

Diablo-Rivale im Baldur-Pelz

# Icewind Dale

Eine neue AD&D-Sorte will die Rollenspieler-Geschmacksnerven kitzeln, mit zügiger Dungeon-Action und Pflege einer sechsköpfigen Heldengruppe.



Drei Echsenmänner stapfen zielstrebig auf unseren Helden-Sechserpack (rechts) zu.

**R**ollenspieler, spannt die Regenschirme auf: Eine kräftige AD&D-Front rollt im Jahr 2000 an. Zu **Pool of Radiance 2** und **Baldur's Gate 2** gesellt sich eine steife Eiswind-Brise, die Interplay in die Öffentlichkeit blasen wird. **Icewind Dale** sieht auf den ersten Blick wie ein entlaufenes Addon zu **Baldur's Gate** aus. Als Grundlage dient die gleiche Grafik-Engine, und wie beim prominenten Papa steuern Sie eine Party durch die Gefilde der Forgotten Realms. Spielerisch widmet sich **Icewind Dale** aber in erster Linie Echtzeitkämpfen, was eine Seelenverwandtschaft zu Blizzards **Diablo** nahelegt. Interplay sieht diesen Vergleich

nicht so gerne: Teammitglied Michael McCarthy versuchte sich deshalb auf dem firmeneigenen Internet-Diskussionsforum schon in schroffer Abgrenzungsrhetorik: »Obwohl Icewind Dale viele Kämpfe enthalten wird, ist es definitiv noch ein Rollenspiel. Es hat eine coole Story und viele lohnende Quests. Es ist definitiv kein hirnloses Metzelspiel wie Diablo.«

## Sechslinge nach Maß

Das muntere Monstervermöbeln soll in zehn Spielgebieten mit rund 50 Dungeon-Levels angesiedelt sein. Statt allein zu kloppen und zu zaubern, steuern Sie eine sechsköpfige Party. Sie können

zwischen mehreren Instant-Reisegruppen wählen oder jeden Helden individuell entwerfen. Eine solche Großfamilie lädt natürlich zu Multiplayer-Exkursionen ein. **Icewind Dale** ist solo komplett spielbar, soll aber von vornherein konsequenter auf Online-Stelldicheins ausgerichtet sein als **Baldur's Gate**.

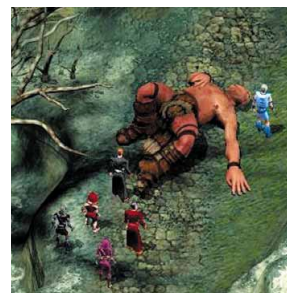
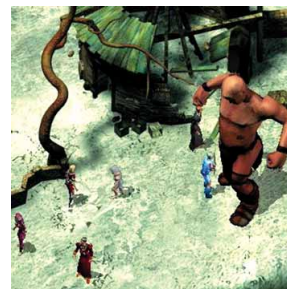
## Mords-Monster

Das Spiel verwendet noch die Regeln der zweiten AD&D-Edition und erlaubt Charakterbeförderungen bis zum 15. Level. Damit können Sie es bis zu Level-9-Zaubersprüchen bringen. Monstermäßig sitzen die Grafiker an rund 50 Gegnertypen, bei denen realistische Größenverhältnisse berücksichtigt werden: Wenn Ihre Party auf Zyklopen oder Monsterkäfer trifft, kommt sie sich angesichts der titanischen Feinde klein und mickrig vor.

## Ohne Bio

Bei aller Familienähnlichkeit weht der Eiswind aus einer anderen Entwickler-Himmelsrichtung:

**Baldur's Gate**, dessen (noch nicht offiziell bestätigter) Nachfolger und das grafisch opulente AD&D-Projekt **Neverwinter Nights** stammen allesamt von Bio-ware in Kanada. **Icewind Dale** verwendet zwar Biowares alte Infinity-Grafikengine, wird aber bei Interplays kalifornischer, hauseigener Rollenspieldivision Black Isle programmiert. **HL**



Riesenmonster wie diese Zyklopen gab's in Baldur's Gate nicht.

## Icewind Dale

**Genre:** Action-Rollenspiel **Hersteller:** Interplay  
**Termin:** 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Gut

**Heinrich Lenhardt:** »Angesichts der potentiellen Genre-Highlights Diablo 2 und Nox weht Icewind Dale ein scharfer Konkurrenzwind entgegen. Falls den Programmieren die heikle Verschmelzung von Gruppensteuerung und unkomplizierten Kämpfen gelingt, könnten freilich Eigenständigkeit und Spielwitz aufblühen.«