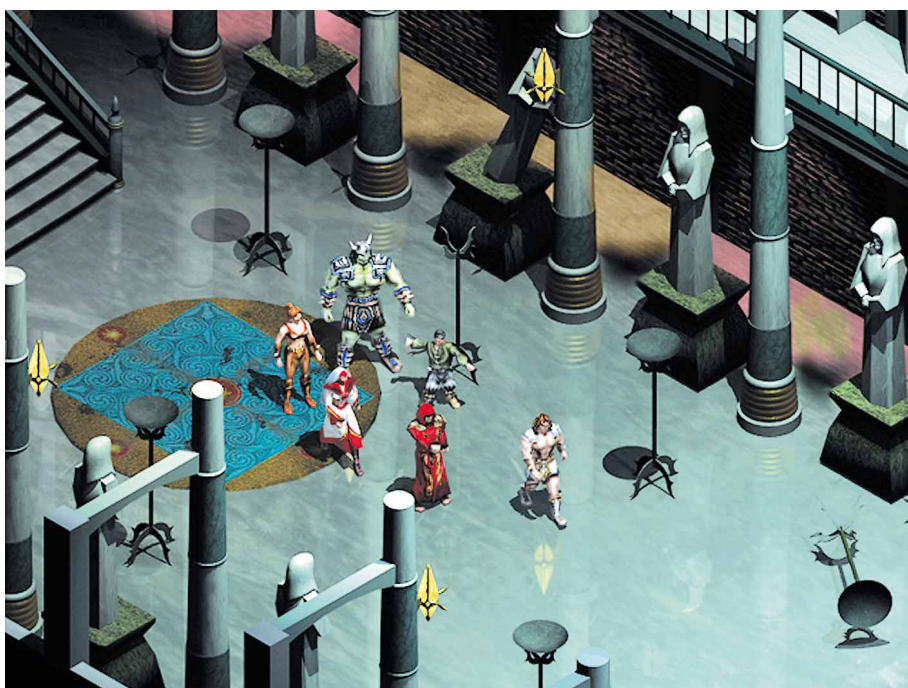


## Jagd auf Baldur's Gate

# Pool of Radiance 2

Goldene Zeiten brechen für Fantasy-Fans an: Elf Jahre nach ihrem ersten AD&D-Titel arbeitetSSI an einer neuen Rollenspiel-Serie, die wie Baldur's Gate in den Forgotten Realms angesiedelt ist.

Lange Jahre hatte kaum jemand das schüchterne Mauerblümchen eines Blickes gewürdigt. Doch eines Tages standen die Verehrer plötzlich wieder Schlange und baten schüchtern grinsend um ein Rendezvous. So oder so ähnlich mag sich das Rollenspielgenre gefühlt haben, das spätestens seit dem Erfolg von Baldur's Gate wieder zu den gehegten Lieblingspflänzchen der Software-Industrie gehört. Die wesentlichen Stärken von Biowares Fantasy-Bestseller sind die wunderschöne Grafik, die ausgefeilten AD&D-Regeln und das saftige Szenario der Forgotten Realms. In diesen Gefilden wird es demnächst richtig eng, denn auch SSI hat hier eine Immobilie erhascht: Mit Pool of Radiance 2 – Ruins of Myth Drannor beendet die kalifornische Traditionsfirma ihre jahrelange Rollenspiel-Abstinenz.



Die Größenunterschiede in unserer sechsköpfigen Party sind deutlich erkennbar. Der Halb-Orc (hinten links) überragt den Halfling (hinten rechts) um das Doppelte – von der Muskelmasse ganz zu schweigen...

## Helden-Handarbeit

Trotz gleicher Spielwelt wie in Baldur's Gate ist für räumliche Distanz gesorgt. SSI

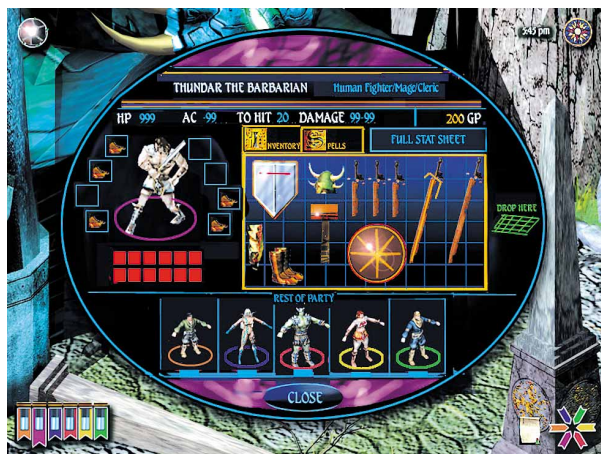
entführt Sie nicht an die Schwertküste, sondern in die verwunschenen Ruinen der Elfenstadt Myth Drannor. Jedes Gebäude wird anhand der originalen Unterlagen zu AD&D sorgfältig nachgebaut. Fast die gesamte Stadt ist von Dungeons unterwühlt, die bis zu acht Etagen tief ins Erdreich führen. Das paßt zum Spielgefühl, das SSI-Produzent Jon Kromrey und dem Entwicklerteam Stormfront Studios vorschwebt: »Wir wollen zurück zu den Ursprüngen und die Atmosphäre eines klassischen Dungeon-Abenteuers beschwören.« Dazu gehört auch,

möglichst viel Verantwortung beim Spieler zu belassen. Weitgehende Kontrolle über die eigenen Charaktere hat Priorität. Das fängt damit an, daß Sie zu Beginn vier Party-Mitglieder zusammenbasteln. Zwei weitere freie Stellen dürfen Sie im Spielverlauf mit NPCs füllen. Das Ensemble läßt sich damit individueller gestalten als bei Baldur's Gate, wo Sie lediglich einen von sechs Charakteren selber erschaffen.

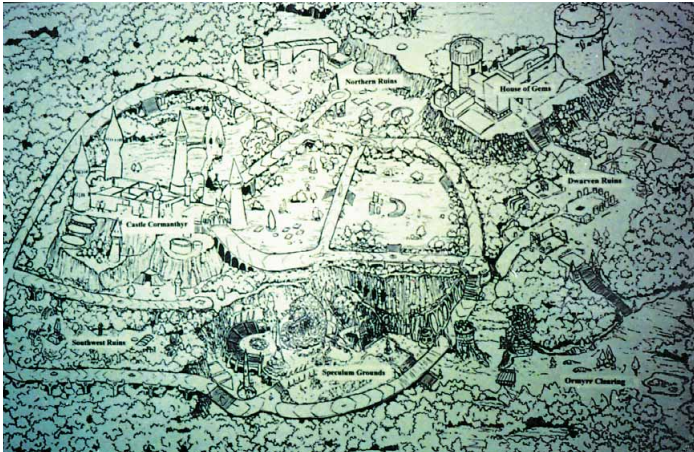
## Kampfplanung

Volle Kontrolle ist auch das Ziel fürs Kampfsystem – aus diesem Grund wird es keine

Der erste Entwurf für die Inventarverwaltung. Das User-Interface muß noch von Lizenzgeber TSR abgesegnet werden.







Diese Karte kennen die Entwickler besser als jeden Stadtplan. **Myth Drannor** wird anhand von AD&D-Unterlagen nachgebaut und umfangreich unterminiert.

Echtzeit-Schlachten geben. »Die Strategie wäre dabei schwieriger zu planen, und das Ganze würde schnell in unübersichtlichen Tumulten enden«, analysiert Jon. »Wir waren ziemlich überrascht, daß Baldur's Gate Echtzeitkämpfe hat.« Das Kampfsystem in **Pool of Radiance 2** bietet eine Art dynamischen Rundenverlauf, der an die Schlachten in **Final Fantasy 7** erinnert. Pro Charakter haben Sie eine bestimmte Zeitspanne, um Kampfaktionen wie Angriffe, Zauberei oder Bewegungen zu befehlen; dann geht es mit der nächsten Figur weiter. Gleichzeitig fällt der Computer Kampfentscheidungen für die Monster. Dazwischen werden die Befehle effektiv ausgeführt.

## Lebendige Welt

Großen Wert legen die Designer auf eine interaktive Umgebung: Klickt der Spieler einzelne Objekte an, erscheint ein Popup-Window mit den möglichen Aktionen – ein Hauch von Adventure ist spürbar. Generell soll die Kreativität des Spielers belohnt werden. Jon Kromrey: »Du kannst auf einen Tisch klettern, um dadurch einen Angriffsbonus zu erhalten. Alternativ schiebst du den Tisch vor die Eingangstür, um Verfolger aufzuhalten.« Solche Freiheiten entsprechen ebenso dem Geist der **AD&D**-Vorlage wie die Präsenz eines Dungeon Masters. Dieser Spielleiter wird Sie in Form einer Computerstim-



Objekte wie dieser praktische Tisch lassen sich vielfältig nutzen.

me durch die Welt leiten und mit Beschreibungen und kleinen Hinweisen für Atmosphäre und Erleuchtung sorgen. In Multiplayer-Partien kann diese Rolle von einem menschlichen Master übernommen werden. Bis zu sechs Spieler bilden eine Party und kämpfen sich per Netzwerk oder Internet durch spezielle Missionen.

## Polygon-Party

Grafisch hat das neue **Pool of Radiance** nichts mehr mit den Pixelkrümmelfiguren des 88er Großvaters zu tun. Eine moderne 3D-Karte ist Pflicht, um die detaillierten Polygon-Helden und -Monster darzustellen. Je nach Waffentyp gibt es andere, geschmeidige Kampfanimationen. Ihre Heroenfiguren drehen beim Erkunden den Kopf, um spannende Details zu observieren. Bei näherem Hinsehen erkennt man sogar, wie sich die Heldenbrustkörbe beim Atmen heben und senken. Dazu wird es das übliche Angebot an Licht- und Partikeleffekten geben, die vor allen in Dungeons für schummerige Gemütlichkeit sorgen. Die Größenverhältnisse zwischen Mensch und Monstern sind realistisch: Ein Drache ist also wirklich ein verdammtes riesiges Viech...

SSIs Rückkehr in die Forgotten Realms soll keine kur-

## Der Vorgänger

Die AD&D-Computerära begann 1988: SSI veröffentlichte **Pool of Radiance** für den Commodore 64; eine PC-Umsetzung folgte wenige Monate später. Technisch ist das Programm aus heutiger Sicht natürlich lachhaft, aber Spieltiefe sowie taktische Rundenkämpfe machten den Titel zum Klassiker. Wer ein Wiedersehen mit MS-DOS, Kopierschutzabfrage, 16-Farben-Look und rustikaler Tastaturbedienung feiern möchte, der kaufe sich die Oldie-Sammlung »Forgotten Realms Archive – Silver Edition«. Darin finden Sie neben zahlreichen alten SSI-Rollenspielen auch bizarre AD&D-Ableger wie das (schon damals mäßige) Westwood-Frühwerk **Hillsfar**.



Rundenkampf beim AD&D-Opa **Pool of Radiance**.

ze Stippvisite bleiben: **Pool of Radiance 2** ist der Auftakt einer neuen Rollenspiel-Trilogie. Weitere Pläne mit Ge-



SSI-Produzent **Jon Kromrey** ist seit Jahren begeisterter AD&D-Fan. Links erkennen Sie einige seiner Fantasyfiguren, die er selbst bemalt.

heimprojekten für die nächsten fünf **AD&D**-Jahre liegen bereits griffbereit in der Konzernschublade. **HL**

## Pool of Radiance 2

**Genre:** Rollenspiel  
**Termin:** 3. Quartal 2000

**Hersteller:** SSI  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Moderne Polygon-Charaktere treffen auf alte Rollenspiel-Tugenden. SSI verspricht stimmungsvolle Dungeon-Wanderungen mit großzügigen spielerischen Freiheiten. Wenn alle Designideen umgesetzt werden, wächst hier ein ernsthafter Konkurrent für Baldur's Gate und seinen Nachfolger heran.«