

Im Tiefkühlfach bleibt's länger frisch

Icwind Dale 2

Die Infinity-Engine rüstet zum letzten Gefecht. Mit vertrauter Grafik und zusätzlichen Charakter-Klassen steuern Sie eine neue Heldengeneration durchs Eiswind-Tal.



He, das ist unfair: Die beiden Großen wollen unsere Kleinen verhauen! Zum Glück wird das Zauberspruch-Repertoire Ihrer tapferen Heldengruppe mit rund zwei Dutzend brandneuer **Zaubersprüche** kräftig aufgestockt.

Sie läuft und läuft und läuft: Biowares alte Infinity-Engine treibt seit Ende 1998 (**Baldur's Gate**) einen Rollenspiel-Hit nach dem anderen an. Interplay entstaubt das gute Stück erneut, um zügig eine Fortsetzung zum AD&D-Hit **Icwind Dale** zu produzieren.

Der 2D-Sprite-Look der Grafik bleibt erhalten, doch das Entwicklerteam überarbeitet die Menü-Struktur – das alte U-förmige Interface hat ausgedient.

Neue Rassen und Klassen

In **Icwind Dale 2** dürfen Sie Ihre alten Spielfiguren aus dem Vorgänger nicht importieren. Stattdessen beginnen Sie das Abenteuer mit brandneuen Level-1-Helden. Trösten Sie sich damit, dass die Charakter-Generierung spannender ist denn je: Anders als in den **Baldur's Gate**-Titeln schnitzen Sie hier alle sechs Spielfiguren selber. Jede der sieben Klassen hat drei Charakter-Kits, also Spezialisierungen mit Sonderfähigkeiten. Einige dieser insgesamt 21 Berufungen kennen wir bereits aus **Bal-**

dur's Gate 2, aber rund ein Drittel ist brandneu.

Auch bei den fünf Rassen gibt es mehrere Varianten mit Detail-Unterscheidungen. So können Sie zum Beispiel zwischen Wald- und Drow-Elfen (das sind die fiesen Höhlenbewohner) wählen. Letztere sind bei Tageslicht mit einem Kampf-Malus geschlagen. Bei Priestern richtet sich der Job nach der Gesinnung. Gute Ge-

nossen beten die Mondgöttin Selune an, böse Buben enden als Dreadmaster, die dem Hassgott Bane huldigen.

Die Zusammenstellung der Starttruppe wird nicht nur vielfältiger, sondern auch leichter. Vorbei sind die Tage des Würfelrollens, Sie verteilen einfach einen Batzen Talentpunkte auf die bevorzugten Charakter-Eigenschaften. **Icwind Dale 2** bewegt sich regeltechnisch zwischen zweiter und dritter D&D-Edition, so gibt es statt des berühmten THACO-Werts leichter verständliche Angriffsbonus-Regeln.

Angepasste Schwierigkeit

Im Spielverlauf stolpern Ihre sechs Helden wieder von einer Monster-Megaschlacht in die andere und werden dabei groß und stark. Am Ende des ersten Durchspielens sollen die Charaktere etwa zwischen Level 13 und 16 aufschlagen. Danach kann man sich bei härteren Gegnern und besseren Schätzen noch mal durch die ganze Story kämpfen, um letztendlich Charakter-Level 24 bis 30 zu erreichen. Das Programm checkt die Stärke Ihrer Party und passt die Menge und Qualität der Gegner in Kämpfen entsprechend an, um auch zügigen Durchspielen eine angemessene Herausforderung zu bieten. **HL**



Die Monster kommen von zwei Seiten. Nur der **Blitzschlag** unseres Magiers kann unsere Gruppe noch retten.

Icwind Dale 2

Genre: Rollenspiel
Termin: Mai 2002

Entwickler: Black Isle
Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Interplays Icwind Dale 2 wird die Welt nicht gerade mit Innovationen entflammen, die gealterte Grafik-Engine bäumt sich hier noch ein letztes Mal auf. Fans der Black-Isle-Rollenspiele können aber wieder mit erfreulichen inneren Werten rechnen.«