

Drachenhauer mit Poly-Power

Pool of Radiance 2



Prächtige Polygon-Monster bevölkern die Ruinen von Myth Drannor. Mit den neuesten AD&D-Regeln und taktischen Rundenkämpfen attackiert SSI den Rivalen Baldur's Gate 2.



Auf Bonus-CD:
Video-Trailer

Die Bademeister in New Phlan haben andere Sorgen als Algenteppiche oder undichte Kleinkinder. Am Rande des Pool of Radiance räkeln sich statt Bikini-Beauties unansehnliche Untote. Ein geheimnisvoller Zauber regt das magische Planschbecken zur Monsterproduktion an. Des Übels Wurzel ist der Nachbartümpel in den Ruinen von Myth Drannor.

Eiligst wird eine Heldentruppe entsandt, um das trübe Wasser trockenulegen. Nachdem die Expedition nicht mal eine Ansichtskarte schreibt, sollen Nachwuchsabenteurer nach dem Rechten sehen. Als Ihre Party ankommt, stolpert sie sogleich über die Leichen der vermißten Kollegen. Aber Kneifen gilt nicht: Das Treiben zwielichtiger Drachenfans sollte schleunigst been-

det werden, um diesen Teil der Forgotten Realms vor dem Untergang zu bewahren.

Schöne Helden

Nicht nur die Story von SSIs Rollenspiel-Comeback (Teil 1 erschien vor 13 Jahren auf dem C64) hat seit unserem letzten Besuch tüchtig Fortschritte gemacht. Die Grafiken Engine läßt inzwischen die Polygon-Muskeln kräftig spie-



Die Animationen der Polygon-basierten Figuren sind grandios.

len und rechtfertigt die Hardware-Anforderungen: Pentium II, 64 MByte RAM und eine moderne 3D-Karte (ab Voodoo 2) sind die Voraussetzungen für **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor**. Bei einer Grafikauflösung von 800 mal 600 Bildpunkten spazieren Polygon-Spielfiguren durch die handgemalten Ruinen der sagenhaften Elfenstadt Myth Drannor. Vor allem bei den größeren Monstern sehen die flüssigen, detaillierten 3D-Animationen samt Echtzeit-Schatten zum Verlieben aus.

Renovierte Regeln

Pool of Radiance 2 verinnerlicht die 3. Edition der AD&D-Regeln, die erst im August in allen Details veröffentlicht wird. Neben durchlüfteten Statistiken erwarten Sie neue Klassen und Rassen (Halb-Ork). Kampf-Spezialfähigei-



Die Betrachterkamera ist relativ nah dran am dynamisch erleuchteten Geschehen. Wir haben zwei Zauberer auf die Zombies angesetzt, doch von oben bringt ein Spectre-Geschwader neues Unheil.

Pool vs. Baldur

	Pool of Radiance 2	Baldur's Gate 2
Designer	Stormfront	Bioware
AD&D-Regeln	3. Edition	2. Edition + Kits
Party	6 Charaktere, davon 4 Eigenbau	6 Charaktere, davon 1 Eigenbau
Charakter-Level	1 bis 16	7 bis 23
Zaubersprüche	ca. 100	ca. 300
Kampfsystem	Runden (optional Zeitlimit)	Echtzeit (mit Pause)
Spielfiguren	3D (Polygone)	2D (Sprites)
Hintergründe	2D, handgemalt	2D, handgemalt
3D-Karte nötig?	Ja	Nein

ten sorgen dafür, daß Sie zum Beispiel mehrmals pro Runde zuschlagen können. Alle Rassen dürfen nun mehrere Berufe kombinieren. Schluß auch mit den lästigen Nickerchen, nur damit die Herren Magier wieder zaubern können. Der neue Sorcerer merkt sich alle einmal gelernten Sprüche dauerhaft. Zusammen mit dem Hokusfokus des Cleric kommt das Spiel auf rund 100 Zaubervarianten, die bis zum 8. Spell-Level reichen. Rund 25 Sprüche sind brandneu; die 3. Edition sorgt außerdem für zahlreiche Änderungen bei den bekannten. Die Bedienung ist keine Hexerei: Per Rechtsklick auf einen Charakter erscheint ein kleines Menü, in dem Sie zunächst den Spell-Level und dann den Spruch wählen.

Azubis nach Phlan

Sie beginnen das Spiel mit mickrigen Level-1-Charakteren, die in ihrer Heimatstadt New Phlan erste Trainingsmissionen bestehen. Nach einigen Beförderungen ist Ihre maximal sechsköpfige Party groß und stark genug, um in Myth Drannor die Welt zu retten. Im Einzugsgebiet der verfallenen Elfenstadt gibt es acht verschiedene Regionen, die wiederum mit zahlreichen Dungeon-Etagen zugestuft sind. Im Spielverlauf können Ihre Charaktere bis zum 16. Erfahrungs-Level klettern. Personalwechsel sind kein Problem: Bietet ein besserer NPC seine Dienste an, wechseln Sie ihn für ein entbehrbares Party-Mitglied ein – Kündigungsschutz ist in



Deutlich erkennt man die **Ausrüstungsgegenstände** unserer sechs Helden, die gerade ein Monsternest sprengen. (800x600, Direct3D)



Geteilte Party: Rechts vertrimmt unser **Halb-Ork** einen Stammesgenossen im Alleingang.

den Forgotten Realms weitgehend unbekannt.

Einer nach dem anderen

Bei Kämpfen wird die Echtzeit verlassen und auf taktische Rundenplanung umgeschaltet. Vor allem im Hinblick auf Multiplayer-Partien lassen sich zwar Zeitlimits einstellen, aber im Solo-Modus können Sie beliebig lange überlegen. Ein Charakter nach dem anderen wird mit Befehlen bedacht. Sie können auch im Kampfmodus Objekte benutzen, um beispielsweise eine Tür zu verbarrikadieren und einem Monster den Weg abzuschneiden. Neu und praktisch ist auch die Sicherheitsanzeige für den Reismodus: Je nachdem, ob diese rot, gelb oder grün schillert, können Sie mehr oder weniger ungefährdet rasten.

Auch wenn der Oberschurke besiegt ist, dürfen Sie in der Spielwelt weitermachen. In Ruhe lassen sich die Nebenquests erledigen, für die

Sie vorher keine Zeit oder Lust hatten. Und es soll einen Dungeon-Generator geben, der zufällig generierte neue Levels ausspuckt. Ob aus dem Spiel wirklich die vom



Die Bösewicht-Gewerkschaft trägt nicht umsonst den Namen »**Kult des Drachen**«. Igitt, immer diese Schuppenreste auf der Klinge...

Programmierteam erhoffte Trilogie wird, müssen noch die AD&D-Lizenzgeber von Wizards of the Coast entscheiden, die wiederum dem Hasbro-Konzern angehören. Angesichts der Rollenspiel-Flut 2000 ist es gut möglich, daß die Fördermenge an AD&D-Titeln demnächst wieder gedrosselt wird. **HL**

Pool of Radiance 2

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** SSI
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut
Heinrich Lenhardt: »Kein seichter Dungeon-Prügler, sondern taktische Rundenkämpfe nach allen Regeln der AD&D-Kunst. Grafisch wirkt Pool jetzt schon sehr cool: Die klasse animierten Polygon-Monster gefallen mir besser als ihre Sprite-Vettern aus Baldur's Gate.«