

Die Zukunft der Rollenspiele

Baldur's Gate

Gute Nachrichten für alle Fans aufwendiger Rollenspiele:

Noch im März soll das komplexe AD&D-Spektakel von

Interplay erscheinen. Wir haben die neuesten Infos für Sie.



Seit **Fallout** scheinen auf dem PC die klassischen Rollenspiele wieder modern zu werden, die mehr bieten als schön verpackte Fastfood-Kost. Nach unserer ersten Preview zu **Baldur's Gate** wollten viele Leser mehr wissen, deshalb haben wir

nochmal nachgehakt und weitere Infos gesammelt.

Wie aus der Luft

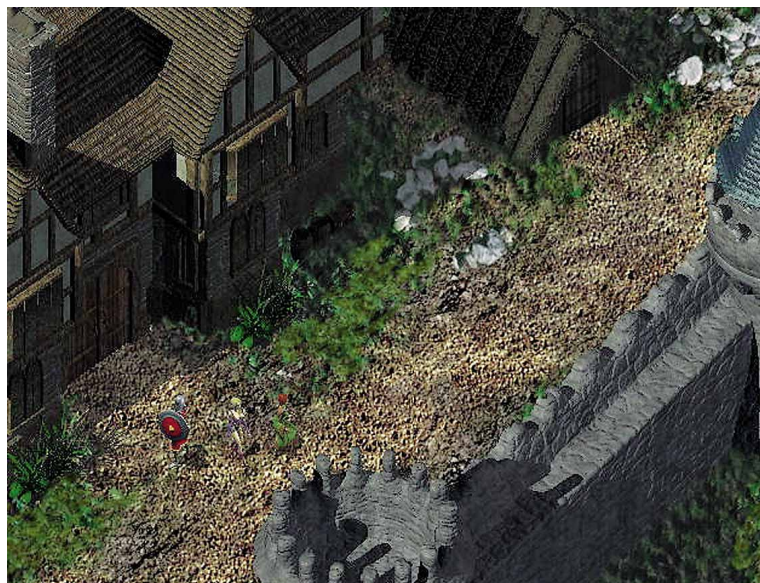
Baldur's Gate fasziniert den Betrachter auf Anhieb: Die in 65.000 Farben getauchte Spielumgebung ist so klar und detailliert wie bei keinem

Rollenspiel zuvor. Besitzer einer Grafikkarte mit mindestens 4 MByte RAM dürfen sich sogar an 16 Millionen Farben erfreuen. Dazu die Entwickler von Bioware: »Der Spieler soll das Gefühl haben, die Schwertküste aus dreißig Meter Entfernung aus der Luft zu betrachten«. Bei Nacht wird die Umgebung düsterblau; wohl dem, der eine Laterne dabei hat oder über Infrarotsicht (kennzeichnet Gegner und Objekte rot) verfügt. Dynamische Lichteffekte und wechselnde

Wetterverhältnisse erhöhen den Realismus zusätzlich: Regen, Schnee, Blitze und stimmungsvolle Nebel-effekte sollten kein Problem für die Engine darstellen.

10.000 Screens

Normalerweise könnte man erwarten, daß die Grafikpracht zu Lasten der Spiel-tiefe geht – actionorientierte Einfach-Rollenspiele sind ja gerade hoch im Kurs. Doch die epischen Abenteuer an der Schwertküste erstrecken sich nach Herstellerangaben über mehr als 10.000 Screens zu je 640 mal 480 Pixeln. Dabei wird nicht etwa von Bildschirm zu Bildschirm umgeschaltet, sondern gescrollt – nur manchmal muß man etwas warten, wenn das nächste Gebiet geladen wird. Jeder Screen wurde eigens gerendert, anstatt (wie etwa in **Ultima Online**) die immer gleichen Bauteile (Tiles) zu verwenden. Sie können dank zahlreicher Animationsstu-



Da die **Landschaft** vorab gerendert wurde, sind individuelle Gebäude und Burgen möglich.



Der blaue Kristall wird von einem **Energiezaun** geschützt.

fen deutlich unterscheiden, ob Ihr Charakter sich mühsam eine Geröllhalde hinaufschleppt, ein Sumpfgebiet durchwaten oder fröhlich im Flachland herumspaziert.

Renaissance der Abenteurergruppe

Zu Beginn wählen Sie aus 26 AD&D-Charakterklassen eine aus und sorgen für das nötige Feintuning. Später schließen sich Ihnen bis zu fünf weitere Kämpen an. Die Party-Mitglieder sollen erkennbar eigene Persönlichkeiten darstellen und nach dem Vorbild der Söldner bei



Sie beginnen in der Zitadelle von **Waterdeep**.



Vor einem unterirdischen Schrein greifen uns **Skelette** an.

Jagged Alliance auch untereinander schwatzen oder die Szenerie beschreiben.

Riesiges Areal

Das Spielareal soll ungefähr 300 Quadratmeilen umfassen. Gebirge, Sümpfe, Ebenen, Wüsten und Städte prägen das Landschaftsbild der Schwertküste. Die nördliche Grenze bildet Baldur's Gate, die größte und wohlhabendste Stadt der Region. Die Schwertküste ist bekannt für ihre hochwertige Schmiedekunst, ihre Waffen werden von Helden im ganzen Land

getragen. Doch eines Tages hat die Herrlichkeit ein Ende. Militärische Konflikte im Süden und Norden des Landes führen zu einer nie dagewesenen Eisenknappheit. Karavannen, die das Metall in die Städte bringen, werden regelmäßig von Banden überfallen. Und das ist nur der Anfang: Unaufhaltsam bräut sich ein Unheil zusammen, das mal wieder nach einem außergewöhnlichen Helden verlangt. Das Spiel ist in sieben Kapitel unterteilt, in denen etwa 150 Aufgaben warten. Innerhalb der einzelnen Abschnitte steht es Ihnen frei, diverse Quests anzunehmen. Der

Spielablauf ist nicht-linear, allerdings müssen die Hauptaufgaben erfüllt werden, damit die Story weitergeht.

Variables Kampfsystem

Die häufigen Kämpfe gegen rund 60 Monstertypen wurden dem AD&D-Konzept nachempfunden. Normalerweise laufen Schlachten in Echtzeit ab, wobei Ihre Gruppenmitglieder vom Computer nach komplexen Regeln gesteuert werden. So versuchen Zauberer, sich aus Nahkämpfen herauszuhalten,



Kämpfe finden wahlweise computergesteuert oder manuell und rundenbasiert statt.

um die Krieger aus dem Hintergrund magisch zu unterstützen. Erfahrene Spieler sollen diese Regeln in einer Skript-Sprache ändern können. Wer auf den Echtzeit-Kampf verzichten möchte, darf rundenweise jeden Charakter einzeln steuern. Allen Helden und Monstern ist in der Spielgrafik anzusehen, welche Bewaffnung und Rüstung sie tragen. Mit am wichtigsten wird sein, die richtigen Mittel gegen bestimmte Widersacher zu finden. Was gegen einen Riesen funktioniert, kann einen Drachen absolut kalt lassen. Die Designer behaupten, die bislang originalgetreueste AD&D-Umsetzung überhaupt entworfen zu haben: Alle Regeln, Schadenstabellen, Charakterwerte et cetera sollen enthalten sein.

Echtes Multiplayer

Das wohl interessanteste Feature von **Baldur's Gate** soll der

Multiplayer-Modus per Netzwerk oder Internet werden. Glaubt man den vollmundigen Ankündigungen, darf man das normale Solospiel auch mit bis zu fünf menschlichen Begleitern spielen, mit allen Rätseln, Quests und Story-Entwicklungen. Im Prinzip werden also die NPCs in der Abenteurergruppe durch menschlich gesteuerte ersetzt. Unmittelbar nach der Veröffentlichung von **Baldur's Gate** ist außerdem eine Serie



Die aufwendigen **Zwischensequenzen** sollen nur einen sehr kleinen Teil der fünf CDs belegen.

von Add-On-Packs mit speziellen Multiplayer-Levels geplant. **Baldur's Gate** soll im April auf satten 5 CDs oder wahlweise auf DVD erscheinen. **LA**

Baldur's Gate

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Interplay

Termin: April '98

Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Seit Ultima 7 warte ich auf ein neues prächtiges, episches Rollenspiel – Baldur's Gate könnte mein privater Freizeit-Killer '98 werden. Die Multiplayer-Option hört sich fast zu schön an, um wahr zu sein!«