

Großreinemachen an der Schwertküste

Baldur's Gate

Das ganze Rollenspiel-Genre soll durch dieses Programm wiederbelebt werden. Wir spielten eine brandneue

Wer aufgrund der Grafik des Rollenspiels **Baldur's Gate** eine starke Ähnlichkeit zu **Diablo** ausmacht, hat gleich drei wichtige Punkte übersehen. Erstens kämpfen Sie nicht allein in 16 Zufallsdungeons, sondern bereisen mit einer Abenteurergruppe die **AD&D-Swertküste**.

Zweitens wird die Grafik nicht aus Bausteinen aufgebaut, sondern wunderschön vorgerendert von insgesamt fünf CDs eingelesen. Drittens ist **Baldur's Gate** ein Vollwaschgangtaugliches Rollenspiel. Hinter der zugänglichen Oberfläche verstecken sich beinahe die vollständigen **AD&D**-Regeln inklusive Zaubersprüche, Multiklassen-Helden, Waffenklassen, Gesinnung und Level-Anstieg. Garniert wird das bevorstehende Festmahl von einer spannenden Story und vielen Nebenaufträgen.

Abschied mit Folgen

Nach der Generierung Ihres Hauptcharakters beginnen Sie Ihr Abenteuer im Festungskloster Candlekeep. Die

abgelegene Burg beherbergt die größte Bibliothek des Landes, trotzdem sind Sie kein verzärtelter Bücherwurm, sondern ein Paladin (oder Dieb, Barde etc.) der ersten Stufe. Viel mehr wissen Sie aber nicht über sich, denn Ihr Mentor und Ersatzvater Gorion hat Ihnen nie etwas über Ihre Herkunft erzählt. Eines Morgens ruft Sie der erfahrene Magier zu sich: »Wir müssen fliehen. Trotz seiner starken Mauern ist Candlekeep kein sicherer Hafen mehr für uns. Wir wer-



Gute Animationen und farbenprächtige

den nach Baldur's Gate eilen, zur Hauptstadt.« Kein Problem, die tägliche Routine begann sowieso schon, Sie zu langweilen. Doch der nächste Satz macht Sie stutzig: »Im Gasthof Friendly Arm warten zwei alte Freunde von mir, die dir helfen werden — falls mir etwas zustoßen sollte.« Kurz darauf verlassen Sie zu zweit die Trutzburg. Noch in derselben Nacht werden Sie von einem gepanzerten Todesritter nebst Gefolgschaft angegriffen. Trotz all seiner Zaubermacht sieht Gorion (der, für Insider, immerhin 4.000 Erfahrung »wert« ist) keine Chance. Er heißt Sie zu fliehen, und stürzt sich in den aussichtslosen Kampf.

Zauberstiefel

Den Hauptreiz von **Diablo**, immer bessere Ausrüstung zu finden, liefert **Baldur's Gate** sozusagen kostenlos mit. Eine Vielzahl von magischen Waffen, Rüstungen, Stiefeln, Pfeilen, Ringen, Stäben und so weiter wartet nur darauf, erbeutet und identifiziert zu werden. Etliche Objekte gibt es nur genau einmal – samt spezieller Kurz-Hintergrundgeschichte. Da die meisten besiegteten Gegner bei ihrem



Die Grafikdarstellung kommt bei großen, detaillierten Gebäuden besonders gut zur Geltung.

Ableben einige Besitztümer zurücklassen, gleicht Ihre Heldengruppe nach Verlassen typischer Höhlensysteme einer sechsköpfigen Familie im Winterschlußverkauf: vollgestopft mit Billigware, deren Verkauf die Identifikation der wenigen wichtigen Fundstücke erlaubt.

Das Interface ist ähnlich komfortabel wie bei **Diablo**, aber wesentlich komplexer; die Icon-Vielzahl schreckt nur zu Beginn ab. Die Heldentypen haben unterschiedlich viele »Schnell-Icons« für Waffen und Spezialfähigkeiten. So darf ein Krieger vier Waffen bereithalten – im Kampf genügt dann ein einziger Klick, schon ist der Bogen weggesteckt und das Bastardschwert in der Faust. Zauberer haben genau einen Waffen-Slot. Hier wird der oft nötige Wechsel vom Zauberstab zur Schleuder zum zeitraubenden Unterfangen.

Schillernde Spielwelt

Ihre Gruppe bewegen Sie meist geschlossen durch die hochauflösenden Schauplätze. Eine prächtig zirpende und raschelnde Soundkulisse sowie allerlei herumhuschen-

des und flatterndes Getier erzeugen eine glaubwürdige Umwelt. Je nach Tageszeit sind die Wiesen und Felder in anderes Licht getaucht; ein Held, der eben im Freien noch einen tiefroten Umhang trug, scheint im Innern einer Mine plötzlich dunkelgrau gewandet. Spezialeffekte beim Zaubern tun das ihre, um Ihnen den Blick auf den Monitor nicht langweilig werden zu lassen.

Auf einer Landkarte reisen Sie von einem Schauplatz zum nächsten. Dort tauchen die Helden dann in der isometrischen Sicht auf. Doch wie bei **WarCraft 2** ist die Karte zu Beginn schwarz, und auch der aus Echtzeit-



Schwarze Flächen auf der Übersichtskarte kennzeichnen noch nicht aufgeklärte Stellen.

Strategiespielen bekannte Grauschleier überdeckt bald wieder alle Stellen außerhalb der Sichtradien. Die Lokalitäten könnten unterschiedlicher nicht sein: Verwunschene Wälder wechseln sich mit schroffen Gebirgslandschaften und malerischen Auen



Zaubersprüche zeichnen die Kämpfe aus.



Das Inventar ist ebenso schlicht wie zweckmäßig.

