



HALL OF FAME

Baldur's Gate

Ohne die Schwertküsten-Abenteuer von Bioware hätte das Genre der Rollenspiele heute viele Fans weniger.



Die **Charakterdetails** basieren auf dem AD&D-Regelwerk, sind aber für den Spaß im Spiel nicht wichtig.

Wenn Sie sich schon mal gefragt haben, warum Bioware eigentlich Bioware heißt und nicht vielleicht Dragonware oder Roleplayware, dann hier die Antwort: Das Studio wurde 1995 von drei Ärzten gegründet.

Das erste Bioware-Spiel war ein Shareware-Titel namens **3D Blasteroids** (1995), das zweite dann schon ein Vollpreis-Programm: In **Shattered Steel** (1996) zog man als Söldner in einem Mech über Planeten und erledigte die Feinde seiner Auftraggeber sowie streitlustige Aliens. Gleich nach **Shattered Steel** machte sich Bioware an den Titel, der die Firma in den Entwickler-Olymp heben und das Genre der Rollenspiele aus einer tiefen Krise befreien sollte: **Baldur's Gate**.

Einfach, nicht simpel

»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.« Das antwortete Dr. Ray Muzyka, der Boss von Bioware, 1998 auf unsere Frage, ob die Leute schwierige Rollenspiele leiden und man sich bei Bioware

deshalb für eine zugänglichere Variante entschied. Muzyka traf damit den Nagel auf den Kopf. Mehr noch: **Baldur's Gate** erschloss das Genre für viele, die sich vorher noch nie an ein Rollenspiel gewagt hatten. Denn trotz der AD&D-Regeln, die im Hintergrund Charakterwerte und somit Ausgänge von Kämpfen bestimmten, blieb das Programm zugänglich und trotzdem fordernd. Eigentlich sollte das Spiel **Battleground Infinity** heißen. Erst nachdem sich Bioware mit dem Publisher Interplay zusammengetan hatte, erhielt das Spiel die Lizenz der Advanced Dungeons & Dragons und musste darauf umgestellt werden. Der Titel **Baldur's Gate** leitet sich von der gleichnamigen Stadt ab, in der das Abenteuer stattfindet.

Spiel mit Charakter

Baldur's Gate hatte viele Inspirationsquellen. Eine der einflussreichsten war wohl **Jagged Alliance**, genauer die Art, wie die Söldner im Taktikspiel interagierten. Bioware wollte das für seine Schwertküsten-Abenteurer auch. Man verpasste den Begleitern eigene Stimmen und Charaktermerkmale. Sogar vor Slapstick-Gags schreckte Bioware nicht zurück. Der Ritter Khalid etwa zuckte verschreckt zusammen, wenn man ihn anklickte.

Zudem wollte das Team die lebendige Welt der **Ultima**-Titel kopieren, mit Tageszeitenwechsel und entscheidenden Figuren. Spieler trafen so nachts in Städten und im Umland auf andere Gestalten als tagsüber. Jedoch blieb der Unterschied relativ gering.

10.000 Malereien

Das, was **Baldur's Gate** auf den ersten Blick am meisten von der Konkurrenz abhob, waren die enorm detailreich gezeichneten Hin-



Die taktischen Kämpfe in **Baldur's Gate** laufen in **Echtzeit** ab, lassen sich aber jederzeit pausieren.

tergründe, aus denen sich die Schwertküste zusammensetzte. Etwa 10.000 bildschirmfüllende Grafiken erstellte Bioware. Davon wurden einige sogar mehrfach verwendet. Das Reich war riesengroß und vollgepackt mit Aufträgen. Wer sich nur an die Hauptstory hielt, war mehrere Wochenenden gut beschäftigt. Wer sich allerdings auch an die Nebenquests wagte, dem lieferte das Spiel knapp 200 Stunden Unterhaltung. Mit der Erweiterung **Die Legenden der Schwertküste** adrierte Bioware 1999 weitere vier riesige Quests, neue Schauplätze und Figuren. **Baldur's Gate** gilt

Deswegen legendär

- ▶ Belebte das nahezu tote Rollenspiel-Genre
- ▶ Komplexes, transparentes Regelwerk in zugänglicher Verpackung
- ▶ Detailreiche Grafik, schöne Effekte
- ▶ Einfache, bei Strategiespielen abgeschauter Steuerung
- ▶ Begleiter mit eigenen Stimmen und liebenswerten Charaktermerkmalen

heute als eines der größten und einflussreichsten Rollenspiele aller Zeiten. Das Genre verdankt ihm zahlreiche neue Fans, die ihm bis heute die Treue halten. **PET**



Die Party lässt sich wie in einem **Strategiespiel** steuern.

BALDUR'S GATE		ROLLENSPIEL	
PUBLISHER	Interplay	ORIGINALRELEASE	Januar 1998
ENTWICKLER	Bioware	CA. PREIS	10 Euro
QUELLE	Ebay	USK	ab 12 Jahren
SPRACHE	Deutsch		
HARDWARE MINIMUM	Pentium 75, 32 MByte RAM, DirectX 6.0		
SO LÄUFT'S	Baldur's Gate läuft problemlos unter XP und Vista. Kleinere Grafikfehler stören kaum.		
FAZIT	Ein großes Spiel. Hat das Genre der Rollenspiele neu belebt.		