

Zurück zur Schwertküste

Baldur's Gate 2

Mit noch mehr Story, viel Tiefgang und einem Hauch Romantik soll

Shadows of Amn den Erfolg des Vorgängers noch in den Schatten stellen.

Langsam, aber sicher wird es ernst: Während die Entwickler noch fleißig an Spielmechanik und Grafik-Engine basteln, laufen parallel schon

Wo ist Baldur's Gate?

Eigentlich ist der Titel ein wenig irreführend. Denn das namensgebende Städtchen

Punkte mindestens auf 800 mal 600 Pixel angehoben, was Ihnen deutlich mehr Überblick verschafft. Wenn ausreichend Entwicklungszeit übrig bleibt, wollen die Entwickler auch noch höhere Auflösungen unterstützen. Erheblich mehr hat sich beim Interface getan: Alle Iconleisten können Sie nun teilweise oder ganz ausblenden. Inspiriert durch das hauseigene **Planescape** wird das Reisetagebuch erheblich strukturierter geführt. Ausstehende und bereits erledigte Subquests rufen Sie getrennt voneinander auf. Damit hat das leidige Blättern in den langen Textwüsten des Vorgängers endlich ein Ende.

auf die Fragen und Antworten Ihrer Mitstreiter und Mitstreiterinnen eingehen, verändert sich auch ihr Verhältnis zueinander. Sogar kleine Romanzen sollen möglich sein. Dabei spielen diesmal auch die Gesinnungen eine Rolle: Ein rechtschaffener Vorzeigeheld wird mit einer chaotisch-bösen Diebin nur wenig anfangen können.



Mit dem **Flammenring** haben unsere Helden den Steingolem zu Fall gebracht.

die Tonaufnahmen für Interplays AD&D-Rollenspielepos **Baldur's Gate 2**. Rechtzeitig zum Frühherbst sollen die **Shadows of Amn**, so der Untertitel, Sie heimsuchen.

Baldurs Tor werden Sie diesmal gar nicht besuchen. Vielmehr verschlägt es Sie weit in den Süden der Schwertküste, nach Amn. Von dort aus führt Sie Ihre Suche nach der eigenen Herkunft über eine Unterwasserstadt und die Abyss bis hin in die Astral-Ebene. Unterwegs stoßen Sie auf erheblich fiesere Monster.

Inter-Facelifting

Die Grafik-Engine offenbart auf den ersten Blick wenig Unterschiede zum Vorgänger. Allerdings wird die Auflösung von 640 mal 480



Effektvolle Zaubern nutzen 3D-Karten.

Liebes-Bande

Ebenfalls aus **Planescape** stammt die Idee, die Partymitglieder viel stärker untereinander kommunizieren zu lassen. Je nachdem, wie Sie

Neben diesen Detailverbesserungen will Bioware viel mehr Story ins Spiel packen. Zudem sollen zahlreiche Nichtspielercharaktere die Landschaft beleben und die Subquests erheblich rätselastiger werden. **MIC**



Die **Riesenkugel** blockiert die Treppe nach oben.

Baldur's Gate 2

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Interplay
Termin: 3. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Mehr Story und anspruchsvollere Rätsel werden Baldur's Gate 2 gut tun. Vor allem die Idee mit den Anbandeleien zwischen Partymitgliedern finde ich toll. Schwach nur, dass die Grafik-Engine kaum überarbeitet wird – optisch bietet Pool of Radiance 2 schon jetzt mehr.«