgen vor dem Abend loben, aber bislang ist der Morgen wirklich glorreich. Sagt man das so? Ja. Sie hörten die Liebeserklärung eines Mannes, der Pen and Paper liebt. Ich möchte direkt damit überleiten, weil wir ja jetzt schon einen Tipp gegeben haben an Leute, die anfangen, nämlich, dass man sich absolut sicher sein sollte, wen man spielt, weil man dann wirklich das Zehnfache an Spaß hat. Ihr habt es gehört an der leidenschaftlichen Liebeserklärung von Fabiano. Oder ihr spielt einfach alle Leander Löwen treu. Dann habt ihr die Garantie von mir, dass ihr den Spaß aufs Leben sammelt. Wir könnten ihn so als Steam Workshop-Inhalt anbieten, einfach, dass man ihn sich runterladen und spielen kann. Das wäre fantastisch. Ja, das ist die andere Option. Aber weil das schon unser erster Tipp an euch war, leite ich über zu der ersten Frage, die uns die Community gestellt hat. Die passt nämlich ausgezeichnet dazu. Sie stammt von Badewan Wikinger-Kris. Es ist wirklich ein Name, der leicht von der Zunge geht. Und die Frage lautet,

ich bin ein absoluter Rollenspiel-Neuling. Habt ihr irgendwelche absoluten Anfänger-Tipps für mich? Sascha, was wäre dein wichtigster Anfänger-Tipp, wenn man zum einen neu in vielleicht der D&D-Welt ist, aber auch neu im Bereich Oldschool-Rollenspiele? Ich spiele lieber was von Befester. Perfekt, vielen Dank. Das ist eine sehr allgemeine Frage. Beides ist sehr komplex. Es hat nicht so ein schweres Regelwerk wie Pathfinder. Es ist nicht ganz so schwierig im Einstieg wie Wrath of the Righteous. Aber du brauchst verdammt viel Geduld. Also, ich würde sagen, wart auf Geiz

von uns. Ich kann das Geld gut brauchen. Wie beantwortet man so eine Frage? Einstieg, Einsteiger-Tipps. Ich würde sagen, Spiel drauf los. Es gibt einen Einsteiger-Schwierigkeitsgrad. Wie heißt der? Explorer-Kundschaft. Aber ein teurerer Story. Der macht das Spiel einfach leichter. Da ist es nicht so schlimm, wenn du vielleicht nicht perfekt deinen Charakter ausarbeitest oder durchskillst. Und grundsätzlich vergibt es Spiele auch viele Fehler. Wenn dir mal jemand irgendwie drauf geht, kannst du... Es ist relativ easy, die Leute wiederzubeleben. Es ist nicht mehr ganz so

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

hart wie in den alten Baldur's Gate-Spielen, wo wenn du ein kompletzer Stück getastest, der war dann halt für immer tot. Und andere wiederbelebte Charaktere, die haben dann dauerhaft irgendwelche Werte verloren. Hier hast du die Schriftrollen zum Wiederbeleben. Die werden recht großzügig verteilt. Kannst auch jederzeit deine Charakterklasse ändern. Sehr früh im Spiel. Da haben wir auch glaube ich auch schon einen coolen Artikel dazu, wo man den Typen findet, der das möglich macht. Einfach nicht so viele Sorgen machen. Einfach gucken, was funktioniert, ein bisschen spielen. Und ich glaube, es hindert dem Spaß, wenn man sich zu kompliziert macht. Oh Gott, was ist, wenn das jetzt verkehrt ist? Oder wenn die Entscheidung schlecht ist? Oder ich glaube nicht, dass man sich wirklich so dermaßen verrennen kann oder so spektakulär schlecht spielen kann, dass es einfach nicht mehr weitergeht. Ich habe zum Beispiel auch schon aus der Sehen irgendwelche Quest NPCs gemäuchelt, weil die halt leider, Gott, das ist ganz unglücklich auf irgendeiner Klippe standen. Und es gibt dann sogar eine Fähigkeit irgendwie mit Toten zu sprechen. Das heißt, wenn er irgendeine wichtige Information hat, die kriegst du auch über das Grab hinaus noch von ihm. Also es sind sehr viele Fail-Saves mit im Spiel. Es ist nicht so, wie bei einem ganz alten Rollenspiel von wegen Charakter XYZ ist tot. Bitte lad deinen Spielstand, ansonsten kannst es nicht mehr kompletieren, bla bla bla, ist hier nicht so. Und wie gesagt, auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad steht die Story eben vor der Grund. Da ist es dann nicht mehr ganz so fordernd und einfach drauf einlassen. Es ist tatsächlich ein superinteressanter Aspekt, den du sagst, dass ja viele Dinge auch außerhalb von standardisierten Dialog im Momenten stattfinden. Also, dass man in Kämpfen manchmal aus Versehen einfach jemanden umbringt und danach dann ein Dialog vielleicht darüber hat. Oder dass man vielleicht nur noch mit jemandem sprechen kann, wenn man mit Toten reden oder Leichen wieder beleben kann. Und was du ja auch erzählt hast, dass du aus Versehen jemanden von der Klippe gepustet hast, das sind alles Momente, die teilweise wirklich außerhalb der, sag ich mal, Katzins und Dialoge stattfinden können. Allein ja auch, weil die Umgebung, wie man es eben kennt, von Larian auch wieder superinteraktiv ist. Was ich vor allem für Anfänger spannend finde, ist glaube ich so ein bisschen die Frage, ob ein das schnell überfordern kann, dass man ja mehrere Partymitglieder spielt. Ich sehe auch im Chat die Frage, ob man immer eine Gruppe spielt oder ob man theoretisch auch einen einzelnen Charakter spielen kann. Es ist ja so, dass man schon die Kontrolle in Kämpfen über alle Charaktere hat. Und ich glaube, dass es schon sehr schnell überfordern sein kann, wenn man gar nicht in D&D drinsteckt und vorher auch nicht groß irgendwie Oldschool-Rollenspiele gewohnt war, dass man sich immer die Skillsets von irgendwie drei, vier Leuten plötzlich merken muss. Hast du Fabiano als D&D-Experte und Mensch der Oldschool-Rollenspiele gewohnt ist, vielleicht Tipps dazu, wie du das am besten machst? Also wie viel Zeit man sich dafür lassen sollte, ob man sich vorher erst mal alles durchliest oder ob man das so ein bisschen on the go macht? Also sich erst mal hinsetzen und alles durchzulesen, ist immer ein guter Ratschlag. Das ist nur nicht, du kein Ratschlag, der für jeden taugt, weil damit kann man Leuten auch das Spiel

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

ruinieren, wenn man sagt, setz dich erst mal eine Stunde hin und liest dir alle Fähigkeiten durch. Ich glaube auch, was Sascha gemeint hat, also auf jeden Fall den Schwierigkeitsgrad runterstellen, weil der mittlere Schwierigkeitsgrad ist in den Kämpfen schon knackig. Also die Feinde können richtig fies sein. Die werfen Sachen auf euch, die nutzen die Umgebung, die wissen genau, welchen von euren Charakteren sie gerade forsten müssen. Das kann schon herausfordern, deswegen wirklich ist keine Schande, den Schwierigkeitsgrad darunter zu stellen. Auch ich habe, als jemand, der viel Pen and Paper spielt und viel Oldschool-Rollenspiele in Baldur's Gate schon auf den Sack bekommen, auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad, weil es manchmal auch Pech ist. Manchmal hast du einfach Pech und dann sind die Würfelwürfe so, wie sie sind oder ich bin gerade in einer Situation, wo ich immer wieder einen Kampf gerate, den ich nicht gewinnen kann, weil ich Entscheidungen gefällt habe und davor Sachen gemacht habe, die jetzt dazu geführt haben, dass ich einfach diesen Kampf nicht auslösen sollte. Ich will ihn gerne auslösen, weil ich ihn gerne kämpfen würde, aber ich kann ihn nicht gewinnen. Es ist für mich unmöglich, diesen Kampf zu gewinnen. Deswegen hätte ich fast gesagt, probiert Sachen aus und ladet gerne auch mal neu. Gerade wenn ihr ein bisschen beim Schleichen rumprobieren wollt, kann es nicht schaden, zu probieren. Okay, hier hat das Schleich nicht funktioniert. Warum nicht? Ich lad noch mal neu und probiere die Situation noch mal aus. Also auf diese Art und Weise, sich ein bisschen anzunähern, um Sachen, Situationen mehrmals zu erleben und dann zu gucken, wie sie reagieren. Ich glaube, es ist eine gute Möglichkeit, die man im Spiel hat, die zum Beispiel beim realen Pen Paper ja nicht geht, weil man da nicht neu laden kann. Ich bin auch jemand, ich lade sehr ungern neu und ich rate auch davon ab, neu zu laden, wenn ihr eine falsche Entscheidung gefällt habt oder wenn irgendwie eine Überzeugungsprobe machen wolltet und die nicht geklappt hat, sondern ladet neu, wenn irgendwie ein Kampf nicht ganz so abläuft, wie ihr euch das vorgestellt habt oder wenn ihr gerade unbedingt mal probieren wollt, ob ihr euch da durchschleichen könnt und nicht die ganze Zeit entdeckt werden wollt, sondern andere Sachen ausprobiert. Das hilft dabei, die Mechaniken zu lernen. Aber ladet nicht neu, wenn ihr mal eine Probe verkackt im Gespräch oder eine Entscheidung fällt, die dann ausbücken hat, die euch nicht gefallen, weil das ist Teil des Spaßes von Baldur's Gate. Also in Dialogen zu scheitern und Entscheidungen zu fällen, die dann seltsame Konsequenzen haben, gehört dazu. Ich meine, ich hatte, ich habe es schon erzählt, ich hätte auch neu laden können, nachdem ich diesen Typen von der Mauer gejetzt habe. Ich hätte einfach neu laden können und den Kampf nochmal probieren können, aber dachte mir, ich probiere mal aus, ich gucke mal, was passiert. Ich schaue mir einfach an, was die Konsequenz davon ist, dass diese Figur gerade gestorben ist. Und es war eine der besten Momente im ganzen Spiel. Es war so ein wundervoller, glorreicher Schadenvormoment, dass ich mich dann hinstellen konnte und gesagt habe, er ist im Kampf gefallen. Und dann hast du ein Lied auf deiner Laute gespielt. Das können wir hier auch verraten. Ich habe danach ein Lied auf meine Laute gespielt, um die Leute wieder aufzumuntern. Das sind so

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

Geschichten, persönliche Geschichten, die aus euren Entscheidungen und eurer Spielweise entstehen,
die die Reise durch Baldur's Gate wirklich einzigartig macht. Deswegen da nicht neu laden. Aber wenn ihr Probleme mit der Mechanik habt, Probleme habt, zu lernen, wie einzelne Klassen funktionieren,
zu lernen, wie ihre Zauber funktionieren, ladet wirklich neu. Und man muss echt sagen, ich glaube, Guides sind ein wichtiges Mittel bei diesem Spiel. Also das Spiel hat zwar ein eigenes Tutorial und es
gibt auch im Journal einen Bereich, wo du dir die Sachen nochmal angucken kannst. Aber teilweise sind die Tutorial auch sehr schnell wieder weg. Also es gibt so Tutorial-Einblendungen, die sind zwei Sekunden da. So schnell kannst du sie gar nicht gucken, da sind sie schon wieder weg und du findest sie nie wieder. Und deswegen muss man sich manchmal ein bisschen durcharbeiten und
selber Sachen für sich herausfinden. Wo sind die Zauber? Was sind Zauberplätze jetzt genau? Auch so Details wie das Manche-Klassen in der Lage sind, ihre ausgewählten Zauber jederzeit zu wechseln. Also es gibt ja so Sachen wie Maria, die ein Zauberbuch haben und darin verzeichnen sie immer eine Handvoll Zauber, die sie gerade aktiv nutzen können. Aber sie können eigentlich noch viel mehr. Die stehen nur gerade aktuell nicht zur Verfügung. Und ich glaube, es ist sehr leicht zu vergessen, wenn man vor einer Situation steht, dass gerade Zauberer oder Kläriker spontan ihre Zauber austauschen können. Und das sind so Gedanken, die man manchmal nicht hat, die aber dabei helfen, Situationen zu bewältigen. Und da helfen halt Guides und Hinweise und eben ein bisschen gucken, was man so findet und was das Menü anzeigt. Das ist leider keine besonders befriedigende, keine sehr befriedigende Ratschlag zu sich Zeit zu nehmen, sich Sachen durchzulesen, neu zu laden und sich alle Sachen genauer anzugucken. Aber nur so meistert man das Spiel dann wirklich,
denke ich. Da braucht man halt wirklich die Resistenz dafür, eben auch mal zu scheitern oder Sachen auszuprobieren und sich Zeit zu nehmen für Dinge. Ja, auf jeden Fall. Wichtiger Ratschlag. Thema Kämpfe generell. Sascha, du hast ja in deinem Vorabtest sehr charmant beschrieben, dass du ein kleines bisschen Sorge hast, dass die Rundenkämpfe so ausarten könnten, wie du es aus Larian spielen kennst, dass plötzlich lauter Effekte irgendwo aktiv sind, dass der Boden mit Säure bedeckt ist und brennt und es tropft Blut von der Decke und noch fünf andere Sachen passieren
irgendwo gleichzeitig. Aber wie ist bisher dein Eindruck vor allem, weil rundenbasierte Kämpfe sich jetzt nicht überall größter Beliebtheit erfreuen in Rollenspielen? Ich muss ganz ehrlich sagen, das ist so rumgezikke wegen der rundenbasierten Kämpfe einfach auch ein bisschen nervt. Es ist am
Ende Dungeons & Dragons. Das spielt man am Tisch auch nicht in Echtzeit. Ich mein, mein Gott, gewöhnt euch dran. Es ist deswegen gleich ein Spiel auszuschließen, weil das Kampfsystem, die Kämpfe sind clever ohne Ende. Ich habe tatsächlich immer noch so ein bisschen die Befürchtung, weil es wird wohl später deutlich anspruchsvoller und schwieriger. Es fängt sehr genedig an und Larian ist halt schon so ein bisschen verrückt, was die Kämpfe angeht, wie du schon gesagt hast, jetzt mit den Elementareffekten und Zeug. Es kann natürlich sein, dass sie später immer noch in die Richtung gehen. Was ich bisher erlebt habe, ist aber vor allem

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

wahnsinnig intelligent und fühlt sich tatsächlich mehr nach D&D und weniger nach Divinity an, weil du hast auch hier Effekte, du kannst irgendwelche Granaten werfen und dann stehen eben Teile des

Schlachtfelds für eine Weile in Flammen. Bisher ist es aber nicht so, dass sich da irgendwie 25 verschiedene Effekte gleichzeitig stapeln und was mir wahnsinnig gut gefällt, ist, dass die Umgebung, die Spielwelt auch in den Kämpfen so reaktiv ist. Ich war dann zum Beispiel an einer Stelle in einem Banditenlager und das erstreckte sich irgendwie über mehrere Stockwerke. Die hatten dann so mit so Stützpfählern irgendwelche lustigen Aussichtsplattformen und Zeug aufgestellt und da musst du gegen eine riesige Überzahl von Banditen kämpfen, die haben dann noch Wölfe im Gepäck und Zeug, wo du dann merkst, Moment mal, die Aussichtsplattformen, die sind alles zerstörbar, die sind einfach aus Holz. Das heißt, sie kannst du wegkommen mit irgendwelchen Feuerbellen

und Tränken und die brechen dann in sich zusammen und begraben alles unter sich, was in der Nähe

steht. Dann gibt es Riesenspinnen, die sitzen in einem dicken, fetten Nest und die wirken auf den ersten Blick erst mal unbesiegbar, die teleportieren sich die Gegend, haben unendlich viele Hitpoints und hauen sich irgendwie in zwei Schlägen weg, bis du merkst, ah, schau an, das Spinnennetz ist gar nicht feuerfest und Spinnen vertragen Feuer auch nicht besonders gut oder Schwerkraft. Das heißt, du fackelst das Netz ab und die Spinde landet in einem Abgrund und bis sie wieder hochgeklettert ist, hast du sie zehnmal abgeschossen. Es gibt immer irgendwo was, das sie hilft. Du musst dich eine umschauchen. Du kannst entweder an den Kampf ranschleichen und dich in eine vorteilhaftere Position bringen oder es gibt zerstörbare Objekte. Und wenn alles andere scheitert, ist das Spiel wirklich sehr großzügig mit allmöglichen Schriftrollen, Zaubersprüchen. Selbst wenn du eher beschränkend eine Haut drauf spielst, wie ich es jetzt mache, hast du immer irgendwelche Zaubersprüche oder irgendwas anderes im Gepäck, was dir im Kampf hilft. Also du solltest

auf keinen Fall es so machen, dass du alles einfach nur bunkerst und hortest und wer weiß, wann der nächste Drache kommt oder ein super schwerer Endkampf und dann brauche ich das so, nutze was du hast, nutze alles, was dir zur Verfügung steht und es macht wahnsinnig viel Spaß. Weil auf den ersten Blick sehen manche Kämpfe aus, als wenn sie unerschaffbar, wo du denkst, was ist das denn? Die Monster sind alle mindestens auf meinem Level. Es sind aber doppelt so viele, wie ich Gruppenmitglieder habe. Ich bin komplett umzingelt, wie soll ich das schaffen, wo es dann halt nach einem, wenn du dich ein bisschen genauer umschaust und dir die Zeit nimmst, wo es dann irgendwann klickt, wo du merkst, ah, da ist eine Mechanik im Level oder da ist irgendwas zerstörbar,

hier kann ich was machen, kann mir ein Vorteil verschaffen. Und wenn du das erst mal drauf hast, fühlt sich das wahnsinnig gut an, ist aber gleichzeitig meines Empfindens nicht ganz so abstrakt und chaotisch wie noch in Original Sin. So sehr ich das wie mag. Ich meine, 93 Prozent sind jetzt nicht niedrig. Die Kämpfe gerade gegen Ende, die werden schon sehr anstrengend, wenn du dann da irgendwie 25 explodierende Fässer und Zeug hast und Kettenreaktionen. Bisher ist es

bei Baldur's Gate nicht so, es ist meiner Meinung nach cleverer, es ist ein bisschen leichter, nachvollziehbar und weniger chaotisch und ich hoffe, dass es so bleibt. Ich muss auch bestätigen,

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

dass manchmal eine gute Idee gar nicht unbedingt reicht. Also vielleicht habe ich mich auch doof angestellt. Im Nachhinein wusste ich auch, dass es ein Kampf war, den ich offenbar gar nicht machen

sollte zu dem Zeitpunkt, weil er zu schwer war. Aber ich hatte so viele charmante Ideen mit der Umgebung in einem Kampf und sie haben alle nicht funktioniert. Aber es war einfach fast schon belustigend, weil man dann eben merkt, was für ein riesiges Puzzle tatsächlich dieses Kampfsystem ist und wie sehr man auch wirklich auf Zeit achten muss, auf Positionierung von allen Leuten auf die Umgebung. Beispiel, es war so ein klassischer Moment mit, da stehen halt Fässer, die man umwerfen

kann und dann ist der Boden mit Öl bedeckt und da habe ich eine Kerze geworfen, die auf dem Tisch stand und habe das angezündet und hinter diesem Bereich mit dem Öl standen eben die Gegner und vor dem Bereich stand ich mit meiner Begleitung und dachte ja perfekt, die kommen da ja jetzt nicht rüber und oh mein Gott, ich habe gerade tatsächlich so ein Feuerresistenztrank dabei, ich weiß nicht mal wo ich den her habe, das wird jetzt ein richtig galier Moment und habe ich diesen Feuerresistenztrank

geschluckt und bin losgelaufen und in dem Moment hat der Boden aufgehört zu brennen und ich stand

richtig peinlich berührt in diesem verbrannten Öl und dachte so, ha, nun. Also manchmal reicht eine gute Idee nicht, aber es ist schon ein sehr charmantes Puzzeln auf jeden Fall. Ja, total. Nicht nur bei den Kämpfen, auch beim Schleichen. Das ist so faszinierend, wie viel man lernt, allein wenn man versucht sich in irgendwelche Basen reinzuschleichen, weil man immer neue Wechselwirkungen mitbekommt. Entweder plötzlich lernt man, dass man Sachen in der Umgebung zerstören kann und dass das Leute anlockt. Also ich habe einmal, ich habe versucht nur mit einem Schurken, einen Bosskampf komplett alleine zu meistern, indem ich eben vorher reingehe und ganz viele von seinen Minions eben vorher Ausschalter aus dem Hinterhalt. Was gar nicht so einfach ist, weil man leicht entdeckt wird in Baldur's Gate, aber man kann zum Beispiel so Sachen machen wie eine Fackel umschießen, was ich ursprünglich nur gemacht habe, um für Dunkelheit zu sorgen. Ich habe eine Fackel umgeschossen, weil ich dachte, dann ist es dunkler. Und dann habe ich gesehen, Moment mal, wenn ich die Fackel umschieße, dann merkt eine Wache das, läuft dahin und entfernt sich

von ihrer normalen Route und ist plötzlich allein. Und so kann man Wachen irgendwo hinlocken, indem

man eben die Fackeln zerstört. Mega cool. Dann habe ich halt die Fackel ausgeschossen, die Wache platt gemacht und mir so ein Vorteil verschafft. Oder eine andere Situation, da bin ich so ein Felsen lang gelaufen und unter mir haben irgendwelche Grottschrate übernachtet. Und ich bin beim

ersten Mal einfach runtergesprungen und dann sind sie aufgewacht. Warum springst du hier rum? Was soll

das alles? Da habe ich gesagt, sorry, ich habe mich in der Tür geirrt. Da legte ich doch wieder schlafen und da haben sie die Grottschräume wieder schlafen gelegt. Aber ich hatte halt doch drei andere Gefährten, die auch hinterher kommen mussten und die mussten auch alle darunterspringen. Die

werden jedes Mal wieder aufgewacht. Und dann habe ich halt einfach einen Stillezauber gewirkt,

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

habe einen Stillezauber auf die Grottschrate gewirkt und dann sind die Leute runtergesprungen, haben sie nicht gestört, haben einfach weiter geschlafen. Das sind halt so kleine Details, die einen dann auffallen und die man dann ausnutzen kann, für die man dann Zauber braucht oder man nutzt die Umgebung und man hat so viele Möglichkeiten. Und es ist so ein Fest, einfach dieses Spiel zu erschließen, die Mechaniken herauszufinden und zu merken, was alles aufeinander reagiert und eben wie Sascha auch meinte, wie nachvollziehbar die Dinge eben sind. Vor allem, man lernt dann halt auch schnell, dass es nicht nur darum geht, Leute und Gegner mit krassen Fähigkeiten einfach weg zu Lasten, sondern in den Kämpfen geht es um, es geht um Ressourcenmanagement. Du musst deine Zauberklave einsetzen, du hast nicht so viele pro Tag, du musst deine Zauberslots gut wirken. Und da hilft es halt ungemein in Kämpfen, die nicht die stärksten Bossgegner sind. Die Sascha meinte, da auf Tricks zurückzugreifen, indem man eben Zaubertränke wirft oder indem man kleine Plattformen wegschießt und dafür die Möglichkeiten nutzt, von denen man krenzenlos hat, zum Beispiel CanTrips, also Zaubertricks heißen die auf Deutsch, wo du einfach einen Feuerball schießen kannst und Sachen damit anzünden kannst oder du schießt eben dieses Brett weg und schubst Leute auch mal irgendwo runter. Das sind die ganzen Methoden, die man nutzen muss, um eben die Ressourcen zu sparen, die man dann in größeren Kämpfen braucht. Und das macht halt mega Laune, die Kämpfe so durchzuspielen. Vor allem, das haben sie auch noch verbessert im Vergleich zum Early Access. Ich weiß noch, dass wir mich die Kämpfe im Early Access sehr angeödet haben, weil es Larian da noch nicht so gut geschafft hat, ihren Anspruch aus Divinity mit diesen ganzen Wechselwirkungen und verschiedenen Untergründen und Wasser und Feuer und Gas, das aufeinander reagiert, einzusetzen, um Kämpfe zu gewinnen, weil das den D-Zaubersystem, das in diesem Übermaß nicht hergegeben hat, wie es bei Divinity möglich war. Und deswegen haben sich die Kämpfe sehr komisch angefühlt. Man gemerkt hat, sie wollen was von dir, was sich aber nicht wirklich mit der Spielmechanik vereinbaren lässt. Und jetzt haben sie aber aufgrund vieler Items, die sie gegeben und verschiedene andere Methoden, es geschafft, ein Kampfsystem zu designen, das sich immer noch so dynamisch und frei anfühlt, wie Divinity, ohne in diesem Übermaß auszuarten und das auch nicht braucht, wie es wohl der Fall war. Und das finde ich sehr clever gemacht und noch ein Teil des Spiels, den sie eben seit dem Early Access deutlich verbessert haben. Ich möchte gerne mit euch zum nächsten Thema übergehen, bevor ich das mache, nochmal die Erinnerung an euch, wenn ihr uns gerade live zuschaut, dass ihr mit Ausrufezeichen Frage eure Frage in den Chat eingeben könnt und wir werden sie nach bestem Wissen und Gewissen beantworten. Wenn ihr uns gerade nicht live zuschaut, könnt ihr das auch machen, aber dann passiert halt nichts. Das nur als Vorwarnung. Ich würde gerne

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

mit euch über die Story sprechen. Ihr seid jetzt natürlich noch lange nicht durch, aber Sascha, du als Person, die aktuell am weitesten ist von uns, wie empfindest du bisher die Story? Das ist schwer zu sagen. Ich habe das Gefühl, es ist wieder so ein typisches Larry an Dingen, weil du hast halt direkt zu Spielbeginn diese Wöhnchen im Kopf und dann gibt es ganz viele geheimnisvolle höhere Mächte, die haben Interesse an dir. Jeder spricht dich darauf an. Da gibt es dann einen augenscheinlich sehr bösen, der sagt, pass auf, sobald du alle Möglichkeiten ausgeschöpft

hast und am verzweifeln bist, dann kommst du zu mir, ob du willst oder nicht. Und dann gibt es auch wieder eine vermeintlich oder scheinbar hilfreiche Figur, die eben sagt, pass auf. Ich kann dir helfen mit dem Wöhnchen, aber du musst mir vertrauen und musst die voll ausnutzen, weil du kriegst ja durch diese, das ist kein großer Spoiler, das ist passiert in den ersten paar Minuten, du merkst, du hast durch diese Kauquappe im Kopf Entwickelungskräfte, telepathische Kräfte und wo dir neulich ein kompletter Skilltree noch dazu enthüllt, den man nutzen kann, aber nicht muss. Und es ist halt wieder so, es sind ganz, ganz viele Situationen, wo du überlegen musst, vertraue ich jetzt dem oder dieser Person oder dieser Figur oder der Figur nutze ich jetzt meine neuen Kräfte, verliehe ich ja durch meine Menschlichkeit, wo halt jeder irgendwo seine geheime Agenda hat und irgendwas mit dir plant, du weißt aber nicht genau was, das war ja bei Original Sinn ganz ähnlich, wo du mit diversen Gotthalten kommunizierst und die haben auch alle ihre eigenen Pläne für dich und Multiplayer dann auch mit den anderen Spielern und spielen die gegeneinander aus. Es ist halt wieder dieses Nicht ist so, wie es scheint und nicht jeder, der auf den ersten, wo ich mir nicht sicher bin, nur weil jetzt diese schützende Figur wirklich halt einen auf gut macht und sagt hier vertraue mir und alles wird gut. Stimmt es oder stimmt es nicht? Kann man denen vertrauen? Wer meint es ehrlich mit dir und wer nicht? Es ist sehr abstrakt, es ist sehr spektakulär, sehr over the top wieder und also wer es bodenständig mag, wird hier wahrscheinlich eher nicht glücklich und es ist halt, es ist alles noch ganz am Anfang. Wie gesagt, ich bin jetzt kurz am Ende vom ersten Akt und im Augenblick, ich verweigere alles, was mit

diesen Elititen und mit diesem Parasiten zu tun hat und versuche den so wenig zu nutzen wie möglich, weil ich den Eindruck habe, dass das Spiel es bewusst sehr verlockend macht. Es gibt immer wieder Situationen, da kannst du die Kräfte ausnutzen oder kannst eben jemanden überwältigen

oder einschüchtern einfach durch diesen Parasiten, dass du irgendwie in seine Gedanken eindringen kannst oder seine Motive auskundschaften, wo ich sage, ja, aber wenn ich das so oft ausnutze, hat das irgendwann folgen, weil es ist ja so, normalerweise verwandelt die Idee von diesen Parasiten ist, dass ich nach und nach in den Gedanken schinder verwandeln und ich weiß nicht, ob so eine gute Idee ist, das Teil dann voll auszunutzen. Ich habe so ein bisschen das Gefühl, das wird sich dann auch aufs Ende, auf den späteren Spielverlauf auswirken. Es ist alles nur geratenes, alles nur mein Gefühl davon. Es ist halt wieder alles sehr bewusst, Waage gehalten. Du kriegst, du werden ein paar Leute sehr mächtige Figuren vorgestellt, aber du kennst sehr Motive nicht. Du weißt nicht, was genau sie mit dir vorhaben oder was sie von dir wollen. Davon ab. Es ist zum Glück nicht alles so riesengroß, das ist ja auch dann Nebenmissionen. Hier wird

mal jemand entführt von irgendwelchen Parditen oder irgendwelchen Goblins. Es ist dann nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

mehr

ganz so dramatisch, aber es kommt halt immer alles wieder darauf zurück. Du merkst, es ist mehr und

mehr Figuren im Spiel, diese Parasiten haben und ja, fragt sich halt, was hat es damit auf sich und warum? Das sind so viele davon befallen und wie wirkt sich das aus? Wieso gibt es so viele, die sich plötzlich nicht mehr dadurch sofort verwandeln? Warum verläuft das alles anders?

Was hat es mit diesen komischen Superkräften auf sich? Und es ist alles sehr mysteriös.

Gleichzeitig habe ich aber das Gefühl, dass ich gerade so an der Oberfläche gekratzt von dem, was da noch kommt. Es fühlt sich so gewaltig an einfach. Es ist wahnsinnig schwer,

das jetzt schon zu beurteilen. Es ist sehr, sehr groß, sehr dramatisch. Es ist halt nicht einfach nur, okay, du fängst an und bist irgendwie ein Söldner oder ein Abenteurer und du ziehst

halt los in die Welt und suchst dein Glück. Es steht von Anfang an richtig viel auf dem Spiel

und es wird wieder die ganze Welt davon abhängen und ja, es ist interessant. Ich bin mir noch nicht, ich bin mir noch nicht ganz sicher, wie ich darüber denke. Es fühlt sich stark nach

Larian an. Es erinnert nicht stark an Elemente aus Divinity und viel mehr kann ich dazu eigentlich noch gar nicht sagen. Zu wenig weiß, zu wenig gesehen habe bisher. Ja, also ich bin von mir

selbst überrascht, wie wenig mich dieses Skala der Story stört bislang. Ich habe es ja schon am Anfang gesagt, dass ich es gerne habe, wenn man klein anfängt, wenn man halt seine Book hat und

einfach nur wirklich ein Level 1 Charakter ist, weil man fängt auf Level 1 an und dann finde ich

es seltsam, direkt irgendwie mit Krankenschindern konfrontiert zu werden und dachte ursprünglich auch, dass es so mein größtes Problem sein wird mit Baldur's Gate, auf dem ich die ganze Zeit

rumkauen muss. Aber ich habe das so schnell ausgeblendet bzw. sehe mittlerweile auch einfach die Stärken davon, warum sie Sachen gemacht haben, wie sie sie gemacht haben. Allein diese

Lafensache in

deinem Gehirn. Das ist eigentlich so ein cleverer Kniff, wenn du überlegst, dass du ja an dieses Spiel rangehst mit einem Charakter, den du selber erstellst und der wahrscheinlich keine eigene

Hintergrundgeschichte hat, weil das ist kein Dragon Age Origins. Du fängst dich irgendwie mit deiner eigenen Vorgeschichte an und es ist immer schwierig natürlich für ein Rollenspiel eine

Geschichte mit Stakes zu erzählen, mit einem Charakter, der nicht wirklich in der Geschichte verhaftet ist, weil er keine Hintergrund hat. Und diese Larven sind tatsächlich eine sehr

clevere Methode, weil sie nicht wirklich intensiv in die Vorgeschichte deiner Figur eingreifen. Du bist nicht plötzlich der Dragonborn, der schon immer dafür ausgewählt war, die Welt zu retten,

sondern du bist halt ein Typ, der Pech hatte, dass dir diese Larve ins Gesicht gesetzt wurde. Aber gleichzeitig gibt diese Larve vielen anderen Parteien im Spiel einen Hook, mit dem sie dich

kriegen können. Es gibt immer wieder, wie Sascha schon meint, es gibt Leute, die wollen dich ausnutzen

und die wollen eben Sachen zu ihren eigenen Gunsten wenden. Und der einzige Grund, warum sie verführerisch ist, mit diesen Leuten zu interagieren, ist, dass sie dir eine Aussicht stellen, dass

sie entweder deine Kraft verstärken oder dass sie diese verdammte Larve aus dem Kopf ziehen. Und ich weiß nicht, ich finde es einfach sehr nachvollziehbar und sehr menschlich und relatable,

zu denken, wenn ich so eine Larve in meinem Kopf hätte und wüsste, okay, andere Leute werden davon in einen fucking Gedankenschinder verwandelt, dann denke ich mir auch, oh boy, das ist ein

großes Ding, ich hätte kein Boxer und ein Tagelmonster zu werden. Und deswegen hat man halt in

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

sich drin sofort das Verlangen, wenn Leute, die die die Option stellen, ich könnte dir diese Larve aus dem Kopf ziehen, aus welchen Grund auch immer und auf welche Art und Weise auch immer, dass es immer verführerisch wirkt. Und das gibt den Leuten einen Zugang zu dir und sie haben etwas, dass dir wichtig ist, ohne dass du wirklich eine Hintergrundgeschichte brauchst, die diese Wichtigkeit bedingt. Also du hast nicht irgendwie eine Familie, die du beschützen willst oder eine Freundin oder ein Freund, den du verteidigen möchtest oder irgendwie Geld, das du verteidigen möchtest, was deinem Charakter wichtig ist. In dem Fall ist es hier wichtig, nicht in einen Tagelmonster verwandelt zu werden. Und das ist ein sehr effektiver Weg, um Stories zu erzählen, die es möglich machen, Charaktere auf dich und auf deine Situationen dein Problem zu reagieren. Und mittlerweile mag ich das echt gerne, wie Baldur's Gate 3 seine Geschichte so vorantreibt. Und ich mag die Charaktere, ich mag die Begleiter. Da entstehen ganz viele spannende Geschichten und es entstehen eben auch immer wieder tolle Geschichten, also tolle individuelle Geschichten, obwohl ja eigentlich eine klare Story erklärt wird, also eine stringente Geschichte, also nicht stringente in dem Sinne, wie es ein Call of Duty ist, sondern es hat schon seine Vorgabe. Also es hat eine Geschichte, die es erzählen möchte, aber innerhalb dieses Raums und innerhalb der Entscheidungen, die du fällst, ist immer noch ganz viel Platz für Geschichten, die auf deine eigene Spielweise zu gehen. Das ist das Beispiel, den Typen, den ich von der Mauer geschubst hat. Das sind Sachen, die aus der Spielmechanik kommen. Das heißt, es hat sowohl eine tolle Geschichte, die es erzählen möchte oder eine spannende Geschichte, wie gut die noch wird, habe ich auch keine Ahnung. Vielleicht wird sie noch furchtbar. Bislang find ich sie unterhaltsam, es hat tolle Charaktere, es hat tolle Entscheidungen und es hat tolle Momente, die aus dem Gameplay heraus resultieren und das sind ja Geschichten, die zur Königsklasse gehören, bei Videospiele, also Geschichten zu haben, die wirklich aus dem Gameplay kommen. Das finde ich halt ganz spannend, dass es sie in diesem Treiklang hat. Ja, was diese ganze Entscheidungs- und Vertrauensfrage angeht, kann ich als Pen-and-Paper-Fan sagen, man vertraut am Ende eh immer den falschen Leuten. Richtig. Und man misstraut immer den falschen Leuten. Du als Spielleiter hast bestimmt auch schon das eine oder andere Mal erlebt, dass du irgendein freundlichen Battlemönch oder so was geschrieben hast und einfach nur gesagt hast, ja, du bist ein freundlicher Battlemönch und deine Gruppe gesagt hat, wow, ich traue den Bastard nicht. Ich glaube, du weißt es sogar, dass ich das genau gemacht habe. Wirklich? Ja, ja. Daher kommt wahrscheinlich der Gedanke. Ich habe wirklich eine Situation, wo irgendwie ein Mönch reinkam in ein Gasthaus, der ihn irgendwie einfach nur sagen wollte, ey, wollt ihr mir dabei helfen, hier dieses Kloster wieder aufzubauen und so, oh mein Gott, das ist der Teufel, werft ihn sofort aus der Gaststätte raus, er will uns alle umbringen und irgendwie in eine Spielsitzung später sind sie dann auf irgendein Vampir gestoßen, der umringt war von Heiligen Artefakten und Gefangen gehalten wurde und der Vampir so, ey, wollt ihr mich vielleicht frei lassen und so, ja, gute Idee, vertrauen wir. Das ist halt absurd. Ja, kennt glaube ich jeder, der Pen & Paper gespielt und vor allem geleitet hat. Ich würde gerne noch auf ein paar Fragen aus

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

der

Community eingehen. Und zwar ist eine wichtige Frage, vor allem an dich Sascha, du hast es ja im Koop gespielt. Renadorn fragt, wer führt die Dialoge im Koop und generell wie der Koop sich eigentlich spielt? Da hast du jetzt schon jede Menge Erfahrung mitgemacht. Die Dialoge führt jeder Spieler. Das heißt, wer zuerst irgendwelche NPCs und ansprechbare Tiere und überhaupt alles anklickt, der startet das Gespräch und führt das Gespräch auch. Und dann hast du neben dem

Porträt

des Spielers, der ein Gespräch gestartet hat, hast du so ein kleines Icon, so ein Ohr, klickst du auf das Ohr und dann kannst du dem Gespräch zuschauen. Das Problem ist, wenn du nicht wie ich mit einem Mitspieler im selben Raum sitzt oder irgendwie kommunizieren kannst, ist es leicht, diese Gespräche zu verpassen oder erst später reinklicken und dann hast du Lücken. Dann fehlen dir Sachen. Es ist nicht ideal gelöst, ist aber trotzdem weniger stressig, als alle fünf Minuten von einem Mitspieler im Gespräch reingezogen zu werden. Wir machen es so, dass wir entweder vor waren und ich sage dann zum Beispiel hier, da steht ein Typ rum, ich spreche ihn gerade an, nur dass du es weißt und den Dialog reinklicken kannst. Alternativ, du kannst auch unabhängig von deinen Mitspielern mit Leuten sprechen, du kannst auch unabhängig von anderen Spielern durch Kreuz und Quer durch die Welt reisen. Das heißt, jeder kann sich frei bewegen, frei handeln. Das Problem ist dann halt auch, jeder hat sein eigenes Gold oder du, wir machen es so, ich gebe all mein Gold gleich an die Freundin, es hat anders eh keinen Zweck. Und ab und zu, wenn ich mal irgendwie ein cooles Item bei dem Händler sehe, frage ich, kannst du mir bitte ein bisschen Gold schicken, ich hätte so gern das neue Schwert. Du musst dich viel absprechen, du musst kommunizieren und halt, manchmal verpasst du einen Dialog und da musst du andere Spieler halt eben sagen, du pass auf, der Typ hat mir gerade erzählt, da ist irgendwas passiert und dass du immer ein bisschen im Bilde bleibst. Ein anderes Problem ist, dass leider die Haupt, die eigene Figur, die man spielt in Dialogen nicht vertont ist. Das heißt, du kriegst nicht immer mit, was deinen Mitspieler an Dialogoptionen auswählen. Du siehst, es war so ein bisschen gelb hervorgehoben,

aber manchmal verpasst du es oder er klickt es so schnell an und siehst es nicht. Deshalb haben wir intern als Regel festgelegt, wenn jemand ein Gespräch führt mit einem NPC, dann muss er seine gewählte Dialogteile laut aufsagen und vorspielen. Und ja, so machen wir das. Also grundsätzlich ist Multiplayer, es geht aber halt nur mit Kommunikation. Also ich könnte es mir nur schwer vorstellen mit

irgendwelchen Randoms oder irgendwie, es gibt ja dann ein Sitzungsbrowser auch, wenn du, wenn du

halt einfach mit irgendwelchen fremden Leuten spielst, du kannst eine offene Sitzung machen und dann können die Leute einfach rein joinen. Das wäre für mich ein absoluter Albtraum, weil dann Leute halt, die gehen irgendwo hin, starten irgendwelche Gespräche, starten irgendwelche Quests für irgendwelche NPCs und das würde ich zum Beispiel absolut hassen. Es ist wichtig, dass du mit den Leuten, mit denen du spielst, kommunizieren kannst und ich bin mir noch nicht 100% sicher, wie die Gefährten, die 6 Origin Charaktere genau funktionieren im Multiplayer. Was ich festgestellt habe, ist, dass bestimmte Charaktere, bestimmte Gefährten fast ausschließlich mit meiner

Freundin reden und wenn ich die anquatschen will, sagen die nur, ich habe gerade keine Zeit.

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

Gleichzeitig

habe ich irgendwie Beziehungen mit drei anderen Gefährten angefangen und die haben absolut keinen Interesse an meiner Freundin. Also die scheinen tatsächlich unterschiedliche Verhältnisse oder Beziehungen zu jedem aktiven Spieler zu haben. Also es gibt Gefährten, die mögen mich nicht so

oder reden erst gar nicht mit mir und die, zum Beispiel diese Gefianki-Kämpferin, die hat mich irgendwie schon in den ersten 20 Stunden durch die Hecke gezogen, die kriegt nicht genug von mir. Ich weiß es

nicht. Also es ist teilweise ein bisschen undurchsichtig, aber es ist auch cool. Also ich finde es cool, dass manche Gefährten mich mehr mögen und andere weniger und mit meiner Freundin ist es andersrum.

Es hat so jeder so seine eigenen, du kannst, wenn du nur eine selbst erstellte Figur spielst, du hast nur, sorry, wenn du zwei Spieler in der Sitzung hast, kannst du maximal vier haben, dann kannst du die beiden anderen Slots belegen mit Gefährten. Das heißt ich nehme dann immer noch jemanden von den Origin Figuren mit und meine Freundin nimmt auch einen mit und das hat den Vorteil, wenn die dann persönliche Quests haben oder sich auf irgendwelche Storylines auswirken,

können wir die immer noch mitnehmen. Das heißt, wir Babys sitzen dann unterschiedliche Gefährten zusammen und spielen nicht nur mit eigenen Figuren. Das ist ziemlich cool geregelt. Also ja, es ist nicht perfekt, aber es geht, es macht Spaß. Aber du sagst völlig richtig, dass es ein bisschen kompliziert ist mit dem Dialogsystem. Deleane hat auch im Chat gefragt, was passiert, wenn man mit den

gewählten Antworten des anderen Spielers nicht zufrieden ist. Es gab ja in der Vergangenheit durchaus so Lösungen wie Mini-Spiele, die man dann macht, wenn man irgendwie auch miteinander im Dialog ist, um sich durchzusetzen oder so. Wie sieht es damit aus? Die gibt es jetzt nicht mehr.

Also es gibt kein Riffel-System mehr oder irgendwas, wo ausgeknobelt wird, wer jetzt Antworten darf und wer nicht. Wer zuerst jemanden anspricht, der darf zuerst entscheiden.

Es ist nicht immer weltbewegend. Es gibt bestimmte weniger wichtige Nebencharakter oder Figuren,

die stehen in irgendeinem Dorf rum. Zum Beispiel was Fabiano vorhin erwähnt hat, der Zwerg, der Fragen hat zu den Steinen und mein Paladin ist halt selber dumm wie ein Stein und er hat gesagt,

lass mich auf mit dem Scheiß in Ruhe und ich gehe halt weg und jetzt ist total traurig und dann kommt meine Freundin an und sagt hier, pass auf, ich habe ja Geschichte studiert und ich weiß überhaupt

alles und ich hatte dann auch natürlich sämtliche Würfe mit 20ern irgendwie geregelt und dann erklärte ich, pass auf. Also der Stein kommt aus dieser Dynastie und die Statue hier ist tatsächlich tausend Jahre älter als der Stein und kommt von der ganz anderen Kultur, die später kam und an dem Loch an der Wand hier siehst du, dass dann ein Dämon durchkam und da hat die ganze Stadt wieder vernichtet. Das Zwerg war hier und weg und war total begeistert darüber, was sie alles weiß. Das geht also auch. Also du kannst dann nachträglich noch mal mit vielen Charakteren sprechen, wenn du es doof findest, wie dein Mitspieler mit dem umgegangen ist. Aber natürlich irgendwelche wichtigen Story Momente oder was weiß ich, wenn ich jetzt zum Beispiel den bösen Oberzerk

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

anquatsche, bevor meine Freundin die Chance hat und der bedroht nicht und ich kicke ihn dann in Dilava und sage, okay, kein Bock mehr auf dich. Ja, dann ist das so, dann ist er halt eben gegrillt und dann kann meine Freundin auch nicht so mit dran ändern. Es ist aber auch nicht zwingt schlimm.

Man muss sich halt so ein bisschen auf den anderen Spieler einlassen und manchmal wird diskutieren dann drüber. Sie will dann lieber irgendwo eine Festung reinschleichen und sagen, warum? Wir können doch durch die Tür, ich habe mein Schwert dabei und das geht auch so. Und dadurch passieren aber auch richtig teilweise überraschende und unerwartete Momente, die wurde dir denkst, wie kann das sein, dass das Spiel darauf reagiert und dass das überhaupt möglich ist. Ja, wir waren dann in irgendeiner Goblin-Festung und sind irgendwie im Kerker gelandet

und ich habe gesehen, oh, der Boden sieht morsch aus und habe mal draufgehauen und dann sind wir

eben durch den Boden gebrochen und waren in irgendeiner Spinnenhöhle und die Spinnen, die sind halt riesengroß und die sind saumäßig gefährlich. Aber meine Freundin kann als Ranger halt eben mit

den Tieren quatschen und hat dann zu der Spinnen gesagt, du pass auf. Ich habe so einen Wurm im Kopf und wenn du mich jetzt frisst, dann verträgst du das wahrscheinlich gar nicht so gut und hast eigentlich schon mal einen Goblin probiert, weil die sind voll lecker und so. Und die Spinnen hat dann gesagt, okay, ja, du siehst eh nicht so appetitlich aus. Wir haben dann uns zu den Goblins vorgekämpft und da haben wir uns einfach hingeworfen und gewartet und die Spinnen haben sich dann einmal

kreuz und quer durch die Festung gefressen und haben halt alles platt gemacht. Du kämpfst da normalerweise gegen 20 oder mehr Goblins oder schleicht sich irgendwie dran vorbei oder redest dich auskämpfen raus und wir haben uns halt mit Spinnen angefreundet. Und die haben alles für uns gekillt und das ist halt was, damit rechnest du nicht. Du denkst, wie kann das sein? Du hast immer wieder diese Momente, wo du sagst, ich kann nicht fassen, dass das möglich ist, dass das überhaupt geht. Also du hast nicht immer nur so diese obligatorischen Zöder, drei mögliche Lösungswege oder Möglichkeiten so, ja, ich rede nicht aus oder ich bestechte jemanden oder ich schleiche. Du hast dann halt völlig absurde Dinge, dass du sagst, die Spinne ist mein Freund und ich habe ihr erzählt, dass Goblins gut schmecken und das führt dann auch ans Ziel. Also es ist manchmal

gar nicht übel, wenn du Mitspieler hast, die andere Ideen oder Vorstellungen hat oder dass man sich gegenseitig sabotiert und plötzlich findet man ungewollt eine völlig unerwartete Lösung.

Also das Spiel ist clever genug designt, finde ich, dass es sehr schwer ist, einfach ein Spieldurchlauf komplett zu sabotieren oder so unterschiedliche Ansätze oder Meinungen zu haben, dass es irgendwann gar nicht weitergeht. Natürlich hilft es, wenn man mit Leuten spielt, mit denen man sich wenigstens einigermaßen verträgt, mit denen man zusammenspielt, aber ich denke, das versteht sich uns selbst. Ja, aber wie du es beschreibst, klingt es tatsächlich, als würde es doch noch mal eine ganz neue Ebene auch teilweise schaffen, wenn man zu zweit spielt. Also was ich super spannend finde, ist, dass man es manchmal dann auch einfach nochmal versuchen

kann und den Abendswerk aufmündern kann, der seine Steine analysiert haben wollte. Das finde

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

ich sehr schön. Wolltest du noch was dazu los werden? Nein, ich habe ja nicht viel im Cob gespielt, aber es stimmt einfach, was Sascha gesagt hat, wie viele Möglichkeiten man hat, bestimmte Probleme anzugehen oder manchmal ist man einfach nur albern, denkt sich so, ach, ich probiere einfach hier ein bisschen rum und geht gar nicht davon aus, dass es gerade ein Lösungsansatz, den man hier verfolgt, dass er wirklich dazu beiträgt, dass das Problem, was du hast irgendwann verschwindet. Das ist so faszinierend zu sehen, dass man eben immer einfach nur, manchmal macht man einfach nur Sachen oder beantwortet Sachen und plötzlich ist es eine Möglichkeit oder du weißt etwas, mit dem du dann im Gespräch reagieren kannst. Das passiert immer wieder, dass man total überrascht ist, was für Aktionen hier neue Optionen bieten. Wir haben jetzt schon ein paar Mal über die Origin-Charaktere gesprochen, die ja zum einen natürlich begleitet werden können, die man aber auch theoretisch selbst spielen kann. Wieweile Hell hat im Chat gefragt, ob einer von euch den Dark Earth spielt, was ja auch eine Origin-Option ist. Da kurz die Erklärung, zum einen würde es wohl nicht empfohlen von den Entwicklern selbst, dass man mit einem Origin-Charakter startet, weil man sich dann Sachen aus der Story spoilert und gerade der Dark Earth, das glaube ich nicht so mit man anfangen sollte, weil das eine sehr außergewöhnliche Art ist zu spielen. Es ist ein bisschen so ähnlich wie die Malcavianna aus Vampire Bloodlines 1, falls die noch jemanden kennt, die ja auch so ein bisschen wie ein New Game Plus waren, indem man das gleiche Spiel zwar noch mal gespielt hat, aber mit nicht der Möglichkeit auch nur einen normalen Dialog zu führen, aber dafür ganz absurden Fähigkeiten, zum Beispiel mit einem Stop-Schild zu reden. Für Bianco, wir haben ja in unserem letzten Talk schon ein bisschen über den Dark Earth gesprochen, hattest du ihn überhaupt schon mal ausprobiert, aber du hattest ihn auf jeden Fall gesehen? Also man sieht ihn halt in der Charakter-Auswahl, er hat auch zu den Origin-Charakteren, also es, wie gesagt Origin-Charaktere sind ja im Grunde die Begleiter, die du im Spiel finden kannst, der Dark Earth, den kannst du nicht finden, den kannst du nur am Anfang auswählen, der ist ja so ein weißer Dragonborn, aber sein Deal ist, dass er der einzige Origin-Charakter ist, den du auch selber designen kannst. Also du kannst seine Klasse wählen, sein Aussehen und sein Volk. Und das Ding, was ihn besonders macht, ist, dass er eine Hintergrundgeschichte hat, die im Grunde besagt, dass du ein besessener Massenmörder bist oder als mindestens Serienmörder. Das ist halt das ganze Ding von ihm. Der Dark Earth gibt dir die ultimative Möglichkeit, die absolut bösesten Entscheidungen zu fällen, die es in dem Spiel gibt, bekommst böse Möglichkeiten, die du andernfalls gar nicht hättest. Und der Dark Earth ist tatsächlich wahrscheinlich der Charakter, den man nehmen sollte, wenn man gar keinen Bock auf Begleiter hat. Also wenn man sagt, ich möchte auf jeden Fall nur mit einer Figur spielen und egal was komme, ich möchte alles platt machen, ohne mich auf irgendwelche

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

Leute zu verlassen. Weil dann ist der Dark Earth vielleicht für dich, weil der Dark Earth wird früher oder später alle anderen Begleiter verkraulen. Der soll sehr mächtig werden, der soll im Verlauf seiner Story gottgleiche Fähigkeiten bekommen, mit denen er im Grunde ausgleicht, dass niemand mit ihm rumhängen möchte oder er sie alle gefressen hat. Weil er halt dafür da ist, richtig böse Entscheidungen zu fällen. Ich glaube es kann auch spannend sein, zu versuchen, Dark Earth zu spielen, aber nicht böse zu sein, sondern eben dieses dunkle Verlangen, soweit weg zu rücken, wie es geht von einem. Aber keine Ahnung, was da die Konsequenz dann ist, was da alles passiert. Das ist halt nochmal ein sehr spannender, alternativer Fahrt, diese Geschichte zu erleben, wie du schon meintest, wahrscheinlich nicht der beste Fahrt, wo es beim ersten Mal zu erleben, meinten ja auch die Entwickler, dass sie gesagt haben, also Sven Winkert hat das gesagt, dass es gibt wohl einen Aha-Moment im Verlauf der Story, oder zumindest wenn man den Dark Earth spielt, kommt man irgendwann an einen Punkt, wo eine Sache in der Geschichte deutlich anders ist, als wenn man nicht den Dark Earth spielt. Und er meinte, dieser OMG-Moment funktioniert einfach besser, wenn man die Geschichte vorher schon kennt. Das heißt, der Dark Earth wird als Zweitcharakter empfohlen, wenn man sagen will, jetzt ist auch alles egal, jetzt gibt es wirklich Mord und Totschlag, jetzt mittel ich mich durch dieses Spiel durch, jetzt fälle ich jede böse Entscheidung, die es gibt, da wird das Kind hier von der Schlange gefressen, ist mir alles egal. Dann ist der Dark Earth auf jeden Fall the way to go. Aber nicht empfehlenswert für den Anfang, deshalb habe ich ihn auch nicht gespielt und auch noch nicht ausprobiert, ich kenne nur ein paar Szenen eben aus der Vorberichterstattung, wo jetzt zum Beispiel Gail, dem netten Zauberer Gail, der sich die anschließt, einfach mal bei der ersten Begegnung die Hand abhakt. Kann man mal machen, so jemand reichte die Hand zu zum Kruse, ah, weg. Ja, das habe ich gesehen. Also ja, leider nicht gespielt, nicht tratsam ist beim ersten Mal zu machen, wenn euch aber doch die Blutgier treibt und ihr keinen Bock auf Begleiter habt, warum nicht? Macht mit den Dark Earths, was ihr wollt. Ja, wir sind nicht eure Eltern. Ich habe noch eine schöne Frage aus dem Chat. Von Martinitation und zwar findet das Spiel eine gute Balance aus Ernsthaftigkeit und Humor. Sascha, du als unser Humorbeauftragter bei Gamestar, was empfindest du? Ja, ich finde, bisher ist die Story Ernst genug. Also manche Leute beschwerten sich ein bisschen über diesen typischen Larian Humor. Ich habe bisher nicht das Gefühl, dass sie auf Teufel kommen raus, irgendwelche Flachwitze bringen wollen und damit der Atmosphäre schaden. Das Spiel hat einen relativ ernsten Ton, meiner Meinung nach. Es gibt aber genug Möglichkeiten, Albern zu sein, Blödsinn zu machen. Es gibt auch hier immer mal ein paar lustige Sprüche. Gerade die Gefährten sind teilweise. Der Asarion zum Beispiel hat einige der Besprüche auf Lager. Ja, ich finde, die Balance ist gut getroffen. Es fühlt sich ernst an. Du merkst den Ernst, deine Lage und deine Situation. Du hast die tickende Zeitbombe im Kopf und musst dringend nach einer ... Sorry, ich habe gesehen, plötzlich alle ... War ein Problem mit dem Ton oder was? Ich weiß, ich habe so einen Rauschen gehört. Ich glaube, wir haben dich gerade

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

kurz verloren, aber wir haben dich wieder. Sorry, Englisch ist Ghetto-Internet. Der Ton ist gut getroffen. Man merkt, dass die Lage sehr ernst ist, dass du in Gefahr bist und dass du ... Es ist ein gewisser Druck vorhanden. Ich muss Heilung finden, ich muss eine Lösung finden für das Problem. Das

halt, wie gesagt, diverse dunkle Mäche ausnutzen wollen und haben ein Interesse an dir. Es ist nicht komplett irgendwie auf Teufel kommen raus, irgendwelche Popkultureferenzen oder komplett irgendwelche Witze. Der Humor ist gut, gefällt mir gut, ist aber nicht übertrieben, ist nicht total albern. Ja, würde ich auch so unterstreichen, auf jeden Fall. Es gibt natürlich ein paar alberne Charaktere, es gibt zum Beispiel diesen Wono, den manchen noch aus den Vorgängern könnten, das dieser Geschichtenerzähler, der hervorragend zu meinem Charakter passt, weil sie sich immer ein bisschen so gegenseitig hoch halten mit den fantastischen Geschichten, die sie erzählen wollen, der natürlich ein bisschen amüsant und witzig ist. Es gibt lustige Situationen, aber es gibt halt auch viele wirklich ernste Aspekte in diesem Spiel. Es ist auf jeden Fall ein Spiel, das auch sehr blutig ist. Es greift wirklich auch Themen auf, die manchmal etwas schwieriger sind wahrscheinlich für Leute. Es ist jetzt nicht komplett Bier ernst und brutal oder so, so ist nicht. Aber ich finde, die Mischung ist auf jeden Fall sehr gut gelungen. Es hat lustige Momente, es hat emotionale Momente, es hat düstere Momente, zumindest bislang den Teil, den wir schon gesehen haben. Ich kann mir vorstellen, dass die Story sogar noch deutlich düster wird im späteren Verlauf. Das will sich dann zeigen. Ja, hat Sascha schon alles gesagt, was man sagen kann. Ich finde auch, dass der Ton auf jeden Fall wie aus einem Guss wirkt. Es hat halt doch ein paar lustige Momente, die unabhängig von der Story passieren. Also, wenn du eben aufgrund der reaktiven Welt Dinge machst, die so nicht geplant waren oder wenn irgendwelche Kettenreaktionen ausgelöst werden, die halt einfach unfreiwillig komisch sind, dann ist es schon sehr amüsant. Was ich auch sehr gerne mag, ist, dass die Begleiter sich halt wieder so ein bisschen frotzeln, wenn sie in deiner Gruppe sind und umherlaufen. Da gibt es auch ein paar lustige, einfach Seitenhebe, die sie gegenseitig austeilen. Find ich alles sehr schön und stimmungsvoll

und unterhaltsam. Dann jetzt als Kontrast dazu eine bierernste Frage aus der Community. Nämlich, ob ihr schon was zum technischen Stand der Release-Version sagen könnt, ob es jetzt schon gut spielbar ist oder ob man noch ein paar Patches abwarten sollte. Dazu muss man sagen, ihr seid natürlich noch in dem Teil, auch wenn er stark verändert wurde, aber in dem Teil, der schon im Early Access spielbar war. Das heißt, wir wissen noch nicht, ob der Rest genauso poliert sein wird.

Das werden wir erst in ein paar Tagen wissen. Aber was ist bisher euer Eindruck?

Also mein Eindruck ist, dass es technisch sehr gut ist. Also ich hatte manchmal ein paar Frame-Raten-Einbrüche. Dazu muss ich sagen, ich bin mir nicht 100% sicher. Die sind meistens aufgetreten, wenn ich parallel auch zum Beispiel solche Spielszenen aufgenommen habe. Es kann sein, dass sie auch daher gekommen sind, dass es ein bisschen geruckelt hat. Ich glaube, einmal hatte ich auch Rucklerschwierigkeiten, als ich nichts aufgenommen habe. Aber meistens läuft es eigentlich flüssig und ohne größere Probleme. Ich glaube, auch ganz, ganz wenige Graphic-Bugs, die mal vorkommen können. Einmal hatte ich einen Moment, wo irgendwie Gail mit mir gesprochen hat

und sein Mund hat geleuchtet, was aber auch daran liegen kann, dass er ein Magier ist. Ich

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

kann es dir nicht sagen. Das sind die Erfahrungen, die ich bislang gemacht habe rein technisch. War das alles in Ordnung von meiner Warte aus? Das Einzige, was ich vielleicht ein bisschen störend finde, was manchmal nerven kann, ist, dass wenn ich in Runden kämpfen bin, kann es sein, dass wenn ein Gegner am Zug ist, der länger als notwendig einfach nur rumsteht und nichts macht und dann ich auf die Urkuk und warte, bevor er mir einen Hieb versetzt, das kann passieren. Aber ansonsten keine technischen Warnungen, die ich aussprechen müsste in irgendeiner Form. Zumindest im ersten Gebiet, wie du schon richtig meintest, dass es das Gebiet, das sie jetzt drei Jahre lang wirklich ohne Ende gepolished haben. Mal gucken, wie es in den späteren Gebieten ist. Ich meine mich sogar zu erinnern, dass es bei Original Sin 2 durchaus so war, dass die Nicht Early Access Gebiete manchmal etwas holpriger waren als das Allererste. Sascha, hast du irgendwelche positiven, wenigativen Erfahrungen gemacht, was die Technik angeht? Ich habe ein paar klitzekleine Bugs hier und da mal spreche ich mit irgendeiner Leiche, die plötzlich spontan im Gespräch wieder aufsteht. In den Close-Ups, in Dialogen sind die Animationen manchmal ein bisschen abgehackt. Da geht ein Gig über von einer Animationen, in die andere über einfach von einem Frame zum nächsten. Das ist aber so kleinkram, der kaum auffällt. Ich habe mit einer Gefährtin, mit Shadowheart habe ich ab und zu komischerweise fehlende Antworten, wo sie mir irgendwas erzählt und ich habe als einzige Antwortmöglichkeit Continue. Sie antwortet dann darauf und sagt, ach, findest du wirklich? Das hätte ich ja gar nicht gedacht und ich habe keine Ahnung, was ich gesagt habe. Das ist zwei, drei Mal vorgekommen in 30 Stunden. Performance ist okay. Ich spiele es tatsächlich auf einem Handheld PC und auf 60 FPS Ultra. Es kann sein, dass es hier und da ab und zu kleine Einbrüche gibt, wo ich aber auch ehrlich sagen musste, dass ich einfach nicht so der Spielertyp bin, der irgendwie total allergestoff reagiert. Ah, da sind auf einmal 58 FPS, das ist so wenig. Es hat voll geruckelt und es ist halt auch einfach kein First-Person-Shooter. Es ist nicht kompetitiv, sondern das Spielszeit rundenbasiert irgendwelche Schlachten gegen Goblins aus und wenn da plötzlich zwei Frames verschwinden und dann hört es wieder aufzuruckeln, dann ist es gut genug. Also für ein Spiel, das gerade rausgekommen ist, gerade in diesem Jahr, wo so viel Zeug rausgekommen ist, dass eben nicht spielbar war vom ersten Tag an oder nur mit irgendwelchen Upscalern. Das Spiel bisher in einem absolut fast tadellosen Zustand kann natürlich sein, dass jetzt in den nächsten Gebieten alles in sich zusammenfällt, weil das erste Gebiet wurde jetzt irgendwie 25 Mal überarbeitet und angepasst und verbessert und es hat ja niemand gesehen, was danach kommt bisher und da gab es eben kein Feedback und da müssen wir einfach darauf hoffen, dass Larian das auf einem ähnlichen Qualitätsniveau hinbekommen hat. Aber basierend auf den Spielen, die sie bisher herausgebracht haben, habe ich ja keine großen Sorgen. Ich meine, Original Sin hatte auch seine Marken hier und ja und hat ein paar Patches und was nicht, aber das war von Tag 1 an

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

spielbar. Da war nichts irgendwie so katastrophal kaputt oder verbackt oder was immer, von daher bin ich zuversichtlich und wenn nicht, dann wird halt entsprechend abgestraft im Test und war das auch.

Ich weiß, ich habe bei Original Sin 2 einmal in einem Kampf so viele Ölflecken verbreitet und in Brand gesetzt, dass die Explosion, die daraus folgte, das Spiel fast zum Absturz gebracht hat. Aber das sind dann Sachen, für die kann das Spiel wirklich nichts, wenn man es wirklich übertreibt. Es gab sogar irgendwelche Experimente mit 10.000 Kisten aufeinander stapeln. Wenn man dann die Engine so an ihre Grenzen bringt, dann wird es wahrscheinlich auch bei Baldur's Gate irgendwann mal eng, aber bislang, wie gesagt, gar kein Problem. Einwandfrei spielbar.

Wir werden uns das für jeden Fall weiter anschauen. Wenn es euch interessiert, eventuell wäre es auch

eine Option, noch mit unseren Leuten von Tag ein Talk dazu zu machen, sobald wir mehr gespielt haben, wenn es dazu noch mehr Spannendes zu erzielen gibt und wir daraus spannende Antworten vielleicht auch ziehen können, was so LXS-Modelle angeht, wir werden mal schauen. Ihr könnt gern diesen Wunsch äußern, in den Kommentaren zum Beispiel von diesem VOD. Dann werden wir uns das

mal anschauen, ob wir da vielleicht noch einen eigenen Talk zu machen, wenn wir mehr dazu sagen können.

Und derweil würde ich gern zu einer Frage springen, die wir zwar noch nicht beantworten können, aber ich kann sie umformulieren. Die Originalfrage aus der Community lautet, unterscheiden sich die Enden gravierend. Das können wir natürlich im Moment noch nicht sagen, weil wir noch kein Ende gesehen haben, aber vielleicht können wir schon beantworten, was euer Gefühl ist, wie sehr sich der Spielverlauf im Moment unterscheidet. Also wie viel Gewicht wirklich die Entscheidungen haben, die ihr trefft.

Das ist auch gar nicht so leicht zu sagen, weil wir ja auch ihr beide jetzt erst mal nur unseren einen Spielstand vorangetrieben haben. Wir hatten es schon ein bisschen ausgetauscht bei paar Situationen. Es gibt halt vor allem auch viele Unterschiede so im Kleinen, wie was Sascha von erzählt hat mit diesen Spinnen, wo er runtergefallen ist und sie dann überzeugt hat und dann auf die Goblins losgelassen hat. Das war bei mir halt komplett anders. Ich bin erst rein, hab dann heimlich alle Goblins ausgeschaltet, dann bemerkt, dass da noch Spinnen sind, hab die auch freigelassen, dann bemerkt, dass es noch einen gefangenen Goblin gibt, hab den freigelassen, dann haben die Spinnen angefangen, den Goblin zu fressen, da ich mir gedacht, ah, jetzt fressen sie den Goblin, hab ich die Spinnen doch noch platt gemacht, damit der Goblin in Frieden fliehen kann. Das war dann der Ablauf, den ich hatte. So Unterschiede gibt es natürlich Dutzende wahrscheinlich in dem Spiel. Allein die Herangehensweisen an Orte oder an Probleme können sich glaube ich wirklich extrem unterscheiden. Aber mein Gefühl sagt mir auf jeden Fall allein gemessen an den Antwortmöglichkeiten, die man hat, an den anderen Situationen, die sich ergeben könnten, an so Sachen wie das Charaktere sterben können und dann die Story trotzdem davon nicht beeinflusst wird, sondern weitergeht. Allein das zeigt ja, wie gut das Spiel darauf vorbereitet ist, wenn man verschiedene Routen geht. Ich denke nicht, dass es so sein wird, dass man sich irgendwie auf eine Art und Weise der Geschichte annähern kann, dass man einen komplett anderen Verlauf hat und dann anstatt nach dem ersten Gebiet sofort ins dritte Gebiet springt oder ganz woanders hin, so wird es wahrscheinlich nicht sein. Aber es gibt auf jeden

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

Fall in den Rahmen der Gesetzes sehr viele verschiedene Variationen. Ich glaube, es gibt ja sogar mehrere Methoden, um ins Underdog zu kommen. Ich glaube, hier Sascha hat schon deutlich mehr

Zeit, wahrscheinlich auch früher im Underdog verbracht, als ich, der da sehr spät hingegangen ist. Solche Sachen gibt es immer wieder. Sascha, hast du schon irgendwas erlebt, wo du das Gefühl hast, das könnte später noch größere Auswirkungen haben oder hatte vielleicht sogar schon welche in der Story? Ja, für mich sind das am allermeisten bisher ganz einfach die Kräfte durch die Parasiten, wo das Gefühl hast, wann immer du jemanden versuchst zu beherrschen oder seine Gedanken zu manipulieren, wo du immer das Gefühl hast, okay, je öfter du das machst, desto leichter fällt es dir und desto weniger denkst du darüber nach, wo du alle, ich habe das Gefühl, je nachdem wie man das aussitzt und spielt, dass es ein ganz dunkles Ende nehmen kann oder halt auch, dass man dann zu einer ganz, zu einer Art Grotteit aufsteigt

oder halt eben, was noch viel stärkeres, mächtigeres wird als ein Gedankenschänder, dass man das voll ausnutzt. Dann gibt es die, wie gesagt, die unterschiedlichen Figuren, die eben Interesse an dir haben und an deinem Schicksal, wo dir auch Möglichkeiten hast, vertraue ich jetzt der Person oder der anderen Figur, sag ich den Aldi König mal und ich mache mal eigenes Ding, ignoriere ich den Parasiten komplett, ob man damit schon auf 17.000 verschiedene

Enden kommt, weiß ich nicht, aber ansonsten, wie Fabiano schon sagt, ist einfach im Kleinen, gibt es immer wieder, es gibt so viele verschiedene Wege, die ans Ziel führen. Wie komme ich in die Anderdag, helfe ich jetzt den Droiden, die alles irgendwie ändern wollen, die ein bisschen böse drauf sind oder helfe ich den guten Droiden, die ihre Flüchtlinge beschützen, die eben bei ihnen eingewandert sind, weil sie vor den Goblins Angst haben, helfe ich den Goblins, verbünde ich mich mit denen, freundliche mich mit denen an oder mache ich alle platt. Es gibt immer wieder Situationen, wo du verschiedene Ansätze hast und wo du halt eben deine Figur ausleben kannst oder dich so verhalten kannst, wie du denkst, okay, das ist was mein Charakter machen kann, dann hast du die

durch die Gefährten, kommt ja auch jede Menge hinzu, wo du eben sagen kannst, okay, diesmal mache

ich den platt oder diesmal habe ich eine Beziehung mit der Figur oder ich spiele diesmal einfach selber als eine Origin Figur. Meine Freundin zum Beispiel hat ihren Solo-Durchlauf gestartet jetzt mit Kalach, weil das irgendwie ihre Lieblingsgefährtin ist und wollte einfach ihre Story mal aus einem anderen Blickwinkel sehen und dann hast du halt dann auch so ein bisschen ein leicht angepasstes Ende, weil du halt nicht mehr eine ganz so offene Figur bist, sondern es ist so ein bisschen vordefiniert und bestimmte Situationen fangen dann einfach anders an, weil normalerweise triffst du sie im Spiel, weil sie halt von jemandem gejagt wird und du kannst ihr dann helfen oder kannst dich dafür entscheiden, sie endgültig Platz machen und wenn du selber diese Figur bist, dann spielt das dann, dann läuft das alles ein bisschen anders ab. Also es sind, ich glaube nicht, dass man jetzt zwei komplett grundlegend andere Spieldurchläufer haben kann, einfach wegen der Einschränkung der Story. Am Ende gibt es ein bestimmtes Ziel, worauf es hinausläuft

und davon gibt es dann unterschiedliche Variationen oder Möglichkeiten, wie es gut oder schlecht

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

ausgehen

kann. Aber innerhalb dieser Einschränkung hast du wahnsinnig viel Freiheit. Also ich kann mir unmöglich vorstellen, in dem Rahmen eines Computerspiels da noch viel mehr zu gewähren, als schon drin ist. Es sei denn, du gehst halt voll auf Sandbox und hast gar keine Story mehr, außer dem, was du dir im Kopf ausdenkst. Also für ein Spiel mit einer vorgegebenen Story, ich kann mir schwer vorstellen, wie noch mehr Möglichkeiten und Freiheiten machbar werden. Ich meine, man muss dazu natürlich auch immer sagen, diese 17.000 Enden, die werden jetzt immer so gerne um sich geworfen als Begriff. Aber natürlich kommen die daher, dass es basierend auf den X-Hauptenden irgendwie noch diverse Variationen geben wird, nämlich mal an für Nebencharaktere. Man kennt das klassische aus Rollenspielen, dass hinterher dann noch aufgezählt wird, was aus wem geworden ist, wer noch lebt, wer jetzt irgendwie was macht. Ich habe Person Y irgendwann mal Geld gegeben, damit sie die Stadt verlässt. Also hat sie jetzt NPCX geheiratet und das habe ich jetzt irgendwie auch noch rausgefunden. Trotzdem ist 17.000 echt eine Hausnummer. Also selbst, wenn man davon ausgeht, ist 17.000 schon eine Zahl. Deswegen wird sie ja so oft genannt. Ich bin wirklich, wirklich gespannt, wo das hinführt. Sascha, du hast gerade schon das richtige Stichwort gegeben, nämlich Beziehungen und Romanzen. Danach wird natürlich gefragt in unserer Community. Ich habe gerade vorhin noch gelesen, dass ein Entwickler jetzt gesagt hat, dass diese legendäre Beerenromance nur die Spitze des Eisberg sei, was die romantischen Optionen angeht. Ich weiß nicht, wie groß eure Erfahrung da bisher ist oder ob ihr es langsam angehen lasst. Also ich hatte schon Möglichkeiten zu verschiedensten Beziehungen. Ich tue mich da noch ein bisschen schwer, weil ich mich da noch ein bisschen rantaste. Ich hatte dann einen netten, geselligen Abend. Das fand ich ein bisschen absurd mit einem Charakter, mit einem Schattenherz. Ich habe einen geselligen Abend verbracht. Und jetzt geht es mir fast schon ein bisschen zu schnell, muss ich sagen, weil es halt wirklich nur war. Wir haben halt ein bisschen zusammengesessen und was getrunken. Und jetzt, jedes Mal, wenn ich sie anspreche, ist sie einfach komplett eingenommen von mir und sagt zu Sachen wie, ah, du gibst mir zum ersten Mal das Gefühl, Schmetterlinge im Bauch zu haben. Entspann dich mal. Wir haben nur eine Flasche Wein zusammen getrunken. Es ist nichts anderes passiert. Das fand ich noch ein bisschen kurios. Also ich glaube, das Spiel geht manchmal ein bisschen überbohrt mit, wie es seine Beziehungen umsetzt. Irgendwas im Rahmen von Bärenliebe habe ich noch nicht erlebt. Ich habe Ogarliebe erlebt, aber nicht mit mir selbst, sondern mit einem NPC. Da wurde ich Zeuge von. Aber sonst bin ich eher noch am Anfang ein bisschen, war eher überrascht, wie begeistert Shadow Horde oder Schattenherz jetzt schon von dem Gedanken ist, offenbar eine Beziehung mit mir zu haben wohl, also mit Lerner Löwentreu. Vor allem sei das Lerner Löwentreu. Es überrascht mich nicht wirklich, es ist Lerner Löwentreu. Wer einmal mit Lerner Löwentreu Wein getrunken hat, der möchte natürlich auch mehr. Das ist halt einfach der Fluch des Helden. Ja, das war bis jetzt meine einzige romantische Erfahrung, die ich in Baldur's Gate 3 gemacht habe. Sasha, geht es dir auch zu schnell?

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

Liegen dir die Damen auch zu Füßen? Du hast es vorhin schon erwähnt eigentlich. Das ist eine Tamegib, die großen Gefallen an dir gefunden hat. Hi, ganz kurze Spoilerwarnung. Wenn ihr wirklich überhaupt gar nichts darüber wissen wollt, wie gewisse romantische Begegnungen in Ballowsgate 3 ablaufen können und ihr darauf verzichten könnt, dass Sasha euch wirklich ausgesprochen unterhaltsam davon erzählt, dann springt jetzt am besten genau 7 Minuten und 5 Sekunden

nach vorne, um ganz sicher zu gehen. Ja, wir hatten zusammen 3 intime Momente im Spiel jetzt. Ja, einer gut, einer schlecht und einer hässlich. Den Moment mit Shadowheart hatte ich auch, den fand ich sehr ungeschickt, ehrlich gesagt, weil sie fängt halt auch so an mit ihren Dialogen, wo du immer nachbohren musst und sie sagen, nee, ich will nicht über mich reden und das geht dich nichts an und im Grunde will ich einfach nur den Wurm loswerden und dann geben wir wieder unsere Wege und irgendwann, wenn du immer wieder nachhackst, irgendwann sagst du, ja, okay, ich kann nicht schwimmen und ich mag Blumen und dann kannst du irgendwie sagen, ja, okay,

ich find's schön, dass du wenigstens endlich mal dich ein bisschen öffnest und dann sagst du eher, komm, lass doch mal irgendwas zusammen machen und dann gehst du da eben dein Wein trinken und dann hast du plötzlich Optionen, sie irgendwie zu küssen oder ihr zu sagen, wie schön sie ist und wo ich dann gesagt hab, es ist ja schon halb fünf und ich muss morgen früh ins Büro und ich möchte gerne den Verkehr vermeiden und bin dann gegangen und seit diesem Moment jedes Mal, wenn ich sie in der Gruppe hab, kommt die halt immer an, du weißt du noch letzte Nacht, wie schön das war und so, ja, wo ich auf der einen Seite, ich mag die nicht, ich will nicht mit ihr irgendwie, ja, und du kriegst dann diese Option, ja, ich hätte dich sogar geküsst, aber ich hab mich nicht getraut und auf der anderen Seite würde ich auch nicht sagen, du, sei mir nicht böse, aber nee, das geht einfach nicht, ja, ich schieb es dann immer auf die lange Bank und hoffte, dass sie sich irgendwann vergisst, ich weiß nicht, irgendwann muss ich mir einen Pilz ausdenken und ich juckt ganz schrecklich und keine Ahnung, also das fand ich wirklich, das ist schwach bisher, war nicht so, das ist nicht überzeugend, das ging zu schnell von ich will nicht mit dir reden so, hey komm, lass so mal ein bisschen rummachen, was mir sehr gut gefallen hat, ist die Lesel, die ist ja erst mal unfreundlich, die ist so erfreulich wie ein Tabasco-Einlauf, ja, ich spiele diesen Dragonborn und die guckt mich an, die sagt, pass auf, deine Schuppen sind scheiße, du bist dumm wie ein Brett, du bist ein Schwächling, dein Mutter kann nicht kochen und ein bisschen Limoflaschen,

keine Ahnung und irgendwann, wenn du dann genug Monster platt machst und Piche eingeschichert hast, sagt sie, okay, pass auf, du bist immer noch doof, aber du bist ja irgendwie ziemlich geiles Stück Fleisch und demnächst, vielleicht heute, vielleicht morgen, mach dich einfach drauf gefasst, wenn du schlafen gehst, ich komm bei dir vorbei und hol mir was ich will, ja, das ist schon so, okay, cool, ja und irgendwann nachts stand sie dann halt tatsächlich vor mir, du pass auf, jetzt geht's ab und ja, werde ich einfach nicht dagegen, dann, dann, dann, ich zeig dir schon, wie es läuft und dann hab ich dann als Antwortmöglichkeit nur, pass auf, ich zeig dir jetzt, wie es läuft

und falls du danach noch Puste hast, dann mach mir worauf du Lust hast und dann kriegst du da irgendwie sechs Stunden Real Life Motion Capturing Kamazutra, nein, so schlimm ist es nicht, aber du kriegst dann halt dann so so eine Sequenz und irgendwie so, so die Erzählerin sagt dir dann,

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

dass sie jeder einzelne Knochen im Leib betut und du hast einen sehr anstrengenden Tag vor dir, das war schon interessant, ja, das fand ich auch cool gemacht, weil sie ist halt einfach so eine, so eine starkköpfige Kriegerin durch und durch, das ist null Romantik, null irgendwie Gefühle oder was ist es, als es pragmatisch ist, okay, du bist ein taffer Hau drauf und ich bin schlecht genaunt und komm, lass uns einfach mal austoben und es tut uns allen gut und ja, es ist halt so, das komplette Gegenteil zu klassischen Rollenspielbeziehungen, wo es normalerweise halt so abläuft,

dass du jemandem NPC so lange Geschenke überreist, bis er sich endlich flachlegen lässt, so hart, es klingt so, laufen leider Gottes Beziehungen normalerweise ab in Rollenspielen und dann hatten wir einen intimen Moment, der war einfach nur so creepy, da haben wir dann erst mal

halbe Stunde aufgehört und haben es ganz gelassen und zwar es kam halt irgendwie, es ist halt dieser

Astarion, ja, das ist das am schlechtesten gehütete Geheimnis in einem Spiel ever, das hat Larian schon selbst vor Jahren gespoilert, es ist ja anscheinend ein Vampir, ja, also du siehst ihn und er hatte diese roten Augen, spitze Zehntchen, hatte die weltgrößte Bissnabe irgendwie am Hals und trotzdem behandelt das Spiel dann mehrere Stunden später so, als wäre das die absolute Enthüllung überhaupt, ja, von wegen, ja, was du bist, weil du findest halt so ein ausgesaugtes Wildschwein und irgendwann versuchte dich nachts anzuknappen und war es nicht alles und dann hatte halt angefangen komplett meine Freundin zu belästigen, so geht nicht mehr, so von wegen, kann ich nicht mal so wenigstens so ein bisschen die Zehen reinstecken, die Spitze und ich auch nur ganz kurz und tut auch nicht weh und ich verspreche hier, ich war treibs auch nicht und

so und ich komme halt nicht damit klar, sie hat sie dann irgendwann rumgekriegt, sagt meine Freundin

okay, wenn es denn sein muss und dann okay, mach sie gemütlich und erlegt sich dann halt auf sie drauf und beißt rein und du merkst und die Erzählerin teilt ihr dann ganz schnell mit, dass alles gar nicht so freundlich und zärtlich abläuft, wie er es versprochen hat und er lässt halt nicht locker und wird halt immer gieriger und das wird dann auch sehr unangenehm beschrieben, dass du halt eben es ist kein schönes Erlebnis und dann bekommst du ein Skillcheck, du kannst versuchen ihn abzuwerfen, das hat sie versucht und er ist gescheitert und er lässt immer noch nicht locker und die Erzählerin beschreibt einfach, dass er halt dich komplett da anfängt auszusaugen, er lässt nicht locker, er hält dich fest, du bist ihm ausgeliefert, du bist hilflos und du kannst dann noch mal versuchen dagegen anzuwerfen und der difficulty check ist dann so hoch, das praktisch keine Chance mehr und er hat sie dann gekillt, das heißt er hat die dann so lange ausgesaugt, bis sie tot war, das heißt er hat sie komplett ausgenutzt, belogen und ich hab sie dann wieder belebt und sie hat ihn dann konfrontiert und er meint halt, mein Gott war halt ein bisschen zu viel, aber jetzt weißt du es wenigstens und das passiert auch nie mehr wieder und tut mir leid und so, aber da halt wirklich absolut keine Reue, keine richtige Entschuldigung, kein gar nichts, wo dann erst mal volles Pfund was aufs Maul gekriegt hat und da war für mich auch der Punkt, da ich wirklich gesagt habe, okay, pass auf, ich ziehe jetzt irgendwie den Flock aus dem Zelt und baue den Vampir ein und Schluss ist, das war schon richtig hart, auch die Art, wie es umschrieben war einfach, weil du halt in dem Moment komplett hilflos bist und er lässt

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

nicht los, er lässt sich nicht gehen und er zieht es komplett durch bis du stirbst und das ist halt was, wow, also es ist, ich mein, ja, das Symbolik mit dem Holzhammer, aber das blieb erst mal eine Weile hängen, das geht dann auch nicht aus dem Kopf, es ist also auch eine Möglichkeit intime Momente zu schreiben in einem Spiel, was ich so in der Art auch noch nirgends anders erlebt hab, also die haben sehr, sehr unterschiedliche Möglichkeiten, wie solche Beziehungen ausgehen mit den Gefährten schon im ersten Kapitel, ich bin gespannt wie das weitergeht. Ja, ich auch, ich auch, ich würde ja eigentlich sagen, dass mir keine Romance mehr zu schnell gehen kann, seit ich Dragon Age Origins gespielt habe mit diesem Festtagsgeschenke DLC, der merkwürdigste DLC in der Geschichte der Rollenspiele ist, weil es einfach nur eine Reihe von Items ist, die du deinen Begleitern geben kannst, die jeweils 50 Prozent auf die Beziehung drauf schlagen oder von ihr abziehen, also ein Geschenk, das ihr lieben oder hassen, das ist eigentlich ganz witzig, ich verstehe nur den mechanischen Zweck nicht, weil ich habe das damals einfach in dieser Komplett-Edition gekauft und zum ersten Mal damit gespielt und habe diese Geschenke verteilt und plötzlich war Alistar wirklich am ersten Abend komplett verliebt in mich und hat all seine Cutscenes innerhalb von fünf Minuten rausgeballert und ich stand die ganze Zeit mit ihm irgendwie im Turm der Magier, während er mir gesagt hat, dass er mich liebt und dass er noch nie so jemanden erlebt hat und dass er noch nie so was gefühlt hat und dann hat er eine Rose aus seinem Hintern gezogen und ich habe gesagt, ich habe Alistar was, so die Rose her, wir sind hier im Turm der Magier, um uns herum liegen Leichen, es ist wirklich nicht der Moment, um mir zu sagen, dass du mich liebst, also seitdem kann mir eigentlich keine Romance mehr zu schnell gehen, dachte ich bis zu eurer Erzählung, schauen wir mal. Ich möchte gerne zum Abschluss noch eine Sache von euch wissen, bevor wir uns verabschieden aus diesem wunderschönen Stream und euch alle entlassen zum Baldur's Gate spielen, wenn ihr Lust habt, nämlich was jetzt noch eure größten Fragezeichen sind, also was sind jetzt die Sachen, die ihr noch rausfinden möchtet und müsst, bevor ihr eine finale Wertung geben könnt. Sascha. Ich muss vor allem sehen, wie die nächsten Gebiete aussehen in Hinsicht auf Umfang, Qualität, Bugs, Story, es ist halt wie gesagt der erste, das erste Kapitel hat den maximalen Feinschliff, das ist seit drei Jahren das Aushängeschild für das Spiel und hat irgendwie 95% positive Wertungen, was kommt danach, was kommt danach, vor allem ist, ich glaube nicht, dass Larry an dieser Art Studio ist, aber es gibt ja durchaus Spiele, wo du halt merkst, okay, das erste Teil des Spiels ist so riesig, du brauchst so viel Zeit, um das alles durchzuspielen, bis sein können sie noch jede Menge Patches und Updates raushauen und Fehler beheben, bevor sie jemand findet. Das ist zum Beispiel so was, das macht auch Catgames sehr gerne, bei Pathfinder, die Spiele kommen immer raus, da ist der Anfang ist gerade so spielbar und wenn du zu schnell bist, geht alles kaputt oder halt einfach warten muss, bis die Updates kommen. Ich glaube nicht dran, dass das bei Baldur's Gate 3 wirklich ein Problem wird, aber ich muss es natürlich sehen, bevor ich es fair bewerten kann und die andere Sache ist einfach die, dass ich überhaupt nicht absehen kann, wie sich die Story entwickelt und bleibt das Ganze interessant. Ich meine,

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

was haben Sie gesagt, 174 Stunden bewegte Bilder, Cutscene, Blablub, um die 200 Stunden Spielzeit,

wenn du in einem Durchlauf alles mitnehmen willst, macht das so lange Spaß, bis jetzt bin ich total begeistert, das ist alles super, aber sind wir mal ehrlich, auch bei wirklich genialen Spielen, egal ob Witcher oder Divinity, was irgendwann sagt, ich habe es jetzt irgendwie in einer Woche 70 Stunden oder mehr gespielt, ich habe jetzt erstmal zu viel, ich brauche jetzt erstmal was anderes, wo ich mich frage, können Sie dieses Tempo einfach halten? Bleibt es so gut, wie es ist, wird es vielleicht sogar noch besser, sieht es nicht mehr oder sage ich irgendwann, okay, ich weiß jetzt ungefähr, wie das Spiel abläuft und wie es funktioniert und wie die Kämpfe ablaufen und die Mechaniken und der Zauber ist so ein bisschen verflogen, die Honeymoon Face ist vorbei, jetzt sehe ich das Spiel für das, was es ist, habe ich wirklich das Durchhaltevermögen für die nächsten 150 Stunden oder muss ich mich jetzt durchquälen, damit ich die Wertung abgeben kann, das wird spannend, weil es ist ein riesen Vieh und wie viel davon fühlt sich gut an und wertig oder fangen Sie später an mit irgendwelchen Füllerquests, wo es dann halt ist, keine Ahnung, sammeln irgendwelche Handtaschen und bringen Wildschweine um, ist auch nichts womit, was ich ernsthaft erwarte,

aber keine Ahnung, kommt dann viel Backtracking oder es gibt Möglichkeiten, Sachen zu strecken und in die Länge zu ziehen, machen Sie davon irgendwas oder bleibt es halt durchgehend gut fühlt sich wirklich jede Quest, jedes Abenteuer, wertig an, ist es meine Zeit wert oder wird einfach gnadenlos geschreckt, damit man sagen kann, pass auf, du kriegst hier 100 Stunden Spielzeit,

weil das allein sagt ja nicht viel aus, dieses Spielzeit ist idealerweise auch gut, das kann ich noch nicht absehen, ich bin sehr optimistisch, aber ja, nachsehen ist immer besser als raten. Richtig, Bobiano, was sind noch deine größten Fragezeichen?

Ja, also höchstens auch ergänzt zu dem, was Sascha schon gesagt hat, weil das alles die richtigen Punkte sind, wie lange hält sich das auf diesem Niveau, kann man das durch das ganze Spiel ziehen, bleibt die Story interessant, wird die Story noch spannender, sind die ganzen Enden vor allem auch befriedigend, also man hat es hier schon hundertmal gesehen, Rollenspiele, die dann an ihrem Ende zerbrochen sind, das soll hier bitte nicht passieren, wie sieht das Ganze aus, wird es noch irgendwie komplexer, als ihn gut tut, wie lange motiviert der Charakterfortschritt, also kann es wirklich sein, dass diese etwas zähre Dungeons & Dragons 5. Editionsfortschritt irgendwann in einem Videospielrahmen für Frustration sorgt, weil man nicht richtig vorankommt, weil es sich alles ein bisschen zäh anfühlt oder bleibt das motivierend die ganze Zeit über durch, das sind die Sachen, die die Fragen, die ich mich noch stelle, ich stelle mir noch viele Fragen zu begleiten, begleiten die noch kommen, es sind noch andere Begleiter eigentlich angekündigt, werden die auf dieselbe Art und Weise

umgesetzt, wie sie es bislang gemacht haben bei den Origin Charakteren oder sind die dann eher so eine Anhang, mit dem man klar kommen muss, das ist eine Frage, die ich mir auf jeden Fall noch die ganze Zeit stelle, weil das finde ich durchaus auch sein kann, weil da sind auch Charaktere dabei, die Leute aus den, die die Vorgänge gespielt haben, wahrscheinlich ins Herz geschlossen haben und es

sehr schade wäre, wenn diese Begleiter dann etwas weniger ausführlich umgesetzt wären,

[Transcript] GameStar Podcast / Baldur's Gate 3 ist schon in den ersten Minuten eine Offenbarung

als das der Fall ist bei Schattenherz und Co. Das ist nur eine wichtige Frage, die mich beschäftigen wird, ja, wo ich sehr gespannt bin, was da alles auf mich zukommt, was gibt es noch für Zauber, was für Konsequenzen hält am Ende der Leim das ganze Spiel zusammen oder zerpröseln die Mauer irgendwann?

Ja, sehr schön, ihr Lieben, das Fazit ist trotzdem, dass Baldur's Gate bisher seinem Hype gerecht wird, sofern man einem Hype gerecht werden kann, weil Hype ja eigentlich immer mit einer gewissen

übersteigerten Erwartung einhergeht, aber bisher wird es zumindest euren hohen Erwartungen gerecht

und ihr könnt es gar nicht erwarten, jetzt weiterzuspielen. Deswegen vielen Dank Sascha und Fabiano,

dass ihr euch losgeeeist habt, für kurze Zeit Baldur's Gate habt liegen lassen, damit wir darüber sprechen können und jetzt entlass ich euch gleich wieder und ihr könnt direkt weiterspielen oder schlafen Sascha, ich weiß nicht, wie das aussieht. Beides, ich kann mein Rechen ja ins Bett mitnehmen,

da geht das. Perfekt. Ich träume hier auch mittlerweile von Baldur's Gate. Ja, perfekt, dann macht ihr irgendwie beides. Ich danke euch sehr für diese illustre Runde und für diese wirklich würdige Begrüßung von Baldur's Gate 3 an seinem feierlichen Release-Tag. Danke euch da draußen, dass ihr entweder live zugeschaut habt oder hinterher als VOD zugeschaut habt auf unserem YouTube-Kanal GameStarTalk oder dass ihr uns einfach als Podcast konsumiert habt. Und vor allem auch vielen Dank für eure schönen, spannenden Fragen, die ihr im Chat gestellt habt. Ihr könnt wie gesagt Saschas Ersteindruck aktuell lesen auf GameStar.de und der wird regelmäßig Updates erhalten oder zumindest ein großes Update erhalten, wenn es die finale Wertung gibt. Und eine letzte Empfehlung möchte ich auf diesem Wege noch aussprechen, nämlich wenn

ihr jetzt endlich wissen wollt, was es eigentlich mit den Abenteuern von Leander Löwentreu auf sich hat und warum alle diesen Charakter so feiern und warum sie alle Leander Löwentreu Robanesen wollen, dann schaut sehr, sehr gern mal bei unserem hauseigenen Pen & Paper, bei unserer kleinen Kampagne

vorbei, die wir gemacht haben mit Natascha als Spielleitung, mit Fabiano als Leander Löwentreu, auch mit Micha mit Lenny mit Sophia mit dem guten Jochen, den Micha neulich für sehentlich Rochen

genannt hat und mit mir als Winifred Nicolnase. Wenn ihr darauf Lust habt, dann findet ihr das ganze

inklusive Viel Spielspannung und Erotik auf unserem YouTube-Kanal GameStarTalk als Playlist. Also wir würden uns sehr freuen, wenn ihr reinschauen wollt, wenn ihr jetzt gerade mit ihr in die Fieber seid.

Aber ansonsten entlasse ich euch natürlich alle und auch mich zum Baldur's Gate 3 spielen und sage vielen Dank, dass ihr die Zeit mit uns verbracht habt. Bis bald. Macht's gut. Ciao.

Null, gente, zero, nisch, nada, gar nichts. Wie gar nichts. Na privat verkaufen bei eBay ist ab sofort kostenlos.

Lass es los, kostenlos, bei eBay.de oder in der eBay-App. eBay, das seid ihr.

Einfach immer ein Genuss.