



# Monströses Schlachtfest

Fühlten Sie sich in Planescape: Torment etwas verlassen und wussten nicht so recht, was Sie überhaupt tun müssen? Fanden Sie es langweilig, die teils riesigen Wildniskarten in Baldur's Gate zu erkunden? Dann ist Icewind Dale für Sie goldrichtig, denn hier geht's sofort zielstrebig zur Sache.

Minotauren wie dieser gehören zu Ihren zahllosen Gegnern in Icewind Dale.

In nicht linearen Rollenspielen entscheiden Sie allein, welche Probleme Sie in welcher Reihenfolge anpacken wollen. Andererseits kann dieses offene Spieldesign auch frustrieren, weil Sie meist planlos Aufträge erfüllen und sich dabei häufig in Bereiche vorwagen, denen Ihre Helden noch nicht gewachsen sind. *Icewind Dale* ist da ganz

anders: In den gewöhnlich kleinen und überschaubaren Verliesen oder Wildnisgebieten ist die Aufgabe sonnenklar: Monster plätten, Schätze horten und Erfahrung sammeln. Weil die Designer an jedem Punkt der Geschichte genau wissen, was Sie schon alles erreicht haben, können Sie auch die Stärke der Helden genau einschätzen und

so den Schwierigkeitsgrad adäquat wählen. Dafür müssen Sie fast auf jegliche Freiheit verzichten, die Welt auf eigene Faust zu erkunden. Was keineswegs bedeutet, dass es dem Spiel an Abwechslung fehlt – womit bewiesen ist: Auch eine lineare Storyline und sorgfältig entworfene Hintergrundgeschichte kann jede Menge Spannung erzeugen.



Die Monster setzen im Kampf häufig Zaubersprüche ein und können so Ihre Strategie zerstören.



Die Übersichtskarte zeigt die einzelnen Stationen auf der Reise der Helden an.

**Fakten**

- Welt von Baldur's Gate
- Engine und Steuerung von Baldur's Gate
- Lineare Story und Quests
- Kämpfe und Charakterentwicklung stehen im Vordergrund
- Von den Machern von Planescape: Torment und Fallout 2

## Icewind Dale

## PRÜFSTAND

### Steuerung

Die Steuerung entspricht der von *Baldur's Gate*, obwohl das neuere *Planescape: Torment* hier in vielen Details, wie beispielsweise der Automap, eine bessere Lösung präsentieren konnte. Um die sechsköpfige Party effektiv unter Gefechtsbedingungen zu dirigieren, dürfen Sie wieder jederzeit die Pause aktivieren, Ihre Befehle geben und zur Echtzeit zurückkehren. In der Standardinstellung machen sich wieder Mängel im Routefinding bemerkbar, so dass Sie bei größeren Strecken immer wieder durchzählen müssen, ob auch alle Pappenhelmer da sind. In den Optionen können Sie hier jedoch etwas mehr Rechenpower zuordnen, woraufhin auch alle sechs Charaktere den Weg zum Ziel finden.

### Installation

Nachdem *Icewind Dale* nur zwei CDs umfasst, bleibt Ihnen bei jeder der drei Installationsgrößen ein Wechsel der CD erspart. Lediglich die Performance verbessert sich geringfügig zwischen der Minimal- und Vollinstallation. Die Ladezeiten sind in jeden Fall erträglich kurz.

### Sound & Musik

Wie in *Baldur's Gate* ändert sich die Hintergrundmusik dynamisch zur Situation, soll heißen in Kämpfen wird die akustische Untermalung deutlich lebendiger. Die Soundeffekte entsprechen dem Standard und fallen ohnehin nur während der Gefechte auf. Trotz deutlich weniger Dialogen als in vergleichbaren Spielen ist Sprachausgabe spärlich vertreten und beschränkt sich meist nur auf den ersten Satz.

### Pro & contra

- Gute Atmosphäre
- Schneller Einstieg
- Umfangreiche Charakterentwicklung
- Viele strategische Kämpfe
- Wenig Entscheidungsfreiheit
- Kurze Dialoge, kaum Sprachausgabe
- Veraltete Grafik
- Vergleichsweise dünner Spielinhalt

### Leistungsmerkmale

Ab einem PII 266 mit 64 MB RAM müssen Sie mit keinerlei Performanceeinbußen rechnen. RAM-Speicher ist hierbei wichtiger als Prozessorgeschwindigkeit. Völlig irrelevant ist die Leistung der Grafikkarte, die bei der Auflösung von 640x480 vermutlich nicht einmal warm wird.

### Grafik

Mit der schwachen Auflösung von 640x480 und den spärlichen, sich ständig wiederholenden Animationen kann man nicht mehr behaupten, dass die Grafik den Spielspaß fördert.

### Frostige Erfahrung

*Icewind Dale* – unter diesem Namen ist das Land um Ten Towns bekannt, eine Ansammlung kleiner Städte am Rande der Tundra. Allein die monsterverseuchte Wildnis und das harsche Klima – Sibirien ist dagegen ein Urlaubsparadies – sorgen dafür, dass hier nur die Stärksten der Starken überleben. Doch vor kurzer Zeit hat sich alles geändert: Das Wetter ist noch schlechter als sonst, die Pässe sind nun schon im Sommer wegen des Schnees nahezu unpassierbar und überall lauern Goblins, Orks, Oger, Barbaren und sogar die gefürchteten Frostriesen den Bewohnern von Ten Towns auf. Eine wahrlich schlechte Zeit, um sich für Ruhm oder Gold in Abenteuer zu stürzen. Wie dem auch sei, eine unerfahrene, sechsköpfige Gruppe tollkühner Mächtegerhelden hat sich just in diesem Moment in einer der zehn Städte eingefunden und will ihr Glück versuchen. Das halbe Dutzend wird jede Menge professionelle Unterstützung brauchen, nämlich Ihre.



Anstelle richtiger Zwischensequenzen wird Ihnen die Story aus einem Buch vorgelesen.



Skelette und Zombies steigen aus den Sarkophagen und greifen den Paladin an, der vorsichtig die Gegend auskundschaftet.



Städte und Dörfer sind sehr detailliert gezeichnet. Hier sehen Sie den Hausbaum eines Druiden.

### Im halben Dutzend billiger

Anders als in *Baldur's Gate* oder *Planescape: Torment* beginnen Sie gleich mit einer ganzen Gruppe Abenteurer das Spiel, die Sie – wie bereits gewohnt – nach den AD&D-Regeln (2nd Edition) entwerfen. Zusätzliche Nichtspielercharaktere schließen sich der Party nur selten an und selbst das dann nur für kurze Zeit. Erstellen Sie also gleich eine ausgewogene Gruppe, die auch wirklich die Fähigkeiten besitzt, jede Situation zu meistern: Dazu stehen Ihnen die üblichen Krieger-, Priester-, Magier- und Mischklassen zur Auswahl. Charaktere lassen sich außerdem im- und exportieren, allerdings ist *Icwind Dale* in diesem Punkt nicht zu *Baldur's Gate*, *Legenden der Schwertküste*, *Baldur's Gate 2* oder gar *Planescape: Torment* kompatibel. Sie müssen also schon ganz von vorne beginnen. Dafür dürfen Sie wieder eigene Charakterporträts verwenden, was sich diesmal auch richtig lohnt, denn im Gegensatz zu *Baldur's Gate* können Ihre Helden abhängig von der Charakterklasse in *Icwind Dale* nicht nur die

Erfahrungsstufe acht oder neun erreichen, sondern ihre Fähigkeiten bis maximal Stufe 18 ausbauen.

### Die große Monsterkunde

Zu diesem Zweck haben die Black Isle Studios das Monstertierverzeichnis um ungefähr 50

Kreaturen erweitert. Zu den neuen Gegnern zählen viele übergroße Kreaturen wie Riesen, Echsen oder Ettins, was die zahlreichen Kämpfe interessanter gestaltet. Allein Drachen tauchen nicht auf, da sich laut Hersteller deren gigantische Ausmaße kaum realistisch dar-

stellen ließen. Ordentlich Erfahrung sammeln Ihre Helden bei der Monsterjagd und auch durch erfolgreich abgeschlossene Aufträge. Leider sind die meisten Quests genauso linear wie die ganze Geschichte, was vielen echten Rollenspielfans negativ aufstoßen dürfte. Für gewöhnlich ist bis ins Detail fest vorgegeben, was Sie erreichen müssen, einzig und allein wie Sie das schaffen, bleibt Ihnen überlassen. Natürlich existieren vereinzelt auch kleinere Subquests, die Sie nach Lust und Laune durchführen können, trotzdem macht *Icwind Dale* hier einen viel ärmeren Eindruck als *Baldur's Gate* oder auch *Planescape: Torment*. Hack'n'Slay allein reicht eben nicht immer aus, um Rollenspieler zu befriedigen.

### Im Schatten des Vorbilds

Gerade in den Konversationen macht sich der lineare Spielbau bemerkbar. Fast alle Nichtspielercharaktere haben einige gute Ratschläge oder Informationen parat; wirklich notwendige Hinweise erhalten Sie jedoch nur von den wenigen



Harte Gefechte: Eine Horde Untoter drangsaliert die Spielergruppe mit Zaubersprüchen.

Vergleich

Technisch gesehen sind *Baldur's Gate*, *Planescape: Torment* und *Icewind Dale* nahezu identisch, einziges Unterscheidungsmerkmal ist der Inhalt und gerade hier zieht *Icewind Dale* mit Abstand den Kürzesten. Ein Vergleich mit *Ultima Ascension* ist schon fast peinlich: Abgesehen von der ausführlicheren Charakterentwicklung – und selbst das ist Geschmackssache –, macht *Icewind Dale* hier keinen Stich.

Ultima Ascension	91%
Planescape: Torment	85%
Baldur's Gate	82%
Icewind Dale	78%

Charakteren, die auch für die Quests relevant sind und sich schon allein durch einen richtigen Namen von der ansonsten fast durchgängig anonymen Bevölkerung unterscheiden. Schade, denn hier geht viel Tiefgang verloren. Das simplere Design von *Icewind Dale* hat jedoch auch einen Vorteil: Line-



Der arme Oger leidet an Kopfschmerzen. Die Helden werden ihn mit ein paar Hieben davon befreien.

are Spiele lassen sich einfacher auf Bugs testen, was speziell in diesem fehlergeplagten Genre eine Rolle spielt. Bereits am 7. Juli musste Interplay trotzdem

einen Betapatch für die US-Version mit der Ankündigung veröffentlichen, dass ein reguläres Update bis Mitte Juli folgt. Nachdem sich die deutsche Fassung leicht verzögert hat, sollte es Virgin möglich sein, gleich die verbesserte Version zu veröffentlichen. Mit dem Betapatch, der ohnehin nur einige technische Inkompatibilitäten und kleinere inhaltliche Bugs ausbügelt, traten während des Tests keine nennenswerten Fehler auf. Nicht weiter verwunderlich, schließlich kommt in *Icewind Dale* die längst erprobte *Baldur's Gate*-Engine von Bio-

ware zum Einsatz. Leider beschränkt sich deswegen auch die Auflösung wieder auf 640x480 Pixel – das war vor einem Jahr schon zu wenig! Die Soundeffekte entsprechen dem Standard, bei der Sprachausgabe hingegen hat Black Isle gespart: Es sind deutlich weniger gesprochene Dialoge enthalten, was beim vergleichsweise mageren Umfang von nur zwei CDs logisch ist. Gleiches gilt leider auch für die Zwischensequenzen, die größtenteils nur aus spärlich animierten Standbildern bestehen.

Alexander Geltenpoth



Die Automap dient nur zur Orientierung. Eigene Einträge oder gar die Bewegung der Charaktere ist leider nicht möglich.

Alexander Geltenpoth

Von *Black Isle* hätte ich das nicht erwartet, schließlich haben die schon gezeigt, dass sie es besser können.

*Icewind Dale* ist einfach zu dünn. Wer kam nur auf die Idee, das komplexe AD&D-System für ein ansonsten eher seichtes Rollenspiel zu verwenden? Wenn es mir nur auf *Hack'n'Slay* ankommt, dann spiele ich gleich *Diablo 2*, das hat zwar dieselbe Auflösung, sieht aber trotzdem besser aus, ist actionreicher und spannender. Was nicht heißen soll, dass *Icewind Dale* schlecht ist, aber es erreicht eben nicht die imposante Größe und epische Breite eines *Baldur's Gate* oder *Planescape: Torment*.

Kommentar



## Icewind Dale

Mindestens:	PIII 233, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 266, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6Sp. Netzwerk, 10Sp. pro CD
CD/HD:	1.300 MB/750-1.500 MB
Internet:	www.interplay.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Black Isle/Virgin
Veröffentlichung:	Juli 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Rollenspiel
Testversion:	US-Ver. mit Patch
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	75%
Sound:	82%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	78%

» Die *Hack'n'Slay*-Variante von *Baldur's Gate*: Anstelle nicht linearer Story nur ein großes Gemetzel «