

Neues von der AD&D-Front

Pool of Radiance 2

Wir haben den Producer Jon Kromrey in die Mangel genommen, um für Sie alles Wissenswerte über den potenziellen Rollenspiel-Hit herauszufinden.

Die Zeit: Ende der 80er. Lange Jahre vor *Baldur's Gate* beherrscht eine auf dem AD&D-System basierende Spiele-Serie das Rollenspiel-Genre. Die so genannten Goldbox-Programme, deren erster Titel *Pool of Radiance* ist, glänzen mit ausgefeilten Runden-Kämpfen und guter Story. Leider versandet die hochklassige Reihe nach einigen Jahren Engine-Recycling: 1991 erscheint der letzte Teil, *Pools of Darkness*. Fast ein Jahrzehnt später kündigt sich aber ein großes Comeback an. In SSIs *Pool of Radiance 2* geht's zurück nach Phlan, an den Schauplatz des ersten Teils.

Über 80 Stunden Spaß

Wir sprachen mit Jon Kromrey, Producer von *Pool of Radiance 2* über sein Programm. Da der Titel wie *Baldur's Gate 2* ein komplexes Rollenspiel ist, drängt sich die Frage nach der maximalen Spieldauer auf. Kromrey dazu: »Wenn man durchpowert,

kann man's in 30 Stunden schaffen. Inklusive aller Nebenaufgaben muss man mit über 80 Stunden rechnen.« Nettes Detail am Rande: Nach dem Ende der Geschichte soll man noch beliebig lange weiter spielen und nicht gelöste Nebenquests nachholen können.

Metzeln mit Freunden

Besonderen Wert wollen die Designer auf den Multiplayer-Aspekt legen: Sechs Mitspieler können gleichzeitig als Gruppe antreten. Wer ein Headset hat, darf es einsetzen – *Pool of Radiance 2* unterstützt Voice-Chat. Die Charaktere werden entweder wie üblich »ausgewürfelt« oder aus dem Solospiel importiert. Anders als bei *Diablo 2* gibt es allerdings kein Zurück. Wenn Sie Ihren Lieblingshelden im Mehrspieler-Modus eingesetzt haben, dürfen Sie ihn nicht mit gesteigerten Erfahrungspunkten re-importieren. Wenn Sie im Netz unterwegs



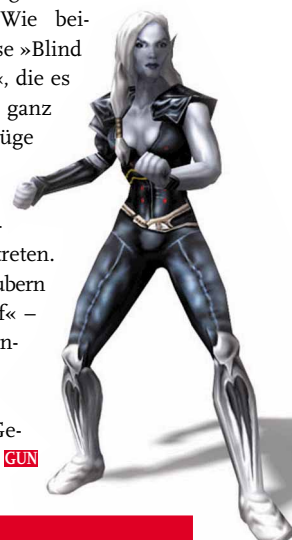
Einige der **Zaubereffekte** sind mehr als spektakulär anzusehen.

sind, reduziert sich das Spiel auf fröhliches Monstermetzeln mit starkem Action-Einschlag: Die Dungeons werden zufallsgeneriert, Storyelemente treten ziemlich in den Hintergrund. Kromrey schätzt, dass im Multiplayer-Spiel das Verhältnis von Action zu Gesprächen und Rätseln von 60 zu 40 (im Solomodus) auf 90 zu 10 steigt.

Nichts für Gnome

Und jetzt wichtige Infos für AD&D-Puristen: *Pool of Radiance 2* unterstützt offiziell die Regeln der im August vorgestellten Dritten Edition, verzichtet aber auf ein paar Details. Sie werden als Rasse Mensch, Elf, Zwerg, Halbling, Halbelf oder Halbork wählen können; die Klassen sind Barbar, Kleriker,

Kämpfer, Mönch, Paladin, Waldläufer, Dieb und Zauberer. Auf Druiden und Barden müssen Sie also wohl verzichten, ebenso auf ein Dasein als Gnom. Dafür kommen neue Kampffähigkeiten zum Einsatz. Wie beispielsweise »Blind kämpfen«, die es erlaubt, ganz ohne Abzüge gegen unsichtbare Monster anzutreten. Oder »Zaubern im Kampf« – damit gelingen Ihre Sprüche auch im Getümmel. **GUN**



Fantasy-Elektroschock: Unser Polygon-Magier reduziert mit einem mächtigen **Blitzschlag** die Übermacht der Trolle – nett animiert vor hübschem Render-Hintergrund.

Pool of Radiance 2

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** SSI
Termin: Dezember 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Sehr mutig, was SSI da vorhat – der Solomodus soll *Baldur's Gate 2* und der Mehrspieler-Modus *Diablo 2* Konkurrenz machen. Kann klappen, in Sachen Grafik sieht *Pool of Radiance 2*, vor allem dank der Polygon-Figuren, schon wie der sichere Sieger aus.«