

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

Die Welt ist im Wandel. Ich sehe es auf YouTube, ich spüre es auf Steam, ich rieche es auf Twitch. Denn endlich gibt es mal wieder ein Spiel, das wir alle gemeinsam feiern. Das gefühlt alle spielen und sich gegenseitig erzählen, was sie jetzt gerade wieder erlebt haben, zum Beispiel wie ich gestern Abend die Sache mit dem Halbling unter leeren Knolle, wo ich, egal, hier vor allem wieder schweifen ab, Baldur's Gate 3 hat nicht nur Steam, YouTube und Twitch im Sturm erobert und das als klassisches Party-Rollenspiel, wow, es hat auch unsere Herzen bei GameStar erobert. Die Redaktionswinde flüstern hier sogar von einer Rekordwertung, die steht noch nicht final fest und es kann auch noch sein, dass wir Baldur's Gate 3 und ein paar Punkte abwerten müssen wegen Bugs. Nichtsdestotrotz wollen wir diese Gelegenheit nutzen, um drüber zu sprechen, warum wir in Erwägung ziehen, diesem Spiel, und ich traue mich fast gerade, das auszusprechen, diesem Spiel 95 Punkte zu geben. 95 Punkte. Über solche Wertungsregionen darf man nicht mal nachdenken, das ist ein Gesetz ohne unseren Gedankenschinder und Chefredakteur Heiko. Herzlich willkommen. Hallo Micha. Gedankenschinder war jetzt natürlich fies von mir, wir wissen allen Wahrheit, bist du ein Paladin, Idle und Rechtschaffen? Ja, dazu kommen wir noch wie gut das funktioniert. Ja, und Eidbrecher erzählt man sich. Nein. Aber das ist eine Geschichte für später. Zugeschaltet aus dem fernen, fast vergessenen Fantasy-Königreich namens Groß Britannien ist uns natürlich wieder unser Haupttester Sascha. Hallo. Hey. Wohl an, liebe Gleiter sind versammelt, doch bevor wir ins Abenteuer ziehen, habe ich noch Informationen für euch über einen magischen Schutzschild. Werbung. Euer Charakter in Baldur's Gate 3 wurde von einem Gedankenschinder infiziert, der nun all eure Geheimnisse kennt. Das ist ganz schön unangenehm, oder? Da wäre ein Schutzschild gut gewesen, der euch in euren Datenschatz vor unerlaubten Einblicken schützt und diesen Schild gibt es auch, zumindest in der echten Welt. NordVPN ist euer treuer Gefährte bei Reisen durch die vergessenen Reiche des Internets. Mit magischen Runen verschlüsselt es eure Verbindung und schreibt auch keine Traffic-Logs-Nieder. Die Verbindung ist so einfach wie als Draw-Feenfeuer zu kasten. Ihr braucht nur einen Klick oder verbindet euch automatisch auf Wunsch mit zwei VPN-Servern gleichzeitig. Versammelt jetzt eure Gruppe und reist nach nordvpn.com-gspotcast um euch das zwei-Jahres-Paket inklusive vier Monaten gratis und 30 Tagen Gold zurück garantiert zu sichern. Den Link findet ihr natürlich auch in den Show-Notes. Ich wünsche euch legendäre Internet-Abenteuer, bei denen euch nicht mal die vielen Augen eines Betrachters erspälen werden. Ja, für alle, die uns jetzt als Video sehen, ihr seht Sascha leider nicht, weil er keine Web-Tam hat, aber dafür ein Bild seines Dragonborn-Hauptcharakters, seines schuppigen Hauptcharakters. Und auch wenn ihr Sascha nicht seht, ihr könnt ihn euch vorstellen, sozusagen als großen, sprechenden Augenring. Denn Sascha, du hast jetzt fast zwei Wochen lang Baldur's Gate 3 gespielt und natürlich auch für uns drüber geschrieben und Test-Updates geliefert. Wie geht es dir denn inzwischen? Wie viel Müdigkeit steckt in dir? Und ich meine jetzt gar nicht so sehr körperliche Müdigkeit, weil ich habe gehört, du hast eine Nacht durchgeschlafen, gerade was sehr gut ist, sondern wie viel spielerische Ermüdungserscheinungen zeigt es für dich denn jetzt nach über 80 Stunden? Das ist tatsächlich völlig bekloppt. Ich habe ja am Anfang, als sie mich

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

gefragt hat, hey, hast du Bock, das zu testen, dachte ich mir, was machst du denn jetzt? Das Teil hat ja irre viel Content. Es wurde ja gemunkelt, irgendwas über 200 Stunden, das Ganze lang ist es dann doch nicht, aber es ist ein ziemlicher Brocken und ich hatte einfach Angst. Was passiert denn, wenn nach 20, 30 Stunden, wenn ich einfach sage, wow, eben wird es mir zu viel, ich weiß jetzt einigermaßen, wie das Spiel funktioniert, ich habe mich dran satt gesehen und ich muss jetzt nochmal irgendwie 100 Stunden reinbuttern, damit ich den Test schreiben kann. Ich habe da tatsächlich

eine Weile gezögert und hatte da einfach Schiss, weil es gibt ja z.B. Parfinder Rath of the Righteous, das ist auch ein super Spiel, aber da hatte ich eben, das musste ich zum Glück nicht testen, so gut mir das gefallen hat. Nach den ersten 30, 40 Stunden habe ich erst mal ein paar Tage Pause gemacht, weil es ist sehr viel und irgendwann lässt du das ein bisschen sacken und du sagst, okay, jetzt brauche ich mal ein bisschen Abwechslung, auch was anderes und das habe ich bei Baldur's Gate

rein, tatsächlich, ich überhaupt nicht. Ja, also wir spielen das Tag und Nacht, wir spielen das unterwegs, wir spielen zum Park, wir spielen zum Auto, wir spielen zum Bett und jetzt, wo es langsam aufs Ende zugeht, das einzige, woran ich pausenlos denken kann, ist, welche Gruppenzusstellung

ich für den nächsten Durchlauf will, den dann auch wieder 100 oder mehr Stunden in Anspruch nimmt und das ist halt was, das habe ich so noch nie erlebt. Okay, also es hat natürlich mannigfaltige Gründe, über die wir jetzt den ganzen Arm reden werden, aber kannst du ein bisschen den Finger drauflegen, woran das liegt, was Baldur's Gate 3 konkret so viel besser macht und so viel frischer hält als bei anderen Spielen? Das ist jetzt so ein bisschen abgenudelt, aber ich habe tatsächlich das Gefühl, dass das Spiel meine Zeit respektiert. Ich hasse diesen Spruch, weil er so ausgenutzt ist, abgenutzt ist, aber selbst, ja, ich meine, in den, in den neuen Bioware Spielen, zum Beispiel, sei es Mass Effect, Andromeda oder Dragon Age Inquisition, ich raste einfach aus, wenn mir das Spiel erzählt, ich soll irgendwie 2011 Wurzeln flücken oder irgendwie 20 Banditen platt machen, es macht einfach keinen Spaß. Du hast so viele moderne Spiele im Moment, wo du eine richtig gute Hauptstory hast und die spielst irgendwie für eine halbe Stunde und dann ist einfach erst mal nur Padding, einfach nur Filmmaterial, sonst nichts. Da heißt es dann, okay, pass auf, du musst jetzt erst mal irgendwie fünf Level-Ups holen, bevor die Story weitergeht, oder du bist halt nicht stark genug, nicht gut genug ausgerüstet, mach irgendeinen belanglosen Scheiß, der einfach nur dazu existiert, damit der Publisher sagen kann, hey, das Spiel hat mindestens 40 Stunden Spielzeit, da habe ich einfach keinen Bock mehr drauf. Und in Baldur's Gate hast du immer das Gefühl, alles, was du machst hat irgendeinen Sinn, ist interessant, ist spannend, nimmt dich ernst. Und es gibt eigentlich in dem Sinne keine Nebenmissionen, keine Nebenquests, wo du sagst, okay, das ist eigentlich total, lebensächlich, total unwichtig. Du hast immer diesen Bezug trotzdem zur Hauptstory, ja, du wirst das jetzt wirklich kein Spoiler, das ist ganz im ersten Akt, wo du zum Beispiel den Truiden helfen kannst oder du kannst gegen die Goblins kämpfen. Und das ist nie einfach nur so, okay, wir haben diese Parasiten im Kopf, aber ist ja egal, noch leben wir, lass doch einfach mal, just so fun, irgendwelche Goblins platz machen, nein, du hast dann bei den Goblins jemanden, der kann dir womöglich helfen mit deinem Problem, kann den Parasiten vielleicht loswerden, genau wie bei den Truiden. Überall, wo du hingehst, es hängt irgendwo mit deiner Hauptquest zusammen, du hast, es hat einen

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

tieferen Sinn, du hast immer das Gefühl, okay, das ist wichtig, das kann mir weiterhelfen. Ich mache es nicht einfach nur so, weil einfach um Zeit zu schinden, sondern es hat einen Zweck. Und in dem Moment habe ich viel mehr Lust, das zu spielen und habe nicht das Gefühl, ich werde irgendwie hingehalten, werde bei der Stange gehalten. Und dann hast du halt diese unterschiedlichen

Möglichkeiten, wie der Kram ausgeht, wie du es angehen kannst. Unterschiedliche Lösungswege, ich unterhalte mich ja mit unserem Forum und wir haben unendlich viele Spieler momentan, die sind genauso heiß auf das Teil wie ich. Wir reden dann immer, wie hast du den Boss bekämpft oder wie hast du dieses Rätsel gelöst? Und es gibt so wahnsinnig viele unterschiedliche Ansätze und Lösungswege, dass du hast direkt Lust, dasselbe Spiel nochmal wieder zu spielen und dann komplett anders zu lösen, einfach um zu sehen, was passiert oder wie bestimmte Charaktere darauf reagieren. Es macht einfach Lust auf mehr, mit allem, was du machst. Es fühlt sich alles wertig an, alles hat Sinn. Ja, kann ich sehr gut nachvollziehen, insbesondere weil Heiko und ich, wir sehen uns auch nicht mehr so oft seitdem wir viel im Homeoffice arbeiten, aber gerade jetzt vorhin zusammengetroffen sind hier vor dem Livestream und auch wieder angefangen haben, uns Geschichten zu erzählen. Heiko, wie geht es dir? Du bist noch nicht ganz so weit wie Sascha. Nein. Du hast jetzt so 30 Stunden, glaube ich, drin oder was? Nee, 40, knapp 40. Also auch schon ein gutes Stück. Das Erstaunliche bei mir ist das vielleicht ähnlich wie bei Sascha. Bei mir ist es ja so, es klingt jetzt total unromantisch, aber ich habe halt ein Bürojob in erster Linie.

Also ich sitze den ganzen Tag am PC, ich telefoniere viel, ich schreibe sehr viele Mails, 9 Stunden, 10 Stunden. Wie ein guter Paladin. Und das letzte, was ich dann eigentlich abends möchte,

ist, mich wieder an den PC zu setzen. Ich habe wirklich dann, ich mag, ich kann dann nicht mehr. Also

eigentlich, ich setze mich dann aufs Sofa, da spiele ich dann vielleicht auch nochmal was oder so, oder schaue Fußball oder hör Musik oder so, aber nicht am, ich möchte nicht mal in meinem ArbeitsPC ran. Das ist mir bei Baldur's Gate so egal. Und um vielleicht diesen Punkt von Sascha zu verdeutlichen, mit diesem Respektiert, meine Zeit. Ich glaube, das Erstaunliche bei Baldur's Gate 3 ist nicht nur den Respekt für die Zeit, sondern die Liebe, dieses Spiels für die kleinen Dinge. Das ist für mich so ein bisschen die Essenz und das Geheimnis und eigentlich auch die große Leistung dieses Spiels. Und das, warum es eben auch gerade derart übergreifend Menschen begeistert,

auch unabhängig von ihren Vorlieben, ob sie ihn die mögen, ob sie die Vorgänger kennen, ob sie nun Livestreamer sind oder ja, halt so ein alter Redakteur, sagt wie ich, der die Vorgänger schon durchgespielt hat. Das spielt alles keine Rolle, weil es normalerweise in Spielen so ist.

Und das gilt eigentlich für alle Spiele oder für fast alle Spiele, ist das, das ist auch das, was Sascha meinte mit dem Padding, dass du einen bestimmten Prozentsatz des Spiels, der ist ausgefeilt,

der ist ganz besonders, der die Main Quest oder dann hast du vielleicht oder die Spielwelt, ich hatte mich neulich auch mit jemandem aus der Branche unterhalten, das es so zwei Möglichkeiten bei einem Spielgeber oder jemand, der sich wirklich gut auskennt, nämlich, dass du entweder eine super coole Mechanik machst und dann, dass drumherum eher simpel ist, dafür wäre zum

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

Beispiel Zelda, ein Beispiel, was ja eine unfassbare Physik-Engine, unfassbare Mechanik hat, die eigentliche

Questline und wie das, wie die gesamte Spielstruktur ist, ja, die ist ja sehr simpel. Oder du machst es andersrum, du machst nen sehr elaboriertes Drumherum, machst dann aber vielleicht nicht so nen wahnsinnige Physik-Engine. Und Baldur's Gate 3 ist das alles egal. Da ist der kleinste Moment in diesem Spiel. Fühlt sich genauso wichtig und wertig an wie jetzt nen Bosskampf. Und das finde ich das

eigentlich faszinierende, denn normalerweise wird sich bei Spielen bei uns ne klassische Kaffeemaschinengespräch über die Höhepunkte unterhalten bei nem Spiel. Und bei Baldur's Gate ist das nicht der Fall. Bei Baldur's Gate reden wir selten über die Höhepunkte, sondern über kleine Details, über witzige Erlebnisse. Und eben trotzdem hängen, wie Sascha gesagt hat, diese kleinen witzigen Details und Erlebnisse sind alle Teil dieses großen Ganzen und einfach diese unfassbare Kompromisslosigkeit des Spiels und allem, was es tut, was dann auch durchaus für Probleme sorgt zu denen wir später noch kommen. Aber auch deshalb verzeiht man, dass man die ganze Zeit denkt, wie kann das eigentlich sein, dass es so ein Spiel gibt? Und das ist halt genau dieses Ding, wo man dann so sagt, okay, hier haben wir es wirklich mit etwas ganz Besonderem zu tun, was halt echt nur alle Jubiljahre mal passiert in dieser Form. Diese Liebe zum Detail, das war ja schon was, was wir im Early Access mehr und mehr gespürt haben. Je weiter es dann entwickelt wurde und

je mehr Larian da dran gedreht hat, eine der Befürchtungen, die wir noch hatten, auch als wir zuletzt hier zusammen saßen, also nicht wir, sondern im Wesentlichen Sascha und dann Veralina und Fabiano, aber war, wird man denn auch über den ersten Akt hinaus und über diesen Einstieg des Spiels hinaus diese Liebe spüren können und hält dieses Spiel auch die Versprechen, die es gibt in diesem ersten Akt. Sascha, du hast es fast schon beantwortet gerade mit deiner Euphorie, aber kannst du noch mal näher drauf eingehen? Im ersten Akt zum Beispiel gab es ja auch viele Stellen in Quests, wo dir gesagt wird, wir sehen uns dann in Baldur's Gate. In Baldur's Gate laufen alle Fäden zusammen, dort wird der große Showdown stattfinden. Löst das Spiel dieses Versprechen dann ein in den kommenden Akten und im dritten Akt, wenn man dann nach

Baldur's Gate kommt? Ja, es ist ein bisschen alberanteilweise, dass du immer wieder Leute hast, die sagen, hey, wir sehen uns dann in Baldur's Gate und es wird halt die ganze Zeit drüber geredet, dass es so ein bisschen, du wirst damit ja schon geködert, dass sie sagen, komm, Spiel bis ganz zum Schluss, damit du endlich diese Scheißstadt zu sehen kriegst. Aber es bleibt halt tatsächlich so dermaßen gut, also in Hinsich auf die Story wird es einfach nur ständig besser. Ich würde jetzt so gerne so viel alleine über das Ende vom zweiten Akt aus plaudern, was da für Zeug passiert, wenn du einfach nicht rechnest, was da für Bosskämpfe kommen. Es ist einfach Wahnsinn. Es wird in einem Stück besser, spannender. Die Story ist super gut erzählt. Sie lebt ja auch von den wirklich guten Zwischensequenzen und von den sehr guten Sprechern. Die Quests

bleiben auch größtenteils prima. Ich bin jetzt noch nicht ganz zu dem dritten Akt fertig. Es kann durchaus sein, dass es da ein bisschen nachlässt. Also es gibt Dribbles, The Clown, wer so weit gespielt hat, weiß wovon ich rede, der kann mich mal kreuzweise. Im Großen und Ganzen bleibt es aber

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

sehr, sehr gut. Die nicht so guten Quests sind meiner Meinung nach weiterhin die Ausnahme und es passieren wirklich die abgefahrensten Sachen. Meine Freundin ist zeitweise als Käserer durchs Spiel gerollt, mir ein Spezialattacker war, gestank. Und alleine deshalb Spiel des Jahres. Ja, also ihr brauchen wir jetzt noch Argumente Heiko. Nein, wir brauchen nicht mehr. Aber der Witz ist ja auch, dass du weißt einfach nicht in diesem Spiel, was passiert. Da kommen Geräusche aus einer Scheune und du weißt nicht, was du passiert, wenn du diese Tür öffnest. Und das, was dann passiert, ist halt so, das ist ein Detail, aber es ist so abgefahren. Das brennt sich bei dir ins Gehirn ein oder, dass plötzlich jemand anfängt, der total unwichtig ist für die, also glaube ich noch unwichtig, vielleicht ändert sich das noch, aber der eigentlich nicht wichtig ist, plötzlich anfängt dir was vorzusingen. Und das halt in einer fantastischen Qualität, wo ich dann auch so wirklich dann so von dem Rechner sage, die sinken mir gerade was vor, wie schön. Ja, hast du die Eichhörnchen gefragt, was sie von diesem Gesang halten? Ja, das war fantastisch. Es ist fantastisch, es ist tatsächlich fantastisch. Ich liebe auch, wie das Spiel einfach diese kindliche Neugier zum Teil belohnt, wenn man einfach nur sagt, okay, ich guck mal, was da ist oder ob da noch was ist. Ich hatte das auch gestern Abend, als ich eine Szene gespielt habe, in der man, wie erklär ich es jetzt, ohne zu viel zu spoilern, man kann da Geheimnisse finden, wenn man ein bestimmtes Item einsetzt an einer Location. Und ich habe dieses Item benutzt. Ich habe damit eine komische, warbende Wand gefunden. Ich habe diese warbende Wand als Geheimtür erkannt. Bin da durchgegangen, nur mit einem Charakter, weil nur einer in der Lage war, dahin zu kommen aus gewissen Gründen. Und oh mein Gott, was ich dahinter gefunden habe, ist absolut verrückt. Ich dachte, ich spinne. Also, das hatte ich zuletzt bei Elden Ring so ein bisschen, dieses, okay, ich bewege mich einfach mal mit offenen Augen durch die Welt, lass einfach das auf mich wirken und ich schau mal, was ich finde und ich werde dafür belohnt. Durch eine Ubisoft-Welt kann ich drei Jahre lang gehen und ja, vielleicht finde ich auch nette Details, die sie reingebaut haben, sphärische Details, aber nicht solche Sachen, wo du wie auch in Elden Ring dann siehst, okay, Moment mal, es ist hier nochmal ein kompletter Level, den ich erkunden kann. Zum Beispiel, das Gefühl hatte ich gestern Abend auch und schon öfter auch in Baldur's Gate 3 gehabt. Das ist wirklich interessant. Das merke ich auch in den Gesprächen in der Redaktion. Auch das ist ja, etwa wenn wir auch darüber reden, wann ist ein Spiel, das ist ein bisschen auch ein abgenudeltes Wort, aber ein Meisterwerk oder etwas Besonderes und für mich ist immer ein Indikator, wenn Menschen anfangen, nicht mehr nur mechanisch über ein Spiel zu reden, sondern wirklich über ihre Erlebnisse, über verrückte Sachen, also über ein Spiel reden, wie über etwas, was sie mit ihren Freunden in einem Park erlebt haben oder so. Und diese Gespräche höre ich gerade sehr, sehr häufig und das ist gerade für mich auch tatsächlich ein sehr spannendes Erlebnis, weil ich so ja als bekennender Pedant rollen Spiele in der Regel sehr taktisch und mechanisch spiele und dieses Spiel hält mir für diese Spielweise einfach alle 10 Minuten den Stinkefinger ins Gesicht und sagt mir so, das kannst du mal vergessen, Kollege. Ja, deswegen bist du jetzt auch ein Eidbrecher Paladin. Nein, ich habe im Spielstand nochmal neu geladen. Will kein Eidbrecher sein. Ja, er hat etwas getan, ohne jetzt auch da genauer



## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

sagen zu wollen, was es ist, was eines Paladins nicht würdig ist. Was aber auch spietaktischer sich total schlau war. Richtig, genau. Es ist halt kein Spiel für Min-Maxer und das ist wundervoll. Baldur Skate 3 ist auch ein Spiel, was das Scheitern belohnt zum Teil. Es kann auch coole Ergebnisse haben, wenn man einen Würfelcheck versammelt und du bist nicht. Ich meine, ja, auch ich saves Kame manchmal. Ich muss es gestehen, wenn es irgendwas ist, wo ich mir denke, ah, die Figur hätte ich jetzt aber ungern irgendwie so behandelt, wie ich es getan habe, weil ich das halt jetzt nicht geschafft habe. Aber in vielen Fällen lasse ich mich auch darauf ein und denke, mir gehe ich halt ein bisschen mit dem Flow und guck mal, was passiert. Wundervoll. Wundervoll. Jetzt bist ja du, Sascha, derjenige, der auch Divinity Originals in 2 für uns bewertet hat, damals schon mit 93 Punkten berechtigtermaßen, weil das auch ein fantastisches Spiel war. Wie geht es denn jetzt mit Baldur Skate 3? Würdest du sagen, weil wir ja auch wirklich über eine Rekordwertung reden, weil wir über eine 95 reden oder Sie zumindest so anvisieren ein bisschen, würdest du sagen, das setzt auch auf das, was Sie damals geleistet haben, noch mal einen drauf. Und wie setzen Sie noch mal einen drauf? Original Sin 2 ist tatsächlich einer der Gründe, weshalb ich gerne diese Rekordwertung für Baldur Skate 3 hätte, weil es macht halt alles, was Original Sin 2 auch macht, nur besser. Das fängt an mit der Spielwelt an sich. Die ist noch mal ein Abwechslungsreicher und das ist nicht furchtbar objektiv, es ist auch nicht fair, aber es ist eben die Schwertküste und nicht irgendwie Riff'n'Dell. Scheiß auf Riff'n'Dell, ich will dann die Schwertküste. Das gibt auf jeden Fall schon mal Extra Punkte, gar keine Frage. Es ist auch ein Unterschied, ob der als Dragonborn spielt, sondern als Exe. Was ist eine Exe? Also die

Klassen, die Rassen, die Spielwelt, es ist alles noch mal eine Ecke cooler. Natürlich kriegt sie ein Nostalgie-Bonus. Ich hasse Nostalgie, Nostalgie macht blöd, aber in dem Fall kann selbst ich mich nicht dagegen verwehren. Es ist einfach so, hier fühle ich mich zu Hause. Es fühlt sich für mich immer noch irgendwo nach irgendwas zwischen Original Sin und Baldur Skate an. Ich finde nicht, dass es ist nicht so wie Haar. Ich fühle mich jetzt total, als spiel ich die klassischen Baldur Skate-Spiele, ist einfach nicht so. Aber das Setting ist eben da. Das Setting ist prima. Die Kämpfe gefallen mir besser. Die Kämpfe in Original Sin 2 sind klasse, aber die waren mir teilweise einfach zu chaotisch. Vor allem gegen Ende, wenn du dann wirklich alle Elementare Effekte dieser Welt gleichzeitig hast. Und gleichzeitig hast du halt diese, du hast dann Charaktere mit Energieshield, Charaktere mit Rüstung, dann hast du irgendwelche Charaktere mit Necro-Skillpoints, die dann wieder Rüstung durchdringen und Lebenspunkte klauen. Es wird immer confuser und immer komplexer, wo Dungeons & Dragons einfach in der Fifth Edition ein bisschen

zugänglicher ist und es ist meiner Meinung nach besser ausbalanciert. Und ganz ehrlich, es ist auf mittleren Schwierigkeiten gerade auch nicht ganz so bockschwer wie Divinity. Du hast immer irgendwo ein Gimmick in einem Kampf oder irgendein Hilfsmittel, wenn du einfach aufmerksam auf die Spielwelt, auf die Arena achtest. Es gibt immer eine Möglichkeit, irgendwas zu deinem Vorteil auszunutzen, deine Lage zu verbessern. Weshalb ich auch zum Beispiel gar kein Problem habe mit dem

Zufall, mit den Würfeln. Ich habe auch Situationen, die erinnern stark an X-Combo, wo du halt 3-mal hintereinander trotz 88% Trefferchance einfach nur Löcher in die Luft prügelst. Aber es gibt fast immer eine Möglichkeit, noch irgendwie eine Situation zu retten, den Kampf doch noch

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

rumzureißen. Vor allem, weil deine Gegner ja den selben Spielregeln unterliegen. Die hauen dann eben auch mal daneben oder machen spektakuläre Pазzer und es gehört einfach dazu. Es ist halt

die und die. Man muss dafür offen sein, aber es lässt sich alles retten in den meisten Fällen. Es sei denn, du verkackst so spektakulär von Anfang an oder du hast halt vergessen zu rasten und alles ist halbtod. Aber wenn du einigermaßen vorbereitet bist, geht das immer. Das Schöne ist halt auch einfach das selbst meine Freundin, die eben nichts mit der Materie am Router trotzdem gut rein findet, weil es einfach intuitiv ist. Die hat dann Fähigkeiten wie Grease, was Ölfett, keine Ahnung, wie es im Deutschen heißt, wo du halt das Spielfeld einfettest. Das klingt nach einem ganz banalen, unwichtigen Zauber, den man total leicht unterschätzt. Tatsächlich legen sich aber sämtliche Gegner selbst Bosse, die legen sich voll auf die Fresse und du kannst sie dann plattauen und du kannst das Zeug anzünden und dann steht alles in Flammen. Wir haben entgegner, entwaffnet, auf die Matte geschickt, entkleidet, die Rüstung runtergerissen. Du kannst sie komplett fertig machen mit Sachen, die funktionieren in anderen Spielen überhaupt nicht. In dem Spiel ist halt nicht so, dass von wegen der Entgegner ist, gegen sämtliche Kontrolleffekte Immun oder den Boss kannst du nur auf die oder die Art verletzen. Wenn du dir irgendwie im Spiel was vorstellen

kannst, wenn du auf den Gedanken kommst, das will ich jetzt ausprobieren, es besteht immer eine riesengroße Chance, dass es funktioniert. Du hast wieder und wieder diesen Effekt von ich kann nicht fassen, dass es gerade tatsächlich geklappt hat. Es ist einfach, du hast wirklich, ich habe so das Gefühl, ich meine, das ist komplett geraten, aber bei mir entsteht einfach dieser Eindruck, dass Larian bei der Entwicklung, die haben sich zusammengesetzt, haben gesagt, wie sieht es aus? Was sind eure Lieblingsspiele, eure Lieblings-CRPGs? Was sind Dinge, die euch daran stören? Was sind

Sachen, die wollte ihr schon immer mal in so einem Spiel machen, aber es war nicht möglich wegen keine technischen Limitierungen, kein Budget, kein Wasser, immer können wir das einbauen? Wie können wir das umsetzen? Weil es gehen einfach so viele verrückte Sachen. Deine Zauberer lernen irgendwann zu fliegen und das ist so schwer, auch nur annähernd zu beschreiben, was hier alles geht. Das Quatschen mit Tieren und mit Toten und was nicht. Und es ist alles auch noch dermaßen übertrieben, liebevoll umgesetzt. Es ist halt wirklich jedes noch so beschissene Eichhörnchen so saumäßig gut gespielt ist und halt besser rüber kommt, als die wichtigsten NPCs in manchen AAA-Rollen spielen. Und halt wirklich dann der Sprecher sich sagt, okay, pass auf, ich bin das Eichhörnchen. Das ist die wichtigste Rolle meines Lebens. Ich bringe das jetzt total rüber. Und du als Spieler fühlst jetzt dieses Eichhörnchen. Es ist einfach, es steckt so viel Liebendrin. Die verkaufen das. Du hast immer das Gefühl, der meint, das ist richtig ernst. Ich spreche gerade mit dem Eichhörnchen. Ja, die überragende, die überragende Sprechrolle in diesem Spiel gebührt einem Vogel. Und mehr sage ich nicht, ein Vogel ist überragend gut gesprochen. Okay, Heiko, du sagst. Ja, also ich finde, glaube ich, ein Detail in diesem Spiel ist so prägnant und es wird es vielleicht so ein bisschen, ein Führungszeichen, businessmäßig. Das ist vielleicht auch, weil manchmal können solche Spiele ja auch nur entstehen durch besondere Konstellation. Konstellation. Es gab da ja auch viele Diskussionen, dass auch noch viele die Game Designer gesagt haben, hey, Baldur's Gate 3 ist ein Sonderfall. Und in mancher Lehnsicht haben sie da auch recht, weil wir es halt jetzt hier mit einem Entwicklerstudio zu

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

tun haben, dass sich mit jedem Titel über die Jahre hinweg und auch durch schwere Zeiten, auch bei Studio hatte nicht immer leichte Zeiten, immer stetig einen Schritt weiter entwickeln konnte. Und nach wie vor ja unabhängig ist, dann auch externe Geldgeber hatte, dann die Lizenz bekommen hat und dann jetzt eben ja auch sechs Jahre lang an diesem Spiel arbeiten

konnte im Early Access, aber eben mit 400 Leuten. Und das ist schon so eine Konstellation und auch diese kreative Unabhängigkeit. Und das klingt jetzt so ein bisschen, eigentlich mag ich das nicht, dieses so Contra Mainstream oder so. Weil ich habe auch gerade viel Spaß mit Diablo 4 oder ich bin ein riesen Assassin's Creed Fan, trotz Ubisoft Formel. Aber ich stelle mir halt gerade so vor, wie einen Character-Modeller zu dem Producer, Producer sind die Leute, die quasi die Zeitbudgets und damit auch die Geldbudgets in einem Studio verwalten, zu einem Producer geht und sagt, also ich finde ja schon, dass wir Unterwäsche brauchen in diesem Spiel und man sollte auch schon die Unterwäsche jeder Figur anziehen können. Und das muss dann jeweils auch anders aussehen,

ist so eine coole Idee, oder? Wir stellen mir dann die Redaktion dieses Producers vor, was der dann zu dieser Person sagt, weil ja, die machen das einfach in dem Spiel. Ja und auch natürlich ist auf einerseits witzig und andererseits vielleicht auch schlaues Marketing und was auch immer, aber eben, wie man im Editor die Genitalien unterschiedlich gestalten kann. Auf die quatschigste

Art und Weise, die in dem Spiel verhältnismäßig wenig Relevanz hat und das klingt so komisch, aber auch dann fühle ich mich irgendwie ernst genommen, weil das ist dann so mein Charakter und Larian hat tatsächlich heute auch Statistiken zu diesem Spiel eben auch rausgegeben und da auch mal

wie viel Prozent der Leute wirklich mehr als eine Stunde im Charakter-Editor verbringen und das waren glaube ich über zehn Prozent, die mehr als eine Stunde nur in diesem Editor verbracht haben. Und das ist halt das, dieses Spiel macht so viele Dinge, die wir in dieser Form in ganz vielen anderen Spielen mit ähnlichen und auch höheren Budgets einfach nicht für möglich gehalten haben. Und das ist ja auch etwas, was dir so eine gewisse Frische gibt. Du siehst etwas, du spielst etwas, was du eigentlich nicht für möglich hältst oder möglich gehalten hast. Das macht natürlich auch was mit dir und das lässt dich dann eben auch Dinge vielleicht auch immer noch über Kritikpunkte dann sprechen, auch mehr verzeihen, weil du halt weißt, dass sie vielleicht auch die Folge von den Dingen sind, die sie möglich machen auf der anderen Seite. Das ist richtig und vielleicht kommen wir auch mal ein paar Kritikpunkte ein, weil ich habe auch schon ein paar davon im Chat gelesen. Das Spiel ist ja sehr sandboxig. Sacha hat es auch vorhin schon gesagt, man kann sich unglaublich viele Lösungswege selber suchen, Sachen ausprobieren, die oft klappen, aber manchmal klappen sie zwar spielerisch, aber das Spiel selber kann sich nicht darauf einlassen, beziehungsweise die Queststruktur ist nicht darauf ausgelegt. Ich habe das im Kleinen auch erlebt, als ich jemanden befreien sollte, aus einem Käfig. Der Käfig hängt über einem Abgrund, das heißt, ich kann ihn nicht einfach zerstören, weil die Figur fällt sonst, also die Plumpsteile dann in die Tiefe und ist tot. Also ich gedacht, wie machen wir das dann? Der Käfig ist auf einer Seite offen und es gibt an dieser Stelle zwar einen Kampf, der geht aber noch nicht los und ich kann relativ nah an diesen Käfig rankommen. Ja, dann werfe ich doch eine leeren Knolle, die Leute ansaugt,



## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

so, dass sie diese Figur aus dem Käfig saugt, raus saugt sozusagen auf den Boden, wo sie nicht in den Abgrund fällt. Und tatsächlich, das hat geklappt und die Figur konnte dann weglaufen, blöderweise in eine Giftfolge und ist gestorben. Ich habe es dann dreimal gemacht, beim dritten Mal hat sie überlebt und sich selber geheilt und alle waren glücklich und ich so, yay, wir haben die Figur befreit, ohne diesen Kampf gestartet zu haben, der an der Stelle eigentlich stattfindet und dann lauf ich zurück, starte den Kampf, weil natürlich will ich den Kampf noch machen. Ja, und dann kommt die Zwischensequenz und in der Zwischensequenz sagt der Gegner gegen den man kämpft, du wirst niemals diese Figur im Käfig befreien und die Figur ist plötzlich wieder in der Sequenz im Käfig und ruft Hilfe, Hilfe! Also das Spiel kann halt da nicht drauf reagieren und es gibt noch mehr solches Szene, wo du einfach merkst, bei so viel Sandbox konnten sie nicht alles berücksichtigen, was man eventuell anstellt. Hier vielleicht auch ein Bug, weil der Kampftrigger an der falschen Stelle gesetzt ist, dass der Kampf halt einfach nicht losgeht, man zu nah an den Käfig rankommt, aber sind das, also du lächelst schon so schälmisch, sind das Dinge, die man dem Spiel ankreiden muss? Also natürlich muss man sie auch ankreiden, aber es gibt da zwei Punkte, der eine Punkt ist, dass tatsächlich im Baldur's Gate 3 schon jetzt in sehr schneller Abfolge gefixt und gepatched wird grundsätzlich und sie sind jetzt, sie passieren nicht regelmäßig oder sie passieren nicht, also ich hatte auch eine Sache, die mich 90 Minuten lang geärgert hat tatsächlich, weil ich tatsächlich auch ähnlich wie du etwas gemacht hat, mit dem das Spiel überhaupt nicht gerechnet hat, das dann bei mir auch zu Bugs geführt hat, dass ich plötzlich von Leuten angegriffen wurde, mitten in der Nacht, die mich niemals hätten angreifen dürfen auf Basis der Story und anderen Geschichten, weil da einfach Skripte durcheinander geraten sind oder dass dann auch mal meine Figuren nicht aufgewacht sind im Lager, also es war morgen, die Figuren haben noch gepennt und ich konnte mit denen nichts mehr machen. Es lässt sich aber fast immer umgehen, entweder durchladen, weil das Spiel ist ja super großzügig mit Laden und Speichern, man kann ja sogar während Dialogen speichern, das zum einen, also die Fehler lassen sich relativ umgehen, zum anderen, das ist das, was ich erwähnt hatte, man verzeiht diesem Spiel seine Ecken und Kanten stärker, weil man auf der gleichen Seite eben auch sieht, was diese Ecken und Kanten auch ermöglichen, weil ich bin, als du mir das erzählt hast mit diesem Käfig, ich habe das völlig anders und auf diese Idee zu kommen, da überhaupt jemanden rauszuteleportieren, wäre ich nie im Leben gekommen und das ist jetzt das Interessante und ich finde es total geil, dass das geht. Und das hast du häufiger in diesem Spiel und das merken wir auch immer in den Gesprächen und das finde ich eigentlich ganz bezeichnend, wir haben häufiger in Gesprächen, sich weiß es echt nicht, ob das ein Backwar oder

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

tatsächlich cool oder so gedacht oder gewollt, weil halt Dinge gehen, die so abgefahren sind, dass man geneigt ist, es für einen Back zu halten und tatsächlich gar nicht weiß, ist das jetzt eigentlich ein Back oder kann man sich das erklären? Bei mir ist es so gewesen, ich versuche es auch spoilerfrei zu halten, ich habe mich mit jemandem angelegt, was dafür gesorgt hat, dass dessen Fraktion mich do fand und meine Party do fand und normalerweise ist es in diesem Spiel so, dass man ja häufig in einem Gespräch dann ein Skillcheck hast und das in irgendeiner Form

entschärfen kann oder nicht und dann passiert halt je nachdem etwas und hier war es dann aber so, weil ich etwas gemacht habe, dass dann plötzlich sämtliche Figuren in meiner Party ein Skillcheck machen mussten, also jeder der halt an diese Stelle kam, wurde wieder angesprochen, ey du warst böse, ihr wollen nicht umpumpen und Skillcheck, wie wenn man in der Disco geht und es war jedes mal auch ein anderer Skillcheck je nach Charakter und ich weiß bis heute nicht, ist das jetzt ein Back gewesen oder war das ein Feature? Weiß ich ja, Sascha, hast du auch so was? Grundsätzlich, ich mache es ja nicht so wie ihr und spiel des Spiele absichtlich vollkommen verkehrt. Hallo, meine Lösen für diese Käfig-Sache war ja wohl genial. Ich habe eine ähnliche Käfig-Geschichte, ich gehe fast davon aus, dass es derselbe Kampf war. Da sitzt

die Figur im Käfig und ich war tatsächlich im Kampf während der, während die Figur da noch drin saß und um die Sache ein bisschen spannender zu gestalten, stand dann der Käfig irgendwann in Flammen und dann wirklich den Kampf hinter dich bringen musste und dann habe ich halt eben eine Regenwolke über den Käfig gezaubert und als die Figur dann eben nicht mehr in Gefahr war, hat dann der Kidner bei sich gesagt, okay, pass auf, wir drehen die Sache jetzt einfach rum und hat die Figur aus dem Käfig rausteleportiert und hat mehrere Klone von der Figur erzeugt und die wusste nicht, wen ich jetzt retten muss und wer, wer nur eine Illusion war, auf einmal verruf meine Freundin, it's the wet one. Ich so, was, wie? Und da hat sich rausgestellt, die Figur, die ich voll geregnet habe, um sie vor dem Feuer zu retten, die war dann auch als nass gekennzeichnet. Das heißt,

ich konnte sie dann so von ihren Klonen unterscheiden und habe den Kampf gewonnen, habe sie gerettet.

Das ist halt so bekloppt, da denkst du nicht dran, ich habe da überhaupt nicht drauf geachtet.

Aber es ist logisch. Ja, es ist logisch. Ja, es macht vollkommen Sinn und gleichzeitig ist es so übertrieben und so detailliert. Sitz halt dann denkst, nee, es kann nicht sein. Ich habe tatsächlich eine Wasserflasche drauf geworfen. Auch gut, hätte ich nie auf die Idee gekommen, Feuer mit Wasser zu löschen, so ein Fantasy Quatsch. Wahnsinn, aber das ist, weil ich es auch gerade im Chat lese, ein Spiel zum Vergessen, nein, nein, in aller Entschiedenheit, nein, das vergessen wir nie. Also gerade diese, gerade kreative Problemlösungen und dann die Unterhaltungen

darüber, Sie Eldenring, sind halt die Sachen, die man nicht vergisst. Darüber werden wir in zehn Jahren noch reden. Und das ist ja so ein bisschen immer auch was, was wir im Hinterkopf haben, über Wertungen nachdenken. Wird das ein Spiel sein, was seine Spuren hinterlässt? Es gibt keine perfekten Spiele. Also es gibt noch Kritikpunkte über Baldur's Gate, die wir auch noch besprechen werden. Aber werden wir in zehn Jahren noch da sitzen und sagen, Mensch, das war ein Ding? Definitiv. Also ja, ich glaube auch. Ein Ding, über das wir vielleicht reden könnten, weil es auch

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

kritisch anklang und Sascha das auch als Bedenken geäußert hat bei seinem Test von Baldur's Gate 3,

war das Level Cap. Weil man spielt ja bis Level 12 in diesem D&D System, in der fünften Edition. Sascha, vielleicht für dich, ist das irgendwie störend? Hast du das Gefühl, man levelt nicht weit genug in dem Spiel? Ich bin mir nicht sicher weit genug. Larian sagt dir selber, ab einem bestimmten Level werden bestimmte Klassen halt alles, was saubert im Prinzip, so übermächtig stark, dass es immer schwerer wird, das auch zu balancieren. Von daher, Level 12 ist in Ordnung. Aber ich bin tatsächlich auch ein klein wenig unglücklich mit dem Pacing, weil wenn du alles mitnimmst und wirklich alle Quests erledigst und dir Zeit nimmst, dann spielst du drei Viertel vom letzten Akt halt wirklich auf Maximalstufe und machst in dem Sinn keine Fortschritte mehr. Und das ist ein bisschen schade. Es ist auch nicht so, wie mir manche gesagt

haben, ja, aber es ist halt die D&D-Stufenbleiter und das wird später, wenn die Anstiege immer langsamer und das kommt dann zu einem, ja, das wird griechend, ist einfach nicht so. Also die Anstiege kommen relativ schnell, die bleiben einigermaßen fix. Das fühlt sich auch gut an, solange sie passieren. Aber du bist ein ganzes Stück Vorspielende, bist du einfach fertig, bist du Level 12 und ja, dann passiert in der Hinsicht nichts mehr. Ich bin da tatsächlich, wo ich noch nicht so lange gespielt habe wie Sascha, bei dem Punkt sogar ein bisschen anderer Meinung, was vielleicht daran liegt, dass ich davor die ganze Zeit Diablo 4 gespielt habe, wo sich einfach Levelaufstiege häufig egal angefühlt haben oder rein mechanisch. Und im Baldur's Gate 3. Also ich verstehe den Punkt, dass so, wenn du sehr intensiv spielst, dass du dann halt irgendwann alles gelernt hast. Ich finde zum Beispiel Items und auch welche Zauberer nämlich mit und so. Du hast so viel Möglichkeiten, noch deinen Bild auf der gleichen Stufe vollkommen

anders zu gestalten und auch deine Party-Konstellation. Weil diese Figuren ja auch, die du kennst, so unterschiedlich sind, dass du trotzdem immer wieder was Neues entdeckst oder was Neues entdecken

kannst und da Raum zum Experimentieren hast. Und vor allem fühlen sich für mich die Levelaufstiege

hier fast immer nach etwas Besonderem an, weil ich auf vielen Stufen dann wirklich plötzlich komplett neue Optionen habe, die mir auch neue Spielweisen eröffnen oder die mich einen Charakter

im Kampf neu erleben lassen. Ja, das ist schon ein paar Mal, wo ich mir gedacht habe, jetzt habe ich eine sehr gute Charakter-Konstellation und dann habe ich mir mal angeschaut, was jemand

anders auf dem gleichen Level hat und dann so, jetzt nehme ich aber lieber den mit. Und deswegen hat

es mich in diesem Spiel, obwohl ich eigentlich jemand bin, der gern levelt, nicht so gestört bis jetzt, nach 40 Stunden, aber 40 Stunden sind ja auch schon eine gewisse Zeit, wie ich es gedacht hätte, dass es mich stört tatsächlich. Und ich bin aber tatsächlich jemand anders als Sascha. Mir haben die Origins-Sins-Spiele, Sascha kann mich jetzt ja nicht hauen oder überhaupt nicht gefallen. Ich bin damit überrascht. Ja, Schock bin da überhaupt nicht mit klar gekommen. Mir war das alles viel zu vollgepackt, viel zu chaotisch. Sascha hat es halt schon genannt, viel zu

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

unübersichtlich, viel zu wirr und ich verstehe einerseits das Pacing von Baldur's Gate, aber mich hat das ein positiver Sicht und obacht jetzt packt der Opa eine ganz olle Kamelle aus an das erste Drakensang erinnert. Das ja auch sehr gemütlich anfängt auch und auch so eine lauschige Dorfwelt am Anfang hat und wo du auch nur sehr langsam aufsteigst im Level und das dann wirklich immer mehr eskaliert und ich mag das. Ich mag das, wenn ich und das hängt natürlich dann wieder von der Qualität ab. Ich mag es, wenn ich mich in so einer Spielwelt richtig verlieren kann und wenn diese Spielwelt mich auch ernst nimmt und dieses Gefühl habe ich eben da auch. Also ich habe auch, es wird ja kritisiert, dass dieser Anfang so langsam sei durchaus in Reviews. Ich hatte das Gefühl nie, dass es unpassend wäre, weil erstens hast du natürlich den spektakulären Auftakt, ja der ist over the top, aber er ist cool over the top und gutes Mysterium, eine gute Motivation für dich aufgebaut wird und dann ja ist es erst mal, du läufst ein bisschen gegen die Wand und es heißt okay, jetzt bist du halt hier erst mal im ersten Gebiet und guck mal wie du klarkommst und guck mal wie du Heilung findest jetzt von dem Problem, was dich plagt. Und ich finde das passt. Ich habe überhaupt nicht, ich muss doch nicht von Anfang an getrieben sein durch eine Actionsequenz nach der anderen. Wenn ich das möchte, spiele ich andere Spiele. Ich weiß es durchaus zu schätzen, dass es dann eher mal ein bisschen ruhiger wird. Ich kann ja auch noch nicht so viel, dann direkt im ersten Kapitel und ich würde es gar nicht so sehr als Kritikpunkten sehen. Es ist tatsächlich auch interessant, auch da wieder Selbstanalyse. Ich bin normalerweise ein furchtbarer Dialog-Weckklicker. So einfach, ich habe halt so, show me the loot, show me the money, führe mich zum Boss. Ich bin jemand, der sich der zwar alles mitnimmt, weil ich an keinem Fragezeichen vorbeigehen kann, aber das aus einer puren Mechanik. Ich will Dinge abhaken. Ich finde Dinge abhaken, super. Den Haken in der Excel zu setzen, toll. So, und ich empfinde dieses Spiel auch dadurch, weil sie so viel Liebe in die Dialoge und in die Dialogregie stecken und jedes kleine Detail eben diese gleiche Liebe erfährt, erlebe es häufig wie so ein Hörbuch. Also ich starte in den Dialog und lehne mich dann erst mal zurück in meinem Stuhl und höre mir das wirklich in Ruhe an. Das heißt, auch meine ganze Spielweise passt sich ein bisschen diesen Pacing-Hand halt auch an, während dann, wenn ich in einem großen Kampf bin, dann wieder angespannt an der Maus setzt. Ganz genau mir die Situation anschauen, was mache ich jetzt hier, welche Möglichkeiten habe ich? Und deswegen empfinde ich tatsächlich diesen Rhythmus dieses Spiels auch als sehr, sehr angenehm tatsächlich. Auch, und das ist für mich auch nochmal ein Unterschied zu den Original Sin-Spielen, weil es mich nicht mit Kämpfen zuballert. Weil das war meine große Sorge, ich habe, ich mag, ich liebe Rundenkämpfe, ich finde Rundenkämpfe in Rollenspielen aber oft zu langartig. Und das war meine große Sorge bei Baldur's Gate 3, dass die Kämpfe zu langartig werden. Und die Kämpfe, ja, also manche Kämpfe können sich richtig ziehen in diesem Spiel, gerade wenn man sich mal mit einer Fraktion komplett verschärzt, aber aus einer anderen Geschichte. Aber sie sind nicht so omnipräsent, sie sind selten,

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

sie sind Höhepunkte. Es ist nicht so, wenn ich da durch einen Wald laufe, dass ich alle zwei Meter von einem Wollsrudel angefallen werde, sondern ich werde dann angegriffen, wenn ich in diesem Wald

was Relevantes tue. Und auch da wieder das, was Sascha ganz am Anfang gemacht hat, es respektiert

meine Zeit. Ich habe aus Nottingham von einem Bosskampf gehört, ihr so Richtung Ende des zweiten

Aktes, der wie lange gedauert hat, Stunden, oder was hast du erzählt? Hab ich? Ja, hast du nicht. Dann ist erwechlich. Nein, das war, als ich dachte, mit dem zweiten Akt so gut wie Fertige sein. Da habe ich euch Rückmeldung gegeben, habe gesagt, ja, wir hauen eben noch schnell den letzten

Boss um. Und da stellte sich dann heraus, der Boss verzieht sich nochmal, dann kommt nochmal ein ganzes neues Gebiet irgendwie hinzu, das so abgefahren ist, das kann ich hier überhaupt nicht beschreiben,

dann hat der Boss einfach nochmal zwei Phasen und alter Schwede. Also es ist aber tatsächlich auch so,

dass die Kämpfe, du hast nie irgendwelchen Trash, es ist nie so, hey, da kommen jetzt fünf Banditen. Ich glaube, das passiert im ganzen Spiel exakt einmal, wenn du eine bestimmte Ruine durchsuchst.

Und

selbst da gibt es wieder unterschiedliche Ansätze, es gibt Möglichkeiten den Kampf zu vermeiden, zu umgehen, einfacher zu machen, blablab. Ansonsten, wenn gekämpft wird, steht immer irgendwas auf dem Spiel. Es passiert irgendwas Wichtiges. Da ist irgendein Obermacker, den du überzeugen musst oder das irgendeine ganz wichtige Figur drin verwickelt. Es hat immer einen Sinn.

Es ist nicht einfach nur so, okay, pass auf, die kommen jetzt fünf Gegner, weil ist halt so. Die Kämpfe fühlen sich wichtig an, die haben Bedeutung. Es ist nicht einfach nur, hey, okay, wir brauchen

mindestens, keine Ahnung, alle 20 Minuten, mindestens einen Kampf, damit der Spieler gut unterhalten ist oder was auch immer. Es ist einfach super gut ausbalanciert, Story und Dialoge und Kämpfe. Es hat alles angenehme Häppchen und wie Heiko schon sagt, ich bin auch notorischer Quest-Text-Weckklicker. Und das mache ich hier überhaupt nicht, weil einfach die Unterhaltung so gut sind und die Story so Spaß macht. Und einfach, weil es nicht komplett ausgelutscht ist, es ist nicht zum Zehntmal, ah, ich weiß genau, wer hier der Bösewicht ist oder was hier jetzt gleich im nächsten Kapitel passiert, du kannst nicht voraussehen, was hier alles passiert, keine Chance. Es ist wahnsinnig gute Storytelling, es nimmt dich mit. Und wenn Kämpfe passieren, die machen praktisch immer Sinn. Du hast nie das Gefühl, ich werde jetzt irgendwie hingehalten, das zieht sich jetzt in die Länge, die Kämpfe machen einfach Laune. Einfach auch deshalb weil sie nicht zu kompliziert, nicht zu anstrengend, nicht zu chaotisch werden. Ich bin total begeistert.

Ich habe, was die Dialogregie angeht, möchte ich euch schon zustimmen, weil auch ich bin normalerweise ein Weckklicker oder ein, sagen wir zumindest, ich lese schneller als gesprochen wird und dann klicke ich halt so die einzelnen Zeilen weg und höre mir die Sprachausgabe nicht an. Es gibt nur eine englische Sprachausgabe, aber die ist fantastisch, haben wir auch schon gesagt,



## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

tolle Sprecher. Nur mit der Dialogregie und mit manchen Verhaltensweisen von Figuren kann ich mich nicht anfreunden, weil die Figuren zum Teil für mich unglaublich gerne machen, sie haben tolle Geschichten, aber zumindest in dem Aspekt. Und das ist bei den Romanzen, weil es gibt ein Figur, mit der kann ich schon, also man kann eh schon sehr früh im Spiel Romanzen haben, meine Freundin spiel auch bald aus Gate 3 und hat sofort jemanden ins Bett geworfen, bei der ersten langen Rast. Das muss man erst mal schaffen. Ich habe mit einer Figur angewandelt, die mir sagt, du, D&D Micha, hast mich zu einem anderen Menschen gemacht. Und ich so, hey, ich habe mit der sechsmal geredet. Also ja, wir haben schon über Dinge geredet, die sie umtreiben und motivieren und auch ihre Geheimnisse sind, aber ich hatte nicht das Gefühl, dass wir jetzt schon an dem Punkt sind. Und da ging es mir einfach zu schnell, was Romanzen angeht. Und ich glaube, auch das ist wieder so ein Ding, wie du es vorhin schon gesagt hast. Man weiß nicht genau, ist das Absicht oder ist dieser der Beziehungsbalken falsch justiert, weil man sammelt ja Sympathie oder Antipathie bei den Figuren, je nachdem, wie man handelt. Und vielleicht geht es auch zu schnell noch. Und sie haben da irgendwie einen Regler noch nicht so ganz richtig balanciert und eingestellt, dass es zu schnell dann auch in die Romanze geht. Weiß man nicht. Aber auch da wieder gesagt, das ist das, wo wir noch ein Stückchen unterschiedlicher Meinung sind, was ja auch gut ist, weil wir haben auch über die Bioware-Rollenspiele, die sich bei den Romanzen mehr Zeit lassen. Und ja, es ist in diesem Spiel möglich, dass das sehr schnell geht. Andererseits hast du aber auch Charakter, ich hatte heute dann zu dir gesagt, als du es erzählt hast, sie hat diesen Charakter aus Bett geworfen, weil ich gesagt, nee, nee, nee, der Charakter hat sie aus Bett geworfen. Und das ist für mich ein wichtiger Unterschied, weil es halt hier Charaktere gibt. Das ist halt das, was mich in diesen Bioware-Rollenspielen häufig so merkt. Das ist ja immer dieser romantische, fast immer dieses romantische, wo man so eine Figur kämpft und langt. Und meistens verlaufen diese Romanzen sehr durchgescriptet und sehr aufschienen. Und ich hatte das bei dieser Figur, wir reden davon dergleichen, hat sich das für mich tatsächlich natürlich angeführt, weil ich schon sehr viele Dialoge mit dieser Figur geführt habe und das bei mir erst einen bestimmten Zeitpunkt dann passierte, weil es eben möglich war, dass es früher oder später passierte, je nachdem, wie man halt interagiert. Kann aber auch trotzdem im Back sein. Also ich weiß es tatsächlich auch nicht. Ja, es waren ja auch mehrere Figuren. Also die Figuren, von denen ich gerade gesprochen habe, waren unterschiedliche. Mein Charakter ist mit einer schon relativ weit, flirtet mit einer anderen und das nach noch nicht vielen Stunden. Also es geht schon recht fix. Aber man kann in diesem Spiel poliarmurös sein. Immerhin? Theoretisch. Nein, ich verstehe schon, was du meinst. Auch da wieder, wo ich mir denke, hätte ich das lieber so wie ein Bioware-Rollenspielen oder hätte ich das lieber so wie ein Baldur's Gate, wo ich auch sämtliche Charaktere sehr schnell kennenlerne, zu allen relativ schnellen Beziehungen aufbaue, während ich ein Bioware-Spielen-Charaktere häufig erst sehr spät kennenlerne und dann schon miteinander eine andere Romancing-Option angefangen haben, mir dann so denke, damn, die ist doch der Charakter ist doch viel interessanter, da hätte ich mal Romance machen wollen. Auch da, eigentlich ist, also ich verstehe total den

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

Kritikpunkt, der ist aber aus meiner Sicht auch so ein bisschen eine Konsequenz aus der Art und Weise,

wie dieses Spiel das Miteinander der Charaktere auch gestaltet und inszeniert.

Ja, Sacha, du musst jetzt entscheiden, wie fandest du die Romancen?

Ich finde die Romancen grundsätzlich gut. Ich würde sogar so weit gehen, zumindest die Romancen für mich persönlich sind besser als das, woran ich persönlich mich jetzt bei Bioware erinnere.

Sachen wie Mass Effect zuletzt ist es halt oft so, du hast irgendwie den Romanzen-Höhepunkt mit einer Figur erreicht, dann gibt es irgendwie eine versaute Szene und danach nichts mehr.

Ja, dann ist Schluss. Okay, das hast du erreichen. Jetzt ist das wieder ein ganz normales Crewmitglied

und die Romance spielt im Grunde gar keine Rolle mehr. Und da hast du eben hier im Spiel ist es so, ja, teilweise fühlen sich die Romancen für mich auch ein bisschen überhastet an, wo ich mir nicht sicher bin, ob die Menge Text und Geschichte, die für Begleiter geschrieben wurde, mit der Menge Spiel übereinstimmt. Manche Sachen fühlen sich überhastet an oder enden auch sehr abrupt. Was mir grundsätzlich gefällt, ich habe eine Beziehung im Spiel angefangen mit Lesel und die zieht sich bisher durch das komplette Spiel. Da gibt es wieder und wieder Szene, wo halt eben die Romanz und Rolle spielt, nicht nur mit ihr selbst, sondern wo auch andere Begleiter kommen und sagen, hey, wie sieht es aus? Ihr seid jetzt irgendwie zusammen und wie funktioniert es so? Ist es so just so fun?

Oder also die sprechen dich auch darauf an. Das hat tatsächlich in dem Sinne eine Auswirkung im Spiel und es fühlt sich für mich eine Ecke natürlicher an, auch ein bisschen abwechslungsreicher, einfach weil Lesel ist eine ganz besondere Persönlichkeit, die ist ja relativ rabiast,

die ist ein bisschen robuster. Die geht also Romancen vollkommen anders an, als man es jetzt so aus Spielen kennt, wo ich in der Vergangenheit auch schon, ich weiß nicht, damals bei Baldur's Gate 2, ich war 16 und fand das ganz toll, irgendwie eine Romanz mit Aerie anzufangen und da hast du dann halt auch irgendwie einen schönen Dialog oder zwei und dann hast du für immer ein Baby im Invertaren, kannst du es auch nicht irgendwie wegschmeißen oder verka- es lockiert für immer, den ist ordentlich so. Okay, okay, das schneiden wir raus. Ja, auch nachvollziehen, das ist sehr gut vor allem, wenn sich dann die Romanz durch das Spiel zieht, du auch drauf natürlich auch mit anderer Charaktere darauf reagieren und sagen, was geht da bei euch gerade? Das ist immerhin ein sehr gutes Zeichen. Und wenn wir jetzt, wir haben noch eine halbe Stunde ungefähr, weil wir haben ja eine Wertungskonferenz, wenn wir jetzt mal mehr Richtung Wertung gehen und auch Richtung der

Fragen, die uns gestellt wurden, um vielleicht erst mal die Grundregeln zurecht zu ziehen, wie wir überhaupt Spiele bewerten. Wir haben ja eine Frage von Innozenz 34, die lautet Heiko, habt ihr für alle Spiele dieselben Wertungskriterien oder unterscheidet sich das je nach Spiel und Genre? Wie machen wir das überhaupt? Gut, der Podcast dauert übrigens sechs Stunden. Ja. Nein, ich versuche ein TLDR zu machen. Wir versuchen Spiele immer im Kontext zu bewerten, ich glaube, das ist das Wichtigste. Zum einen im Kontext ihrer Zeit, das ist ganz wichtig, weil häufig wird ihr gesagt, wie kann das sein, dass Anno 1800 am Anfang die niedrigere Wertung bekommen hat als Anno 14 04. Anno 1800 ist doch besser als Anno 14 04 und ich dann sage, naja, aber Anno 14 04 haben halt vor zehn Jahren getestet und Spiele haben sich weiterentwickelt. Das ist das eine, wir bewerten sie auch im Kontext des Genres, aber auch nicht zwingend in engen Genre Grenzen. Also

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

wir überlegen uns schon, was sind Spiele, die auch vergleichbar sind, wo haben wir ähnliche Gefühle, ähnliche Mechanismen schon erlebt, machten Spiele etwas besser oder schlechter und natürlich auch so ehrlich muss man sein oder beziehungsweise ehrlich, das ist nichts Schlimmes dabei, wir werden auch Spiele immer im Kontext unserer Zielgruppe. Das ist ganz wichtig, denn natürlich haben wir eine andere Zielgruppe als jetzt einen Polygon oder Kotaku. Uns wird ja gern mal vorgeworfen, dass wir halt Gothic immer so hoch bewertet haben oder so und wenn wir halt in unserer, ich meine unsere Community hat Gothic 3 zum besten Spiel des Jahres gewählt. So, wofür sich dann der Chefentwickler auf der Bühne bei den Games das entschuldigt hat, dass er diesen Preis nicht verdient hat, machten ihm ganz dem Scheiß. So, also das ist halt, deswegen haben wir so und natürlich schauen wir uns auch an, was mögen unsere, was wissen wir, was mögen unsere, unsere Leserinnen und Leser und wir wissen, dass sie halt bei Aufbauspielen bestimmte Dinge mögen, wir wissen, dass sie bei Rollenspielen bestimmte Dinge mögen und deswegen

ist es gut möglich, dass wir einen Baldur's Gate 3 oder auch ein anderes Spiel halt höher bewerten als andere Titel, Anno 1800 und das nochmal zu sagen, steht bei Metacritik beinahe 81. Wenn wir als Games dann Anno 1881 geben würden, dann steht dieses Gebäude morgen nicht mehr. Ja und umgekehrt Assassin's Creed Valhalla haben wir eine 70er-Wertung gegeben, weil wir gesagt haben,

das nudelt sich tot. Das hat keinen guten Rhythmus, also es ist nicht so, dass es nur in die eine Richtung geht dann auch, sondern dass man auch mal sagt, nee, da müssen wir auch kritisch. Das haben wir deutlich, das haben wir deutlich niedriger bewertet als zum Beispiel im weltweiten Schnitt. Genau. Also ich finde das auch immer eine sehr schwierige Frage, wenn man sagt, okay, wie bewertet ihr konkret welche Kriterien, weil wir ja nicht umsonst dieses sehr starre Wertungssystem,

was GameStar früher hatte, wo jedes Spiel in klaren Kategorien, jedes Genre in klaren Kategorien bewertet wurde, dass wir das wieder abgeschafft haben, weil wir halt gesagt haben, wir wollen ja kein Exelmagazin sein, wir wollen nicht das Magazin sein, dass euch irgendwie Spiel Spaß anhand einer Formel herleitet mit Wurzeln 15 und hoch 3, sondern wir wollen irgendwie und deswegen schreibt ja Sascha auch einen Test zu Baldur's Gate 3, gerade, also nicht jetzt gerade, aber in dem Moment, wir wollen euch in einem Text erklären, warum ein Spiel so gut ist, wie wir es finden und die Zahl, die dann drunter steht, ist nur in Anführungszeichen eine plakative Zusammenfassung dessen. Sie wird niemals irgendwie ersetzen, dass man sich mit dem Spiel, mit seinem

Kontext, mit anderen Spielen aus diesem Genre auseinandersetzt und so gehen wir halt umgekehrt auch an die Wertung ran. Also wirklich ganz wichtig, wir hatten jetzt ja tatsächlich neulich auch durchaus eine Diskussion zu einem Atlas Fall, was wir im weltweiten Schnitt sehr hoch bewertet haben, wo ich dann auch gesagt habe, ja, spleißt euch durch, was wir geschrieben haben, schaut euch an, was wir im Video zeigen, was uns an diesem Spiel gefällt und überlegt euch, könnt ihr unsere Argumentation folgen und es ist völlig in Ordnung, wenn man unsere Argumentation nicht folgen kann, weil man bei Spielen auf andere Dinge wertlegt und das ist absolut legitim und deswegen ist es auch wichtig über Spiele aus, also deswegen machen wir auch diesen Job und ist auch das Coole an auch über Spiele, weil wir uns so viel dafür begeistern, auch ausführlich zu diskutieren, damit eben die Leute auch das nachvollziehen können. Das ist

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

auch noch mal vielleicht noch mal ein Shout-Out Wert an die Plus-Community, weil so wie wir ja Baldur's Gate 3 gerade testen in diesem Mammut-Artikel, die da gerade über Tage entsteht, das können wir auch nur deshalb, weil wir halt eine Plus-Community haben, die uns dafür eben auch, die das auch halt auch mitfinanziert und dann ist das eben auch so ermöglicht, beziehungsweise diese Art und Weise, wie wir gerne Spiele testen wollen, nämlich dieses analytische, dieses in der Tiefe, was halt ja fast schon Oldschool ist, kann man glaube ich sagen, aber das macht uns halt Spaß und das gehört halt irgendwie zu uns und deswegen finde ich es halt immer auch so wichtig, dass man über das Gesamtkonstrukt dann auch diskutiert und nicht nur über die Zahl am Ende. Ja, ich lese gerade, Testlesen ist halt, dauert halt länger als TikTok. Ja, stimmt, ich kann es ja auch in dem TikTok zusammenfassen, Baldur's Gate 3 ist geil, aber das wird dem Spiel nicht gerecht, deswegen machen wir das, damit man einfach mehr versteht, woher wir kommen, deswegen gibt es auch einen Test. Hier ist eine Frage von Biscuit, die geht an Sascha, wie unterscheiden sich eure Tests, also vor allem Deiner jetzt bei Baldur's Gate 3, mit so vielen Spielstunden und Endgame-Möglichkeiten von Tests anderer Spiele? Das dauert länger, ich verstehe die Frage nicht. Ja, das ist eigentlich eine sehr gute und stabile Antwort. Nee, man spielt mehr, klar, und man spielt auch mit mehr Leuten. Also ich meine, wie viele Leute bei uns spielen gerade Baldur's Gate? Nein, warte, wie viele Leute bei uns spielen gerade Baldur's Gate 3 nicht? Die, die noch keinen Key haben, aber gerne einen hätten, oder es sich noch nicht gekauft hat oder erst aus unterschiedlichen Gründen gerade nicht können, aber fast alle wollen es tatsächlich, spiele hier mehr, auch eine Redaktion drüber erzählt wird. Also stimmt gerade, acht, neune Leute gerade in der Redaktion parallel. Ja, plus irgendwie Fabian und Geraldine haben mysteriöserweise Urlaub jetzt, Zeit für News. Ja, was läuft denn da? Schief. Also alle spielen gerade Baldur's Gate und das ist ja auch das, was Heiko Freund gesagt hat. Wir sind hier, unser Team Chat brummt permanent von Nachrichten mit, wie hast du diese Situation gelöst? Wie hast du diese Situation erlebt? Hey, hast du diese drei Oga getroffen? Wie bist du mit denen umgesprungen? Was? Das wusste ich nicht, dass man das auch machen kann. Wir gehen in Meeting-Räume, um uns das zu erzählen und andere nicht zu spoilern. Ja, also das ist einfach ein Spiel, wo momentan alle mit drin hängen so ein bisschen und alle sich gegenseitig ja befruchten auf, was diesen Test angeht und was da Feedback angeht, wie gut das Spiel eigentlich ist. Und ich liebe übrigens, das habe ich jetzt vorhin noch vergessen zu sagen, bei den Kämpfen, ich liebe das Gefühl an Baldur's Gate 3, egal ob es jetzt um einen Kampf geht oder um eine Location, irgendwie dann drin zu stehen, nachdem man den Kampf geschafft hat und nachdem man die Location irgendwie geschafft hat und dann zu sehen, Moment, ich hätte das auch so machen können. Moment, da war noch ein Eingang hinten, den ich hätte Schlösser knacken können. Moment, da war irgendwie ein Dachbald, den ich zerstören hätte können, damit das Dach irgendwie auf die Gegner die Brücke hätte zerstören können und die, was? Und vor allen Dingen auch, du kannst das ja auch nur deshalb, weil dieses Spiel in der Lage ist, den Status der Welt exakt so zu speichern. Das ist so ein

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

technisches Detail, glaube ich, dass viele Leute, ich meine die Elder Scrolls-Spiele können das häufig, aber wenn du halt im Baldur's Gate eine Festung entfölkert, dann bleibt die entfölkert und alles, was da drin ist, bleibt auch dort, wo es vorher war und auch das können nur ganz, ganz wenige Spiele, auch mit, weil du die englische Sprachausgabe erwähnt hast und wir haben auch durchaus da Kommentare, wieso gibt es keine deutsche Übersetzung. Es gab noch kein CRPG dieses Umfangs mit einer vollständig vertonten, mit vollständig vertonten Dialogen. Es ist jeder Dialog mit einem Eichhäutchen vertont. Wichtige Frage, die wir auch öfter hören, dann wenn es um Gameside-Tests geht, ist das ein Kritikpunkt, dass es nur eine englische Vertonung gibt? Nein, es ist für uns nicht, stand jetzt nicht, wir erwähnen das, weil wenn du das machst, machst du halt die Büchse der Pandora A auf und B ist es so ähnlich, wie wertest du ein Spiel ab, weil es teuer ist oder wertest du es höher, weil es günstig ist und wir erwähnen es, dass das Spiel englische Texte hat, englische, englische Sprachausgabe und deutsche Texte hat und dann können die Leute entscheiden, ob das für sie wertungsrelevant ist oder nicht. Für uns ist es halt nicht, weil auch einfach da wieder, der Großteil unserer Zielgruppe sagt einfach, uns ist das egal, ich spiele sowieso nur auf Englisch. Bei mir, viele bei uns spielen tatsächlich sogar auch mit englischer Texten und englischer Sprachausgabe, weil es besser passt. Ich spiele tatsächlich mit deutschen Texten, weil ich diese deutschen, die in die Begriffe irgendwie so DSA-mäßig finde, da fühle ich mich da als alter DSA-Spieler dann auch wieder ganz wohl und das ist ja also nicht wertungsrelevant für uns. Eine Frage von Innozenz 34 kann ich beantworten, nämlich was unsere bisher höchst bewerteten Spiele sind. Das sind nämlich Warcraft 3, The Frozen Throne, damals das Add-on gewesen. Es ist Crisis, hat 94 Punkte bekommen, also die beide 94 Punkte. Minecraft hat 94 Punkte damals von mir bewertet worden. Oh mein Gott, gab es da viele Diskussionen. Ich finde heute Minecraft ist zu niedrig, eigentlich eigentlich dahinten. Im Nachhinein so viel wie Minecraft, aber gut, das ist eine andere Diskussion, die an einem anderen Ort stattfinden soll und mit 94 Punkten bewährte den Zwischen ist die The Witcher 3 Next-Gen Edition, auch ein Rollenspiel. Und jetzt sind das natürlich ein bisschen Äpfel und Birnen, The Witcher 3 und Baldur's Gate 3, sind sehr unterschiedliche Arten von Rollenspielen. Aber wenn ich jetzt dich kritisch anschauen würde, Heiko, und sagen, was macht denn jetzt ein Baldur's Gate 3 besser als ein The Witcher 3? Das ist gemein. Ich kann auch erst Sascha fragen. Das ist schon in Ordnung so. Dafür bin ich als Chefredator. Ich muss darauf antworten. Sascha kann sagen, komm, schick den anderen Tippen vor. Der muss, der kommt nicht aus dem Nummer raus. Also ich finde, Beispiele sind in einem gewissen Punkt vergleichbar. Denn bis zu The Witcher 3 haben halt alle immer gesagt, du kannst keine Open-World machen ohne Kompromisse bei der Detailverliebtheit und beim Quest-Design. Das geht nicht. Das muss mechanisch sein. Und dann kam halt The Witcher 3 und hat gesagt, doch, das geht. Wir können das. So. Und hat halt eben seine Spielwelt im Großteil so gefüllt, dass so einfach das Gefühl hat, ist okay, wenn ich da in dieses Bauernhaus gehe, ist das genauso liebevoll designt wie die Burg da hinten. Oder ja, es ist möglich, selbst in einer rein mechanischen Monsterjagd noch eine Geschichte zu erzählen. Oder bei einer von 53 Millionen Truhen, die ich an einem Fluss finden kann, noch einen Brief beizulegen, die mir eine



## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

Geschichte erzählt, warum diese Truhe dort liegt. Und das ist vielleicht ein bisschen verkürzt. Aber so Spiele, die so in der ganzen Industrie mal den Mittelfinger zeigen und sagen, das, was ihr immer sagt, das geht nicht. Das ist doch, das geht. Und bei Baldur's Gate 3 haben wir wieder so einen

Fall. Was ich jetzt noch bei, das ist jetzt sehr persönlich und das ist auch durchaus subjektiv, weil ich auch The Witcher 3 liebe. Ich habe es gerade auf Platz 3 meiner Lieblingsspiele aller Zeiten gewählt nach komischen Titeln WM und Stronghold, die ich, wie viele davon nicht dort hinwählen würden. Also, es ist sicherlich mein höchst bewerteter Mainstream Titel und ich verbinde auch sehr viel Persönliches mit ihm. Aber das, was mir persönlich, jetzt rein persönlich an Baldur's Gate 3 besser gefällt als an Witcher 3 und das, obwohl es Würfel verwendet, ist, dass es sich für mich ein Tickchen weniger mechanisch anfühlt und noch mehr, dass ich mich in dieser Spielwelt verliere, nicht nur optisch, weil sie schön ist, sondern weil ich mit dem Eichhörnchen reden kann, weil die Physik so unfassbare Dinge ermöglicht, weil hinter einer Scheuentour Tür was passiert, wo ich erst mal mit großen Augen davor, das haben die jetzt nicht wirklich getan, doch sie haben es getan, weil jeder noch so, wobei das halt Witcher auch, diese Liebe für die Dialoge, dass ich mit Tieren reden kann, mit Toten reden kann, dass dieses Gefühl, dass diese Welt wirklich lebt und atmet und The Witcher bei Eisener Brillanz dann eben doch in vielerlei hin sich seine Welt sehr klar lesbaren Regeln unterworfen hat. Ach und auch eine Sache, noch die ich in Baldur's Gate 3 besser finde als in Witcher, die ich auch nicht gedacht hätte, dass das Spiel schafft, weil das ist etwas, was mich in Open World und Mega-Rollenspielen immer nervt ist. Du hast dieses Grundproblem und das ist total dringend, rette Ziri. Ja, spiele ich erst mal eine Partie, spiele ich erst mal eine Partie, gewinnt. Und es hat Baldur's Gate auch ein bisschen am Anfang. Ja. Ein bisschen. A. Nur ein ganz bisschen und B. Gibt es sehr viele Erklärungen, warum das so ist und du hast auch sehr schnellen Dialog, hey, das ist was Besonderes mit deinem großen Problem und du musst jetzt nicht so viele Sorgen machen. Also es nimmt das tatsächlich auf und dieses, wie gesagt, dieses Pacing, ja, weil das habe ich tatsächlich in Witcher 3 schon gestört, was natürlich auch daran liegt, dass ich so ein Fragezeichen Abklapperer bin. Also bis ich überhaupt mal angefangen habe, Ziri zu suchen, habe ich schon das halbe niemals Land komplett ja Wochen drin verbracht. Ja, also das wäre auch meine Antwort. Witcher 3 ist, was die Spielwelt angeht, zum Teil auch systemischer. Sie monsterhöhlen, sie fässern mehr von Skellege und sowas, also ein bisschen mehr gefüllt mit Formel zum Teil. Es ist natürlich wesentlich noch mal besser inszeniert als Baldur's Gate 3, aber Baldur's Gate 3 ist schon mal wesentlich besser inszeniert, als es Divinity Originals in 2 war, aber Witcher ist halt noch mal noch mal stärker einfach in seinen Zwischensequenzen und der Witcher 3 hat eine stärkere Hauptfigur. Also Baldur's Gate 3, wenn du dir eine eigene Figur erstellst und das ist ja auch ein bisschen dieses D&D-Prinzip, ist die eine sehr leere Leinwand, weil du weißt ja nichts über deine Vergangenheit, du weißt nicht, woher du kommst, du bist einfach eine Figur, die jetzt in dieses Abenteuer reingeworfen wird. Wenn du die Origin-Charaktere spielst, weiß natürlich ein bisschen mehr, weil die haben natürlich eine Hintergrundgeschichte, aber da hat halt The Witcher 3 Geralt als starke Figur. Auf der anderen Seite habe ich noch nie so über meine leere Leinwand nachgedacht und auch meine Rolle gefüllt und damit gekämpft, meine Rolle zu finden, wie in Baldur's Gate 3. Ja, ich sage da, Eidbrecher Paladin. Baldur's Gate ist im Gegensatz, bei The Witcher haben wir uns auch Geschichten erzählt. Ja, weißt du noch die Szene im

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

Leuchtturm,

ja zum Beispiel. Aber das sind halt Geschichten, die das Spiel dir vorgibt. Es sind keine Geschichten, wie in Baldur's Gate 3, die einfach entstehen, aus experimentieren, aus erleben, aus hey weißt du, was ich probiert habe und was geklappt hat. Aus Dingen, die das Spiel so nicht vorgesehen hat häufig. Auch. Ich meine, ja, Quest vom Roten Baron, eine der besten Rollenspiel-Quests aller Zeiten. Aber sie hat dann eben doch wahrscheinlich sogar fünf, sechs unterschiedliche Fahde. Es sind

aber halt vorgegebene Fahde, während du im Baldur's Gate 3 häufig das Gefühl hast. Ich meine, allein wie du diese, wie viele Varianten es gibt, diesen Konflikt im ersten Akt zu lösen, diesen zentralen Konflikt zwischen einem Goblin-Invasoren und einem Druidenstamm, der gleichzeitig ein Flüchtlingsproblem hat. Die Mittel- und Wege in der Reihenfolge, in der Hangehensweise an die Probleme, die fühlen sich einfach echt an und nicht vorgegeben und das finde ich sehr, sehr faszinierend. Ja, Sacha, jetzt musst du ein, wir haben gar nicht mehr so viel Zeit an dieser Stelle, aber du musst nochmal ein flammendes, ein, möchte ich sagen, Plädoyer halten für die 95 Punkte nochmal. Warum möchtest du sie haben? Wir haben schon viel davon besprochen. Aber jetzt

ist sozusagen, der Richter erteilt dir das Wort. Sprich. Oh Gott. Ich habe vor allem das Gefühl, dass Baldur's Gate 3 dir Freiheiten und Möglichkeiten gibt, wie wir sie schon lange nicht mehr, vielleicht noch nie in Rollenspielen hatten, schon Ewigkeiten nicht mehr. Du kannst selber entscheiden,

wie gut oder böse oder irgendwas dazwischen du bist. Das ist auch wieder der Vergleich mit dem Witcher. Geralt of Rivia ist ein super Charakter, ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele, aber ist trotz aller Freiheit sehr in Stein gemeißelt. Und in Baldur's Gate kann ich sein, wer oder was ich will. Das Spiel liegt dir nie irgendwelche Worte in den Mund oder zingt dir Aktionen auf. Lariann geht nie davon aus, wer deine Figur ist für dich. Das bestimmst immer du selbst. Du kannst komplett bescheuert agieren, wenn du Lust drauf hast. Du kannst heldenhaft sein,

du kannst so abgrundtief böse sein, irgendwelche Eichhörner in Bäume treten und alles dazwischen. Du musst auch niemals irgendwie stundenlang auf dem Meer rumrudern oder unter Wasser irgendwelche

Viecher mit der Armbrust wegschießen, was mal sowas von dermaßen dämlich ist und was ich nie wieder in irgendeinem Rollenspiel sehen will. Du hast so viele Möglichkeiten, Quests und Kämpfe zu beenden, dass selbst die Entwickler das Spiel selbst nicht mit allem rechnen konnten. Deshalb finde ich diese, teilweise diese Bugs, das Questlock hat die Lösung anders beschrieben, als ich es tatsächlich gemacht habe, finde ich völlig verschmerzbar. Das lässt sich relativ easy hot fixen, passiert ja auch ständig. Das ist einfach, du hast so viele Möglichkeiten, dass selbst die Entwickler nicht mit allem rechnen konnten, weil einfach so viel geht. Das einfach mal

so einzubauen, die Entwickler haben einfach Eier. Die haben gesagt, ist doch egal, ermutige die Spieler dazu, das Spiel kaputt zu machen, sämtliche Regeln zu brechen. Ich habe neulich bei Maurice

im Stream gesehen, er hat irgendwie eine Katze beschworen und hat die Katze dann einen Bossgegner

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

und sämtliche Untertanen angelockt auf eine morche Brücke und hat dann irgendwie aus den Schatten die Brücke zerstört und hat die Bosse komplett weggeklatscht, ohne auch nur eine Sekunde

zu kämpfen. Ich habe ein Entgegner ins Weltall gejetet, ich habe ihn einfach über den Clip gekickt und der war weg. Es ist so bescheuert, was alles in dem Spiel geht. Es macht so saumäßig viel Spaß, ich will einfach nicht aufhören. Wir reden pausenlos über das Spiel, wir träumen von dem Spiel. Ich kann mich nicht hier in den G-Marsen von einem Rollenspiel gefesselt zu sein. Es ist einfach irgendwo das Beste zwischen ganz alten Klassiker, wie weiß ich, die alten Ultima 7, wo du auch sämtliche Fässer und Kissen öffnen kannst, wo du Möbel verrücken kannst und was nicht alles. Gleichzeitig hast du Charaktere, die sind mindestens fast so gut wie Bioware zu sein, besten Zeiten, wo du wirklich richtig gute Beziehungen hast, auch wenn sie manchmal ein bisschen überhastet passieren oder ein bisschen plötzlich. Trotz allem zieht sich durch das ganze Spiel, alle gehen drauf ein, die Spielwelt reagiert darauf. Du hast eine Story mit so vielen verrückten Wendungen, die du einfach nicht kommen siehst. Du hast so unwahrscheinlich gut

gespielte Charaktere. Die Spielwelt lädt dich dazu ein, Sachen auszuprobieren, ständig mit ihr zu experimentieren,

darin rumzuspielen. Was passiert, wenn ich das hier anzünde? Was passiert, wenn ich den Typen hier

von der Klippe trete? Was passiert, wenn ich hier so lange Fässer stapel, bis ich einfach über die Stadtmauer klettern kann? Und es geht einfach. Ich habe Videos gesehen, da haben Leute irgendwie 50

plus Kisten gestapelt und die haben irgendwelche Türme erklappt, die solltest du zu dem Zeitpunkt eigentlich noch gar nicht erreichen können. Es geht so vieles, wenn du einfach kreativ bist, wenn du einfach auf die Idee kommst, es mal auszuprobieren. Es ist der absolute Wahnsinn. Es hat mit das beste Storytelling, was ich jemals in einem RPG gesehen habe, kombiniert mit dieser Freiheit, mit dieser super interaktiven Spielwelt. Da machen die Kämpfe auch noch dermaßen verdammt viel Spaß. Es wird einfach nicht langweilig. Ich bin jetzt so weit. Es gibt kaum noch Fortschritt, aber es ist egal, weil du, wie Heiko schon gesagt hat, du hast so viele verschiedene Möglichkeiten, deine Gruppe zusammensetzen. Wenn es dir nicht passt, skillt sie alle um. Mach sie alle zu Paladin,

mach sie zu Zauber an, was auch immer. Jede Klasse ist super. Druiden sind so unsagbar geil. Die Tiergefährten vom Ranger, wenn du levelst, die verändern sich. Mein Bär trägt ein Helm und klettert irgendwelche Leitern hoch und sitzt auf Stühlen. Und die Leute reagieren drauf. Ich hatte eine Quest, da musste irgendwelche Goblins eskottieren und die haben sich geweigert, mit uns mitzugehen,

weil sie Angst hatten von der Spinne, die wir beschworen haben. Die mussten wir loswerden, bevor wir die Quest abschließen konnten. Wir dachten, das ist ein Bug, das geht nicht, warum folgen uns die Goblins nicht. Die hatten Angst. Die sagen immer, eklig und zu viele Beine und macht die weg. Und es gibt so viel Zeug, worauf die Welt reagiert, was einen Einfluss auf deine Umwelt hat. Du kannst so sehr deine Figuren zum Leben erwecken. Ich habe einfach nie irgendwas in der Art erlebt. Es ist das Rollenspiel, von dem so viele von uns, so viele Jahre geträumt haben. Und ich bin wirklich kein Nostalgiker. Ich hätte niemals Neues, weil du Skate gebraucht.

## [Transcript] GameStar Podcast / Rekordwertung für Baldur's Gate 3? - Das macht uns so euphorisch

Als ich die Trailer gesehen habe, was soll denn jetzt der Scheiß? Das Spiel ist seit 20 Jahren vorbei. Das setzt noch nicht mal das Direkt fort. Du kriegst dann irgendwie ein paar Nostalgie-Karaktere

aus den Originalen nachgeschmissen. Die sind aber so super eingebaut und so super umgesetzt. Es stört mich gar nicht mehr im Gegenteil. Ich finde es toll. Also diese Schweine haben es halt tatsächlich hingekriegt, dass sie nicht irgendwie über Nostalgie dann trotzdem noch erwischen, wo ich sage, oh, geil, ich bin im Baldur Skate. Und hey, ich habe die Figur wieder getroffen und den kenne ich auch. Und die sind einfach so super inszeniert. Ich kann es ihm nicht rumnehmen. Es fühlt sich nicht irgendwie an wie Marketing oder PR oder es hat seinen Sinn. Das ist nicht allgemein. Wow. Nein, du musst sagen, nein, es gibt überhaupt keinen Grund dich zu entschuldigen. Das war das beste Play-Doh. Jedes mit Oh mein Gott angefangen hat, dass ich jemals gehört habe und ich stimme dir zu. Ja, das ist ein Spiel, bei dem man liebe spürt. Vielleicht nicht alle, vielleicht nicht jeder da draußen, vielleicht Leute, die sagen, hey, sehe RPGs oder generell Rundencamp oder sowas hin. Ich mein Ding, das gibt es immer. Natürlich muss man es da nicht spielen,

aber für alle, die es irgendwie mögen und dies spielen, ist liebe spürbar in dem Teil. Ja, noch mit Bugs. Ich lese gerade noch, wenn wir hier reden, hat Larian den nächsten Hotfix rausgehauen, mal gucken, was er bringt, mal gucken. Ich hatte auch teilweise Fehler bei Triggern für Zwischensequenzen, wo eigentlich ein Dialog hätte stattfinden müssen, der bei mir nicht stattgefunden hat. Erst nach der nächsten langen Rast, was storymäßig überhaupt keinen Sinn ergeben hat. Solche Sachen sind immer noch drin. Deswegen müssen wir uns noch mal anschauen, wie viel wir dafür dann am Ende auch abwerten, wenn wir eine finale Wertung geben. Nichts ist so trotz. Für uns ist es und das über nichts anderes können wir reden. Unserer Meinung nach ist dieses Spiel auf dem Weg zu den Sternen tatsächlich und ein wirklich sehr, sehr gutes Rollenspiel geworden. Für dieses Mal darf ich die Diskussion an dieser Stelle beschließen. Ich sage, vielen Dank, Eben, vielen Dank Sascha, vielen Dank Heiko. Ich glaube, Baldur's Gate 3 wird uns noch häufiger

begleiten hier, wenn wir uns zusammensetzen und sprechen. Ich glaube, da wird es auch noch viel zu besprechen geben. Vielleicht machen wir immer mal so einen richtig harten Spoiler Talk, wo man einfach auf nichts mehr Rücksicht nehmen muss, sondern einfach nur noch raus ballern, in ein paar Monaten oder Wochen, wenn es dann noch mehr von euch gespielt haben.

367 Leute, sagt Larian, haben das Spiel an einem Wochenende durchgespielt.

Gut, das gibt es auch und 750.000 Mal wurde der Hund gestreichelt und mit dieser wundervollen Nachricht beschließen wir diesen Talk. Vielen Dank, ihr beiden und vielen Dank an alle,

die uns zugeschaut haben.