

Rollenspiel-Helden mit eigener Burg

# Baldur's Gate 2

Interplay enthüllte endlich sein anspruchsvollstes AD&D-Rollenspiel. Wir konnten den Baldur's-Gate-Nachfolger Shadows of Amn erstmals anspielen.

Das knapp ein Jahr alte **Baldur's Gate** gehört zu den größten Erfolgen der jüngeren Rollenspielgeschichte. Knapp eine Million mal wurde das Epos weltweit verkauft. Reife Leistung für ein PC-Spiel, das die komplexen AD&D-Regeln mit bemerkenswerter Sorgfalt

wiedergibt. Nun fand die Präsentation von **Baldur's Gate 2** statt, im Game Center in Seattle. In diesem Spiele-Schlaffenland der AD&D-Regelverwalter Wizards of

the Coast kann man Monster-Zinnfigürchen erstehen, Kleingeld in Spielautomaten

versenken und sich in rustikalem Ambiente zu Zockerunden niederlassen. Doch am regnerischen Novemberabend der Pressekonferenz hatten die geladenen Gäste nur Augen für die spielbare Version von **Baldur's Gate 2 – Shadows of Amn**.

Wenige Monate nach dem Sieg über Teil-1-Oberschuft Sarevok verschlägt es Sie in die Gefilde südlich von Baldur's Gate. Den Spielbeginn erleben Sie in einem Kerker, wo im Laufe der Flucht gleich ein paar Party-Mitglieder rekrutiert werden. Anschließend erforschen Sie im Königreich Amn die Hauptstadt Athkatla, bevor es in gefährlichere Regionen wie die Drow-Heimat

Underdark, die Unterwasserstadt der Sahuagin oder den Elfenwald von Tethir geht.

## Schöne 2D-Engine

»Wir wollen den Leuten das Gefühl geben, daß sie zu einem Ort zurückkehren, an den sie angenehme Erinnerungen haben«, faßt Feargus Urquhart von Publisher Interplay die Marschroute zusammen. Im Klartext also: »keine Experimente«.

**Baldur's Gate 2** soll umfangreicher, schöner, besser werden, aber nicht viel anders.

Zum Einsatz kommt diesmal eine verbesserte Version der bewährten Infinity-Grafik-Engine – also wieder 2D statt 3D. Die Auflösung wurde auf 800x600 erhöht, was die Übersicht deutlich verbessert.



Untote lungern am Portal herum. Rechts unten wird vom Magier ein **Element** beschworen.

## Facts

- 300 Zaubersprüche
- 200 Objekte
- 120 Monstertypen
- 100 Quests
- 8 Klassen
- 7 Rassen

Neben den **Trollen** und ihrem dicken Kumpel sehen unsere Spielfiguren klein und zierlich aus.



Sie können die Menüleisten jetzt beliebig aus- und einblenden. Da Beschreibungen innerhalb der Spielgrafik angezeigt werden, spielen Hot-Key-Benutzer weitgehend menüfrei. Das lohnt sich, denn im Vollbildmodus sehen die handgezeichneten Hintergrundgrafiken ganz besonders atemberaubend aus. Die 2D-Engine erlaubt keine dynamischen Lichteffekte; dafür soll es mit Open-GL-Karten elegante Transparenz-Schlachtfeldnebel und schönere Zauberspruch-Effekte geben.

## Schneller ans Ziel

Kämpfe und Dialoge sind spannend, langwieriges Tippen durch monsterberuhigte grüne Wiesen ist langweilig. Diese Erkenntnis sorgt bei **Baldur's Gate 2** für eine



Die **Grafik-Engine** feiert ebenso ein Comeback wie einige Party-Mitglieder. Die erhöhte Auflösung von 800x600 Pixeln sorgt für mehr Übersicht.

Schrumpfung unbelebter Einöd-Abschnitte. Das Spiel soll nicht flächenmäßig größer, aber kompakter und ereignisreicher als der Vorgänger werden. Die Gehgeschwindigkeit

den Maulwurfs, wird man in Teil 2 weniger Zeit mit Helmdhüten verplempern. In einer Schlachtszene konnten wir beobachten, wie ein Magier auswich, um einem nach vorne beorderten Kämpfer den Weg freizumachen.

### Wiederverwertbar

Ihre Party besteht wie beim Vorgänger aus bis zu sechs Spielfiguren. Ihren alten Haupthelden dürfen Sie importieren, auch wenn dieser mit dem Addon **Legenden der Schwertküste** aufgepeppt wurde. Einsteiger müssen aber nicht verzagen, denn ein neu erschaffener Held bekommt gleich 89.000 Erfahrungspunkte spendiert. Im Laufe von **Baldur's Gate 2** können Sie knapp 3 Millionen Erfahrungspunkte sammeln – das sollte reichen.

Die Aufzucht einer neuen Spielfigur ist durchaus ver-

lockend, denn mit dem Halb-Ork gibt es eine siebte Rasse. Der Bursche ist Blei in jeder Partnervermittlungs-Kartei, dank seiner gewaltigen Kraft aber ein begehrter Kämpfer. Bei den Berufsklassen überlegt Bioware gerade, den Mönch als originelle Anreicherung beizusteuern. Ob der Meister des waffenlosen Nahkampfs aber wirklich den Sprung ins fertige Spiel

macht, muß mit Wizards of the Coast ausdiskutiert werden. **Baldur's Gate 2** basiert noch auf der 2. Edition des Regelwerks; der Monk gehört erst in die 3. Edition.

### Die eigene Burg

Eine Art Spiel im Spiel ist das Streben nach einer eigenen Burg. Ab dem 9. Erfahrungslevel können Sie versuchen, sich in einer etwa vier Stun-



Großes Monster, hungriges Monster. Zarte Charaktere halten sicheren **Abstand**.

von Helden und Monstern wird um rund 50 Prozent erhöht. Bereits erforschte Landkartenhäppchen können Sie komplett überspringen. Demonstrieren früher einzelne Party-Mitglieder den Orientierungssinn eines ortsfrem-



Dank des Schutzzaubers **Spell Turning** reflektiert Magier Edwin die auf ihn gerichtete Magic Missile.

## AD&D-Rollenspiele für das Jahr 2000

	Hersteller	Termin	Regeln	Grafik	Besonderes
<b>Icewind Dale</b>	Interplay	2. Quartal 2000	AD&D, 2. Edition	Infinity-Engine (2D)	Actionlastiger Baldur's-Ableger mit Sechser-Party, der entfernt an Diablo erinnert.
<b>Baldur's Gate 2</b>	Bioware	3. Quartal 2000	AD&D, 2. Edition	Infinity-Engine (2D)	Epische Story und noch mehr Tiefgang im einzigen »echten« Nachfolger zu Baldur's Gate.
<b>Pool of Radiance 2</b>	SSI	3. Quartal 2000	AD&D, 3. Edition	2D-Engine mit 3D-Spielfiguren	Das AD&D-Comeback von SSI soll ein an Final Fantasy erinnerndes Phasenkampfsystem enthalten.
<b>Neverwinter Nights</b>	Bioware	4. Quartal 2000	AD&D, 3. Edition	Omen-Engine (3D)	Rund 30 in sich abgeschlossene Kompakt-Abenteuer mit Multiplayer-Stärke (bis zu 64 Spieler).

den währenden Quest die Immobilie zu verdienen. Je nach Charakterklasse gibt es unterschiedliche Trutzburg-Varianten. Sie können im Spielverlauf immer wieder zurückkehren, um zuhause nach dem Rechten zu sehen.

### Zwei Waffen gleichzeitig

In **Baldur's Gate 2** gibt es mindestens 20 neue Berufsspezialisierungen. Da wird der Dieb zum Meuchelmörder, der Paladin zum Untoten-Speziali-

die fünf freien Party-Plätze. Neben neuen Bewerbern wird auch der eine oder andere Veteran aus Teil 1 wieder auftauchen. Die eigenständigen Interaktionen des Personals sollen zunehmen; ein einzelnes Skript von **Baldur's Gate 2** ist etwa so groß wie alle gesammelten Charakteranweisungen des Vorgängers.

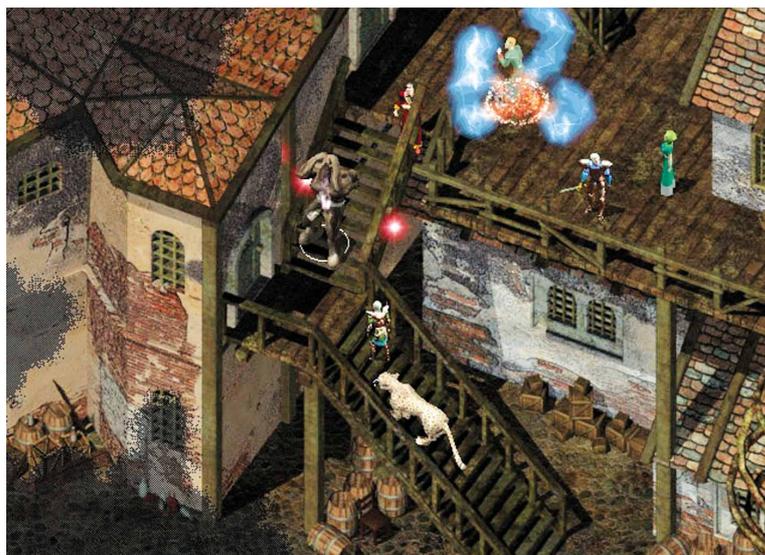
### XL-Monster

Das Heldenleben wäre leer und sinnlos, wenn es nicht die Monster gäbe. 60 Grundmodelle enthielt Baldur der Erste; mehr als doppelt so viele will der neue Regent auf-tischen. Stellen Sie sich auf Golems, Vampire, Trolle, Beholder und die Gehirn-saugenden Mind Flayers ein. Einmal stolpern Sie auch über einen Drachen, der bildschirmfüllende Ausmaße haben soll. Das Kampfsystem wird im wesentlichen übernommen: Zwar läuft jeder Schlagabtausch in Echtzeit ab, aber Sie dürfen jederzeit das Geschehen einfrieren und wie bei einem Rundensystem Anweisungen geben.

Rund 130 neue Hokuspokus-Variationen erhöhen die Zauberspruch-Auswahl auf 300. Ihre Charaktere (und die Feinde) können bis zum neunten Spell-Level vordringen. Viele Monster beherrschen nicht nur stärkere Magie, sondern setzen diese auch intelligenter ein. Bemerkenswert ist die Schutzaura »Spell turning«: Alle feindlichen Zauber werden Richtung Absender reflektiert. Um in gefährlichen Situationen automatisch mit dem richtigen Spruch zu reagieren, lassen sich konkrete Auslösungsbedingungen für einzelne Zauber definieren.

### Baldur der Dritte

Daß die **Baldur's Gate**-Saga in den nächsten Jahren mit einem dritten Teil abgeschlossen werden soll, dürfte niemanden überraschen. »Wir hatten von Anfang an eine Trilogie im Sinn«, erklärt Bioware-Boß Dr. Ray Muzyka. Doch lange vor **Baldur's Gate 3** soll erst das Multiplayer-freundliche 3D-Rollenspiel **Neverwinter Nights** erscheinen. **HL**



Ein entsprechend fortgebildeter Druiden kann sich in ein **Raubtier** verwandeln.

Im Stronghold trifft man in verschachtelten Multiple-Choice-Dialogen Regierungsentscheidungen wie Gerichtsurteile. Oder man greift zu den Waffen, um eine Belagerung abzuwehren und die anliegenden Ländereien zu beschützen. Sie können diesen Aspekt auch gänzlich ignorieren und sich ausschließlich der Hauptstory widmen. Strongholds sind aber eine prima Quelle für Extra-Erfahrungspunkte, ihr Erwerb und Erhalt ist für Abenteurer entsprechend erstrebenswert.

sten und ein Druiden zum Shapeshifter, der sich in ein wildes Tier verwandeln kann. Jede Spezialisierung hat mehrere Vor- und Nachteile. Als Kensai darf Ihr Kämpfer beispielsweise keinerlei Rüstungen mehr tragen, erhält aber einen Geschwindigkeitsbonus. Mehr Tiefgang ist auch bei den Talenten zu erwarten. Dank »Dual Wield«-Skill schwingen zum Beispiel fortgeschrittene Krieger zwei beliebige Waffen gleichzeitig.

Im Laufe der Zeit trifft man insgesamt 15 Kandidaten für

## Baldur's Gate 2

**Genre:** Rollenspiel **Hersteller:** Bioware  
**Termin:** 3. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Stärkere Helden, mehr Magie, mächtigere Monster. Baldur's Gate 2 setzt da an, wo der Vorgänger aufhörte und bietet viele Verbesserungen, wenn auch nur im Detail. Am meisten freue ich mich auf den Unterhalt einer eigenen Burg und die große Auswahl an Spezialberufen. Nur schade, daß keine richtige 3D-Engine à la Neverwinter Nights verwendet wird.«