

König der Rollenspiele

Vor 17 Jahren legte Bioware mit Baldur's Gate den Grundstein für einen Rollenspielpalast. Mit Baldur's Gate 2 samt Addon wurde daraus das bis heute größte und bewegendste Rollenspiel-Epos aller Zeiten. Von Benjamin Danneberg



Der Autor

»Ich würde auch Hasen rauchen, wenn sie anblieben!« Was für Charlie Harper in »Two and a half Men« die kubanische Zigarre ist, ist für Benjamin Danneberg ein gutes Spiel – da spielt das Genre eine untergeordnete Rolle.

Deswegen legendär

- Tolle, glaubwürdige Welt
- Viele Begleiter mit eigener Persönlichkeit
- Großartige, fesselnde Geschichten
- Fantastische Texte
- Sehr viel Handlungsfreiheit
- Entscheidungen mit Konsequenzen
- Jede Menge Herausforderungen
- D&D-Regelwerk

Wenn es darum geht, möglichst viel Zeit zu verbrennen und dabei möglichst viel Spaß zu haben, dann finde ich in meiner Spielesammlung genügend Anschauungsmaterial. So einige Titel haben mich über 200 Stunden Lebenszeit gekostet: Diablo 2, Path of Exile, Unreal Tournament, GTA San Andreas, GTA 5, Empire Earth, Civilization 5, Neverwinter Nights (inklusive aller Addons), diverse Anno-Teile sowie die Mass-Effect-Reihe (minus die letzten dreißig Minuten). Doch es gibt eine Spielereihe, die das bei Weitem toppt, die ohne jede Konkurrenz auf dem Gipfel meines Spielzeitberges thront und locker 1.500 Stunden meines Lebens auf dem Gewissen hat. Denn ich habe sie nicht einmal, nicht zweimal durchgespielt – sondern

neunmal! Und jeder einzelne Durchlauf dauerte eben 120 bis 200 Stunden. Nicht nur deswegen hat sich diese Serie in meine Seele eingebrannt wie keine zweite bisher.

Ich rede von der Baldur's-Gate-Saga. Ende 1998 hob Bioware das erste Baldur's Gate aus der Taufe und legte so den Grundstein für meinen ganz persönlichen Rollenspieltempel. Als dessen Heiligtum folgte anno 2000 das zeitlos großartige Baldur's Gate 2, dem die Erweiterung Thron des Bhaal 2001 den letzten Schliff verlieh. In den Jahren danach gab es immer mal wieder Versuche, diesen Tempel anzugreifen und neuen Gottheiten zu weihen. Bioware selbst versuchte es mit Dragon Age: Origins, das ein guter Nachfolger im Geiste war und es auf mein

Favoritentreppe schaffte, aber nicht an die Spitze. Divinity: Original Sin spielte sich großartig, hatte eine fantastische Spielmechanik – Story und Dialoge konnten mich aber nicht überzeugen. Dann klopfte Obsidians Pillars of Eternity an die Tür, und der Wasteland-2-Macher Inxile werkelt mit Torment: Tides of Numenera am Nachfolger des tollen Planescape: Torment. Doch auch diese beiden Titel haben es schwer gegen das, was



Dieser Drache ist zwar »nur« der Sohn der Bhaalbrut, aber dennoch ein harter Gegner.



In Kerzenburg nimmt die Reise ihren Anfang.



Die Wachende Feste ist eine einzige, knallharte Herausforderung.



Die Schwertküste bei Nacht: Schön – und gefährlich!



Meine Gruppe wird immer mächtiger. Bessere Rüstungen, Waffen und natürlich Zauber! Vor allem Magier können unglaublich mächtig werden.

Bioware damals den Nimbus des besten Rollenspiel-Entwicklers eingebracht hat. Ich möchte erklären, warum das so ist, warum das erste Baldur's Gate unbedingt zur virtuellen Heldenkarriere dazugehört – und weshalb das nicht bloß ein verklärter Blick durch die dicken Gläser der Nostalgiebrille ist.

Aus Alt mach Neu

Statt der Saga könnte ich auch von der Baldur's-Gate-Trilogie sprechen. Wenn man nach abschließbaren Story-Verläufen unterscheidet, ist Thron des Bhaal nämlich quasi das inoffizielle dritte Baldur's Gate. Legenden der Schwertküste, das Addon zum ersten Serienteil, brachte keine eigenständige Story, deshalb zähle ich es mit dem Grundspiel zusammen. Vor allem aber verbirgt sich hinter dem Trilogiebegriff eine Mod, die es schon sehr lange gibt und die das Spielerlebnis nochmal ganz neu definiert: Die Baldur's Gate Trilogy verpflanzt die gesamte Saga in die Engine von Baldur's Gate 2 und lässt mich vom Beginn meiner Reise in der beschaulichen Kerzenburg bis hin zum Showdown in Thron des Bhaal ohne Unterbrechung spielen. 120 bis 200 Stunden, vollgepackt mit unvergesslichen Charakteren, hervorragenden Quests, spannenden Geschichten und überraschenden Wendungen. 120 bis 200 Stunden allerfeinste Rollenspiel-Unterhaltung.

Das ist ungefähr so, wie die Langfassung aller »Der Herr der Ringe«-Filme am Stück zu schauen – nur besser, länger, größer und mit mir selbst als Hauptcharakter. Die Trilogy sorgt aber nicht für das phänomenale Erlebnis, ein Epos am Stück zu erleben, es

hievt auch den ersten Teil und sein Addon, die technisch nicht so ausgereift waren, auf das Niveau des Nachfolgers: Höhere Auflösung (die sich heute dank einer zusätzlichen Widescreen-Mod sogar manuell auf die gewünschte Größe einstellen lässt), bessere Grafik und sämtliche spielmechanischen Verbesserungen des zweiten Teils (beispielsweise größere Munitionsstapel) verbessern das Erlebnis schon für den ersten Teil erheblich. Und darum kann auch über das erste Baldur's Gate mit Fug und Recht gesagt werden: Dieses Spiel ist ein zeitloser Klassiker. Wobei zeitlos nicht so ganz stimmt, denn als ich für diese Hall of Fame erneut an die Schwertküste reiste, tickten die Stunden wieder herunter.

Rückkehr nach Kerzenburg

So heißt einer der Tagebucheinträge meines Helden – seines Zeichens Magier. Dieser Eintrag steht auch symbolisch für jeden meiner bisherigen Besuche in der Kerzenburg, jeden Neustart. »Rückkehr nach Kerzenburg« bedeutet für mich noch heute das Gefühl, nach Hause zu kommen. Nicht direkt wegen der Festung, in der mein Held aufgewachsen ist, denn dort verbringe ich nicht allzu viel Zeit. Vielmehr ist es ein Heimkommen in die Welt von Baldur's Gate. In der Kerzenburg treffe ich meinen Mentor Gorion wieder, der mir schon kurz darauf gewaltsam genommen wird. Ich lerne Khalid und Jaheira erneut kennen, den Kämpfer und die Druidin, die mich in jedem meiner



Baldur's Tor: Der Name einer Stadt, der stellvertretend für ein ganzes Epos steht.

Meine Lieblingscharaktere

Baldur's Gate ist voll von gut geschriebenen Charakteren. Diese fünf muss ich aber bei jedem Durchlauf dabei haben. Unbedingt.

Imoen

Ohne Imoen würde ich niemals einen Spieldurchlauf beenden. Anfangs etwas nervig, wird sie für mich zu einer unverzichtbaren Begleiterin. Danke für deine treue Freundschaft, Imoen.

Viconia

Die tiefstinnigste Beziehung in der Saga ist die zu Viconia. Wie erwecke ich Mitgefühl in einem eigentlich kalten Herzen? Oder ist dieses Herz gar nicht so kalt, wie sie vorgibt? Es war grandios mit dir, Viconia!

Jaheira

Mrs. Zuverlässig. Neunmal heilte und segnete mich die Druidin durch die gesamte Saga. Und trotz ihrer Nörgelei ist sie ein unglaublich liebenswerter Charakter. Du hast immer einen Platz in meinem Herzen, Jaheira!

Anomen

Eigentlich ein ziemlich arroganter Kerl. Aber trotz der Arroganz lernfähig und bereit, seine Fehler einzugestehen. Nicht selten warst du das Rückgrat meines Teams – dafür danke ich dir!

Jan Jansen

Ich hasse Steckrüben. Ich würde nie Steckrübeneintopf essen. Obwohl: Mit dir und für dich mein kauziger, witziger, herzlicher Freund, würde ich einen Teller mitessen. Aber wirklich nur einen!



neun Durchläufe begleitet haben. Xzar und Montaron gehen mir schon auf der ersten, ansprechend und atmosphärisch gestalteten Karte auf die Nüsse – und ich finde immer neue Wege, um sie los zu werden. Ich stoße die beiden direkt im ersten Gespräch vor den Kopf, sodass sie auf Nimmerwiedersehen verschwinden. Oder ich benutze sie bei mannigfaltigen Gelegenheiten als Kanonenfutter – ob sie dabei unwiederbringlich draufgehen, ist mir bei den beiden Kotzbrocken ziemlich egal.

Konsequent konsequent

Diese Handlungsfreiheit und die damit einhergehenden Konsequenzen deuten schon in der ersten Stunde an, wozu sich das Epos im weiteren Verlauf entwickeln wird. Überall höre ich von der Eisenkrise (Das Erz wird knapp!) und ständig nerven mich meine Begleiter, ich solle doch endlich den Ereignissen in der Mine von Nashkell auf den Grund gehen. Auch für andere Aufgaben, die Begleitern wichtig sind, – beispielsweise die Rache des Waldläufers Kivan an den Mördern seiner Geliebten – gilt: Lasse ich mir zu viel Zeit für andere Dinge, verlassen

mich die Kameraden. Helfe ich ihnen, bekomme ich dagegen absolut treu ergebene Gefährten. Es sei denn, ich handle ihrer Gesinnung zuwider. Das Dungeons&Dragons-Regelwerk, das Baldur's Gate zugrunde liegt, gibt Charakteren einen Wertekodex mit, der ihr eigenes Handeln und ihre Bewertung meines Handelns bestimmt. Kein Wunder, dass meine kreuzbraven Gefährten das Weite suchen, sobald ich anfangs, Unschuldige abzumurksen. Die Konsequenzen meines Handelns sind es, die mich eine emotionale Verbindung zur Gruppe aufbauen lassen, die mich jeden einzelnen Mitstreiter als »echte« Person begreifen lassen. Es dauert nicht lange, und ich fühle mich als Beschützer der Gruppe – nicht bloß aus erfolgsorientierten Gründen, sondern vor allem auch rollenspielerisch. Und emotional.

Das Team ist der Held

Dabei sind die Gefährten im ersten Teil noch nicht sonderlich redselig, gehen keine Romanzen ein, mischen sich nur selten ein und dann auch nur mit sparsamen Kommentaren. Die deutsche Synchronisation hat für mich heute Kultcharakter, ist aber

anfangs ziemlich nervig gewesen. Der sächsische Dialekt, die jammernde Imoen, die motzende Jaheira – mittlerweile finde ich das herrlich, denn es macht den kantigen Charme des Spiels aus. Wenn ich dann endlich mein Team zusammen habe, meine verschworene Gruppe von beinharten Helden, dann motiviert mich vor allem der Fortschritt der Gruppe. Jeder Charakter verbessert sich sukzessive, steigert sich in seinen Fertigkeiten, bekommt neue Zauber, eine bessere Trefferwahrscheinlichkeit, bessere Rüstungswerte. Und das schlägt sich deutlich in den teilweise extrem fordernden Kämpfen nieder – im Wortsinn!

Folgerichtig zählen nicht nur Khalid und Jaheira zu meinen besten Freunden, sondern auch die Schnellspeicherung – denn wenn ich Würfelpoch habe (das D&D-Regelwerk würfelt alle Kampf- und sonstigen Entscheidungen aus), dann kann eine gewaltsame Konfrontation, die auf Messers Schneide ausgefochten wird, ganz heftig in die Hose gehen. Aber auch dann habe ich jede Menge Möglichkeiten, zu reagieren und meine Strategie zu ändern: Pausenmodus an, Team anders positionieren, effektivere Zauber verwenden, Magie mit Gegenmagie kontern. Selten war der Sieg so süß, so befriedigend wie in jenem Moment, als der Todesritter aus dem Addon Legenden der Schwertküste zu Boden sank. Vorher hatte sich meine Gruppe ewig durch diesen Wahnsinnsdungeon unter Durlags Turm gerätselt, geknobelt und geprügelt.

Tolle Texte

Noch etwas fällt mir beim erneuten Spielen auf: Die Dialoge sind (auch heute noch) durch die Bank grandios geschrieben. Sie sind präzise und pointiert. Darin verwoben sind jede Menge – oft unterschwellige – Entscheidungen: Ich erinnere mich an diesen Wahrsager, der in meine Zukunft sieht – und dann voll Panik jede Auskunft verweigert. Frage ich nach und dränge ihn, mir zu sagen, was er gesehen hat, wird aus Panik Aggression und er greift meine Gruppe an.



Dieser Monsterdrache ist tot und bleibt tot – was aber nicht für alle Statuen in Durlags Turm gilt.



Das Brückenviertel von Athkatla (links) bevölkern üble Halsabschneider, in den Slums können wir die gemütliche Kupferkrone (rechts) besuchen.

Oder Lena, deren Freund im Sterben liegt. Ich verspreche, ihn schnell zu einem Tempel zu bringen. Unterwegs mache ich noch in Beregost Halt, nur um einzukaufen, dauert ja nicht lange. Doch als ich endlich den Tempel erreiche, ist der Verwundete tot – ich habe mir zu viel Zeit gelassen. Es sind solche Geschichten, die mich mal freudig, mal wehmütig an jeden einzelnen Baldur's-Gate-Durchlauf zurückdenken lassen.

Krönung durch den zweiten Teil

Mit Baldur's Gate 2 setzt sich Bioware dann endgültig die Rollenspielkrone auf. Im Vergleich zur Ursprungsversion des ersten Teils verändern sich viele technische Aspekte, den größten Fortschritt machen aber die Geschichte, die Charaktere, die Dialoge und die Aufgaben. Das Wort »Vielfalt« wird aus dem Stand neu definiert. Während ich bereits zu Beginn mehrere emotionale Rückschläge verkraften und Tode hinnehmen muss, finde ich bald schon neue Begleiter, denen Bioware allesamt vielschichtige Persönlichkeiten spendiert hat. Da wären etwa die zerbrechliche Elfe Aerie oder der aufrechte, leicht arrogante Kleriker Anomen. Dem kauzigen Erfinder und Steckrüben-Fan Jan

Jansen helfe ich bei der rührenden Geschichte rund um seine kranke Tochter. Oder ich suche mit dem abgrundtief bösen Zwerg Korgan das verfluchte Buch von Kaza.

Und dann ist da noch Viconia, die Drow. Drow-Dunkelelfen sind im D&D-Universum von Natur aus eigensinnig, skrupellos, böse. Auch Viconia ist nicht gerade die nette Milchmagd von nebenan. Aber sie ist eine alte Bekannte. Ich hatte ihr im ersten Baldur's Gate schon einmal das Leben gerettet. Jetzt rette ich sie erneut und nehme sie – obwohl es dem Ansehen meiner Gruppe schadet – als Begleiterin mit. Und das ist die beste Entscheidung, die ich je in einem Spiel getroffen habe. Denn zwischen meinem gutmütigen Helden und der hartherzigen Drow baut sich ganz langsam eine Romanze auf, die in tiefsinnigen Dialogen über Gut und Böse, Liebe und Leid, Mitgefühl und Verantwortung gipfelt. Viconia treibt mich durch eine Achterbahn der Gefühle, das macht diese Beziehung für mich unvergesslich. Die Texte – nicht nur dieser Romanze – sind in Baldur's Gate 2 so glaubwürdig geschrieben, dass sie mich in die Handlung, ja sogar in jede Nebenhandlung geradezu hinein-saugen. Meine Begleiter mischen sich ein,

sagen ständig ihre Meinung, bitten mich um Hilfe oder darum, das Richtige zu tun. Ich führe hier keine Haudraufroboter, sondern eine lebendige Gruppe.

Und gerade, als ich glaube, ich hätte mit Viconia den Höhepunkt der Begleiter-Interaktion erreicht, packt das Spiel noch einen drauf: All das Gerede über Mitgefühl, Liebe, Gut und Böse hatte nicht nur einen romantischen Sinn: Es gelingt mir tatsächlich, Viconias Gesinnung, die grundsätzliche Bosheit einer Drow, zum Besseren zu wenden. Dieser Moment ist bis heute die Krönung meines bisherigen Spielerlebens. Kein anderes Spiel hat es vermocht, Story, Persönlichkeit, Tiefe und Spielwitz so perfekt kulminieren zu lassen wie Baldur's Gate 2. Und das mit einer verdammten Nebenhandlung rund um ein einzelnes Gruppenmitglied!

Packende Abenteuer

Anders als im ersten Teil, in dem ich viel Spielzeit mit Erkundungstouren verbringe und mal hier, mal da jemandem begegne, entfaltet sich in Baldur's Gate 2 von Anfang an ein unglaublich packendes Geflecht aus Geschichten und Entscheidungen, die mich immer wieder zum Nachdenken zwingen.

Meine Hass-Charaktere

Es gibt viele Wege, unliebsame Charaktere loszuwerden. Zum Beispiel, sie einem Basilisken zum Fraß vorzuwerfen. Hier sechs Kandidaten.

Yoshimo

Auch wenn er seine Gründe hatte, auch wenn er gezwungen wurde: Yoshimo ist und bleibt verachtenswert. Warum, kann ich aus Spoilergründen für neue Spieler nicht verraten.

Xzar und Montaron

Diese beiden gibt's nur im Doppelpack. Sie nerven, sind bössartig, irre und noch dazu unfähig. Ich lasse sie am liebsten von Basilisken versteinern.

Korgan

Der hässliche Zwerg ist so ziemlich der fieseste Wicht, den man sich vorstellen kann. Selbst das kurze Abenteuer mit ihm rund um das Buch von Kaza war eine Qual!

Sarevok

Echt jetzt? Ich bringe ihn zweimal um – und dann will der Schwächling sich bei mir anbiedern? Nichts da: Raus hier, und zwar sofort!

Xan

Junge, wie übel kann man drauf sein? Pessimismus ist sein Nachname, und Depression wird er gerufen. Für schlechte Laune ist Xan die beste Adresse.



Ich jage auf der Suche nach der schwer gezeichneten Imono den wahnsinnigen Jon Irenicus hinterher. Dabei scheuche ich seine dunkle Schwester, die kreuzgefährliche Vampirin Bodhi auf. Die Jagd geht durch das Unterreich, wo ich die Drow-Stadt Ust Antha infiltrierte – und vernichtete. Im Unterreich finde ich gefährliche Betrachter (diese schwebenden Viecher mit den Stiel-Augen) und noch gefährlichere Gedankenschinder, die jeden Kampf zu einer Auseinandersetzung auf Leben und Tod machen.

Zugleich sind die vielfältigen Begegnungen, die Rätsel, die tollen Karten und noch viel besseren Ideen (das Sphären-»Raumschiff« im Slumviertel!) eine wahre Pracht. Die Kämpfe sind nicht einfacher geworden, im Gegenteil: mehr Klassen, mehr Zauber (Der Moment, als mein Magier das erste Mal einen Zeitstopp zaubert – unbezahlbar!), mehr Fertigkeiten und viel mehr heftige Gegner. Erinnert sich noch jemand an diese eine Tür im Brückenbezirk in Atkatla, die man nur mit einem Spitzbubenstein öffnen kann? Dahinter wartet der Magier Shangalar – mit einer Meute weiterer, extrem mächtiger Magier, einem Betrachter und einer Vampirin. Ich weiß noch, wie viele Stunden ich an einer Taktik gefeilt habe, bei der am Ende nicht ständig irgendeiner meiner Freunde unwiderruflich ins Gras gebissen hat! Oder die Quest rund um den Leichnam Kangaxx. Epische Kämpfe? Ha! Als meine Gruppe das erste Mal auf den wild zaubernden Untoten traf, erlebte ich mein blaues Wunder. Ich wurde innerhalb von wenigen Sekunden weggefegt. Ausradiert. Kangaxx warf mit tödlichen Zaubern um sich, als wären es Kamelle auf einem Karnevalsumzug. Ich sehe mich heute noch dasitzen, mit offenem Mund.

Prügelei um den Thron des Bhaal

Ja, Herausforderungen bot Baldur's Gate 2 wie kein anderes Spiel. Dark Souls 2? Kindergarten. Na ja, zumindest fast. Mit dem Addon Thron des Bhaal legt Bioware nochmal eine Schippe drauf: Anders als im Addon zu Teil eins gibt es eine neue, wenn auch leider abschließende Geschichte. Die Kinder des Mordgottes Bhaal schlachten sich im Kampf



Jede Hauptklasse bekommt in Baldur's Gate 2 ihre eigene Festung. Kämpfer nisten sich in der Burg der Familie de'Arnise ein, die erstmal von Monstern (kleine Bilder) befreit werden möchte.

um dessen Thronfolge gegenseitig ab, netzen Armeen aufeinander – und opfern Tausende Unschuldige als Kollateralschäden auf dem Altar der Machtgier. Kampf um den Thron eines Gottes? Oh ja, Baldur's Gate fährt zum Abschluss die ganz großen Geschütze auf, dementsprechend mächtig werden meine Gefährten und ich. Gut, meine Widersacher bilden da keine Ausnahme: Sendai, die Drow mit ihren hässlichen Teleportationen und diesen verdammten Schutzzaubern. Oder der Drache Draconis und sein Vater. Die Geschichte, die Herkunft meines Helden wird mir in diversen Lektionen sehr schmerzhaft beigebracht. Und am Ende muss ich eine Entscheidung treffen, über die ich beim allerersten Mal mehrere reale Tage lang geprübelt habe. Tage, in denen ich darüber nachdachte, was ich wirklich wollte. Nie wieder hat mich ein Spiel so lange, so nachhaltig beschäftigt.

Liebeserklärung an ein Rollenspiel

Ich könnte noch stundenlang darüber schwadronieren, warum die Baldur's-Gate-

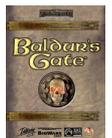
Saga bis heute für mich den Gipfel der Erzähl- und Spielkunst darstellt. Wie besiege ich einen dieser monströsen Drachen? Warum wird Jaheira entführt? Wie um alles in der Welt kann ich den Dämonenfürsten Demogorgon bezwingen? Wie gehe ich mit Verat um? Wem schenke ich mein Vertrauen, wem mein Herz? Während ich diese Zeilen schreibe, wächst mit jedem Wort, über das ich nachdenke, das ich aufschreibe, eine einzige Sehnsucht: Zurück nach Kerzenburg zu gehen, noch einmal auf Waukeens Promenade zu flanieren und im Abenteurers Allerlei magische Artefakte zu kaufen. Erneut an der Seite des legendären Drizzt Do'Urden in den Katakomben unter dem Friedhof gegen mächtige Vampire zu kämpfen. Noch einmal – nur dieses eine Mal noch – Vicinia zu sagen, was ich für sie empfinde. Die Baldur's-Gate-Saga ist ein unvergesslicher, bis heute unerreichter Meilenstein meiner Spielergeschichte. Von diesem Spiel werde ich noch in 20 Jahren schwärmen, weil es mich nachhaltig berührt hat. Weil es das erste war, das es geschafft hat, ein wichtiger Bestandteil meines Lebens und meiner Erinnerungen zu werden. Aus tiefstem Herzen sage ich: Danke, Bioware! Benjamin Danneberg



Irenicus Abschied? Oder verliere ich den Kampf auf dem Baum des Lebens?

Baldur's Gate Saga Rollenspiel

PUBLISHER	Interplay
ENTWICKLER	Bioware
QUELLE	GoG.com / Download
SPRACHE	Deutsch, Englisch
MINIMUM	Pentium II/350 128 MByte RAM



SO LÄUFT'S Einfach bei GOG.com kaufen und herunterladen. Im dortigen Forum zur Baldur's-Gate-Saga findet sich auch eine Installationsanleitung für die Mod Baldur's Gate Trilogy.

Fazit Story, Dialoge, Charaktere und ihre Entwicklung, Tiefgang, Herausforderung, Konsequenzen. Alles in einer gewaltigen Saga. Immer noch der Königstitel unter den Rollenspielen.