Warmduscherfeindliche Fantasy-Kaltfront

Icewind Dale 2

Der nächste Winter wird ungestreut und extrahart – zumindest in dieser eisigen D&D-Spielwelt. Mit einer Sechser-Party erleben Sie komplexe Taktikschlachten am laufenden Band.

Auf CD/DVD: Video-Special

Auch große Spiele-Engines treten irgendwann einmal in den Herbst ihres Lebens. Dann knirscht und ächzt es zwischen Bytes und Pixeln; jüngere, schönere 3D-Kollegen sind die neuen Lieblinge der Massen. Rund vier Jahre nach ihrem Debüt in **Baldur's Gate** ist auch für die Infinity-Engine die Zeit gekommen, sich aufs Altenteil zurückzuziehen. Doch vor dem letzten Ritt in den Sonnenuntergang zückt der Veteran noch einmal das Breitschwert und zeigt, dass er der Jugend von heute stellenweise Paroli bieten kann. **Icewind Dale 2** heißt der Abgesang auf die goldene Pixel-Rollenspiel-Epoche. Und ist gleichzeitig ein Geschenk an echte Fans: Umfang und Schwierigkeitsgrad sorgen dafür, dass Spielern nicht nur Tränen der Rührung in die Augen getrieben werden.

Facts

- 11 Berufsklassen
- 16 Völker
- 16 Fertigkeiten
- 75 Talentgebiete
- 300 Zaubersprüche

Neue Helden braucht der Grat

Die Story von **Icewind Dale 2** beginnt zwar eine Generation nach dem ersten Teil, aber 16 Jahre vor den Geschehnissen in den **Icewind Dale**-Büchern. Sie können keine Alt-Charaktere übernehmen, sondern starten mit einer frischen Heldentruppe in der Zähneklapper-Region »Grat der Welt«. Die Stadt Targos erwehrt sich der Invasionsbemühungen einfallender Kobolde und Orks. Diese Fieslinge sind natürlich nur die Spitze eines Bedrohungs-Eisbergs, den Sie im Laufe von sieben Abschnitten entdecken.

Sechserpack nach Ihrem Geschmack

Im Gegensatz zu **D&D**-Hits wie **Baldur's Gate 2** oder **Neverwinter Nights** basteln Sie nicht nur einen Start-Charakter, sondern stellen eine sechsköpfige Party handgemachter Helden zusammen. Die neuen AD&D-Regeln der 3. Edition erlauben enorm viel Flexibilität und Tiefgang. **Icewind Dale 2** bietet zudem Untervölker wie Dunkelelfen oder Goldzwerge, die alle spezifische Vor- und Nachteile haben. Außerdem entscheiden Sie, welche Charakter-Attribute, Talente und Fertigkeiten Ihr Personal beherrscht. Bei Level-Beförderungen dürfen Sie weitere Punkte in diesen Kategorien vergeben und »multi-classen«, damit ein Held zusätzliche Berufe lernt. Ein Kämpfer lässt sich etwa gleichzeitig als Magier oder Mönch ausbilden; mehr als drei Jobs darf allerdings keine der Figuren erlernen. Für Selbstbau-Muffel gibt es fünf Fertig-Partys.

Auch im weiteren Spielverlauf ist die Charakter-Verwaltung ein stetes lustvolles Abwägen von Optionen und Risiken. Zum Beispiel wollten wir unbedingt einen Kämpfer haben, der gut mit

Die Ordensleute im Kloster des Schwarzen Raben bringen den niesenden Helden neue Sprüche bei.

Beim Angriff auf das monströse Viciscamera (rechts) schlüpfen Drider aus den Kokons und gehen sofort zum Angriff über. Anstatt einfach mit Waffen auf das Vieh einzuschlagen, wäre es cleverer, eine Giftmischung für den Tentakel-Schreck zu organisieren.

Multikulti in Faerûn: Rassen und Untervölker

Menschen

Untervölker:
Aasimar (Bonus auf Weisheit und Charisma, prima für Druiden, Kleriker und Paladine), Tiefling (Bonus auf Intelligenz, Geschick und Bluff-Fertigkeit, sind begnadete Diebe).

Zwerge

Untervölker:
Schildzwerge (Kampfbonus gegen Orks und Kobolde), Goldzwerge (Kampfbonus gegen Dunkelelfen und Drider), Grauzwerge (Kampfbonus gegen Dunkelelfen, Drider).

Elfen

Untervölker:
Mondelfen (Geschick-Bonus), Dunkelelfen (Bonus auf Intelligenz und Charisma, aber bei Tageslicht im Freien gehandicapt). Wildelfen (Kampftalente und weniger Intelligenz).

Gnome

Untervölker:
Felsgnome (mehr Konstitution, weniger Stärke. Robuste Hexenmeister oder Magier), Tiefengnome (Bonus auf Weisheit und Geschick, gute Kleriker und Druiden).

Halblinge

Untervölker:
Die Leichtfüßigen, Die Beherzten und Die Geisterhaften (allesamt mit Bonus auf Geschick, Malus auf Stärke und dadurch sehr diebgerecht).

Halbelfen

Untervölker:
keine.
Traditionelle Allrounder, sind in ihrer Art den Menschen sehr ähnlich. Immun gegen Schlaf und Rettungswürfe +2 gegen Bezauberungen.

Halborks

Untervölker:
keine.
Die tumben Kraftprotze sind ideale Barbaren oder Kämpfer. Sie eignen sich dagegen rein gar nicht als redegewandte Party-Anführer.

Ganz schön scharf, die alte Engine. Unsere Truppe erkundet einen Zwergen-Stützpunkt mit der High-End-Grafikauflösung von 1600 mal 1200 Pixeln.

Grabräuber haben's nicht leicht. Kaum steckt unsere Diebin ihre Finger in den Sarkophag, erwachen die dekorativen Riesen zum Leben.

zwei Waffen gleichzeitig umgehen kann. Durch das Beidhändigkeits-Talent reduzieren wir den Angriffs-Malus für die Zweitwaffe, außerdem sind hoher Geschicklichkeits-Wert und leichte Rüstung wichtig. Nicht unterschätzen sollte man die Vorzüge von Bluffs oder Diplomatie. In Verbindung mit einem hohen Charisma-Wert wird ein Charakter dadurch zum redegewandten Charme-Bolzen, dessen Betörungstalente zusätzliche Dialog-Optionen eröffnen.

Nur bei einer Level-Beförderung dürfen Hexenmeister ihr eingeschränktes Zauberbuch bereichern.

Zauberkurs für Profis

Die Magie-Auswahl nimmt langsam Ausmaße an, die einen eigenen VHS-Kurs rechtfertigen würden. 50 neue Varianten stocken das Gesamtangebot auf 300 Zaubersprüche auf. Die Fertigkeiten und Talente der 3rd-Edition-Regeln sorgen auch bei der Steuerung von Kämpfern für etwas mehr Tiefgang. Einige Techniken wie den Betäubungshieb der Mönche müssen Sie per Icon-Klick gezielt auslösen, andere Manöver wie der Verkrüppelungs-Schlag der Diebe laufen automatisch ab.

Kampf und Krampf

Im Verlauf des Prologs erkunden Sie die drei Abschnitte von Targos, machen sich bei der Abwehr der Kobold-Invasion nützlich und sammeln fleißig Erfahrungspunkte. In interessanten Haupt- und Nebenquests wird zunächst viel geredet und wenig

Der Hofdrache des Yuan-Ti-Kults ist weitgehend magieresistent und sondert mehr Säure ab als eine auslaufende Batterie. Dieses Prachtexemplar lässt sich nur mit größter Mühe besiegen.

Peter Steinlechner

Mehr Freiheit

Sämtliche Programme auf Basis von Biowares Infinity-Engine habe ich durch, also führt auch an Icewind Dale 2 kein Weg vorbei. Und obwohl ich mit all den Rollenspielen bereits mehrere Jahresurlaube verbraucht habe, wirken die frostigen Abenteuer wieder richtig frisch. Das liegt vor allem an den neuen AD&D-Regeln, die ich hier übrigens leichter kennen lerne als in Neverwinter Nights – der sechsköpfigen Party sei es gedankt.

Abgesehen vom heftigen Schwierigkeitsgrad stört mich die zu geringe Zahl an Nebenquests. Ein Gefühl von Freiheit kommt kaum auf, stattdessen stapfe ich auf zu fest vorgegebenen Wegen durch den Schnee. Immerhin fällt das unbrauchbare Journal dadurch nicht negativ auf. Hartgesottene Rollenspieler müssen zugreifen, alle anderen flüchten in wärmere Gefilde.

Manchmal braucht's auch List und Tücke. Um einen Schalter zu betätigen, schleicht sich ein Dieb unentdeckt durchs Ork-Lager.

Heinrich Lenhardt

Gelobt sei, was hart macht!

Icewind Dale 2 hat viel zu bieten, um die leicht angeschimmelte Grafiktechnik vergessen zu machen. Bedienung, Umfang und Story sind besser als beim Vorgänger, die Verwendung der neuen D&D-Regeln macht die Charakter-Entwicklung spannender denn je. Und im Gegensatz zum Neuzeit-Schönling Neverwinter Nights kann ich hier eine komplette Party bauen und steuern.

Nichts für schwache Nerven

Schade nur, dass Kampfdichte und »Örks!«-Schwierigkeitsgrad jeden Einsteiger heulend in die Flucht schlagen. Schon im 2. Kapitel drohen anschwellende Zornesadern, steigender Blutdruck und Reload-Orgien. Die Q-Taste auf meinem Keyboard ist vor lauter Quicksave-Bedarf schon ganz abgenutzt. Und die Krampf-Pseudo-Puzzle aus Akt 5 nerven. Abgebrühte Kenner der Baldur- und Icewind-Vorgänger können's verschmerzen und erfreuen sich an einem üppigen, anspruchsvollen Abenteuer mit Selfmade-Party.

gekämpft. Am Ende der Einführung haben Ihre Leute Level 3.

Nach der einsteigerfreundlichen Schonzeit beginnt mit dem ersten Story-Kapitel abrupt der Ernst des Abenteurer-Lebens. Ab sofort wimmeln die kompakten Kartenabschnitte vor knackigen Massenschlachten. Sie müssen immer wieder das Echtzeit-Geschehen anhalten, um Ihren Charakteren in Ruhe Einzelkommandos zu geben. Eine interessante taktische Herausforderung, die für Fans von Rollenspiel-Leichtkost à la **Diablo** allerdings zu sehr in Arbeit ausartet. Zumal man sich vom Leveldesign etwas gepeinigt fühlt: Viele Hinterhalte lassen sich beim ersten Versuch kaum gewinnen – »Reload!« war sein letztes Wort, dann trugen ihn die Monster fort. Wir reden wohlgemerkt von der Normal-Einstellung, nicht vom optionalen »Heart of Fury«-Extraschwer-Modus. Wenn alles versagt, greift man in der Not zur leichten Kampfeinstellung, die aber die D&D-Spielbalance völlig durcheinander bringt.

Eine lange Geschichte

Icewind Dale 2 bietet mehr als die seelenlose Aneinanderreihung kniffliger Kampfsituationen. Auftraggeber und Vertreter der mittleren Bösewicht-Führungsebene informieren Sie immer wieder über Story-Entwicklungen. Viele Abschnitte sind recht geradlinig, aber wenn mal der Puzzle-Gaul mit den Designern durchging, dann wird's anstrengend. Denken Sie an diese Worte, wenn Sie im Wald-Labyrinth des dritten Kapitels leiden. Das unübersichtliche Journal hilft da wenig, den »Was muss ich eigentlich machen?«-Überblick zu behalten. Im Vergleich zum ersten **Icewind Dale** haben die Entwickler die Bedienung modernisiert. Die seitlichen Menüleisten wanderten auf den Sperrmüll, Anzeigen und Icons parken – allesamt ausblendbar – am unteren Bildrand. Die Steuerung ist erfreulich flexibel: Durch einen Rechtsklick belegen Sie jedes Quickbar-Icon beliebig mit Zaubern, Sonderfertigkeiten oder Gegenständen. Außerdem sind die Charakter-Inventare etwas geräumiger, und Sie dürfen pro Held vier Waffenkonfigurationen festlegen, zwischen denen flott per Tastendruck gewechselt wird.

Das »Heilige Wort« des Klerikers lähmt die Golems, unten stürzen sich Kämpfer auf einen Magier.

Im tiefen Tal der Pixel

Während der Vorgänger sich mit 640 mal 480 Pixeln begnügte, hat **Icewind Dale 2** eine Standard-Auflösung von 800 mal 600. Mit genug Video-RAM geht mehr: 1024x768 (übersichtlich), 1600x1200 (Zeit für einen 21-Zöller) oder 2048x1536 (Zeit für einen Augenarzt-Termin). HL

Icewind Dale 2

Rollenspiel

Publisher: Virgin, (0190) 589 70 33
Release (D): 26.9.2002
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung
Preis: ca. 40 Euro
Ausstattung: US-Minibox, 2 CDs, 152 S. Hb., Karte
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde
Solo-Spaß: 60 Stunden
Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
- komplexe Taktik-Kämpfe
- neueste D&D-Regeln
- zügige Charakter-Entwicklung
- umfangreicher als der Vorgänger
- stimmungsvolle Musikkulisse

Kontra
- übertrieben hoher Schwierigkeitsgrad
- Massenschlacht-Monotonie
- altertümliche Grafiktechnik
- schlechte Wegfindungs-KI

MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) | Netzwerk (6 Spieler) | Modem (2 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original
Multiplayer-Modi: Solokampagne im Team

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | Voodoo 3 | TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
16 MByte Video-RAM	32 MByte Video-RAM	64 MByte Video-RAM

ALTERNATIVEN

Neverwinter Nights (85%, GS 8/02)
Ebenfalls neue D&D-Regeln, grafisch viel spektakulärer, aber nur ein steuerbarer Charakter.

Dungeon Siege (84%, GS 6/02)
Schön, schlicht, leicht zugänglich. Fetzige Kämpfe mit großer Party, Einsteiger-gerecht.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Ausreichend

Kampflastiges Hardcore-Rollenspiel für Profis.