

Fantasy-Epos mit Tiefgang



Baldur's Gate 2 Shadows of Amn

Ein Mega-Rollenspiel setzt neue Maßstäbe: Baldur's Gate 2 ist noch schöner, noch größer, noch komfortabler. Aber ist es deshalb auch besser als der Vorgänger? Definitiv – denn zur Größe kommt eine ungeahnte spielerische Tiefe.

Facts

- 76 Regionen
- 6er-Gruppe
- 16 Mitstreiter
- 40 Heldentypen
- 20 Waffenklassen
- 182 Magier-Sprüche
- 110 Kleriker-Sprüche



Unsere Gruppe ist mit einem Trupp Oger aneinander geraten. Links zaubert Magierin und Klerikerin **Angriffssprüche**, ganz rechts zielt unser Bogenschütze auf eine Wyvern. (800x600)

Wenn es ein ehernes Gesetz der Rollenspiele gibt, dann ist es dieses: Egal, wie stark der Held ist, es gibt immer einen noch mächtigeren Gegner. Gerade haben Sie in **Baldur's Gate** den Sohn des Höllenfürsten Baal persönlich getilgt und freuen sich – schlimmer kann's ja kaum kommen – auf etwas Ruhm, Ruhe und vielleicht eine gute Mahlzeit. Statt dessen taucht der Supermagier Irenicus auf und wirft Ihren Trupp ohne viel Federlesens in seine Folterkammer. Dort quält er Sie und Ihre Mitstreiter mit magischen Untersuchungen und murmelt von versteckten Kräften. Wonach sucht er? Bevor Sie eine Antwort finden, stürmen Attentäter das Labor und brechen einen handfesten Kampf vom Zaun. Während Pfeile fliegen und die Magie-Blitze knistern, befreien Sie sich samt Gefährten aus dem Kerker und flüchten – in ein riesengroßes, turbulentes Fantasy-Abenteuer.

Rollenspiel-Revival

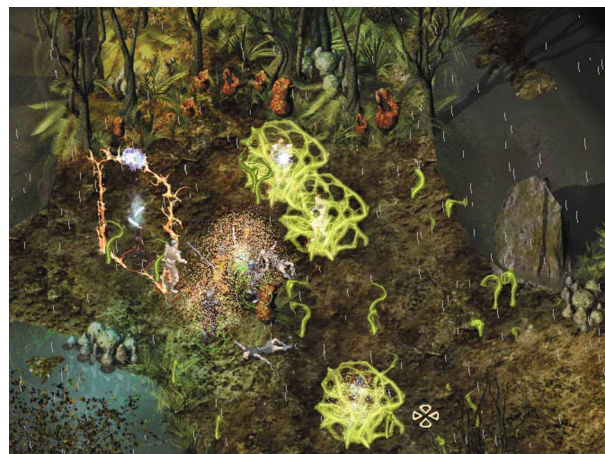
In zwei Jahren kann so allerhand passieren. Ende 1998 wollten Pessimisten das Rollenspiel-Genre schon zu Grabe tragen. Zu kompliziert, zu verschoben seien die Werke, zu klein die Fangemeinde. Massenmarktpotenzial? Keine Chance. Dann kam **Baldur's Gate** und strafte alle Zweifler Lügen: Das Fantasy-Epos vertraute auf das ausgefeilte Regelwerk des Pen&Paper-Rollenspielsystems AD&D und schuf eine glaubwürdige Spielwelt. Prompt wurde der Titel ein Verkaufsschlager – und hauchte dem darniederliegenden Genre neues Leben ein. **Baldur's Gate 2** setzt die Tradition fort. Denn wenn der Vorgänger ein Wunderkind war, dann ist das neue Epos erwachsen: größer, reifer, gehaltvoller. Und es redet mehr.

Rundreise in Amn

Baldur's Gate 2 spielt im sonnigen Land Amn, an der Südspit-

ze der Schwertküste. Die örtliche Hauptstadt heißt Athkatla und ist mit acht Sektoren noch mal ein gutes Stück umfangreicher als Baldur's Gate. Jeder Abschnitt ist mehrere Bildschirme groß und mit anderen verbunden; durch eine Tür gelangen Sie in ein Haus, durch's Stadttor auf die Regionalkarte. Allein das Erforschen der Stadt mit ihrem Hafen, Friedhof, Adelsvier-

tel und der Kanalisation dauert Tage; danach geht's in der riesigen Provinz erst richtig los. Die Welt von **Baldur's Gate 2** besteht aus isometrischen, detailliert gezeichneten Landschaften. Als Neuerung dürfen Sie nun wählen, ob Sie in der alten Auflösung 640x480 spielen wollen, oder sich mit 800x600 Bildpunkten mehr Übersicht verschaffen. Dadurch wird der



Im **Sumpfland** kämpft man gegen abtrünnige Druiden – ein Level-14-Druide aus der Party darf hier später übrigens eine »Grove«-Gemeinschaft übernehmen.

Jörg Langer



Fantasy-Roman zum Mitspielen

Es gibt Nachfolger, die machen nichts neu, aber alles besser als der Vorgänger. Genau das ist bei Baldur's Gate 2 der Fall – und trotz-

dem gibt es von uns satte 3 Wertungspunkte oben drauf. Wieso? Die Stärken wurden konsequent ausgebaut, das Spiel ist noch abwechslungsreicher, die Quests noch interessanter. Vor allem aber die Story schlägt so ziemlich alles, was es im Genre zur Zeit gibt; da kann selbst Planescape nicht mithalten. Und viele Fantasy-Romane gleich zweimal nicht.

Für Rollenspieler und Fantasy-Strategen

Lassen Sie sich vom AD&D-Regelwerk, das alleine 200 der 266 Anleitungssseiten füllt, nicht abschrecken: Die Regeln sind zwar alle drin, stören aber nicht. Das Spiel ist so gut zu bedienen, dass Sie nur bei Interesse im Anleitungswälzer wühlen müssen. Einziges Manko dieses Spieldauerschwergewichts: Eigentlich habe ich für solche Epen nur über Weihnachten genug Muße, um sie am Stück durchzuspielen. Naja, dank des guten Journals verliere ich auch bei häppchenweisem Abenteuern nicht die Übersicht. Kurzum, wer sich für spannende Fantasy-Geschichten, Tiefgang-Spiele oder einfach nur fordernde Echtzeit-Kämpfe mit viel Taktik interessiert, ist bei Baldur's Gate 2 bestens aufgehoben.

Bildausschnitt größer, Sie sehen also mehr von der Umgebung; allerdings sind die Figuren und Icons dann ziemlich

klein. Per Tastendruck können Sie den Interface-Rahmen jederzeit ausblenden. Wenn Sie in unbekannte Gebiete spazieren, schauen Sie zunächst ins Schwarze: Das Gelände ist abgedunkelt und muß von Ihnen nach und nach aufgeklärt werden. Ein Kriegsnebel taucht schon bekannte Stellen, die Sie gerade nicht einsehen können, wieder ins Halbdunkel – in dem unter Umständen heimtückische Monster lauern.

Mach mal Pause

So ziemlich jedes Getier, das jemals dem Hirn eines Fantasy-Autoren entsprungen ist, findet sich auch in **Baldur's Gate 2** wieder. Das Gegner-Repertoire reicht von der gemeinen Ratte bis hin zum großen roten Drachen. Dazwischen liegen Kobolde, Magier, Trolle, Orks, Wyvern, Mumien und mehrere Dutzend weitere Finsterlinge. Die sind intelligenter geworden: Feinde verfolgen Sie jetzt auch über mehrere Stockwerke hinweg. Die Auseinandersetzungen mit den Widersachern finden in Echtzeit statt. Sie geben jedem Charakter per Mausclick ein Ziel vor; darauf hackt oder schießt er dann ein, bis Held oder Monster umfällt. Damit Ihre Magier und Priester in die Spruchkiste greifen, wählen Sie aus einer Icon-Leiste den gewünschten Zauber aus.

Weil sich in den Kämpfen schon mal zehn oder mehr Personen ineinander verknäulen, dürfen Sie die Zeit mit einem Druck auf die Leertaste anhalten. Ihren eingefrorenen Helden geben Sie dann neue Anweisungen, schicken angeschlagene Mitstreiter aus dem Gefahrenbereich oder wägen in Ruhe den geeignetsten Zauber ab. Auf Tastendruck werden Ihre Vorgaben ausgeführt. Während das Spiel angehalten ist, lassen sich prima Taktiken ausknobeln. Soll der Attentäter die Feinde umgehen und ihnen in den Rücken fallen? Welcher Kämpfer nimmt welchen Gegner aufs Korn? Wenn Sie im Optionsmenü zusätzlich die Autopausen für Angriffe, Ver-



Baldur's Gate 2 unterstützt zwei Auflösungen. Hier der Direktvergleich: Oben sehen Sie 640x480, unten die gleiche Szene in 800x600.

letzungen und weitere Ereignisse einschalten, spielen sich die Kämpfe praktisch rundenbasiert ab; so können Sie ohne Hektik planen. Im Gegensatz zum ersten Teil schaltet das Spiel nun automatisch in den Pausenmodus, wenn Sie im Inventar kramen – sehr praktisch. Der Schwierigkeitsgrad der Gefechte läßt sich jederzeit in fünf Stufen regeln. Warmduscher schalten in den **Icwindur Dale**-Modus, in dem die Waffen immer vollen Schaden anrichten. Hartgesottene Veteranen erhöhen die Stärke der Gegner.

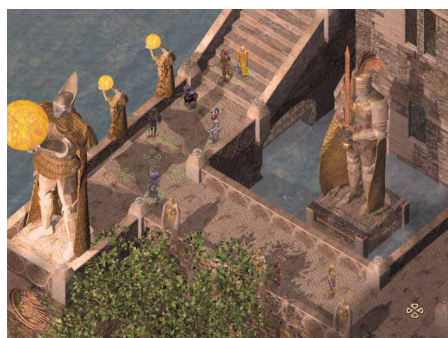
Alles unter Kontrolle

Nach wie vor markieren Sie Ihre Gruppe bequem, indem Sie mit der Maus wie in Echtzeit-Strategiespielen einen Rahmen ziehen. Mit Icons oder Tastenkürzeln springen Sie ins Inventar, lesen im Tagebuch die Aufträge nach oder sehen sich die Karte an. Auf den praktischen Übersichtskarten zu jedem Sek-

tor markiert das Spiel automatisch alle wichtigen Ein- und Ausgänge, Sie können aber auch selbst Anmerkungen eintragen. Die Anweisung zum Rasten geben Sie nun über ein neues Icon in der Hauptleiste. Mit einer Symbolreihe am unteren Bildschirmrand befehlen Sie einzelne Helden. So greifen Sie auf die Zauber und Spezialfähigkeiten zu oder wechseln schnell die Waffen. Ihre Helden quittieren jede Aktion mit ei-

Deutsche Version

Ende Oktober soll die deutsche Version von Baldur's Gate 2 im Laden stehen; im Moment werden noch die letzten Übersetzungsfehler ausgemerzt. Für die Lokalisation ist Bioware selbst zuständig, Virgin Deutschland kümmert sich aber um fehlerfreie Texte. Die Synchronstimmen sollen hochdeutsch bleiben – ein Dialektwirrwarr wie im ersten Teil wird es also nicht geben. Da Sie gute Englischkenntnisse benötigen, um die Originalversion zu verstehen, empfehlen wir allen Nicht-Cracks das Warten auf die eingedeutschte Fassung.



Der Eingang zum Paladin-Tempel bei Tag und Nacht.

Peter Steinlechner



Gigantisch gut

Keine Ahnung, wie ich das zeitlich hinkriegen soll – aber ich werde mit meinem Paladin so viele Abenteuer bei Baldur's Gate 2 bestehen, wie irgend möglich.

Gleich vom Start weg bin ich wieder gefesselt, und daran ändert sich auch im Spielverlauf nichts. In der prächtigen Welt ist ohne Leerlauf ständig was los, fast jede der unzähligen Einzelkarten hat mehr Abwechslung und Spannung als mancher Fantasy-Film. Geradezu sprachlos bin ich übrigens angesichts der grandiosen Hintergrundgrafiken. Einen Großteil davon würde ich am liebsten gerahmt an die Wand hängen – und mich beim Betrachten immer wieder an die Erlebnisse in diesem tollen Rollenspiel-Universum erinnern.

nem kurzen Spruch. Wichtige Dialoge sind meist vollständig gesprochen; der Großteil der Unterhaltungen wird aber nur als Text dargestellt. Zwar wurden die (englischen) Sprecher äußerst passend gewählt, leider ist die Qualität der Sprachausgabe nicht perfekt. Die Samples sind nur mit 22 KHz aufgenommen – ein leichtes, helles Hintergrundrauschen ist immer zu hören. Dafür entschädigt die stimmungsvolle Geräuschkulisse, jeder Schauplatz hat seine passende Atmosphäre, von der

Kneipenstreiterei bis hin zum knackenden Unterholz.

Quasselstrippen

Ihre bis zu sechsköpfige Heldentruppe besteht zur Hälfte aus alten Bekannten. Die süße Diebin Imoen ist ebenso mit von der Partie wie die sarkastische Druidin Jaheira und Waldläufer Minsc (Lieblingsspruch: »Swords, not words!« – Schwerter statt Wörter!) Die Party dürfen Sie mit neuen Mitgliedern auffüllen. Zur Auswahl stehen etwa die Elfenmagierin Airee, die Ihre Flügel verloren hat, der fieser Zwergen-Barbar Korgan oder die Halblings-Kriegerin Mazzy. Drei »versteckte«, besonders fähige Charaktere stoßen nur nach knackigen Bonus-Missionen zu Ihnen. Jeder Mitstreiter hat seinen eigenen Charakter – und zögert nicht, Ihnen zu sagen, wenn ihm etwas nicht passt. Edle Helden sind nicht begeistert, wenn Sie mit Dieben paktieren. Umgekehrt grummeln Anhänger mit böser Gesinnung bei jeder guten Tat.

Auch innerhalb Ihrer Gruppe bilden sich schnell Vorlieben und Abneigungen. Etwa jede Viertelstunde melden sich einzelne Kollegen zu Wort, um entweder ihre Ansichten und Ängste zu erzählen oder unter-

einander zu plaudern. Jaheira und Airee schießen sich zum Beispiel sofort aufeinander ein; die Dialoge zwischen den ungleichen Frauen sind so bissig, dass Sie sich feixend auf den nächsten Wortwechsel freuen

Baldur's Gate importieren (er behält alle Werte, verliert aber seine Ausrüstung) oder selbst zusammenbasteln – er beginnt dann auf Stufe 7. Inzwischen stehen noch mehr Teile fürs Charakterpuzzle zur Auswahl.



Auf den **Karten** (hier die Stadt Trademeet) sind wichtige Orte markiert.

werden. Im Laufe der Zeit gewinnen Sie so einen immer tieferen Einblick in den Charakter Ihrer Begleiter – und erleben ein erstaunliches Gruppengefühl mit eigensinnigen, fast lebendigen Personen.

Held aus dem Baukasten

Ihren eigenen Helden dürfen Sie zu Beginn des Spiels aus

Zum Beispiel drei neue Klassen: Der Barbar ist ein kompromissloser Haudrauf, Hexer sind schwächere Magier, müssen aber Sprüche nicht vorbereiten, und der Mönch hat sich auf unbewaffneten Kampf spezialisiert. Die Berufsbilder für die acht bestehenden Ausbildungsrichtungen wurden verfeinert: jede Klasse besitzt mindestens vier Unterkategorien. Paladine dürfen sich zum Beispiel zum Drachentöter oder Inquisitor umschulen lassen, Diebe werden auf Wunsch zum Attentäter oder Kopfgeldjäger. Jede Spezialklasse hat eigene Boni (etwa mehr Schadenspunkte gegen bestimmte Gegner) und Spezialfähigkeiten (zum Beispiel einen Berserker-Angriff oder kostenlose Zauberei), aber auch spezifische Nachteile.

Technik-Check

Der Software-Modus ist als Standard-Schnittstelle vorgesehen. Die Zauberspruch-Effekte werden per 3D-Modus ein wenig schöner, der im Menü aktivierbar ist und OpenGL unterstützt. Die Mindestanforderungen an den PC fallen gering aus: Ein Pentium 200 mit 32 MByte Grafikkarte reicht zum Spielen aus. Das Programm bietet viele Einstellmöglichkeiten, beispielsweise die Größe des Cachespeichers.

RAM/Festplatte

Wir empfehlen die Vollinstallation, die stolze 2,7 GByte Platz auf Ihrem Laufwerk belegt. Die Nachladezeiten verkürzen sich dadurch erheblich. Bei der mittleren Installation (1.100 MByte) müssen Sie

zwischen Regionen ab und zu die CD wechseln. RAM ist weniger wichtig, mit 64 MByte RAM sind Sie auf jeden Fall gut gerüstet.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Wenn Sie Baldur's Gate 2 nicht voll installieren möchten, stellen Sie den internen Cache so groß wie möglich ein.

TIPP 2: Vor der Vollinstallation sollten Sie unbedingt Ihre Festplatte defragmentieren, um Ladezeiten zu verkürzen.

TIPP 3: Für mehr Spielspaß empfehlen wir, gegebenenfalls die Bildschirmauflösung und die Farbtiefe zu reduzieren, dafür aber die Wegfindungsroutine auf das Maximum einzustellen.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
P II/300 AMD K6-2/450	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/550 Athlon 500	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700 Athlon 700	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

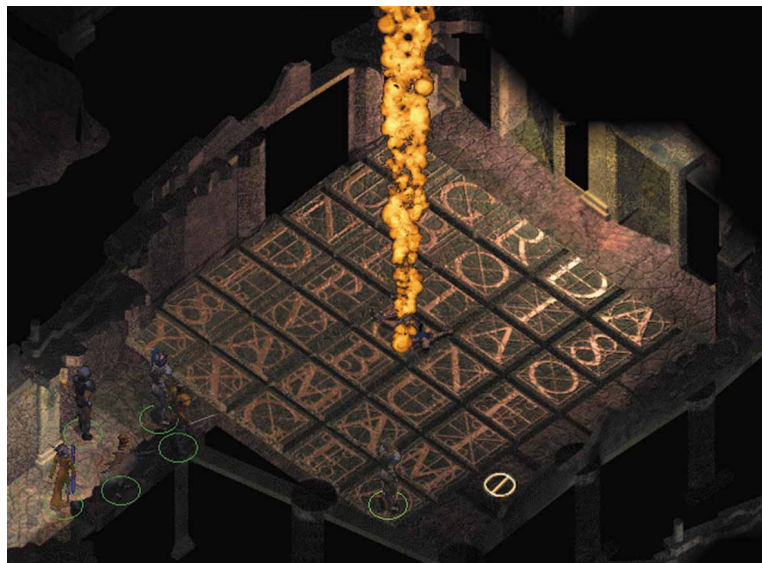
■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Die Stadt Trademeet belohnt uns mit **Statuen**.



Indiana Jones läßt grüßen: In den Fußstapfen des Gottes Amaunator sollt ihr wandeln.

Die Waffengattungen, auf die sich Ihre Helden spezialisieren, wurden aufgespalten. Statt der Kategorie »Klingen« wählen Sie zwischen Einhändern, Krummsäbeln, Zweihändern, Bastardschwertern und Katanas. Je mehr Punkte Sie auf einen Typ verteilen, desto besser kann der Char-

akter mit einer solchen Waffe umgehen. Insgesamt gibt es 20 Gattungen plus vier allgemeine Kampftaktiken wie »Zwei Waffen« oder »Schwert und Schild«.

Magie ist Macht

Scharfer Stahl ist bei weitem nicht alles. Ein scharfer Ver-

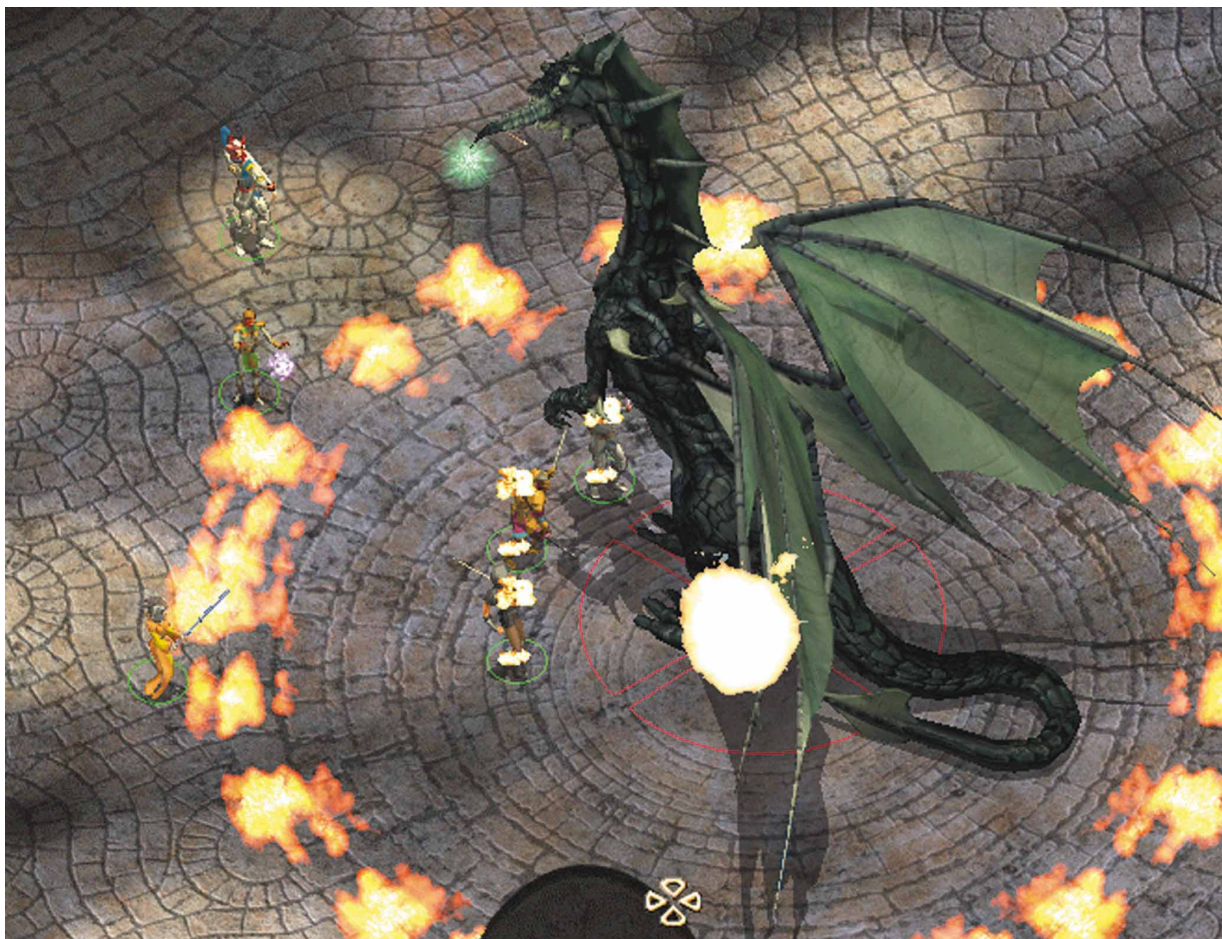
stand kann an der Schwertküste noch viel nützlicher sein. Ohne die Sprüche von Magiern und Priestern ist Ihre Heldentruppe in größeren Scharmützeln aufgeschmissen. Stellen Sie sich das so vor: Unsere Jungs stehen im Kampf gegen eine Diebesbande. Die Kämpfer haben an vorderster Front einen schweren Stand gegen die Überzahl an Banditen. Also becircht der Magier einen der Feinde, auf unserer Seite zu kämpfen; gleichzeitig ruft die Priesterin eine zauberkundige Waldnymphe herbei. Die wird sofort vom gegnerischen Hexer unter magischen Beschuss genommen. Der »Schweigen«-Spruch versiegelt seinen Mund, ein Feuerball schickt ihn ins Jenseits. Stärke- und Heilzaubern pöppeln unsere Kämpfer auf, bis der letzte Dieb ins Gras beißt.

Wie enorm die Bedeutung der Formeln ist, sehen Sie schon allein an deren Menge: Magier greifen auf 182 Sprüche zurück, Priester noch auf 110.

Gegenüber dem ersten **Baldur's Gate** hat sich das Repertoire damit mehr als verdreifacht. Getreu den AD&D-Regeln müssen Magier (bis auf Sorcerer) die Sprüche memorieren. Pro Tag können Sie nur eine bestimmte Auswahl an Zauberformeln sprechen. Im Schlaf füllt sich das Repertoire dann wieder auf. Neue Zauber kopieren Magier von Schriftrollen in Ihre Formelsammlung.

Auf der Suche nach Imoen

Auf Ihren Streifzügen durch Amn hängen bald zig Menschen an Ihrem Bein, die eine Gefälligkeit wünschen oder ein Problem zu lösen haben – da muss Ihre Party ran. Das größte Problem: Nach der Fluch aus dem Kerker taucht ein Trupp mysteriöser Kuttenträger auf und verschleppt Ihren Peiniger Irenicus wegen illegalen Magiegebrauchs. Eigentlich fein, dummerweise hat Imoen aber ebenfalls fleißig gezaubert; auch sie wird mitgenommen.



Drachen sind nicht nur riesengroß, sondern auch brandgefährlich. Dieser **Schatten-drache** kann unsere Gruppe mit seinem Atem auseinanderfegen.



Im Inventar wechselt Sir Christian die Ausrüstung.

Voller Sorge nehmen Sie die Spur auf und erhalten unerwartete Hilfe: Ein Geheimbund will Ihnen bei der Befreiung helfen. Für 20.000 Goldstücke. Ein Vermögen! Um die Summe zusammenzukratzen, stürzen Sie sich in jede Menge lukrativer Mini-Aufgaben. Je nach Laune können Sie Troll-Kammerjäger in einer überfallenen Festung spielen, eine Gruft nach einem antiken Schmöcker durchstöbern, eine Oger-Armee aufhal-

ten oder eine von vielen anderen Missionen annehmen.

Alle Aufgaben werden im praktischen Journal gesammelt und ständig aktualisiert, wenn Sie Fortschritte gemacht haben. Manchmal bieten die Auftraggeber gleich noch ihre Hilfe an und wollen in die Gruppe aufgenommen werden. Viele Ereignisse richten sich außerdem danach, wen Sie mit dabei haben. So zerrt plötzlich im Spiel ein schnaufender Bote am Ärmel des Paladins Anomen und erklärt, dass dessen Schwester gemeuchelt wurde – schon sind Sie mitten in einem Mordfall.

Stadtgeschichten

Die großen und kleinen Tragödien in der brodelnden Metropole Athkatla bekommen Sie hautnah mit, während Sie durch die Straßen flanieren. So kriegen sich zwei heißblütige

Jungs um eine Schönheit in die Haare. An der nächste Ecke lästert ein Adelspärchen über die Arbeiter, eine Straße weiter wirbt ein Prophet Mitglieder für seinen Kult. Weil die neue Konkurrenz den alteingesessenen Tempelorden gar nicht in den Kram paßt, wird aus dem Ereignis flugs ein neuer Auftrag für Ihre Truppe: Sie sollen sich bei den abtrünnigen Eiferern einschleichen und ihnen möglichst das Handwerk legen.

Andere Vorfälle betreffen Sie direkter. Mal bemerken Sie in einer dunklen Ecke eine Gruppe mauschelnder Gestalten, hören ein unterdrücktes »Verdammt! Da ist er!«, und müssen ihr Leben verteidigen. Dann wieder eilt ein Bote auf Sie zu, um Sie zu einem Treffen mit der mysteriösen Mistress einzuladen. Auf dem Weg dahin fängt Sie ein zweiter Laufbursche ab – sein Meister habe ein besseres Angebot, man möge doch lieber ihm folgen. Schnell merken Sie, dass in Athkatla wildeste Interessenskonflikte toben. Die Gilde des Schattendiebe kämpft gegen eine unbekannte Konkurrenzorganisation, die mysteriösen Kuttentmagier haben das Magie-Monopol in der Stadt – und welche Rolle spielen die Glaubensgemeinschaften aus dem Tempeldistrikt? Egal, auf welche Seite Sie sich schließlich schlagen, Sie werden sich in jedem Fall mächtige Feinde machen. **CS**

Christian Schmidt



Riesenspiel mit Riesen-Spielspaß

Haben Sie in den nächsten Monaten schon was vor? Wenn sie Baldur's Gate 2 spielen wollen, sollten Sie schon mal vorsorglich alle

Termine für die nahe Zukunft absagen. Denn Biowares neues Werk hat die Bezeichnung Epos wahrlich verdient. Im Gegensatz zum ersten Teil errechnet sich die Spielzeit nicht mehr aus einer Handvoll Handlung plus einem Berg von Kämpfen. Sie müssen zwar immer noch eine Menge Gegner um die Ecke bringen. Aber die Gefechte sind viel sinnvoller in die Missionen eingebaut – und durch das geniale Kampfsystem mit dem Stop immer wieder fordernd und abwechslungsreich. Ich finde lediglich das AD&D-Regelwerk etwas zu detailverliebt; Einsteiger werden mit kryptischen Wortkürzeln abgeschreckt. Auch in Sachen Komfort könnte sich Baldur's Gate 2 beim Action-Kollegen Diablo 2 eine Scheibe abschneiden. Ich hätte mir Abkürzungen für die doch ziemlich ermüdenden Märsche zum Sektorenausgang und weniger Icon-Hängelei gewünscht.

Mitstreiter werden zu Freunden

Schier umgeworfen hat mich die Brillanz, mit der Bioware der Heldengruppe Leben einhaucht. Die grummelnden, grübelnden und diskutierenden Mitstreiter mit ihren Fehlern und Vorzügen sorgen für ein so starkes Gruppengefühl, wie ich es noch nie in einem Spiel erlebt habe. Wenn Airee und Jaheira mal wieder um mich streiten und Jaheira von mir fordert, »Los, sag ihr, das du nichts für sie empfindest!«, dann ringe ich auch als hartgesottener Spieltester mit sich um eine Entscheidung. Ein intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als in Baldur's Gate 2 werden Sie in naher Zukunft nirgends finden. Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte. Ich muss zurück nach Amn.

Baldur's Gate 2 im Netz

Schon Baldur's Gate hatte einen eingebauten Mehrspieler-Modus, in dem maximal sechs Recken die Handlung gemeinsam erleben durften. Viel mehr als ein Kuriosum war der allerdings nicht; der Spielfluss blieb zu zäh, weil alle Teilnehmer tatenlos zusehen mussten, sobald irgendein Spieler einen Dialog führte oder einkaufen ging.

Dieses Manko hat Bioware entschärft. Nur noch wichtige Gespräche halten den Ablauf an, ansonsten dürfen alle Helden nach Gutdünken plaudern gehen. Nach wie vor übernimmt ein Spielleiter die Rolle des Hauptcharakters und verteilt Rechte; die erlauben oder verbieten einem Mitstreiter das Pausieren im Kampf, das Reden mit Personen oder das Tauschen von Gegenständen. Doch die Kommunikation zwischen den Teilnehmern bleibt schwierig – Sie müssen schon eine sehr disziplinierte Truppe haben, um gemeinsam durch Amn zu ziehen.

Dafür läßt sich der Mehrspielermodus prima zweckentfremden: Wenn Sie alle Partymitglieder selbst übernehmen, können Sie das ganze Spiel mit sechs selbstgebaute Helden bestreiten – müssen dann aber auf die vielen Wortduelle verzichten.



Vier GameStar-Redakteure spielen eine Mehrspielerpartie, komplett mit ausgetauschten Charakter-Portraits. Auch eigene Sprach-Samples sind möglich.

Baldur's Gate 2

Genre:	Rollenspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Bioware
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 980 bis 2.750 MByte
Multiplayer:	2 (ser.), 6 (LAN), 6 (www)	Spieler:	6 pro Original (Vollinst.)
3D-Karten:	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium III/450
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	128 MByte RAM, 24fach CD
		3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend	

Riesiges Edel-Rollenspiel mit dichter Atmosphäre.



Eine komplette Mission

Sturm auf die Burg

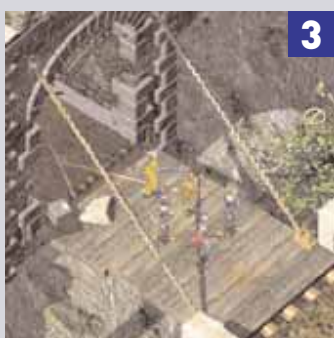
Die überlebenden Wachen haben ein notdürftiges Kriegslager eingerichtet. Hier erhalten wir von Nalia den Auftrag, ihren Vater und ihre Mutter zu retten. Sie selbst begleitet uns.



Weil der Frontalangriff zu gefährlich wäre, zeigt uns Nalia einen sicheren Weg ins Innere der Burg: Ein Geheimgang zwischen den Felsen führt unsere Helden direkt in den Keller.



Unser Befreiungstrupp bahnt sich den Weg auf die Festungsmauer und läßt per Kurbel die Zugbrücke herunter. Jetzt können einige Gardisten als Verstärkung eindringen...



...und unter den Trollen ordentlich aufräumen. Im Vorhof entbrennt ein heißes Gefecht, aus dem wir uns raushalten. Die Wachen säubern das Erdgeschoss, nicht aber die Türme.



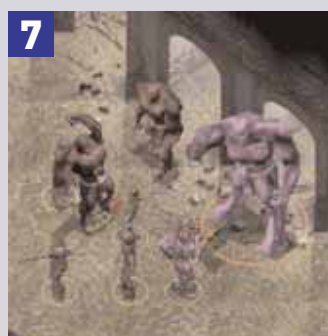
Unser Heldenteam hat eine schwere Aufgabe vor sich: Die trutzige Festung der Adelsfamilie de'Arnise ist von Trollen gestürmt worden. Dort stößt die kecke Magier-Diebin Nalia zu uns, mit der zusammen wir in die Festung ihrer Eltern eindringen. Verfolgen Sie auf der riesigen Levelkarte unseren Befreiungsschlag gegen die Eroberer.



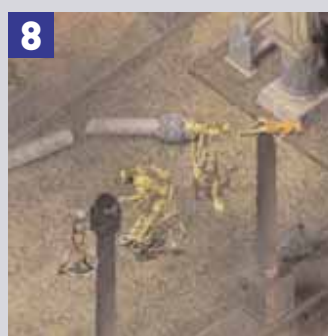
Wir nehmen uns die oberen Stockwerke vor. Dort hat sich ein Troll-Magier mit seinen Schergen eingenistet. Nach einem heißen Zauberduell erbeuten wir einen Schlüssel.



Die erste Rettungsaktion ist geglückt: Wir schließen die Tür zum Gemach von Nalias Stiefmutter auf. Die säuerliche Dame ist wenig erfreut, von »Bauern« befreit zu werden.



Hinter einer Geheimitür entdecken wir einen mysteriösen Saal. Eine Truppe Golems bewacht wertvolle Magiewaffen. Diese sind sehr stark – die Golem-Wächter allerdings auch.



Im Kerker entdecken wir schließlich auch den Hausherrn. Leider zu spät – die Trolle haben ihn gemeuchelt. Zur Vergeltung erschlagen wir den Anführer und befreien so die Burg. **PS**