



Die Zeit der Helden

Baldur's Gate

Story, Tiefgang, Grafikpracht: Auf Grundlage des weltweit erfolgreichsten Rollenspiel-Systems AD&D zaubert

Baldur's Gate Fantasy-Unterhaltung pur herbei.



Facts

- 7 Kapitel
- 8 Charakter- plus 18 Spezialklassen
- ca. 50 Außenwelt-Regionen
- ca. 20 Dungeon- und Innen-Karten
- 49 Magier-Sprüche
- 36 Kleriker-Sprüche



Auf dem Rückweg von Cloakwood ziehen unsere Helden im Kampf gegen zwei Wyvern alle magischen und konventionellen Register.

So beginnen wahre Abenteuer: Morgens haben Sie noch mit Ihrem öden Laufburschen-Dasein gehadert, abends rennen Sie um Ihr Leben. Ihr Mentor Gorion hat Sie zu sich gerufen und schnellen Aufbruch gefordert, da weder seine Zaubersprüche noch die dicken Mauern der Klosterfestung Candlekeep länger Sicherheit böten. Mit wehendem Umhang eilt Gorion in die Dunkelheit, auf Baldur's Gate zu, die wichtigste Stadt der Schwertküste. Doch zumindest Ihr Mentor wird dort niemals ankommen – noch in der gleichen Nacht rettet er Ihr Leben und verliert sein eigenes im Kampf gegen den Todesritter Sarad.

Leichter Einstieg

Das Rollenspiel-Genre erfreut sich bei PC-Fans längst nicht mehr derselben Belieb-

theit wie früher. Einsteiger werden von schlechter Zugänglichkeit abgeschreckt. Profis von 3D-Action-Anleihen und Komplexitätskompromissen. Doch Biowares **Baldur's Gate** besitzt alle nötigen Elemente, um beide Zielgruppen zufriedenzustellen: spannende Story, klasse Grafik, lange Spieldauer, einfache Bedienung. Das Spiel läuft prinzipiell in Echtzeit ab, lässt sich aber jederzeit pausieren. Wer schnurstracks der Story folgt, wird vermutlich »nur« vier Wochenenden benötigen. Allerdings hat er es mit seinen weniger hochgepöppelten Helden schwerer – was sich über den einstellbaren Schwierigkeitsgrad ausgleichen lässt. Wenn Sie hingegen jede einzelne Miniquest lösen und alle speziellen Gegner besiegen wollen, dürfen Sie nach Aussage von Bioware-Boß Ray

Muzyka beruhigt 30 Tage Dauerspielen einplanen.

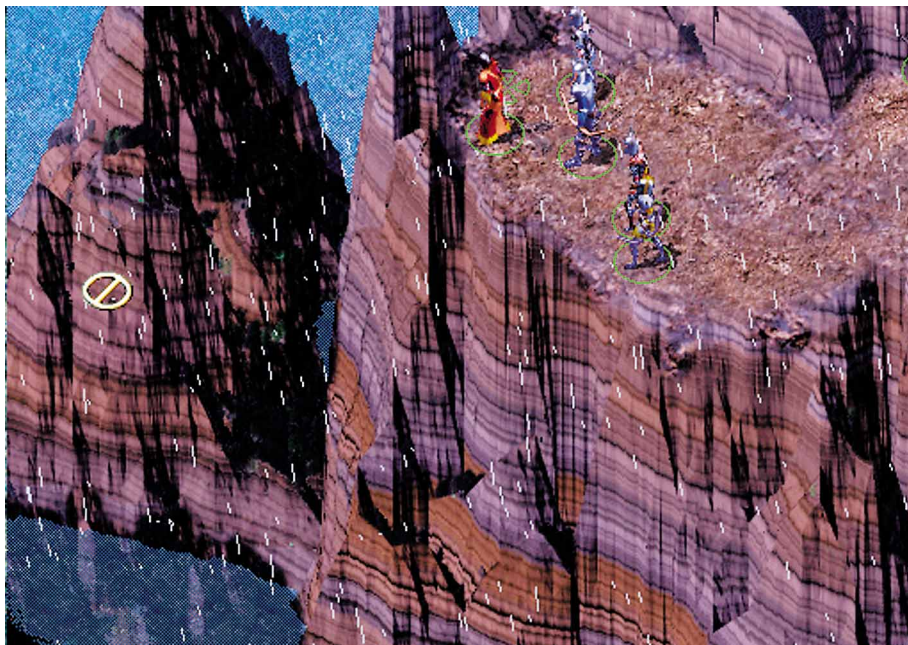
Eigentlich sollte **Baldur's Gate** einmal »Battleground Infinity« heißen. Nachdem Bioware das Spiel Interplay angeboten hatte, wurde es inhaltlich etwas umgestrickt

und mit der offiziellen Lizenz von TSRs Papier-Rollenspiel **Advanced Dungeons & Dragons** gesegnet. Folglich spielt **Baldur's Gate** vor dem Hintergrund der **Forgotten Realms**-Serie und enthält fast das gesamte **AD&D**-Regelwerk.



Nach Einbruch der Dunkelheit marschieren wir durch die Gassen von **Baldur's Gate**.

Aufgrund der immer neuen **Szenerien** (hier: Klippen an der Schwertküste) machen auch lange Wanderungen Freude.



Isometrische Grafikpracht

Baldur's Gate lebt vor allem von der prächtigen Grafik. Die Spielwelt besteht aus etwa 10.000 hochauflösenden

512x384-Screens, die alle individuell »gemalt« sind. So erkunden Sie idyllische Dörfer, schroffe Klippen, modrige Sümpfe und karge Wüsten. Die vorgerenderten Hintergrundgrafiken bleiben starr – ein Windmühlen-Rad dreht sich also nicht im Wind. Zum Ausgleich gibt's diverse Lichteffekte à la züngelnde Flammen oder Tag-Nachtwechsel sowie Wettereinflüsse wie Regen, Gewitter und Schneetreiben. In Höhlen treffen Sie auf Fledermäuse, im Freien auf Raubvögel und Eichhörnchen. Alle Charaktere bekamen viele Bewegungsphasen spendiert, die Zauberspruch-Effekte sind gelungen.

Umweltgeräusche wie Grillenzirpen, Wolfsgeheule oder Windpfeifen erwecken die Landschaft zum Leben. Die vielfältigen Monster- und Gegnertypen geben charakteristische Laute von sich, an denen Sie sie oft schon vor dem Blickkontakt identifizieren können. Heftiges Waffeklirren und aufstachelnde Klänge untermalen die Kämpfe, in Kneipen hören Sie Gemurmel und Dudelmusik. Ihre Helden melden

sich mit sinnvollen Kommentaren zu Wort (»Warum rasten wir nicht, Sklaventreiber?«). Die Sprachausgabe vermittelt Ihnen auch, welchen Charakter Ihre Charaktere haben. Der ach so tapfere Ritter Khalid schreckt zum Beispiel jedes zweite Mal zusammen, wenn Sie ihn anklicken. Seine Gefährtin Jaheira ist nie um einen abweisenden Spruch verlegen. Doch wenn Khalid das Zeitliche segnet, zeigt sie ihre Zuneigung mit einem bärbeißigen »Wage es nur nicht, mir einfach wegzusterben!«

Pläne, Intrigen, Attentate

Zurück zur Story. Erst nach dem nächtlichen Überfall wird Ihnen klar, daß der Anschlag nicht Gorion, sondern Ihnen galt. In jeder neu besuchten Ortschaft wartet mindestens ein Attentäter auf Sie. Die mitgeführten Auftragsschreiben weisen von Mal zu Mal höhere Kopfgelder aus – klar, zusammen mit Ihren bis zu fünf Begleitern werden Sie im Lauf des Spiels immer gefährlicher. Weshalb aber will Ihnen jemand an den Kragen, wer ist

der geheimnisvolle Magier Elminster? Während Sie diesen Fragen nachspüren, werden Sie immer stärker in die politischen Ereignisse der Schwertküste verwickelt. Eine plötzliche Eisenknappheit gefährdet die Kampfkraft der Stadtheere. Als auch noch die Erzlieferungen aus dem Süden ausbleiben, schickt Baldur's Gate die »Flammende Faust«-Garde an die Grenze zu Amn. Doch das Nachbarland hat selbst Probleme: Das Erz aus seiner grenznahen Mine taugt nichts mehr. Damit wartet die erste größere Quest auf Sie. Bald mehren sich die Anzeichen, daß hinter der Eisenknappheit ein perfider Plan steckt. Noch ist der mächtige »Eisenthron« nur ein vages Gerücht für Sie, doch bald werden Sie ihm mit Stahl und Feuer begegnen müssen...

Kurz oder lang?

Das Spiel ist in sieben Kapitel unterteilt, die jeweils mit einem eigenen Höhepunkt abschließen. Wie Sie sich innerhalb eines Kapitels verhalten,

Christian Schmidt



Verwöhn-Rollenspiel

Baldur's Gate sieht für ein Rollenspiel schon fast verdächtig gut aus. Ich habe selten gezeichnete Land-

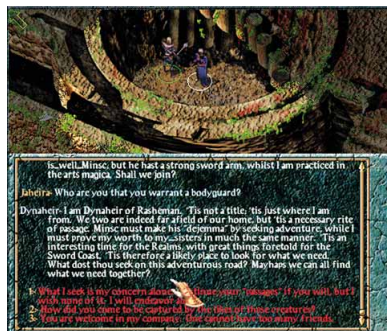
schaften gesehen, die so echt wirken. Allerdings würde ich mir einen Laufschrift-Modus für meine Helden wünschen – bis die von einem Eck einer Region zum anderen gelaufen sind, war ich zweimal beim Semmel-Automaten. Zum Glück wird meine Party immer wieder mit netten Mini-Aufgaben eingedeckt, die das Erkunden der Sektoren abwechslungsreich gestalten.

Treffen der Generationen

Am meisten schätze ich die gelungene Synthese aus traditionellem und modernem Rollenspiel. An der Schwertküste fühlen sich AD&D-gestählte Zahlen-Fanatiker ebenso wohl wie Diablo-verwöhnte Einsteiger. Wenn Sie schon immer wissen wollten, was so faszinierend an Rollenspielen sein soll: In Baldur's Gate finden Sie die Antwort.



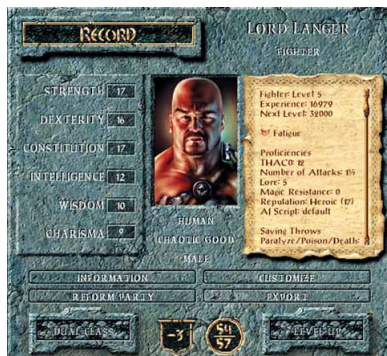
Die **Landkarte** füllt sich im Laufe des Spiels mit Schauplätzen; schwarze wurden schon besucht, blaue nicht. Die Stadt Baldur's Gate besteht aus mehreren Regionen.



Gespräche finden im Multiplechoice-Verfahren statt; NPCs sprechen ihren ersten Satz, der Rest erscheint nur als Text.



Das Inventar zeigt Lord Langer gut gerüstet. Beachten Sie die grafischen Unterschiede zwischen den drei Pfeilsorten oben rechts.



Sämtliche AD&D-Details lassen sich zwar im Charakterprofil durchscrollen, sind aber für den Genuß des Spiels nicht weiter wichtig.

bleibt Ihnen überlassen. Für's volle Spielerlebnis sollten Sie den zahlreichen Neben-Quests folgen – in praktisch jeder Region warten zwei, drei kleinere Aufgaben. So stoßen Sie auf ein Jagdhaus, vor dem Sie einen Adligen treffen. Der fleht um Ihre Hilfe gegen böse Druiden, die kurz darauf die Szene betreten. Doch deren Anführer wirft nun dem Noblen einen Mord vor – wer hat recht?

Diese Auseinandersetzungen machen Spaß, haben aber nur begrenzte Story-Bezüge und sollen vor allem Ihre Truppe erfahrener machen. Einige der Unter-Quests sind jedoch aufwendiger. So sollen Sie die durchgeknallte Anführerin der Garde von Nashkell lebend ins Dorf zurückbringen – doch dazu müssen Sie sie erstmal finden. Fast gleichzeitig bittet Sie ein neuer Gefährte, mit ihm zur fernen Festung der Gnolls aufzubrechen, um seine Freundin zu befreien.

Von der Weltkarte ins Gasthaus

Das Abenteuer an der Schwertküste findet in drei Ebenen statt. Auf der Landkarte picken Sie sich Ihr nächstes Reiseziel aus. Darauf wird die Dauer der Wanderung errechnet; unter Umständen geraten Sie in einen Überfall. Die zweite Ebene sind die isometrisch gezeigten Regionen – rechteckige Karten stellen Dörfer, Wälder oder dunkle Dungeons dar, die Sie wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel aufklären. Schlachtnebel hüllt bereits untersuchte Abschnitte wieder in Grau, sobald sie nicht mehr im Sichradius Ihrer Partymitglieder liegen. Die können sich innerhalb einer Region beliebig aufteilen.

Anfänglich kennen Sie nur wenige Ziele auf der Landkarte; erst beim Erreichen eines der vier Kartenränder wird die Nachbarregion zugänglich. Innerhalb dieser Schauplätze wird auf die dritte Ebene verzweigt: betretbare Gasthäuser, Bauernhöfe oder kleine Höhlen. In den Gebäuden spielen sich die meisten Transaktionen ab, also Verarzten im Tempel oder Waffenkauf beim Schmied. Teilweise hängen mehrere Sektoren zusammen, etwa in



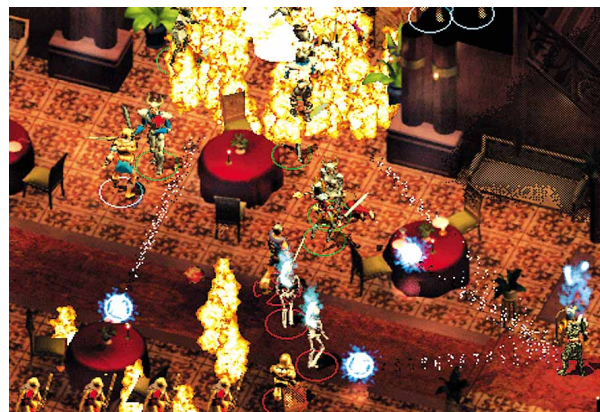
An der Eingang zu ihrer Trutzburg greifen die Gnolls in Scharen an.



Die kreisförmig nach außen schießende Spinnennetz-Falle lähmt uns.



Basilisken versteinern ungeschützte Helden zu leblosen »Statuen«.



In diesem Wirtshaus kommt es zu einem infernaln Gefecht.



Hier sehen Sie die **Übersichtskarten** von vier Regionen, von oben links im Uhrzeigersinn: das Dorf Beregost, die Gnoll-Festung, Brücke von Baldur's Gate, die Cloakwood-Mine.

der Großstadt Baldur's Gate. Der Wald Cloakwood besteht aus fünf Sektoren, die Sie nur hintereinander durchwandern können. Am Ende wartet dann der Eingang zu einer

Mine, die nochmal aus vier Ebenen besteht. Insgesamt gibt es rund 500 Karten, davon sind 50 große Außenwelt- und 20 Dungeon-Karten (je 10 mal 10 Bildschirme).

Charles Glimm



Lebendige Spielwelt

Baldur's Gate ist nach langer Zeit mal wieder ein echtes Fantasy-Rollenspiel in der Tradition der frühen Ultimas.

Die detailreiche Spielwelt und die komplexen Charakter-Profile gefallen mir besonders – nur Fallout 2 und Might & Magic 6 können da mithalten, doch beide sehen längst nicht so schön aus.

Der Multiplayer-Modus ist durchwachsen: Wenn mir Jörg mit seinen drei Helden mal wieder davonrennt, hilft zwar das Verfolge-Kommando meinen drei Charakteren weiter – mir aber nicht: Es ist viel zu schwierig, Aktionen sinnvoll zu koordinieren. Außerdem blockieren Gespräche und Transaktionen immer alle Spieler – es wäre viel besser, wenn sich einer nur um die Gespräche kümmern könnte, während der zweite einkauft und der dritte sein Inventar auf Vordermann bringt. Kein Vergleich also zu Ultima Online, dem einzigen wahren Online-Rollenspiel. Als Solo-Vergnügen kann ich Baldur's Gate vorbehaltlos empfehlen.

C&C-Interface

In Sachen Interface hat sich Bioware fröhlich bei der Echtzeit-Strategie bedient. Sie können die Helden nicht nur durch Anklicken der Spielfigur oder des Portraits auswählen, sondern auch durch typisches Rahmenziehen und den »Alle«-Knopf. Zehn Formationen stehen zur Verfügung, darunter Keilform, Gänsemarsch oder Verteidigungskreis. Symbole zeigen die Bewegungsziele Ihrer Helden an, farbige Kreise verdeutlichen die Einstellung aller Tiere und Figuren, etwa neutral oder feindlich. Links von der Spielgrafik sind diverse Icons wie Charakterprofil oder Zauberbuch aufgelistet, rechts sehen Sie die Portraits der Partymitglieder. Unter dem Hauptfenster befinden sich mehrere Aktions-Icons – entweder für die ganze Party oder einen einzelnen Streiter. Hier sind auch sogenannte Quick-

Items aus dem Inventar untergebracht, die Sie mit flinkem Klick einsetzen. Angriffe, Gespräche oder sonstige Aktionen initiieren Sie durch einfachen Klick aufs Ziel. Sie dürfen sogar jedem Befehl und Zauberspruch ein eigenes Tastaturkürzel zuweisen.

Wilde Schlachten

Die häufigen Kämpfe profitieren vom Interface. Einerseits laufen sie in Echtzeit ab, wobei die Schnelligkeit der Charaktere und die Schlag- oder Schußfrequenz ihrer Waffen wichtig sind. Andererseits können Sie jederzeit pausieren, um in aller Ruhe neue Befehle zu geben. So ziehen Sie einen Schwerverwundeten aus der Frontlinie ab, während ein Kamerad seinen Platz einnimmt, damit die Gegner nicht durchbrechen. Gleichzeitig ordern Sie Ihren Kleriker herbei, der seinen magischen Arzneikoffer auspacken darf. Dann die Pause beenden, und schon werden Ihre Kommandos ausgeführt. Kämpferische Heldentypen sind in der Schlacht auch deswegen bevorteilt, weil sie bis zu vier Waffen-Schnellicons besitzen, also bequem im Pausenmodus vom Bogen zum Schwert wechseln dürfen. Ein Magier hingegen hält nur



Beim Betreten eines **Gebäudes** wird eine neue, kleinere Karte geladen; manche davon werden auch mehrfach verwendet.

eine einzige Waffe bereit; will er eine andere einsetzen, geht das nur übers Inventar. Das erreichen Sie zwar per Rechtsklick, doch nun ist die Pause aufgehoben, und der Kampf geht im Hintergrund weiter. Diverse Automatik-Pausen stehen zur Verfügung. Sie können etwa immer dann unterbrechen lassen, wenn einer Ihrer Helden angegriffen, getroffen oder schwer verwundet wird.

Kühle Taktik

Nicht reiner Zufall oder wildes Mausgeklücke führt zum Kampf Erfolg, sondern überlegter Einsatz der Stärken Ihrer Abenteurer. Gegnerische Magier sollten Sie schnell mundtot machen, etwa per Stille-Zauberspruch. Doch Vorsicht, wenn Ihre eigenen Zauberer im Wirkungsradius stehen, sind auch sie stumm.



An einer **Ausgrabungsstätte** steht unsere Party vor der Wahl, dem Forscher oder seinem hinterhältigen Neider Gallor zu helfen.



Im Quartier der **Black Talons** stößt unser Späher in ein Wespennetz.



Unsere Gefährten können die Gegner mühsam am **Eingang** aufhalten.



Als der **Feindmagier** tot ist (siehe Robe links), wendet sich das Blatt.

Manchmal beeinflussen Fallen die Taktik, Engstellen sind ideal zur Verteidigung. Oft lohnt es sich, einzelne Gegner gezielt in Hinterhalte zu locken. Die Feinde setzen Ihnen nicht nur mit Bögen und Nahkampfwaffen zu – Basilisken versteinern ihre Leute, Sybillen becirchen ihre Helden. Sie können für einzelne oder alle Partymitglieder ein sogenanntes Script aktivieren, etwa »Kämpfer/passiv« oder »Dieb/defensiv«. Ein »aggressiver« Zauberer lässt selbständig Angriffssprüche los und verfolgt fliehende Gegner, ein defensiver Kleriker beschäftigt sich vor allem mit dem Heilen von Freunden. Besondere Freude bereiten **AD&D**-Fans in diesem

Zusammenhang die Multi- und Dualklassen, etwa »Kämpfer-Diebe«.

Party-Freuden

Magier und Kleriker müssen sich ihre Sprüche einprägen, indem sie vor einer Rast aus ihrem Spruchrepertoire eine Auswahl treffen. Auch ein Dieb sollte in Ihrer Party sein, ansonsten stellen einige Türen und vor allem Fallen ein unüberwindliches Hindernis dar. Die Charaktere unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, den erlaubten Waffen und den Charakterattributionen, sondern auch in Spezialfähigkeiten wie »Untote bannen«. Neue Erfahrungsstufen sind nur schwer zu erreichen, zumal alle

Punkte für getötete Gegner und gelöste Aufgaben auf die Gruppe verteilt werden. Bei einer Beförderung erhält ein Held mehr Hitpoints und verbessert sich berufsspezifisch: Der Magier kann mehr Sprüche loslassen, der Krieger seine Fähigkeit mit einem Waffentyp weiter steigern, die Diebin einige Punkte auf Taschendiebstahl, Türenöffnen und Verstecken verteilen. Sie starten das Spiel mit einem selbst erschaffenen Helden. Alle Begleiter suchen Sie sich während des Abenteuers zusammen, wobei Sie oft die Qual der Wahl haben – nur fünf Getreue dürfen Sie begleiten. Ein rechtschaffener Charakter bleibt nicht lange, wenn der Ruf Ihrer Gruppe durch schlechte Taten im Keller landet. Pärchen verkomplizieren die Party-Zusammenstellung zusätzlich: Wer die Klerikerin Jaheira wegschickt, verliert auch ihren Kumpel Khalid.

Baldur's Gate enthält einen Multiplayer-Modus, bei dem bis zu sechs Spieler das normale Solo-Abenteuer bestehen können. Näheres dazu erfahren Sie im Technik-Check. Übrigens ist sowohl ein Add-on als auch ein zweiter Teil in Arbeit – mehr dazu im Interview mit Ray Muzyka. **LA**

Jörg Langer



Neugeburt eines Genres

Was habe ich mich auf Baldur's Gate gefreut. Und welche Angst hatte ich, daß hinter der schönen Oberfläche zu-

wenig Spiel stecken würde! Aber weit gefehlt: Auch wer ausschließlich der Hauptgeschichte folgt, ist mehrere Wochenenden beschäftigt. Rätsel spielen freilich kaum eine Rolle, die häufigen Kämpfe stehen klar im Vordergrund. Sie sind taktisch anspruchsvoll, grafisch ansprechend und vor allem äußerst spannend. Die Multiple-choice-Gespräche lassen mir fast immer die Wahl zwischen zwei Verhaltensweisen. Durch kluge Gesprächsführung mache ich mir das Leben leichter, etwa indem ich einen Oger-Killer überzeuge, daß nicht ich sein gesuchtes Opfer bin. Nur wenige Details wie die öfters versagende Wegfindungs-Routine oder die nicht sonderlich aktiven NPCs schmälern den Spielspaß.

Realismus bis ins Detail

Während ich bei Fallout 2 meist vergeblich nach der Militärrüstung suche, die ein besiegt Soldat gerade noch trug, darf ich bei Baldur's Gate jedes Messer und jede Lederrüstung einsammeln. Dieser Realismus gefällt mir ebenso wie die simple Bedienung und tolle Grafik. Nicht zu vergessen die netten Neben-Quests, etwa der Streit zweier Magier um eine Nympe. Baldur's Gate ist ein Muß für alle Rollenspieler, doch auch Echtzeit-Strategen mit einem Faible für Fantasy werden es lieben.

Baldur's Gate

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 315 bis 2.500 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 16fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Ausreichend



Erstklassiges Rollenspiel mit Story-Tiefgang.

Technik-Check: *Baldur's Gate*

Der Rollenspiel-Gigant
unter der Lupe: wichtige
Facts zu Hardware
und Technik.

Die Performance-Tabelle

	16 MByte	32 MByte	64 MByte
Pentium 75	●	●	●
Pentium 166 MMX	●	●	●
AMD K6/233	●	●	●
Pentium II/233	●	●	●
Pentium II/266	●	●	●

Legende

- nicht möglich, Pentium-II-Systeme haben mindestens 32 MByte RAM
- unspielbar langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar

Tuning-Tips

MAXIMAL-INSTALLATION: Das Spiel läuft am schnellsten, wenn Sie das Custom-Setup aufrufen, dort 60 MByte Cache und sämtliche Optionen sowie die Movies ankreuzen (2512 MByte).

CUSTOM-SETUP: Wenn Sie weniger Platz haben, installieren Sie im Custom-Setup nur die wichtigsten Orte.

Weil Sie anfangs im Süden unterwegs sind, sollten Sie Main Roads 1, 2 und 3, Beregost und Nashkel wählen (1123 MByte, inklusive 120 MByte Cache und Recommended Files). Im fünften Kapitel geht es nach Baldur's Gate. Deinstallieren Sie dann das Spiel (die Saves bleiben). Rufen Sie erneut das Setup auf und wählen Sie 120 MByte Cache, die Recommended Files und Baldur's Gate. Das macht 1343 MByte.

CACHE: Je weniger Dateien Sie kopieren, desto größer sollte der Cache sein.

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Ausschließlich Software-Modus. Benötigt DirectX 6.0. Bioware plant einen Patch für 3D-Karten, mit dem die Effekte (vor allem Magie) aufpoliert werden.

LANDSCHAFT: Die detaillierte Landschaft besteht nicht aus zusammengesetzten Kacheln, sondern wurde von Hand gemalt bzw. vorgerendert. Dadurch sieht jeder Schauplatz anders aus. Bäume werfen Schatten auf die Spielfiguren, Feuer flackert und erhellt die Umgebung; es gibt Wetter- und Tageszeitwechsel. Sie können die Steine auf dem Grund eines Brunnens oder Flusses erkennen, und sogar Wasserringe durch Regentropfen. 70 der Regionen sind je 5120 mal 3840 Pixel groß, die restlichen (circa 430) zeigen kleine Höhlen und Innenräume.

FIGUREN: Aus Drahtgittermodellen heruntergerechnete Pixelfiguren in acht Perspektiven. Die Monster und Charaktere sind flüssig animiert, man sieht gewaltige Schwerthiebe, schlurfende Untote oder wild herumgestikulierende Zauberer.

de Untote oder wild herumgestikulierende Zauberer.

CUTSCENES: Nett gerendertes Intro-Video und insgesamt circa zehn Minuten Zwischensequenzen bei Kapitelende oder beim erstmaligen Betreten eines neuen Schauplatzes. Außerdem wird die Story manchmal in automatisch ablaufenden Sequenzen direkt in der Spielgrafik weitererzählt.

SOUND: Zahlreiche Effekte und Musikstücke fügen sich zu einer stimmungsvollen Soundkulisse zusammen. Die Hintergrundmusik (teils epische Orchesterstücke, teils sanfte Harfenklänge) paßt sich der Ortschaft oder der Situation an. Es gibt Umweltgeräusche wie abendliches Grillenzirpen, je nach Untergrund klingen Schritte anders. Waffenklirren und Zaubereffekte während der Kämpfe. Gespräche laufen bis auf die Begrüßung per Textausgabe ab. Nur die Hauptcharaktere unterhalten sich durchgehend per Sprachausgabe.

Multiplayer-Facts

HANDLUNG: Im Mehrspieler-Modus bestreiten Sie gemeinsam exakt dieselben Abenteuer wie als Einzelspieler. Allerdings beginnen Sie schon mit mindestens zwei, maximal sechs Charakteren. Diese können Sie entweder zu Beginn generieren oder aus laufenden Solo-Spielen übernehmen.

RECHTE: Jeder der bis zu sechs Mitspieler steuert eine oder mehrere Figuren. Wer den Server stellt, ist gleichzeitig Spielleiter und teilt seinen Mitstreitern bestimmte Rechte zu (wer darf Gespräche führen, wer Geld ausgeben, wer plant die Reiseroute). Damit die Kämpfe nicht zu chaotisch werden, weil jede Sekunde jemand das Spiel unterbricht oder fortsetzt, sollten Sie die Pausen-Option nur einem Spieler geben.

STEUERUNG: Innerhalb einer Region dürfen die Party-Mitglieder unabhängig herumlaufen, kämpfen und verschiedene Häuser besuchen. Sobald allerdings ein Spieler einkauft oder ein Gespräch führt, müssen alle Mitspieler tatenlos dem Dialog folgen. Zwar gibt es eine Chat-Funktion, damit kann man die Aktionen aber kaum koordinieren. Auf Wunsch folgen Ihre Charaktere einer bestimmten Spielfigur.

VERBINDUNG: Wenn ein Spieler aussteigt, werden seine Charaktere vom Computer übernommen. Neue Mitstreiter können jederzeit hinzustoßen. Als Verbindung akzeptiert das Programm TCP/IP über Netzwerk und Internet, IPX bzw. Modem und Nullmodem (dann nur 2 Spieler möglich). **RS**

Interview mit Ray Muzyka

Baldur's Macher

Welche Philosophie steckt hinter Baldur's Gate, wie schwierig war der Einbau der AD&D-Regeln? GameStar befragte den Boß von Bioware.

Nicht Interplays Black Isle Studios sind die eigentlichen Macher von **Baldur's Gate**, sondern die kanadische Firma Bioware. Ursprünglich war sie auf medizinische Software spezialisiert, bevor sie mit

Muzyka: Wir wollten, daß der Spielverlauf so flüssig wie möglich wird. Es ist ja immer noch möglich, die Kämpfe zu unterbrechen; mit den Pause-Optionen kannst du sie fast rundenbasiert machen.

GameStar: Welche Rollenspiele haben Baldur's Gate beeinflusst?

Muzyka: Fast alle, die wir kennen. Die Aufteilung in Kapitel stammt aus **Betrayal at Kron-dor**. Du kannst jederzeit nach eigenem Gusto Unter-Quests erledigen. Aber erst, wenn du ein Schlüsselereignis hinter dich bringst, erreichst du das nächste Kapitel. Die Spieler sollen merken, daß sie dem Ende näherkommen. An **Ultima** hat uns besonders der Tagesablauf der NPCs gefallen. Wir haben auch in **Baldur's Gate** zu verschiedenen Tageszeiten andere Monster und Stadtbewohner. Dann fällt mir noch **Jagged Alliance** ein: Die Art, wie Söldner interagieren, das war wirklich cool. Wir haben versucht, **Baldur's Gate** fesselnder und realer zu gestalten, indem die Charaktere miteinander sprechen und interagieren.

GameStar: Wieso dauerte die Entwicklung so lange?

Muzyka: Es ist eines der größten Rollenspiele der letzten Zeit. Die Dialoge bestehen aus rund 430.000 Wörtern, unsere Künstler mußten 10.000 bildschirmfüllende Grafiken zeichnen, plus rund 100.000 Frames an Animationen für Monster und Charaktere. Der

Programmcode umfaßt etwa 500.000 Zeilen. Wir haben die Grafik dreimal komplett umgestaltet.

GameStar: Sind einige geplante Features dem AD&D-System zum Opfer gefallen?

Muzyka: Das Problem mit dem AD&D-System ist, daß es im Prinzip weniger aus Regeln besteht, als vielmehr aus Ausnahmen von den Regeln. Wir haben versucht, möglichst alles einzubauen – oder es zumindest für den Spieler so aussehen zu lassen. Ein AD&D-Veteran würde kaum einen Unterschied zum Original bemerken. Natürlich gibt es Abweichungen, etwa bei den Zaubersprüchen, aber die werden im Handbuch erklärt. Die Jungs von TSR wollen jetzt sogar Papier-Rollenspiel-Abenteuer entwerfen, die auf unseren Charakteren basiert. Und es soll ein Buch mit dem Titel »Baldur's Gate« geben, in dem einige unserer Figuren vorkommen.

GameStar: Wie lange dauert es, Baldur's Gate zu lösen?

Muzyka: Ich selbst habe es zweimal durchgespielt: Beim ersten Mal habe ich nur das absolute Minimum gemacht und etwa 40 bis 50 Stunden gebraucht. Die Kämpfe waren aber ziemlich schwierig, weil man so nur wenig Erfahrungspunkte sammelt. Im zweiten Anlauf habe ich versucht, alles zu tun. Ich habe einen vollen Monat gebraucht, bei sechs Stunden Spielzeit am Tag, also insgesamt 180

Stunden. Und dabei ist die Möglichkeit noch nicht einge-rechnet, Teile des Spiels unterschiedlich zu lösen. Die durchschnittliche Spielzeit dürfte bei 100 Stunden liegen.

GameStar: Ultima 9 setzt auf 3D, hat aber keine Party – ist das die Zukunft des Genres?

Muzyka: Ich kann mir kein Party-orientiertes Rollenspiel in 3D vorstellen. In isometrischer Sicht, klar, aber nicht aus der Ich-Perspektive. Spiele wie **Ultima Underworld** oder **System Shock** haben jedoch gezeigt, daß Solo-3D-Rollenspiele möglich sind.



Das Interface von Baldur's Gate wurde typischer **Echtzeit-Strategie** abgeschaut.

GameStar: Ihr plant schon ein Addon zu Baldur's Gate.

Muzyka: Ja, »Tales of the Sword Coast«, es wird irgendwann 1999 rauskommen. Es wird den Spielern erlauben, neue Monster zu bekämpfen, neue Zauber zu benutzen. Die Spielwelt wird um etwa acht große Regionen erweitert. Die Helden steigen noch ein paar Stufen auf, bis **Baldur's Gate 2** Anfang 2000 kommt. Im Addon wird es gleich zwei Hauptaufgaben geben. LA



Dr. Ray Muzyka mutierte vom Hausarzt zum Spiele-Designer.

der Shareware **3D Blasteroids** und dem Mech-Actionspiel **Shattered Steel** auch in der Unterhaltungsbranche Fuß faßte. Christian Schmidt sprach mit Dr. Raymond Muzyka (30), Geschäftsführer von Bioware.

GameStar: Sind die Leute aufwendige Rollenspiele leid?

Muzyka: Nein. **Baldur's Gate** ist wohl mindestens so komplex wie jedes andere Rollenspiel, das ich gespielt habe. Ich glaube, worauf die Leute keine Lust mehr haben, sind überkomplexe, schwer zu begreifende Systeme. Aber wenn du Komplexität mit einem intuitiv erlernbaren System verbinden kannst, ist das der beste Weg.

GameStar: Warum ein Echtzeit-Kampfsystem?

Die Charakterklassen von Baldur's Gate

Heldenhaft

Die Helden Ihrer Baldur's-Gate-Party gehören einem von acht AD&D-Charaktertypen oder Mischklassen an, die geschickt auf den PC umgesetzt wurden.

Magier

Der Meister der arkanen Kräfte ist einer der mächtigsten Charaktere in **Baldur's Gate**. Im Nahkampf werden Sie mit dem Magier allerdings keine Freude haben: Er darf nur einen Bruchteil der im Spiel existierenden Waffen be-

nutzen. Magier können keine gewöhnlichen Rüstungen tragen, kleiden sich dafür aber als einziger Heldentyp in magische Roben; die schützen meist vor besonderen Attacken wie Kälte oder Gift. Seine körperliche Schwäche macht der Magier durch die Macht seiner Zaubersprüche wett. Zauberer können sich bei der Charakter-Erschaffung

auf eine von acht Spruch-Kategorien spezialisieren. Ihnen stehen dann mehr und stärkere Zauber aus diesem Fach zur Verfügung, dafür bleiben Ihnen die Sprüche der Gegenrichtung weitgehend verwehrt. Bannwirker beherrschen so zum Beispiel mächtige Schutzzauber, sind aber offensiv eher schwach auf der magischen Brust.



Kampfbereite Waffen:	1
Mögl. Waffen:	Dolch, Stab, Wurfaffen
Mögl. Rüstungen:	Magische Roben
Zauberfähigkeiten:	Arkane Magie
Spezialfähigkeiten:	Keine
Basiserfahrung:	2.500



Paladin

Die rechtschaffenen Paladine sind extrem charismatische Charaktere, und eignen sich deshalb hervorragend als Anführer. Unter ihrer Leitung verbessert sich die Moral der ganzen Gruppe. Dank seiner heiligen Aura kann der Paladin einmal pro Tag und Stufe einige Lebenspunkte durch Handauflegen heilen. Außerdem besitzt er die Fähigkeit, Untote im Kampf zu vertreiben oder zu zerstören. Er kann bis zu drei Waffenfertigkeiten-Stufen erlangen. Die Gesinnung der Paladine ist von vornherein gesetzestreu und gut; wenn der Ruf Ihrer Gruppe unter 6 sinkt, fällt der Paladin für immer auf den Status eines Kriegers zurück.

Kampfbereite Waffen:	3
Mögl. Waffen:	Alle
Mögl. Rüstungen:	Alle
Zauberfähigkeiten:	Klerikale Magie
Spezialfähigkeiten:	Untote bannen, Hände auflegen
Basiserfahrung:	2.250



Kleriker

Die gottverbundenen Priester sind prädestiniert für die Aufgabe des Beschützers und Heilers. Durch Ausruhen heilen Ihre Gefährten nur langsam, und magische Tränke sind teuer. Der Kleriker pölpelt die Party nach oder in Kämpfen schnell und günstig wieder auf. Die heiligen Streiter sind akzeptable Kämpfer, da sie im Gegensatz zu Magiern keinen Rüstungs-Beschränkungen unterliegen. Während Priester üblicherweise eher den Mächten des Guten zugeneigt sind, gibt es auch unter ihnen Schwarzmagier. Kleriker sind mächtige Streiter gegen alle Arten von Untoten; »böse« Priester können Untote sogar zum Kampf auf ihrer Seite zwingen.

Kampfbereite Waffen:	1
Mögl. Waffen:	Hieb-, Stichwaffen, Schleudern
Mögl. Rüstungen:	Alle
Zauberfähigkeiten:	Klerikale Magie
Spezialfähigkeiten:	Untote bannen
Basiserfahrung:	1.500

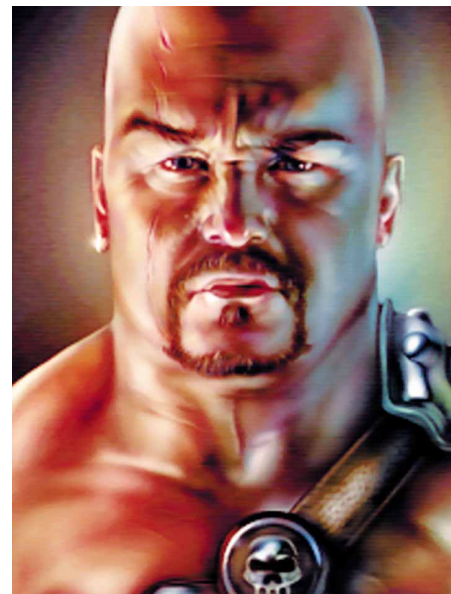


Kampfbereite Waffen:	1
Mögl. Waffen:	Alle
Mögl. Rüstungen:	Rüstungen, die leichter als ein Kettenhemd sind
Zauberfähigkeiten:	Arkane Magie
Spezialfähigkeiten:	Diebstahl, Bardenlied
Basiserfahrung:	1.250

Barde Krieger

Die redegewandten Barden haben in Gesprächen mit NPCs oft Auswahlmöglichkeiten, die anderen Charakteren verschlossen bleiben. Jeder Barde verfügt von Natur aus über einen hohen »Lore«-Wert; statt magische Gegenstände teuer identifizieren zu lassen, erkennt er deshalb deren Eigenschaften oft selbst. Im Kampf feuert er die Party durch ein Bardenlied an, das die Moral und das Glück der Gruppe erhöht.

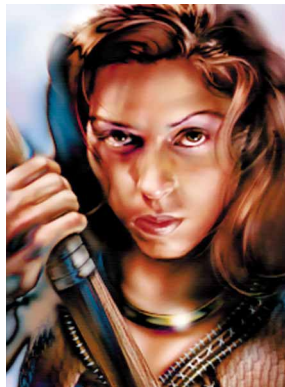
Der Krieger kann nicht zaubern und hat keine Spezialfähigkeiten, aber er besitzt eine eiserne Konstitution und ist ein Virtuose im Umgang mit jeder beliebigen Waffe. Alle Charaktere können ein oder zwei Spezialisierungspunkte auf einzelne Waffengattungen verteilen; Krieger können diesen Waffenbonus mit der Zeit auf bis zu fünf Punkte steigern. Dadurch erhöhen sich die Treffsicherheit und der Schaden enorm. Zwei gute Kämpfer bilden das Rückgrat jeder erfolgreichen Party; sie sollten immer an vorderster Front platziert werden und im Kampf die schwächeren Charaktere decken.



Kampfbereite Waffen:	4
Mögl. Waffen:	Alle
Mögl. Rüstungen:	Alle
Zauberfähigkeiten:	Keine
Spezialfähigkeiten:	Keine
Basiserfahrung:	2.000

Druide

Die Druiden vertreten die ultimative Balance. Als Beschützer des natürlichen Gleichgewichts sind sie sowohl im Kampf als auch in der Magie gleichermaßen gut bewandert. Erfahrene Druiden (ab Stufe 7) verfügen zudem über die Fähigkeit des Gestaltwandels. Einmal am Tag dürfen sie das Äußere eines Wolfs, Braun- oder Schwarzbären annehmen, die entweder schneller sind, stärker zuschlagen oder mehr aushalten als der Druide in menschlicher Form.



Kampfbereite Waffen:	1
Mögl. Waffen:	Hieb-, Wurfwaffen Dolch, Speer
Mögl. Rüstungen:	Lederrüstung, Holzschilde
Zauberfähigkeiten:	Klerikale Magie
Spezialfähigkeiten:	Gestaltwandeln
Basiserfahrung:	1.250

Waldläufer

Waldläufer sind Naturburschen und gewandte Kämpfer. Sie glauben an die Macht des Guten und verlieren ihre Fähigkeiten, wenn der Gruppenruf unter 5 sinkt. Jeder Waldläufer spezialisiert sich in seiner Jugend auf eine von zehn Feindklassen, welche er besonders erbittert

bekämpft; dann erhält er beispielsweise gegen Spinnen vier zusätzliche Angriffswürfe. Waldläufer können einfache Sprüche zaubern. **CS**



Kampfbereite Waffen:	3
Mögl. Waffen:	Alle
Mögl. Rüstungen:	Alle
Zauberfähigkeiten:	Klerikale Magie
Spezialfähigkeiten:	Todfeind, Verstecken
Basiserfahrung:	2.250

Dieb

Kampfbereite Waffen:	2
Mögl. Waffen:	Kurzscherer, Schuß-, Hieb- und Wurfwaffen
Mögl. Rüstungen:	Leder, beschla- genes Leder
Zauberfähigkeiten:	Keine
Spezialfähigkeiten:	Verstecken, Fal- len entschärfen, Diebstahl, Schlösser knacken
Basiserfahrung:	1.250

Der Dieb kann als einziger Charakter Fallen entdecken und entschärfen. Aufgespürte Fallen werden in der Umgebung rot hervorgehoben. Der Dieb darf sich für kurze Zeit beinahe unsichtbar machen und sich unbemerkt an Feinden vorbeidrücken. Weder Händler noch Passanten sind vor seinen langen Fingern sicher. Außerdem öffnet der Dieb verschlossene Türen und Schatztruhen. Gesetzestreue Gesinnungen sind Dieben nicht erlaubt.

