



Auch 20 Jahre später sind Minsc und Kollegen gefragt: Der Verlag IDW veröffentlichte 2018 die fünfbandige Comicserie »Evil at Baldur's Gate«. Quelle: IDW Publishing

Making of Baldur's Gate

RETTER DES ROLLENSPIELS

Zur Rettung des PC-Rollenspiels tritt eine bunte Truppe kanadischer D&D-Fans an. Sie sind kreativ, ambitioniert und haben noch nie ein Computerspiel gemacht. Zum 20. Geburtstag von Baldur's Gate erinnern wir uns im Gespräch mit Bioware-Veteranen an die außergewöhnliche Entstehung des Fantasy-Meilensteins. Von Heinrich Lenhardt

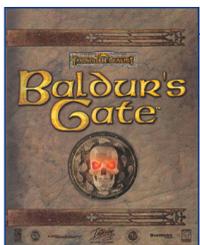
Die Vergessenen Reiche sind überall dort, wo zwanzigseitige Spielwürfel über Tische klackern. Weltweit werden Wohnzimmer und Hobbyräume zu abenteuerlichen Gefilden. Diese »Forgotten Realms« sind das beliebteste Szenario des Pen&Paper-Rollenspiels Dungeons & Dragons (D&D). Dessen Welten und Regeln prägten die Entwicklung von Computer-Rollenspielen seit ihren Anfangstagen auf Mainframe-Computern. Doch Mitte der Neunzigerjahre gerät das Genre auf dem PC in eine Flaute, nachdem zu viele, zu ähnliche und zu schlechte D&D-Lizenztitel einen Fantasy-Kater ausgelöst haben. Gerettet werden die Vergessenen Reiche von einer Party aus der kanadischen Prärie, deren Mitglieder noch nie ein professionelles Computerspiel entwickelt haben. Wie gelang es den unverzagten Stufe-1-Helden, ein ganzes Genre zu revitalisieren und wunderbare Geschichten mit unvergesslichen Charakteren zu erzählen? Wie wurde aus einem verschmähten Prototyp namens »Battleground Infinity« erst »Iron Throne« und schließlich der Klassiker Baldur's Gate?

Rückt euren Stuhl näher ans Feuer und macht es euch bequem, um die erstaunliche Geschichte von der Geburt eines

Rollenspiel-Meilensteins zu hören. Es war einmal vor langer Zeit, noch vor der Eisenkrise und Amn, vor Sarevok und Bhaal, als junge Ärzte realisierten, dass Rollenspiele viel spannender sind als medizinische Lernsoftware.

1994, ein Shareware-Sommer

Im Sommer 1994 hegen Marcel Zeschuk und die Oster-Brüder einen Plan. Die drei Freunde wollen eigentlich eine Computerberatungsfirma starten und nebenbei mit Spielen rummachen. Aber sie sagen sich: Wenn es uns gelingt, bis Ende des Sommers ein lauffähiges Spiel hinzukriegen, dann lassen wir die Computerberatung sausen – dann werden wir Spieleentwickler! So erinnert sich Trent Oster an jenen Sommer, der sich als erster Dominostein auf dem Weg zu Baldur's Gate entpuppen sollte: »Wir machten dieses kleine Spiel namens Blasteroids 3D. Es hatte skalierte 2D-Sprites, um eine 3D-Version von [dem Spielautomaten] Asteroids vorzutauschen. Wir haben es als Shareware rausgebracht und machten damit etwa 300 Dollar. Es gab auch Deals mit ein paar Distributoren, doch die haben uns nie

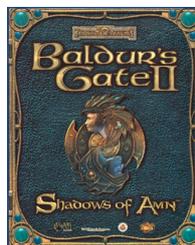


Baldur's Gate

Veröffentlicht: 12/1998

Darum geht es: Die Schergen eines gewissen Sarevok trachten unserem Helden nach dem Leben, der in die Großstadt Baldur's Gate flieht, um Antworten zu finden. Dabei macht er die Bekanntschaft von allerlei Begleitern, erkundet Regionen, besteht Missionen, trifft manche Entscheidung und lernt mehr über seine Herkunft. Das komplexe D&D-Regelwerk bietet den Rahmen für pausierbare Echtzeitstrategie-Gruppenkämpfe. Hübsche Hintergrundbilder erwecken die detaillierte Spielwelt zum Leben, und die Gruppenmitglieder wachsen einem durch viele Dialoge ans Herz. Die Erweiterung Tales of the Sword Coast folgt 1999.

Testzitat: »Die detailreiche Spielwelt und die komplexen Charakterprofile gefallen mir besonders. [...] Die häufigen Kämpfe sind taktisch anspruchsvoll, grafisch ansprechend und vor allem äußerst spannend. Baldur's Gate ist ein Muss für alle Rollenspieler, doch auch Echtzeit-Strategen mit einem Faible für Fantasy werden es lieben.« (89 von 100 Punkten in GameStar 2/1999)



Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Veröffentlicht: 9/2000

Darum geht es: Beim Nachfolger ist alles eine Nummer größer: Von den Heldenstufen über die Spielstundenanzahl bis zur Grafikauflösung (jetzt 800x600 Pixel). Bei der Zusammenstellung der sechsköpfigen Gruppe haben wir die Wahl zwischen alten Bekannten und neuen Weggefährten. Die spannende Fortführung der Geschichte wird durch anspruchsvolle Interaktionen mit den Gefährten veredelt. Das bewährte Kampfsystem reizt mit stärkeren Gegnern und Fähigkeiten, die Landschaftsbilder sind schöner denn je. Die Erweiterung Throne of Bhaal (2001) ist eigentlich als eigenständiges Spiel geplant.

Testzitat: »Die Gefechte sind sinnvoller in die Missionen eingebaut – und durch das geniale Kampfsystem immer wieder fordernd und abwechslungsreich. [...] Schier umgeworfen hat mich die Brillanz, mit der Bioware der Heldengruppe Leben einhaucht. Ein intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als in Baldur's Gate 2 werden Sie in naher Zukunft nirgends finden.« (92 von 100 Punkten in GameStar 11/2000)



Moderner Klassiker: Beamdogs Enhanced Edition von Baldur's Gate läuft auf modernen Betriebssystemen und unterstützt auch höhere Widescreen-Auflösungen.

bezahlt«, lacht Trent Oster. »Aber: Es war Ende August und wir hatten ein Videospiel, das lief. Damit war alles klar: Wir gehen aufs Ganze, wir machen jetzt das große Spiel!«

Auf den Mech gekommen

Das große Spiel basiert auf einem Grafiktrick, den Bruder Brent ausgeklügelt hat. Er schreibt einen sogenannten Scanline-Renderer, um den Speicherhunger dreidimensionaler Schlachtfelder zu lindern. Denn das Scanline-Verfahren unterteilt das Sichtfeld des Spielers – vereinfacht gesagt – in mehrere Reihen und baut das sichtbare Terrain dann auf der Basis von Höhenkarten reihenweise von oben nach unten auf. Was von Hügeln verdeckt wird, blendet die Engine aus. Dafür muss sie nicht alle Polygonkanten kennen, sondern nur diejenigen, die sich mit den Blickreihen überschneiden – und das spart Speicher. Es ist ein ähnlicher Trick wie beim Helikopter-Hit Comanche, der Voxel zur Berechnung seines Terrains verwendet. Welche Art von Spiel das Trio macht, hängt von den Limitationen der verwendeten Technologie ab: »Wir konnten die Kamera etwa 20, 30 Grad nach oben und unten schwenken, sie aber nicht frei drehen,

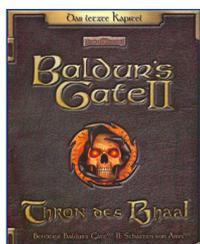
denn so viele Berechnungen verarbeitete das Rendering nicht«, erklärt Trent Oster. »Also fragten wir uns: Welche Art von Vehikel kann nach oben und unten schauen, aber nicht herumrollen?« Ein selbststabilisierender Riesenroboter zum Beispiel. Und so entsteht das Mech-Actionspiel Shattered Steel.

Mein Cousin Greg

Als der frischgebackene Medizindoktor Greg Zeschuk eine Praxisvertretung in der Nähe übernimmt, besucht er seinen Cousin im Städtchen Lloydminster. Und staunt nicht schlecht, als er mitkriegt, was Marcel da mit den Oster-Brüdern ausheckt. »Als Greg sah, woran wir arbeiteten, meinte er: Jungs, das ist irre! Wie kann ich da mitmachen?«, erinnert sich Trent. »Schließlich kam er mit der Idee an: Hey, ich habe da zwei Doktor-Kumpels, lasst uns zusammen eine Firma starten. Und so trafen wir uns alle und gründeten Bioware.« Gregs »Doktor-Kumpels« sind Ray Muzyka und Augustine Yip, dazu kommen Cousin Marcel und die Oster-Brüder – so ist das Gründer-Sextett komplett.

Die Doktoren sind selbst Spielefans und haben genügend Kapital zusammengekratzt, um die Entwicklung eines Titels anzuschieben. Das grafisch beeindruckende Mech-Spiel passt perfekt in ihre Pläne – doch bald kommt es zu Zoff. »Es kann schwierig sein, mit meinem Bruder zu arbeiten«, seufzt Trent Oster in Hinblick auf die folgenden Turbulenzen. Zunächst ist Bruder Brent mit der Arbeitsleistung von Marcel Zeschuk unzufrieden, der aus Bioware gedrängt wird – da waren es nur noch fünf. Einen Monat später beschwert sich Brent über Augustine Yip und will ihn ebenfalls loswerden. Die dadurch ausgelöste Krisensitzung nimmt einen anderen Verlauf: »Ray und Greg meinten zu mir sinngemäß: Wir mögen Augustine mehr als deinen Bruder.« So kommt es zum Split: Die Oster-Brüder ziehen Ende 1995 nach Calgary und starten das kurzlebige Studio Pyrotek Games, um dort weiter an Shattered Steel zu werkeln.

Brent geht schließlich zu Electronic Arts, wo er an der Simulationsserie Jane's arbeitet, während Trent zu Bioware zurückkehrt. Das Mech-Spiel mit der beeindruckenden Grafik hat das Tohuwabohu überstanden und stößt auf großes Interesse bei Publishern, Interplay erhält schließlich den Zuschlag. Im Bioware-Hauptquartier in Edmonton arbeitet man auch schon an einem zweiten Projekt: Während Shattered Steel fertiggestellt wird, entsteht 1996 der Prototyp eines ganz anderen PC-Spiels.



Baldur's Gate: Throne of Bhaal

Veröffentlicht: 6/2001

Darum geht es: Eine »Erweiterung« mit rund 50 Stunden Spielzeit: Throne of Bhaal war als eigenständiger Abschluss der Trilogie geplant, doch Bioware will wegen anderer Projekte und Turbulenzen bei Publisher Interplay den Aufwand in Grenzen halten. So wird die Infinity-Engine erneut herausgekratzt, um das Bhaal-Epos abzuschließen. Auf dem Weg Richtung Charakterstufe 40 lernen unsere Helden neue Fähigkeiten. Der chaotisch-böse Sarevok aus Teil 1 lässt sich in die Gruppe aufnehmen, auch wenn das Betriebsklima bei den guten Charakteren darunter leidet.

Testzitat: »Die Erweiterung ist dicker als manches Vollpreis-Spiel und hat eine happige Kampfdichte mit hohem Schwierigkeitsgrad. Die motivierenden neuen Kapitel sind sehr linear, teils spielt sich Bhaal wie der große Bruder von Icewind Dale. Die in die Jahre kommende 2D-Grafikengine wirkt zudem ausgereizt. Aber Fans der Baldur's-Gate-Saga sollten dieses Finale auf keinen Fall verpassen.« (88 von 100 Punkten in GameStar 8/2001)

Wer steckt hinter den Gefährten?

Wie wäre es mit Greg Zeschuk als Gefährten – und wer inspirierte Minscs edles Antlitz? Bei vielen Charakterporträts von Baldur's Gate wurden Mitglieder des Entwicklungsteams als Vorlage verwendet. Hier einige Beispiele, die unsere Gesprächspartner verraten haben.



Coran: Die optische Vorlage für den Kämpfer/Dieb ist Bioware-Mitgründer Ray Muzyka.



Ajantis Ilvastarr: Der Paladin erinnert deutlich an den langjährigen Co-CEO Greg Zeschuk.



Garrick: Hinter dem chaotisch-neutralen Barden steckt niemand anderes als Cameron Tofer.



Skie Silvershield: Grafikerin Marcia Tofer lieferte die Vorlage für das Porträt dieser Diebin.



Dorn II-Khan: Der Gefährte der Enhanced Edition ist ein Mix aus Trent Oster und Halb-Orc.



Minsc: Dave Hibbeln machte in Animationen und regte auch diesen Charakterkopf an.

Das Spiel der Götter

»Ray und ich mochten auch Action, aber bei Rollenspielen waren unsere Leidenschaft und unsere Kompetenz am größten«, beschreibt Greg Zeschuk das Lieblingsgenre der Doktoren. Noch während Pyrotek an Shattered Steel arbeitet, diskutiert man das nächste Projekt. Ein Kernteam beginnt mit der Arbeit an Battleground Infinity, einem Dungeons-&-Dragons-inspirierten Rollenspiel. »Aber wir hätten uns nie träumen lassen, dass daraus mal ein D&D-Lizenztitel wird«, so Zeschuk. Das Design ist von Pen&Paper-Rollenspielen beeinflusst, das Szenario bedient sich bei Göttern aus Mythologien. Und das Ganze am besten gleich als ein MMO im Zeitalter der Einwahlverbindungen, Jahre vor der Veröffentlichung von Ultima Online. Ray Muzyka beschreibt das Konzept später als »verrückt ambitioniert«.

Die Doktoren heuern ein paar Programmierer in Edmonton an, um einen Prototyp zu entwickeln, der Grafik- und Bedienungsstil von Baldur's Gate bereits andeutet. Maßgeblichen Anteil an der Entstehung dieser Keimzelle hat Scott Greig: »Scott war für den Erfolg der Infinity-Engine und von Baldur's Gate unglaublich wichtig. Ohne seinen ursprünglichen Prototyp hätte es das alles nicht gegeben«, betont Lead Designer James Ohlen. Und auch Zeschuk preist die Verdienste des Multitalents Greig: »Er war unser leitender Programmierer, aber auch ein guter Grafiker. Er hatte aus der Programmierer-Perspektive eine Vorstellung davon, was er in künstlerischer Hinsicht erreichen wollte. Wir haben dafür einige clevere Technologien eingesetzt.« Die detaillierten Hintergrundgrafiken von Baldur's Gate sind ein echter Hingucker. Es sieht so aus, als wäre jeder Pixel in liebe-

voller Handarbeit auf den Bildschirm gemalt, doch die Engine trickst auch ein wenig. Die Software war laut Zeschuk in der Lage, ein Landschaftsbild in verschiedene Tiles zu »zerhacken« und diese dann so zu arrangieren, dass es zu keinen augenfälligen Wiederholungen kommt. Angesichts dieser Pixelpracht sollten die Publisher eigentlich mit den Scheckbüchern werfen, um Battleground Infinity an Land zu ziehen. Eigentlich ...

Die große Rollenspielkrise

Mit der Wahl des Rollenspiel-Genres folgen die Doktoren ihren Geek-Herzen, nicht den Trends in der Branche. 1995/96 kriselt diese Kategorie vor sich hin, auch der Boom mit offiziellen D&D-Titeln ist längst vorbei.SSI lässt die Lizenz liegen und Interplay erwirbt die Rechte an den Spielwelten Forgotten Realms und Planescape. Doch die ersten Veröffentlichungen können nicht überzeugen: Blood & Magic bietet stümperhafte Echtzeitschlachten und Dragon Dice lahme Würfelstrategie. Danach entpuppt sich Descent to Undermountain als verbuggte Zwangsehe der 3D-Engine von Descent mit dem D&D-Rollenspielsystem. Als Bioware seinen Infinity-Prototyp zeigen will, sind die Ausmaße dieser Flops noch nicht abzusehen. Bei Interplay denkt man sich: Wozu das Rollenspiel eines externen Studios überhaupt in Erwägung ziehen, wenn man intern so viele tolle Projekte in Arbeit hat? »Interplay lehnte das Spiel zunächst ab, sie haben es sich nicht einmal angesehen«, erinnert sich Greg Zeschuk. »Also redeten wir mit anderen Publishern.«

Die Partnersuche gestaltet sich als schwieriger als bei Shattered Steel, doch laut Zeschuk kommt es zu drei, vier Angeboten. Westwood und Sir-Tech melden Interesse an, besonders erpicht ist Virgin Interactive, deren US-Büro in derselben Straße liegt wie das Interplay-Hauptquartier. Und da schlägt Feargus' große Stunde. Der spätere Obsidian-Gründer Feargus Urquhart betreut



Der Schnappschuss von Anfang 1995 zeigt einige Bioware-Gründer zusammen mit den ersten Angestellten der jungen Firma. Von links nach rechts: Brent Oster, Allan Thierault, Rob MacKay, Ray Muzyka, Greg Zeschuk, John Winski and Trent Oster.



»Taktische Abenteuer, die eines Gottes würdig sind – aber für Sterbliche gemacht«: Bioware zeigt Publishern seinen Prototyp Battleground Infinity.



Landschaftliche Schönheit in 640x480 Pixeln: Dieser Kampf-Screenshot aus dem damaligen GameStar-Test zeigt Baldur's Gate, wie es die Spieler ab Ende 1998 erlebten.

das Bioware-Spiel Shattered Steel als Interplay-Producer. Als er die Infinity-Demo sieht, ist er sehr angetan – nur zu dumm, dass sein Vorgesetzter das Projekt bereits abgelehnt hat. Als Urquhart mitkriegt, dass Bioware kurz vor der Vertragsunterzeichnung mit einem Konkurrenten steht, zeigt er der Marketingchefin die Demo, die flugs Interplay-Gründer Brian Fargo alarmiert. »Es war ja nicht Brian, der uns abgelehnt hatte, sondern Leute weiter unten, die meinten: Das brauchen wir nicht«, erklärt Greg Zeschuk. Doch Fargo, dessen gutes Gespür auch das zarte Pflänzlein Fallout am Leben hielt, ist schnell überzeugt. Schließlich hat der Infinity-Prototyp beeindruckende Grafik, komfortable Maussteuerung und ein modern wirkendes Echtzeitkampfsystem. Und Interplay kann auch etwas Besonderes bieten: »Es war Feargus, der meinte: Jungs, das wäre doch toll, wenn wir eure Demo nehmen und da die D&D-Lizenz dazupacken würden«, meint Trent Oster trocken. »Und bumm – das war Baldur's Gate.«

Von Infinity zu D&D

Das D&D-kundige Bioware-Personal ist von der Lizenz begeistert, jetzt muss der Prototyp daran angepasst werden. Als es zur Vereinbarung mit Interplay kommt, hat man bereits sieben, acht Monate an Battleground Infinity gearbeitet, erinnert sich Greg Zeschuk: »Es war recht leicht, die Richtung zu ändern, weil viel Programm-Infrastruktur noch nicht vorhanden war, viele Spielsysteme noch nicht designt waren. Wir mussten zum Beispiel rauskriegen, wie wir Echtzeitkämpfe mit dem Würfelrollen von D&D in Einklang bringen. Wir verwendeten jetzt ein rundenbasiertes Regelwerk, das für Pen&Paper entwickelt wurde, um ein Echtzeitspiel zu machen.« Doch für das Entwicklungsteam überwiegen die Vorteile: »Die Verwendung von D&D gibt Antworten auf viele Fragen: Was sind die Klassen, wie wirken sich die Wer-



In Ausgabe 2/1998 berichtet GameStar erstmals über das »prächtige Echtzeit-Rollenspiel«. Die Charakterporträts erinnern jetzt etwas mehr an die fertige Version (bis auf den Mona-Lisa-Platzhalter, versteht sich).

1996 veröffentlicht Interplay Shattered Steel. Diese Mech-Action wird im Wesentlichen von Partner Pyrotek entwickelt. In Edmonton beginnt derweil ein separates Team mit der Konzeption eines RPGs.



te aus? Herauszufinden, wie man etwas Vorhandenes einbaut, ist in mancher Hinsicht leichter, als sich alles auszu-denken.« Neuland gibt es für die Entwickler schließlich zur Genüge: Baldur's Gate wird von einem Team bunter Gestalten entwickelt, die eines gemeinsam haben: Sie machen ihr erstes professionelles Computerspiel.

Berufliche Vorkenntnisse: Hotel und Comicläden

Lead Designer James Ohlen resümiert: »Ich denke, das war eines der Erfolgsgeheimnisse, denn wir wussten nicht, was möglich oder unmöglich war.« Greg Zeschuk erinnert sich lachend an die Suche nach Grafikern und anderen Mitarbeitern: »Wenn du etwas auf eine Servietteritzeln konntest, hast du einen Job gekriegt.« Muzyka und Zeschuk folgen den Empfehlungen von Freunden, um das Team aufzubauen. Heraus kommt eine bunte Truppe von D&D-Geeks, rohen Talenten und Quereinsteigern. Legendar ist die Geschichte von David Gaider, langjähriger Bioware-Storychef, Buchautor und Architekt der Spielwelt von Dragon Age. »Einer unserer Leute meinte: Der schreibt echt super, den sollten wir einstellen«, meint Zeschuk. Dummerweise ist Gaider zunächst nicht gewillt, seinen sicheren Job aufzugeben – als Nachtschicht-Manager in einem Hotel. Erst nach wiederholten Überredungsversuchen schließt er sich Bioware an.

Etwas unorthodox ist auch der Lebenslauf des ersten Autors, den Bioware einstellt und der bald als Lead Designer die Reihe steuert. Im zarten Alter von 11 Jahren versucht sich James Ohlen

Forgotten Realms



A monster RPG, with lush graphics that come packed on five CDs, has its origins in — a medical practice?



When you consider there isn't a game's graphics, these highly de



While the interface still isn't final, the team is committed to a point-and

D&D-Lizenzgeber TSR legt gegen den geplanten Namen Iron Throne ein Veto ein. Ende 1996 erscheinen deshalb erste Magazin-Previews mit dem Platzhaltertitel »Forgotten Realms«.



Dieses Gruppenfoto von 1997 zeigt, wie kräftig Bioware während der Entwicklung von Baldur's Gate gewachsen ist. Das ursprüngliche Kernteam hatte vier Mitarbeiter, am Ende sitzen etwa 60 Leute an dem Projekt.



Baldur's Gate erscheint gerade noch so im Kalenderjahr 1998, offizieller Auslieferungstag ist der 21.12. Eigentlich zu spät.

zum ersten Mal als Dungeon Master, so bezeichnet man den Spielleiter beim Tabletop-Rollenspiel Dungeons & Dragons (D&D). Es wird in den nächsten Jahren mitunter eng im Elternhaus, denn Ohlen managt bis zu drei Kampagnen gleichzeitig: »Ich war der Dungeon Master von Grand Prairie«, lacht er über seine Jugend in der kanadischen Provinzstadt, rund 450 Autokilometer nordwestlich von Edmonton. Nach der Schule arbeitet Ohlen in einem Comicluden und spielt weiterhin leidenschaftlich D&D. Sein Ruf als Dungeon Master spricht sich bis zu Biowares »Ich kenne da einen«-Personalnetzwerk herum. »James hatte keine Erfahrung mit Spieldesign und war auch kein Schriftsteller per se, er schrieb halt viel für seine D&D-Kampagnen«, erinnert sich Greg Zeschuk. »Doch dank seiner Einstellung und Lernbereiderte wurde er einer der bekanntesten Designer der Spielebranche.« 1996 fängt Ohlen zusammen mit fünf anderen Neulingen aus Grand Prairie bei Bioware an: Producer Ben Smedstad, Programmierer Cameron Tofer, Designerin Marcia Tofer, dazu die Grafiker Dean Andersen und Cassidy Scott. Sie verdoppeln die Größe des Studios von sechs auf zwölf Mitarbeiter, um aus dem Prototyp Battleground Infinity ein richtiges Spiel zu machen – und wie. »Es gab eine etwa fünfjährige Periode von 1996 bis 2000, in der ich im Prinzip D&D und Baldur's Gate gelebt habe. 100-Stunden-Wochen waren für mich normal«, beschreibt James Ohlen. Es gibt in diesem Zeitraum eine Spanne von sechs Monaten, bei der er sich beim besten Willen nicht mehr erinnern kann, wo er eigentlich wohnte: »Ich war so auf das Spiel konzentriert«, meint er lachend, um sogleich mit einem Blick auf die Arbeitszeitkontroverse um Red Dead Redemption 2 zu betonen: »Ich bin auch der Meinung, dass die Angestellten in der Spielebranche keine Überstunden machen sollten. Aber wenn du in einer leitenden Position bist, kreativ sein kannst und deine Arbeit liebst, fühlt es sich nicht wie Arbeit an. So war das bei mir, und das ist natürlich etwas anderes, als wenn ein Leveldesigner zu 60 Stunden in der Woche gezwungen wird.« 1996 muss man dagegen Interplay zu seinem Glück zwingen: Die Story von Baldur's Gate wird zunächst als »zu episch« abgelehnt.

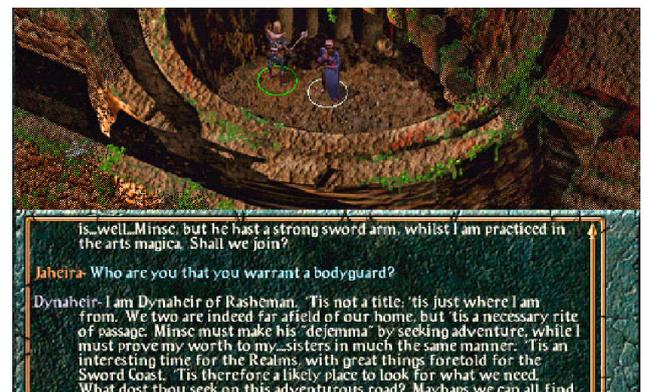
Banditen gegen Bhaal

James Ohlen lobt die weitgehende kreative Freiheit bei der Entwicklung: »Wir durften nicht unterminieren, was bereits über das Vergessenen-Realms-Szenario geschrieben war, konnten aber unsere eigenen Geschichten ausdenken. Es war ein gutes Verhältnis.« Wenn auch nicht immer reibungslos, denn der Handlungsrahmen um die Gottheit Bhaal und deren Abkömmlinge stößt zunächst auf Widerstand: »TSR und Interplay waren damit nicht glücklich, sie hielten die Story für zu episch. Deshalb schickten sie uns eine alternative Handlung, die bodenständiger war und besser zu Charakteren der Stufen 1 bis 5 zu passen schien.« Diesen Entwurf schreibt kein Geringerer als Interplay-Designer Chris Avellone (Planescape: Torment, Fallout: New Vegas). Es geht darin um eine Stadt, die unter einem harten Winter leidet und von einem Banditenlord belagert wird. »Es war ein

gut geschriebener Gegenvorschlag, aber wir hielten dagegen und setzten unsere epische Bhaalspawn-Story durch«, meint Ohlen. Ganz schön frisch für ein junges Studio, doch Biowares Chefdoktoren-Duo konnten beharrlich sein: »Ray und Greg waren sehr respektvolle, aber auch harte Verhandlungspartner. Sie gaben nie nach, wenn sie das Gefühl hatten, dass es der Qualität des Produkts schaden könnte.«

Kampf um den eisernen Thron

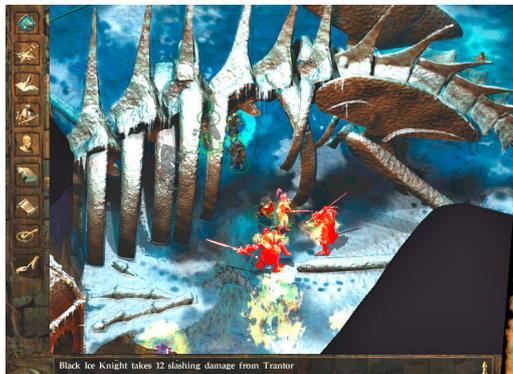
Der Name steht auf einer Liste mit etwa zehn Vorschlägen, wird aber von niemandem so recht geliebt: »Er sagte: Auf absolut keinen Fall wird es Baldur's Gate sein«, erinnert sich Greg Zeschuk an die Reaktion von Interplay-Boss Brian Fargo. »Er wollte wahrscheinlich etwas Konkretes oder einen Namen, der sich mehr auf Fantasy bezieht.« Bei Bioware trägt man es mit Fassung, dieser Titel ist ohnehin nicht der Favorit des Studios. Eigentlich soll das Rollenspiel Iron Throne heißen, nach der Organisation, welche die Eisenkrise in der Handlung auslöst. »Jeder mochte diesen Namen, und wir reichten ihn bei TSR ein, dem Inhaber der D&D-Rechte. Doch sie sagten, dass wir Iron Throne nicht benutzen können.« Schuld daran ist eine mittelalterliche D&D-Spielwelt, die ebenfalls von TSR herausgegeben wird: In Birthright kämpfen Regenten um den sogenannten Iron Throne. Dass ein eiserner Thron in einer 1996 gestarteten Romanreihe von George R.R. Martin eine nicht ganz unwichtige Rolle spielt – Schwamm drüber. Bei Bioware und Interplay ist die Enttäuschung jedenfalls groß, doch TSR bleibt ... eisern. Eine Zeitlang wird das Programm namenlos weiterentwickelt, doch als Ende 1996 in den ersten Previews der Platzhalter-Name »Vergessenen Realms« gedruckt wird, wächst der Taufdruck. »Aus der Not wurde es letztendlich Baldur's Gate«, meint Zeschuk. »Da steckte keine Marktforschung dahinter. Es war der beste von den Namen, die keiner wollte. Was ich gelernt habe: Namen sind wichtig, aber du kannst nie vorhersagen, welche funktionieren werden.«



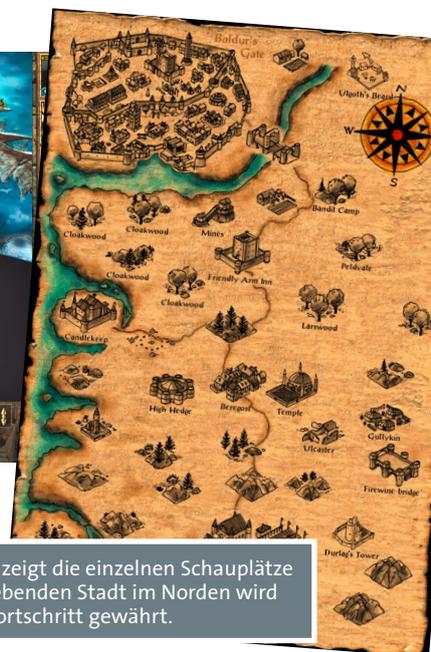
Baldur's Gate steckt voller Geschichten und Dialoge, auch die Personalwahl stellt uns immer wieder vor Entscheidungen. Nach ihrer Befreiung bietet Dynaheir an, sich unserer Party anzuschließen.



Das Echtzeit-Kampfsystem wird erst im Laufe der Entwicklung um eine Pausefunktion bereichert, um in Ruhe taktische Anweisungen zu geben.



Interplay-Studio Black Isle verwendet Biowares Infinity-Engine, um das eigenständige D&D-Rollenspiel Icewind Dale zu produzieren.



Die Übersichtskarte in Baldur's Gate zeigt die einzelnen Schauplätze der Spielwelt. Zugang zur namensgebenden Stadt im Norden wird erst ab einem gewissen Handlungsfortschritt gewährt.

Echtzeit-Verfechter gegen Rundenfans

Echtzeitschlachten, bei denen wir jederzeit das Geschehen anhalten können, um in Ruhe taktische Anweisungen zu geben: Baldur's Gate macht das »Pause and play«-Kampfsystem populär, das nicht nur spätere Titel des Studios wie die Dragon-Age-Serie aufgreifen. Ein Kompromiss ist der Anstoß. »Es gab eine Menge kreative Konflikte, die zu guten Dingen führten«, erklärt James Ohlen. »Einer dieser kreativen Konflikte sah so aus: Ray wollte Rundenkämpfe, er war ein großer Fan der D&D-Gold-Box-Spiele [vonSSI]. Ich dagegen war ein Riesenfan von Echtzeit.«

Der frühe Prototyp Battleground Infinity lief nur in Echtzeit, ganz nach dem Geschmack von James Ohlen: »Ray und ich repräsentierten verschiedene Seiten der Medaille und so ist »Pause and play« entstanden. Mir gefällt, dass man sich nicht mit Bewegungspunkten herumschlagen muss, um seine Charaktere zu dirigieren. Aber das System erlaubte es auch Rundenkämpfliebhabern wie Ray, mit automatischen Pausen bei bestimmten Ereignissen zu spielen.« Neu war es jedoch nicht.

Überraschung ernten wir von den Bioware-Veteranen, als wir dezent darauf hinweisen, dass bereits ein Microprose-Rollenspiel aus dem Jahr 1992 diesen Ansatz verfolgte: »Wir kamen von selber auf das Prinzip und fanden erst später heraus, dass es etwas Ähnliches schon in Darklands gab. Das hatte bereits eine Art von »Pause and play«-Kampfsystem, wo du deinen Truppen erst Befehle gibst und dann das Kampfgeschehen ablaufen lässt«, erinnert sich Greg Zeschuk. »Niemand von uns hatte zuvor Darklands gespielt, also schauten wir es uns schließlich an und meinten: Oh, da haben wir ja den Beleg, dass es in der Praxis funktioniert! Denn wir arbeiteten bereits am neuen Kampfsystem, aber es war noch nicht ganz ausgefeilt.«

Griff zum Charakter-Ordner

James Ohlen hätte sich kaum träumen lassen, dass Helden seiner jugendlichen D&D-Partien mal in einem Computerspiel lan-

den würden. Eine Zeitlang ist er der einzige Autor und Designer, erst im Laufe der Entwicklung stoßen Lukas Kristjanson und Rob Bartel zum Team. Allein die Ausarbeitung der zwei Dutzend Begleiter, die der Spieler in seine Party aufnehmen kann, macht einen gehörigen Aufwand. Da hat Ray Muzyka eine pragmatische Idee: »Er meinte: Warum benutzt du nicht all die Charaktere, die in deinen Ordnern stecken? Ich hatte all die Szenarien und Charaktere meiner Tabletop-Kampagnen aufgeschrieben und archiviert«, erklärt Ohlen. Ein guter Vorschlag, dem Baldur's Gate auch seinen beliebtesten Charakter verdankt.

Cameron Tofer ist einer von Ohlens alten D&D-Kumpels aus Grand Prairie. Cam ist außerdem der Spaßvogel in der Runde und beschließt, einen humorvollen Charakter zu spielen, den er nach einer russischen Stadt benennt – herausgekommen ist der Waldläufer Minsc. Auch dessen Tierbegleiter ist eine unorthodoxe Wahl, wie sich Ohlen erinnert: »Cam wollte einen Hamster, denn das war schön albern. Und ich hatte gerade Material des D&D-Kampagnenschauplatzes Spelljammer gelesen, wo ein Riesenweltraumhamster erwähnt wird. Also machte ich diesen Witz, dass jemand Minsc einen Hamster verkauft und so tut, als sei der etwas Besonderes. In Wirklichkeit ist er ein Weltraumhamster ... ein Miniatur-Riesenweltraumhamster! Davon hat sich Minsc natürlich beeindruckt lassen.« Einen bleibenden Eindruck hinterließen auch die Sprüche des enthusiastischen Minsc bei den Spielern (»Immer auf die Augen, Boo!«).

Ständige Begleiter

Interessante Weggefährten mit komplexen Geschichten und persönlichen Missionen werden zu einem Bioware-Markenzeichen. Wie stark eigenwillige Begleiter zur Spielatmosphäre bei-



Nicht nur die Gegner sind in Baldur's Gate 2 größer. Der 2000 veröffentlichte Nachfolger ist komplexer, schöner und bietet mehr Interaktionen: Erstmals darf der Spieler mit Gefährten anbandeln.



Baldur's Gate war als Trilogie geplant, doch das Finale Throne of Bhaal erscheint »nur« in Form einer Erweiterung für Baldur's Gate 2. Rund 50 Stunden Spielzeit sind freilich kein Pappentier.



Interplay stellt ein intern geplantes Baldur's Gate 3 für PC ein. Dagegen erscheint auf PlayStation 2, Xbox und GameCube Baldur's Gate: Dark Alliance, das eher an Diablo als an die Serienwurzeln erinnert.



Beamdog bringt 2016 die Erweiterung Siege of Dragonspear heraus, deren Handlung zwischen Baldur's Gate 1 und 2 angesiedelt ist – leider ist die Erweiterung nicht sonderlich überzeugend.

tragen können, fällt dem Personal bei einem Rundenstrategie-Titel von 1995 auf: »Während der Entwicklung spielten wir Jagged Alliance von Sir-Tech«, erinnert sich Greg Zeschuk. »Es war ein Rundenkampfspiel mit einem Team, bei dem die einzelnen Charaktere richtige Persönlichkeiten waren und nicht immer das taten, was du wolltest. Sie fühlten sich nicht wie Roboter an, sondern hatten ihre eigenen Motive. Da sagten wir uns: Mensch, lasst uns das ausbauen, die Story kann sich um die Charaktere drehen.« Richtig vertieft werden die Interaktionen mit anderen Gruppenmitgliedern dann beim Nachfolger, was nicht zuletzt ein paar japanischen Rollenspielen zu verdanken ist. »Du konntest vor allem in Baldur's Gate 2 richtige tiefgründige Beziehungen mit den Begleitern haben«, meint James Ohlen. »Etwas Ähnliches gab es in Squaresoft-Titeln wie Final Fantasy oder Chrono Trigger, aber westliche Spiele hatten solche tollen Begleiter nicht.« Erst als Baldur's Gate schon erschienen ist, wird Ohlen von einem Producer bei Interplay auf die japanischen Rollenspiele aufmerksam gemacht: »Ich war wegen des Erfolgs unseres Spiels gut drauf und redete mit Jeremy Clark darüber, wie toll doch die Charaktere sind. Der meinte nur: Stimmt, aber sie sind kein Vergleich zu Final Fantasy! Das hatte ich nie gespielt, aber ich war sehr ehrgeizig. Also holte ich mir die ganzen Squaresoft-Titel, schaute sie mir an und dachte: Er hat recht – wir müssen eine Schippe drauflegen.« Gesagt, getan.

Datenmanagement für Fortgeschrittene

Schon das erste Baldur's Gate besticht nicht nur durch seine Inhalte, sondern hat auch einiges unter der Engine-Haube: »Es entstand zum perfekten Zeitpunkt, als PCs einige neue Fähigkeiten bekamen. Wir konnten mit riesigen Dateien arbeiten, wir konnten jede Menge Audio unterbringen«, analysiert Trent Oster die technologischen Errungenschaften. »Die meisten Videospiele zu der Zeit hatten insgesamt vielleicht 5.000 oder 10.000 Grafik- und Sound-Assets. Aber Baldur's Gate hantierte mit knapp einer Million Assets wie Sounds, Gegenständen, kleinen Icons – es war eine echte Datenmanagement-Leistung. Dadurch konnte es so viel mehr als andere Spiele bieten.«

Laut Oster war es für Bioware ein Glücksfall, das Programm während einer Umbruchphase zu entwickeln: »Jeder stellte von 32-Bit-DOS-Entwicklung auf Windows 95 um. Und wir hatten just ein Team voller Windows- und Datenbank-Programmierer. Wir konnten also nicht nur die Stärken von Windows als Plattform ausnutzen und hatten Glück, weil Microsoft zu diesem Zeitpunkt DirectX und DirectDraw einführte. Wir waren auch in der Lage, mit Millionen von Elementen zu arbeiten, weil unser Team diesen Datenbank-Background hatte.«

Späte Bescherung

Die Veröffentlichung von Baldur's Gate wird ursprünglich für September 1997 angekündigt, doch dieser Wunschtermin erweist sich als zu optimistisch. Es erscheint gerade noch so im

Kalenderjahr 1998, auf den letzten Drücker am 21. Dezember, als das Weihnachtsgeschäft schon gelaufen ist. »Damals galt die Regel: Bringe nie ein Spiel im Dezember raus, denn das wird immer ein Misserfolg«, erzählt Greg Zeschuk. »Aber das wussten wir nicht, wir dachten uns ganz naiv: Wir werfen es einfach auf den Markt und es wird sich schon verkaufen.« Genau das ist dann passiert: Nach seiner Veröffentlichung schlägt Baldur's Gate Wurzeln in den internationalen Verkaufscharts, meist als starke Nummer zwei hinter Half-Life – keine schlechte Gesellschaft. Bald sind über zwei Millionen Einheiten verkauft, gerechnet hat damit kaum jemand: »Wir erwarteten nicht, dass es so ein Riesenerfolg wird«, meint Zeschuk, »Wir wollten einfach nur ein gutes Spiel machen, das den Leuten gefällt. Wenn du mir damals gesagt hättest, dass wir auch nur eine Million davon absetzen, hätte es mich umgehauen.«

Auch James Ohlen erinnert sich an seine moderaten Erwartungen: »Ich dachte mir: Wenn wir Glück haben, verkaufen wir so viel wie Fallout, das waren damals etwa 200.000 Stück. Oder zumindest 100.000, denn das würde Fortsetzungen bedeuten. Ich wollte nur erfolgreich genug sein, damit wir weiter daran arbeiten und die ganze Trilogie machen können, denn das war mein Traum.« Erst etwa sechs Monate nach Veröffentlichung von Baldur's Gate bekommt man bei Bioware die Ausmaße des Erfolgs mit. Da arbeitet das Studio bereits am Nachfolger, der 2000 für einen weiteren Qualitätssprung sorgt. Und auch über Baldur's Gate 3 macht man sich bereits Gedanken.

Die Beinahe-Trilogie

Von Anfang an schwebt den Bioware-Kreativen eine Trilogie vor, und in gewisser Weise ist es auch dazu gekommen – nur dass das große Story-Finale Thron des Bhaal nicht als eigenständiger Nachfolger, sondern in Form einer Erweiterung für Baldur's Gate 2 erscheint. »Wir wussten, dass es nicht den Standard erreichen würde, den die Leute von einem Spiel namens Baldur's Gate 3 erwarten«, erklärt James Ohlen. »Wir wollten keine schlechte Fortsetzung produzieren, das hätte dem Ruf der Firma geschadet – also machten wir es als Erweiterung.« Bioware will den Aufwand in Grenzen halten, um genug Ressourcen für den Aufbau eigener Marken zu haben, in der Hinsicht ist Blizzard ein Vorbild. Diese Strategie resultiert Jahre später in Spielen wie Jade Empire, Mass Effect und Dragon Age: Origins. Doch Baldur's Gate ist mit gleich zwei Firmen verbunden, bei denen es drunter und drüber geht. Der D&D-Lizenzgeber TSR steht kurz vor der Pleite und wird 1997 von Wizards of the Coast übernommen. Publisher Interplay schreibt rote Zahlen und holt 2000 Titus Software als Investor an Bord. Nicht gerade eine Konstellation, von der man die Zukunft des eigenen Studios abhängig machen möchte. Freilich lässt sich Bioware nicht lumpen, Thron des Bhaal wird zwar »nur« eine Erweiterung mit der alten Engine, begeistert aber durch riesigen Umfang, Qualität und einen bewegenden Abschluss der Handlung.



Klar ist Sarevok böse, aber bei solchen Charakterwerten drücken wir mal ein Auge zu: Throne of Bhaal erlaubt uns, den Erzfeind des ersten Spiels in unsere Party aufzunehmen.

Die Engine läuft und läuft und läuft

Biowares Technologie wird auch in mehreren Rollenspielen von Interplays Label Black Isle eingesetzt. Auf das wortreiche Planescape: Torment folgt der kampflustige Dungeon-Crawler Icewind Dale. Als 2002 dessen Fortsetzung erscheint, wirkt die Infinity-Engine schon etwas altmodisch: Sprites sind out, Spieler gelüftet es nach 3D-Polygonen.

Nachdem Bioware sich lieber anderen Projekten widmet, beginnt Black Isle mit der Arbeit an Baldur's Gate 3: The Black Hound. Dieser Nachfolger soll nicht an Charaktere oder Story der vorherigen Teile anknüpfen, dafür aber eine zeitgemäße 3D-Engine verwenden. Doch nach etwa einem Jahr wird die Entwicklung allerdings abgebrochen: Interplay geht das Geld aus, bald darauf verliert man die D&D-Lizenz.

Ein schwacher Trost für Fans sind die beiden Action-Rollenspiele, die 2001 und 2004 unter dem Namen Baldur's Gate: Dark Alliance erscheinen. Diese Diablo-Klone laufen nur auf Konsolen und sind durchaus gut gemacht, haben mit Spielgefühl und Charakteren von Biowares Baldur's Gate aber nichts zu tun. Dafür begünstigen sie die Entwicklung einer anderen Rollenspielserie, die von ihren Charakteren lebt: Das polnische Studio CD Projekt soll Dark Alliance im Auftrag von Interplay auf den PC konvertieren, durch die Pleite des Publishers verläuft das Projekt jedoch im Sand. Statt die bereits getane Arbeit einfach wegzuworfen, stecken sie die Polen jedoch in ein eigenes Projekt: das erste The Witcher. Der Hexer ist also über drei Ecken ein Erbe von Baldur's Gate.

Rekonstruiert und erweitert

Es wird eine Weile still um Baldur's Gate und die Infinity-Engine, doch der Stil des Klassikers feierte in den letzten Jahren ein Comeback. 2012 startet der Baldur-»Entdecker« Feargus Urquhart eine Kickstarter-Kampagne für Pillars of Eternity mit dem Versprechen, das Spielgefühl der Infinity-Klassiker aufzugreifen.

Im selben Jahr erscheint auch die Enhanced Edition von Baldur's Gate, eine weitgehend authentische Neuauflage, die auf heutigen PCs ebenso anstandslos läuft wie auf iOS- und Android-Geräten. Zu den Erweiterungen gehören höhere Grafikauflösungen, zusätzliche Begleiter und der separate Bonus-Spielmodus The Black Pit. Inzwischen ist auch Baldur's Gate 2 als Enhanced Edition erhältlich; es ist die beste und komfortabelste Methode, diese Klassiker heute zu spielen. Die Enhanced Editions stammen vom Studio Beamdog, das die früheren Bioware-Entwickler Trent Oster und Cameron Tofer 2009 in Edmonton gründeten. Eigentlich schwebt ihnen nur eine Art Baldur's Gate HD

vor: »Das Konzept war: Nimm all die Originalgrafiken und rendere sie neu in der vierfachen Auflösung«, erinnert sich Trent Oster. Doch als Bioware dem Beamdog-Team die alten Assets schickt, fehlt so einiges: »Es stellte sich heraus, dass die original Grafikdateien fehlten, die Source-Files für 3D Studio Max und Lightwave. Von denen wurde nie ein Backup gemacht.«

Eine Woche lang fühlen sich Oster und Tofer wie am Boden zerstört, dann hecken sie ihren Plan B aus: »Wie wäre es, wenn wir die Grafiken aus dem fertigen Spiel nehmen, sie so gut wie möglich aussehen lassen und auf der Basis eine neue Version machen? Und so kamen wir auf die Bezeichnung Enhanced Edition, was für uns bedeutet: Das Spiel ist so, wie du dich daran erinnerst, aber mit verbesserter Technik. Wir sehen uns jetzt als die Kuratoren dieses Produkts und versuchen, die bestmögliche Version zu machen.«

Beamdog bringt auch neue Erweiterungen für Baldur's Gate heraus, so erscheint 2016 Siege of Dragonspear – beachtliche 18 Jahre nach dem Debüt des Hauptprogramms. Der Brückenschlag zwischen Baldur's Gate und dem zweiten Teil gelingt aber nicht wirklich. Zwar strickt das Beamdog-Team tolle Nebenquests, doch die Haupthandlung entpuppt sich als zu lasch und linear. Sakrileg: Beamdog schreibt liebgewonnene Charaktere um, Kampfdruidin Jaheira etwa verliert ihre Charakterstärke, ihr Zittergatte Khalid wird plötzlich supermutig. Die Quittung: eine GameStar-Wertung von 58 Punkten.

Baldur, die nächste Generation

Die Würfel rollen immer noch, in den Vergessenen und ganz neuen Reichen, die von Baldur's Gate inspiriert wurden. Sei es nun in Divinity: Original Sin 2, dem besten Rollenspiel 2017, oder dem kürzlich veröffentlichten Pathfinder: Kingmaker – das »Baldur's Gate-Gefühl« wird immer wieder beschworen. Und wenn man Ex-Interplay-Chef Brian Fargo glauben mag, entsteht derzeit irgendwo ein offizielles Baldur's Gate 3. »Wir machen's nicht!« versichert Trent Oster von Beamdog. »Das ist ein Thema, das wir oft mit Wizards of the Coast diskutiert haben. Aber ganz ehrlich, das wäre ein gewaltiges Projekt und wahrscheinlich eine Nummer zu groß für uns.« James Ohlen arbeitet derzeit an D&D-Buchprojekten, während Greg Zeschuk mit seiner Brauerei beschäftigt ist. Er meint: »Baldur's Gate 3 ist mit derart hohen Erwartungen verbunden, dass es schwierig sein wird, sie zu erfüllen. Was ich gerne sehen würde: Ein ganz klassisches Top-down-Rollenspiel, vielleicht mit 3D-Elementen, aber so, dass es in die Welt der beiden Vorgänger passt.«

Aber es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein, bis ein Studio die vakante Rolle des Dungeon Masters an der Schwertküste übernimmt. Und uns neue Geschichten voller Gefahren erzählt, in die sich unverzagte Helden (und ihre Hamster) stürzen. ★

Der Geist von Baldur's Gate lebt in modernen Rollenspielen. Pillars of Eternity 2 stammt von Obsidian Entertainment, wo so mancher Black-Isle-Veteran arbeitet.

