

Wie in alten Zeiten

# NEVERWINTER NIGHTS 2

Nach Oblivion und Gothic 3 erscheint das dritte große Rollenspiel des Jahres. Neverwinter Nights 2 trotz den prächtigen Riesenwelten der Konkurrenz mit altmodischen Tugenden: In der Tradition von Baldur's Gate führen Sie eine Heldengruppe durch eine amüsant-verwinkelte Geschichte.



## FACTS

- > 17 Kampagnenmodule
- > 12 Begleiter
- > 16 Rassen
- > 12 Klassen
- > 17 Prestigeklassen
- > D&D-Regeln (3.5)
- > Editor

## INHALT

Mega-Test	27
Schick vs. spielbar	28
Das Interface	29
Spielelemente im Vergleich	29
Gut oder böse?	30
Achtung, Bugs!	32
Special Editions	32
So schön, so hässlich	34
Technik-Check	34
Der Editor	36



> DVD: Video-Special



> GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK 2953



Die junge Qara (rechts) ist eine Hexenmeisterin. Mit ihrer Angriffsmagie brennt Qara Feinde gruppenweise nieder – das macht Hexenmeister zu ausgesprochen starken Charakteren.

Entlang der Westseite des Kontinents Faerûn spannt sich die Schwertküste, an deren nördlichem Ausläufer in einer Flussmündung die Hafenstadt Neverwinter liegt, im Deutschen Niewinter genannt. Im Krieg gegen das Nachbarreich Luskan hat Niewinter schwer gelitten, denn die Stadt wurde von einer Seuche verwüstet. Diese Geschichte erzählte 2002 das Rollenspiel **Neverwinter Nights**. Mittlerweile lebt Niewinter in einem brüchigen Frieden mit Luskan und ächzt unter der Last des Wiederaufbaus, da wird im Sumpf im Süden das Bauernstädtchen Westhafen von unbekanntem Kreaturen überfallen. Aus dem Tumult entkommt ein verstörter Jugendlicher, auf den **Neverwinter Nights 2** bald ein Trom-

melfeuer von Verschwörungen und Geheimnissen entlädt.

### Wo die Würfel rollen

Gegen den Trend zu weitläufigen Ego-Rollenspielen mit Solo-Held und Actionkämpfen sperrt sich das Werk des amerikanischen Entwicklungsstudios Obsidian (**Knights of the Old Republic 2**) mit beinahe altmodischer Regelmäßigkeit und Detailtiefe. **Neverwinter Nights 2** basiert auf dem amerikanischen Rollenspiel-Standardwerk **Dungeons & Dragons (D&D)**, das auf Gruppenspiele mit Stift, Papier und Würfel ausgelegt ist. Seit mehr als 20 Jahren gibt es Computer-Umsetzungen des Systems; zuletzt startete diesen Sommer das Internet-Rollenspiel **D&D Online**. Alle **D&D**-Umsetzungen schöpfen aus dem ausgefeilten

und geschichtenreichen Fantasy-Fundus der Papiervorlage, arbeiten sich aber auch seit jeher an den spröden Regelvorgaben ab, die auf fortwährende Talentproben hinauslaufen. **Neverwinter Nights 2** setzt diese Tradition fort: Hier wird gewürfelt. Natürlich übernimmt das der Computer. Aber im Gegensatz zu anderen Rollenspielen legt das Schwertküsten-Abenteuer dabei seine Mechanismen offen: Kurzmeldungen zeigen immer an, welche Werte eine Würfelprobe ergeben hat, warum also ein Schwerthieb, ein Zauber, eine Überredungsfinte geglückt oder gescheitert ist. Dem Fluss moderner Rollenspiele à la **Oblivion**, die ihr Inneres zugunsten einer störungsfreien Welterfahrung verbergen, setzt **Neverwinter Nights 2**

die völlige Nachvollziehbarkeit der Spielmechanik entgegen. Damit bietet es eine Tiefe der Kontrolle über die Helden und deren Aktionen, die wie von selbst für eine starke Identifikation mit jedem einzelnen sorgt. Dadurch und wegen ihrer ausgefeilten, versponnenen Charaktere wachsen Ihnen Ihre Gefährten in Windeseile ans Herz. Sie leben und leiden mit ihnen – und begleiten sie durch eine verschlungene Geschichte.

### Mächtig viel Feind

Das Sumpfbauerndorf Westhafen ist ein eher beschauliches Plätzchen, nur das jährliche Erntefest bringt etwas Abwechslung ins örtliche Leben. Der Jahrmarktstrubel dient gleichzeitig als Tutorial, das Einsteiger in vier Wettbewerben behut-

**SCHICK VS. SPIELBAR**



**So sieht's toll aus:** Aus der Nahansicht glänzen die Partikeleffekte der Zauber, der Detailgrad der Levelobjekte und der Figuren beeindruckt.



**So wird's gespielt:** Tatsächlich sehen Sie das Spiel hauptsächlich von oben herausgezoomt, um die Übersicht zu behalten und Anweisungen zu geben.

sam in die Spielfunktionen einführt. Dann beginnt das erste Kapitel mit einem nächtlichen Überfall. Schon hier gibt's weit mehr zu tun als nur zu kämp-

fen: Sie scheuchen die versprengte Miliz zusammen, indem Sie überreden, bestechen und drohen, bergen Gegenstände aus einem Haus und retten die Bewohner eines anderen. Auf dem Feld vor dem Dorf kommt es dann zur großen Schlacht mit den Eindringlingen. Wer die sind? Unklar. Was sie wollen? Schon greifbarer, ein Artefakt nämlich, das Sie bergen und fortan mit sich tragen, um seiner Bedeutung nachzuspüren. So beginnt Ihre Reise nach Niewinter. Noch bevor Sie die Stadt erreichen, werden in vielen Zwischensequenzen neue Geheimnisse angedeutet: Sie stolpern über Totenbeschwörer und Hexenmeister, erfahren von mysteriösen Morden in Niewinter, bekommen eine Verschwörung der Erzfeinde aus Luskan mit und eröffnen so einen Handlungsstrang nach dem anderen, die in drei Akten und insgesamt rund 50 Stunden Spielzeit nach und nach miteinander verwoben werden.

**Stückwerk**

Ihre Reise führt zwar durch ein großflächiges Land, allerdings bekommen Sie davon nur Ausschnitte zu sehen. Denn **Never-**



Die **Dialoge** sind Glanzpunkte des Spiels. Viele davon werden in unspektakulären, aber exzellent vertonten Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik erzählt.

**winter Nights 2** enthält keine zusammenhängende Gegend, sondern ist aus so genannten Modulen zusammengesetzt. Das sind einzelne Außenlevels, Dungeons oder Gebäude von überschaubarer Größe, die nicht nahtlos ineinander übergehen, sondern durch eine Reisekarte verbunden sind. Grund dafür ist die Architektur des Spiels. Denn mit **Neverwinter Nights 2** kaufen Sie in erster Linie den derzeit mächtigsten Rollenspiel-Baukasten, dem die Solo-Kampagne quasi als Demonstration beigegeben ist. Der Editor, der schon das erste **Neverwinter Nights** zu einem der langlebigsten Spiele der jüngeren Zeit ge-

macht hat, fußt auf überschaubaren Level-Bausteinen, eben den Modulen, die mit Weltobjekten, Personen, Dialogen und Ereignis-Scripts gefüllt werden (siehe Kasten S. 36). Damit der Editor vergleichsweise einfach zu benutzen bleibt, macht das Spiel Einschränkungen bei der Flexibilität der Welt – beispielsweise sind Innenanlagen wie Häuser und Grufte immer aus eckigen Räumen zusammengesetzt. In der Kampagne reisen Sie also von Ort zu Ort, um lokale Aufgaben zu erfüllen und Kämpfe zu schlagen. Dazwischen wird immer wieder geladen, sogar bei Übergängen in Häuser. Das war schon im Vorgänger so, wirkt aber 2006 nicht mehr ganz zeitgemäß. Dafür erscheinen die Außenwelten nun lebendiger und dynamischer, auch wenn die Designer offenbar nicht viel Fantasie hineingesteckt haben: Fast jedes Dungeon muss erst durch einen geschlängelten Berg-, Wald- oder Sumpfpfad erreicht werden, auf dem alle zehn Meter Feindgruppen lauern. Weil eine Abkürzungsfunktion für bereits gelöste Karten fehlt, müssen Sie häufig durch leere Dungeons zurücklaufen – sehr ermüdend.

**Drehen und wenden**

Die technische Basis für den Rollenspiel-Baukasten ist die mittlerweile fünf Jahre alte Aurora-Engine, die Obsidian komplett überarbeitet und in Electron umgetauft hat. In erster Linie bedeutet die 3D-Perspektive viel Kameraarbeit. Denn keine der voreingestellten Ansichten ist perfekt; aus der Verfolgerperspektive fehlt Ihnen in



Der Eulenbrunnen wird bei Dämmerung von Orks überfallen, wir mischen mit. In den Missionen kämpfen Sie am laufenden Band.

DAS INTERFACE

Die **Minikarte** taugt nur eingeschränkt zur Orientierung, weil sie herausgezoomt zu detailarm, hereingezoomt zu unübersichtlich ist. Gut: Alle wichtigen Punkte und Personen sind markiert.

Das **Charakterfenster** enthält alle Informationen zu Ihrem Helden, allerdings über mehrere Schaltflächen verteilt. Außerdem müssen Sie oft scrollen. Eine Übersicht aller aktivierbaren Talente fehlt.

Im **Nachrichtenfenster** erscheinen Statusmeldungen und die Ergebnisse aller Würfelwürfe – aufschlussreich für D&D-Kenner. Auch kürzlich geführte Dialoge sind hier nochmals nachlesbar.

Die **Schnellzugriffs-Leiste** dürfen Sie nach Wahl mit Talenten, Zaubern und Gegenständen bestücken. Das sollten Sie auch tun, denn sonst müssen Sie jeden Befehl in den diversen Charakterfenstern zusammensuchen.



Die beiden **Statusanzeigen** zeigen das gewählte Ziel samt Lebenspunkten (linkes Fenster) und den aktuellen Befehl (rechtes Fenster). In der freien Fläche können Sie mehrere Aktionen aufreihen, beispielsweise Zaubern.

Über die **Teambilder** wählen Sie Ihre Gruppenmitglieder an. Die kleinen Symbole links neben dem Lebensbalken zeigen aktive Effekte an, beispielsweise Schutzzauber oder Vergiftungen.

Das **Inventar** ist zwar übersichtlich, aber kleinteilig. Über die vier Sack-Symbole erreichen Sie weitere Inventarplätze. Die maximale Tragkraft Ihrer Helden ist durch ihre Stärke begrenzt.

Die **Modulleiste** schaltet Verhaltensweisen an und aus, je nachdem, welche Talente Ihr Held besitzt. Hier aktivieren Sie beispielsweise das Suchen nach Fallen oder defensives Zaubern.

Kämpfen die Übersicht, in der schrägen Draufsicht sind wiederum Teile des Levels verdeckt. Gut: Auf Wunsch hebt eine Taste alle benutzbaren Objekte hervor. Das Spiel blendet zwar Bäume automatisch aus, wenn sie die Sicht stören, nicht aber Levelarchitektur wie Felsen oder Häuser. Auf fortwährendes eigenes Rangieren des Blickwinkels mit der Maus müssen Sie sich also einstellen. Die Qualität der Grafik schwankt stark (siehe Kästen S. 28 und S. 34); während nächtliche Sumpflandschaften und kahle Höhlen kaum mehr als ein grauer Brei sind, protzen manche Häuser mit liebevoller Einrichtung und strahlen Wald-

regionen in satten Herbstfarben. Tag und Nacht wechseln dynamisch, haben aber bis auf schicke Licht- und Schattenspiele der untergehenden Sonne keine Auswirkungen – Personen gehen keinem geregelten Tagesablauf nach. Was der Spielgrafik an Polygonen fehlt, macht sie mit Effekten wett. Die Zaubersprüche, mit denen Ihre Magier in Schlachten wüten, brennen ein Feuerwerk ab, das von kräftigen Soundeffekten wirkungsvoll begleitet wird. Der Eismeteor fällt beispielsweise mit einem unheilvoll zischenden Crescendo vom Himmel, um dann mit brachialem Knall als Stachelkugel einzuschlagen.

Sag Hallo zum Hexer

Im Mittelpunkt der Kampagne steht Ihr Held, der männlich wie weiblich sein und einer von 16 Rassen und 12 Klassen angehören darf. Die Charaktererstellung führt alles auf, was die D&D-Welt der Edition 3.5 zu bieten hat, und fügt gegenüber dem Vorgänger noch einen Schwung weiterer Rassen hinzu. Die zentrale Neuerung ist eine zusätzliche Berufsklasse, die des Hexers (engl. »Warlock«). Der muss Sprüche nicht vorbereiten wie andere Magier, sondern kann unbegrenzt oft am Tag auf das gesamte Repertoire zugreifen. Das ist dafür deutlich kleiner. Magiebegabte Charaktere dürfen nun nicht nur Stoff, sondern auch leichte Rüstun-

gen bis hin zu Kettenhemden tragen, ohne automatisch Zauberpapier befürchten zu müssen. Wieder mit von der Partie sind die Prestigeklassen: Wenn Sie im Verlauf des Spiels die richtigen Werte steigern und passende Talente lernen, dürfen Sie Ihren Helden zu einer Superklasse aufwerten. Aus dem Paladin wird so zum Beispiel ein »Heiliger Krieger«, aus dem Schurken ein »Schattendieb von Amn«. Die Detailtiefe des Charaktersystems lässt aktuelle Konkurrenten weit hinter sich. Ihr Held wählt unter 27 Fertigkeiten, Hunderten von Zaubern und unzähligen Haupt- und Nebentalenten, die teilweise aufeinander aufbauen. Sogar eine von 53 Schutzgottheiten dürfen Sie sich aus-



**Innenräume** sind immer rechteckig, in Häusern genauso wie in Dungeons. Dafür entschädigt in der Regel die detailreiche Einrichtung.

SPIELELEMENTE IM VERGLEICH

	Oblivion	Gothic 3	NWN 2
Held	Solist	Solist	Gruppe
Kampfsystem	Action	Action	Taktik
Spielwelt	Riesig	Riesig	Modular
Freiheit	Offen	Offen	Linear
Charaktersystem	Komplex	Einfach	Komplex
Handlung	Solide	Dünn	Tief
Anspruch	Mittelschwer	Schwer	Schwer
Bedienung	Einfach	Einfach	Schwerfällig
Technik	Modern	Modern	Angestaubt
Wertung	88	86	85

**GUT ODER BÖSE?**

Sobald Ihre Gruppe in der Stadt Niewinter angekommen ist, wartet eine Entscheidung. Je nach Ihrer Gesinnung schließen Sie sich der Stadtwache oder der örtlichen Verbrechergruppe an. Ihre Wahl beeinflusst den übergeordneten Verlauf der Kampagne nicht, aber verändert viele der Missionen, Ansprechpartner und sogar Zwischensequenzen.

**Als Stadtwächter...**



...sorgen Sie in Hafenviertel für Ordnung, indem Sie Halunken ins Jenseits befördern.



...fangen Sie in der Hintergasse eine geschmuggelte Waffenlieferung ab.



...stürmen Sie das Schmuggler-Lagerhaus und räuchern den Rest der Bande aus.

**Als Verbrecher...**



...bestechen Sie im Hafenviertel Wachleute und zünden das Hauptquartier an.

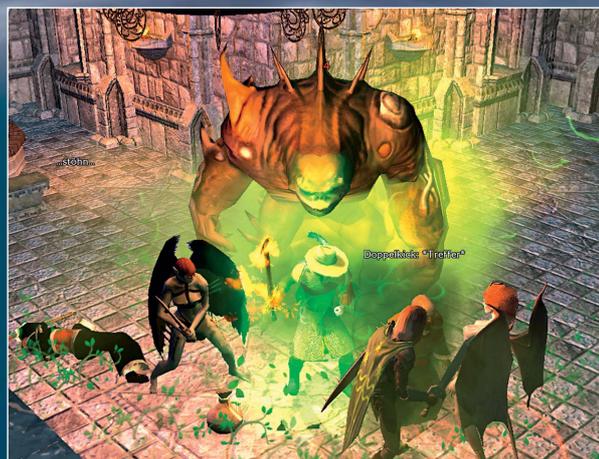


... Eskortieren Sie den Schmugglerkarren durch die Hintergasse, vorbei an Wachen.



...verteidigen Sie das Lagerhaus gegen einen Überfall der Stadtwache.

Stadtwächter bekommen danach einen Zusatzauftrag und müssen einen Zeugen beschützen. Dann laufen die Handlungsstränge wieder für eine Zeit zusammen.



Im späteren Spiel werden die Gegner zunehmend **dicker** – wie dieser Dämon.

suchen, auch wenn das im Spiel keine Auswirkungen hat. Nach **D&D**-Tradition können Sie auch Mischklassen anlegen, etwa Magier-Schurken oder Krieger-Mönche. Das Aussehen Ihres Helden ist dagegen nur eingeschränkt anpassbar.

**Die Kraft der Gruppe**

Auch wenn Sie zu Spielbeginn nur einen einzelnen Helden erstellen: Sie sind in **Neverwinter Nights 2** nicht allein unterwegs. Hatten Sie im Vorgängerspiel noch einen Begleiter, im Addon

**Horden des Unterreichs** dann zwei, so stehen Ihnen nun drei Gefährten zur Seite. Insgesamt schließen sich im Spielverlauf nach und nach zwölf Personen Ihrer Gruppe an; Sie müssen also auswählen, wen Sie mit auf Reisen nehmen. Weil manche Aufträge bestimmte Fähigkeiten erfordern, ändert sich die Gruppenkonstellation immer wieder. Schon früh stößt zum Beispiel die Tiefling-Schurkin Neeshka zu Ihnen, die Schlösser öffnen und Fallen entschärfen kann – äußerst wertvolle Talen-

te. Jeder Begleiter kommt mit einer eigenen Geschichte, die sich in teils mehreren Schritten durch das Spiel zieht. So wird Neeshka in Niewinter plötzlich von Kopfgeldjägern verfolgt, ausgesandt von ihrem Ex-Dieskollegen Leldon. Zwischen ihm und ihr entspannt sich daraufhin ein Wettkampf darum, wer der beste Dieb im Land ist. Der ruppige Zwerg Khelgar Eisenfaust möchte Mönch werden, deshalb helfen Sie ihm bei der Erfüllung der Eintrittsaufgaben. Die ungestüme Hexenmeisterin Qara ist von der Akademie geflogen, weil sie im Zorn die Scheune abgefackelt und Mitschülerinnen beleidigt hat. Einer der mächtigen Akademie-Magier nimmt ihr das so krumm, dass er eine finstere Rache ausheckt – die sich Ihnen nach und nach offenbart, wenn Sie Qara im Team haben.

**Zanken und Lieben**

Ihre Teammitglieder sind das Kernstück der Erzählkunst von **Neverwinter Nights 2**, und sie sind blendend gelungen. Jeder Begleiter hat eine eigene, stachelige Persönlichkeit, die sich in zahlreichen Dialogen und Zwischensequenzen auslebt. Im Gasthaus von Niewinter brechen etwa Khelgar, Neeshka und Qara ein Beleidigungsduell vom Zaun, bei dem die blitzgescheite Hexerin ihre Streitgegner herrlich arrogant vorführt (»Warum krabbelst du nicht zurück auf Euren Kinderstuhl?«). Nach einer Quest, in der Sie Kinder retten, drifft das Abschlussgespräch zwischen Ih-

nen und der spröde-charmanten Druidin Elanee dahin ab, wie tauglich Helden als Eltern sind (»War das ein Angebot?« – »Macht Euch nicht lächerlich!«). Wenn Sie Neeshka in der Gruppe haben, dürfen Sie sicher sein, in jedem Gespräch mit Frauen eifersüchtige Zwischenrufe zu hören. Als Sie Elanee etwa mit »Ich wollte Euch nicht beleidigen« beschwichtigen, schnarrt Neeshka: »Dann sollte ich besser das Reden übernehmen!«

Die Stärken und Schwächen der Gefährten arbeitet **Neverwinter Nights 2** mit viel Witz, Charme und Geduld heraus. Dass ausgerechnet der engstirnige Wüterich Khelgar zur Mönchwerdung Toleranz lernen muss, ist Anlass für viele Schmunzleien (»Vorurteile? Ich habe keine Vorurteile! Ich bin sogar den ganzen Weg hierher mit einem hinterhältigen Tiefling gereist, und Ihr wisst, wie die sind!«). Das zieht sich hin bis zu den Angriffssprüchen im Kampf, wenn etwa Elanee mit schlichter Wucht »Das Land ist gegen Euch!« feststellt oder Qara ihrem Magierhass Luft macht: »Nichtswissender akademischer Narr!« Je nachdem, wen Sie in der Party haben, hören Sie bei fast jeder Quest, jeder Zwischensequenz und vielen Dialogen andere Wortmeldungen, manchmal hilfreiche Analysen, manchmal schnippische Kommentare. Zudem bestimmen Sie durch Ihre Antworten in den Auswahldialogen, wie sehr Sie einzelne Gruppenmitglieder mögen. Neeshka zum Beispiel will immer wie- ➤➤

**ACHTUNG, BUGS!**



In unseren Partien in **Neverwinter Nights 2** stießen wir auf mehrere Bugs, die den Spielfluss teils stark beeinträchtigen.

- ▶ Nachdem wir in der »Flaschenpost« andere Gefährten in unsere Gruppe aufgenommen hatten und das Gasthaus verließen, waren die plötzlich verschwunden. Auch bei neuem Betreten des Hauses tauchten sie nicht mehr auf, wir konnten sie nicht mehr auswählen.
- ▶ Nach manchen Zwischensequenzen vergaßen Teammitglieder, dass sie zu unserer Gruppe gehören, handelten nicht mehr eigenständig und liefen nicht mehr mit. Erst das Neuordnen des Teams im Gasthaus behob den Fehler.
- ▶ Teilweise kommen Rücksprünge vor, wie man Sie von Lags in Online-Spielen kennt: Eine Person läuft eine kurze Strecke, springt an den Ausgangsort zurück und läuft nochmals los.
- ▶ Gefährten verheddern sich bei komplexen Wegstrecken in Hindernissen und erreichen den Zielort mit Verspätung – ärgerlich bei Kämpfen.
- ▶ Schaden aus Truhenfallen interpretieren die Kollegen als Angriff und schlagen auf die Kiste ein – dabei geht ein Teil des Inhalts kaputt.

der hören, dass Ihnen andere Frauen egal sind – Ihre Entscheidung, ob Sie ihr zureden oder über den Mund fahren. Je nach dem Geschlecht Ihres Helden entspinnt sich sogar Romantik zu manchen der Gefährten.

**Edel sei der Held?**

Eine der Besonderheiten des **D&D**-Systems ist die Gesinnung: Jeder Charakter hat eine Ausrichtung auf dem Spektrum von Gut bis Böse und von Rechtsschaffen bis Chaotisch. Die Gesinnung ist nicht nur Staffage, sondern bestimmt manche Charakterklassen (etwa den Paladin, der rechtsschaffen gut sein muss) und das Verhalten im Spiel. Bei jedem Dialog haben

Sie die Wahl zwischen guten und bösen Handlungen, dürfen etwa Belohnungen ablehnen oder einfordern, Verletzte heilen oder umbringen, Eigentum beschützen oder stehlen, Menschen trösten oder beleidigen. Solche Einzelentscheidungen bestimmen den Spielverlauf kaum. Dafür müssen Sie aber in **Neverwinter** die große Wahl treffen, ob Sie sich auf die gute oder die böse Seite schlagen (siehe Kasten S. 30). Ab dann ändern sich viele Details der Handlung. Zwar bleiben die Hauptgeschichte und die Einsatzorte die gleichen, aber Ihre Ansprechpartner, Ziele und Vorgehensweisen variieren. Als Wachmann vertreiben Sie zum Beispiel Unruhestifter aus dem Hafenviertel und suchen nach den Hintermännern der örtlichen Verbrecherbande, als deren Mitglied bestechen Sie dagegen Patrouillen auf den Straßen und zünden schließlich das Hauptquartier der Wachen an.

**Taktik statt Action**

Einerseits stellt Ihnen **Neverwinter Nights 2** in klassischer Rollenspiel-Manier viele Aufgaben, die Sie oft in beliebiger Reihenfolge erledigen dürfen und die sich manchmal gleich in Dialogen mit Diplomatie oder Täuschung lösen lassen. Andererseits liegt der Schwerpunkt klar auf Kampf. Den Großteil des Spiels verbringen Sie damit, Gegnern aller Couleur den Schädel einzuschlagen. Dabei sind die Schlachten taktisch: Sie hauen nicht selbst zu, sondern



Warum überfallen die geheimnisvollen **Githyanki** diesen Bauernhof? Sie suchen nach etwas Bestimmtem, dem auch Sie nachspüren.



Links entschärft die Schurkin **Neeshka** eine **verminnte Truhe**, hinten steht ein Alchemistentisch, mit dem Sie aus gesammelten Zutaten Tränke brauen.

geben Ihren Teammitgliedern Ziele und Befehle. Oder besser gesagt: nur dem Recken, den Sie gerade steuern, denn der Rest kämpft automatisch. Sie können jederzeit die Kontrolle über jedes Teammitglied übernehmen, aber nicht über alle. Ein Auswahlrahmen wie in Echtzeit-Strategiespielen fehlt. Über ein umständliches Kontextmenü geben Sie Einzelanweisungen, etwa ein Nicht-Angriffskommando. Denn die KI-gesteuerten Kollegen stürzen sich auf jeden Feind in Sichtweite, selbst dann, wenn dazwischen Fallen liegen oder Sie gerade noch im Inventar kramen. Deshalb lässt sich das Spiel mit einem Druck auf die Leertaste pausieren. Dann können Sie in Ruhe Befehle geben, indem Sie von Person zu Person wechseln. Sobald Sie die Pause aufheben, wird in moderatem Tempo gekämpft und gezaubert. Wenn ein Held das Zeitliche segnet,

steht er nach dem Kampf wieder auf. Das Spiel ist nur dann zu Ende, wenn alle vier Gruppenmitglieder ihr Leben lassen.

**Eigensinnige Gefährten**

Die Eigenständigkeit Ihrer Begleiter ist Segen und Fluch. Einerseits setzen die Kollegen ihre Talente, Zauber und Gegenstände selbstständig und meist clever ein. Andererseits läuft ihr Verhalten oft Ihrer Taktik entgegen. Beispielsweise zeigen sich die Jungs und Mädels unentschlossen bei Angriffszielen, wechseln den Gegner oder lassen von fast besiegteten Feinden ab, um zum Bogenschützen zu rennen, der ihnen gerade in den Rücken feuert. Magier verschwenden mächtige Flächenzauber auf einzelne Gegner, angeschlagene Freunde trinken nach Schlachtende teure Heiltränke, obwohl Sie eh eine Sekunde später rasten; Kämpfer versuchen auch beim Ein- ▶▶

**SPECIAL EDITIONS**

Neben der normalen Version erscheint **Neverwinter Nights 2** in zwei Special Editions: einer hellen Variante »Lawful Good« und einer dunklen Box »Chaotic Evil«. Beide Versionen enthalten die gleichen Beigaben, aber in unterschiedlichen Ausführungen: einen Ring (mit blauen oder roten Verzierungen), ein Bildband (mit guten oder bösen Charakteren) und eine Plastik-Spielfigur (Riese für die Guten, Bergtroll für die Bösen).



Im Spiel selbst ändert sich der Startbildschirm, außerdem sind zehn gute oder böse Charaktere vordefiniert. Beiden Ausgaben gemeinsam ist eine A3-Karte der Spielwelt und eine DVD mit Entwürfen und Musik aus dem Spiel. Als Schmäckerl liegt der Vorgänger **Neverwinter Nights** samt den Erweiterungen **Schatten von Underrnzt** und **Horden des Unterreichs** bei. Die Special Editions kosten je rund 60 Euro.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Konservativ zu sein, hat mir noch niemand nach-gesagt. Aber Neverwinter Nights 2 duselt mich mit seinem unbeirrbar festhalten an traditionellen Rollenspielwerten direkt ins »Früher war alles besser«-Land. Und die klassische Party empfängt mich wie den verlorenen Sohn, hier bin ich zu Hause, schon nach ganz kurzer Zeit – schön! \*schnüff\* Allerdings gehen mir die zahlreichen kleinen Un-gereimtheiten auch ganz schön schnell echt auf die Nerven. Warum zum Beispiel ist die Bedienung bis auf die Stufenaufstiege so unkomfor-tabel? Ganz abgesehen von den Bugs und der oft grausigen KI. Ich könnt' brüllen! Ganz wie in einer richtigen Familie eben...



»Liebe & Hass«

schlagen von Türen oder Tru-hen, den hölzernen »Feind« mit Talenteinsatz niederzuwerfen. Schurken Ihrer Gruppe laufen gern mitten im Kampfgetü-mel zu nahen Kisten, um deren Schlösser zu knacken. Die Geg-ner-KI leidet zum Glück an den

gleichen Macken. Wenn Ihnen die Eigenständigkeit zuviel ist, dürfen Sie das Verhalten für je-den Charakter in mehreren Be-reichen anpassen, etwa den Einsatz von Tränken verbieten. Optional schalten Sie in den »Marionettenmodus«, in dem die Kollegen fast gar nicht mehr selbstständig handeln. Dann steuern sich die Kämpfe in Ne-verwinter Nights 2 wie die der Baldur's Gate-Serie. In unserer Testversion litt die KI außerdem unter Bugs (siehe Kasten S. 32).

Verloren in Menüs

Sie steuern Ihre Heldengruppe entweder indirekt, indem Sie einen Zielpunkt in die Landschaft klicken, riskieren dann aber, dass sich die maue Wegfindung unterwegs an Ecken und Gegenständen abmüht. Alternativ bewegen Sie den Anfüh-rer mit gedrückter linker Maus-taste direkt. Unverständlich: Die Tastenbelegung dür- >>

SO SCHÖN, SO HÄSSLICH



**Schön:** In seinen besten Mo-menten beeindruckt Neverwinter Nights 2 mit stimmungs-voller Be-leuchtung, Farben- und Effektpracht und guter Detailtiefe.



**Hässlich:** Auch so sieht das Spiel stellenweise aus: Die Graf-ik versumpft in Nachtfar-ben, die Landschaft ist detailarm und öde, die Figuren ver-lieren sich.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP/1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



800x600 • niedrige Details  
Grobe Texturen + keine Effekte + vermatschte De-tails = kein Spielspaß. Selbst mit minimalen Ein-stellungen läuft Neverwinter Nights 2 nur zäh.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800 XT



1024x768 • mittlere Details  
Selbst in mittleren Details bleibt nicht viel von der Grafikkpracht. Vor allem der lahme Prozessor verhindert ein flüssigeres Spielerlebnis.

HIGH-END-PC

Core 2 Duo E6600 • 2,0 GHz • Geforce 7950 GX2



1280x1024 • hohe Details  
Alle Regler auf Anschlag bringen selbst High-End-Maschinen zum Schwitzen, dafür gibt es ein Effektfeuerwerk und detaillierte Texturen.

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN

- Schattenoptionen: In dem Menü regeln Sie, welche Objekte Schat-ten werfen. Dabei gehen die Einstellungen von »Aus« für gar keine Schatten bis zum Hard-ware-Fresser »Hoch«.
- Die »Texturauflösung« entschei-det stark über die Optik des Spiels. Der beste Kompromiss ist die mittlere Stufe.
- Unter »Erweitere Grafik« finden Sie zwei Optionen, die viel Grafik-Power fressen, aber das Spiel nicht wesentlich verschönern: »Bloom« und »Von Gefährten ausgehende Lichtquellen«. Bei Leistungseinbrüchen deaktivie-ren Sie diese zuerst.

TECHNIK-TIPPS

- Eine Schattenauflösung von 4096 schluckt gewaltige Re-chenkraft. Wählen Sie die mitt-leren oder niedrigen Einstellun-gen (ab 1024).
- Eine niedrigere Auflösung bringt etwa 20 Prozent mehr Frames.
- Um die Intros beim Spielstart zu umgehen, benennen Sie die \*.bik-Dateien unter »Never-winter Nights 2/Movies/« um.

CHECKLISTE

- 6,1 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



SO LÄUFT NEVERWINTER NIGHTS 2 AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
		Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra				
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
		Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+		3,8 GHz			
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz					
Speicher in MB	3	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57	
		Pentium D				915	950		965 XE	
		Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+ FX-62	
		Core 2 Duo							E6300 E6600 X6800	
Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: Schatten, Leuchten, Lichtquelle			läuft so flüssig: 1024x768, Aus: weiche Schatten, Leuchten, Lichtquellen			läuft so flüssig: 1280x1024, Mittel: Schattenoptionen.	
		ruckelt stark	Niedrig: restliche Optionen			Mittel: restliche Optionen, Sichtweite: 200			Hoch: restliche Einstellungen	

JÖRG SPORMANN

spori@gamestar.de

Ach, was bin ich hin- und hergerissen: Endlich wieder ein klassisches Rollenspiel mit D&D-Regeln, in das ich mich hineinarbeiten kann. Und Arbeit ist das allemal, wenn ich mich stundenlang durch die Charaktergenerierung wühle. Doch diese Arbeit macht Spaß. Genauso die Kämpfe: Mit der Pausenfunktion und den Kommandos an die Recken entwickeln sich fast schon taktische Schlachten, bei denen einfaches Haudrauf nur selten zum Ziel führt. Und dann erst die tolle Story, die immer dichter und spannender wird, je mehr ich von Niewinters Welt entdecke. Okay, die Grafik ist nicht immer berauschend, aber das lässt sich verschmerzen. Da stören mich mehr der krampfhaft über-  
setzungs-Overkill (warum heißt das Spiel nicht Niewinters Nächte 2?), einige KI-Aussetzer und Bedienungs-mängel. Das Positive überwiegt aber: eindeutiger Kauf Tipp!



»Klassisch gut«

fen Sie nur aus dem Hauptmenü ändern, nicht aber in der Partie. Die wichtigsten Informationen verteilt das Spiel über mehrere Menüfenster, die teils unglücklich verschachtelt sind. Aktivierbare Talente finden Sie zum Beispiel im Scrollbereich eines Untermenüs des Charakterfensters. Magische Sprüche fischen Sie entweder aus dem Zauberbuch oder der einblendbaren Schnellzauberleiste, Schriftrollen aus dem Inventar. Das



Immer wieder treffen Sie auf **Endgegner**, hier einen Riesebären. Solche Feinde sind nur mit vereinten Kräften zu bezwingen.

wiederum ist so kleinteilig, dass Sie unwillkürlich dem Monitor näher rücken. Wichtige Zauber, Talente und Objekte sollten Sie deshalb auf die Schnellleiste ziehen, die Sie wie in **Gothic 3** oder **World of Warcraft** mit den Zifferntasten anwählen.

Burgherr werden

Im Verlauf der langen Kampagne stoßen Sie auf angenehme Überraschungen. Die wohl eindrucksvollste ist Ihre eigene Festung: Eine Burg, die Sie erobern, dürfen Sie zum Haupt-

quartier ausbauen und müssen sie gegen Angriffe verteidigen.

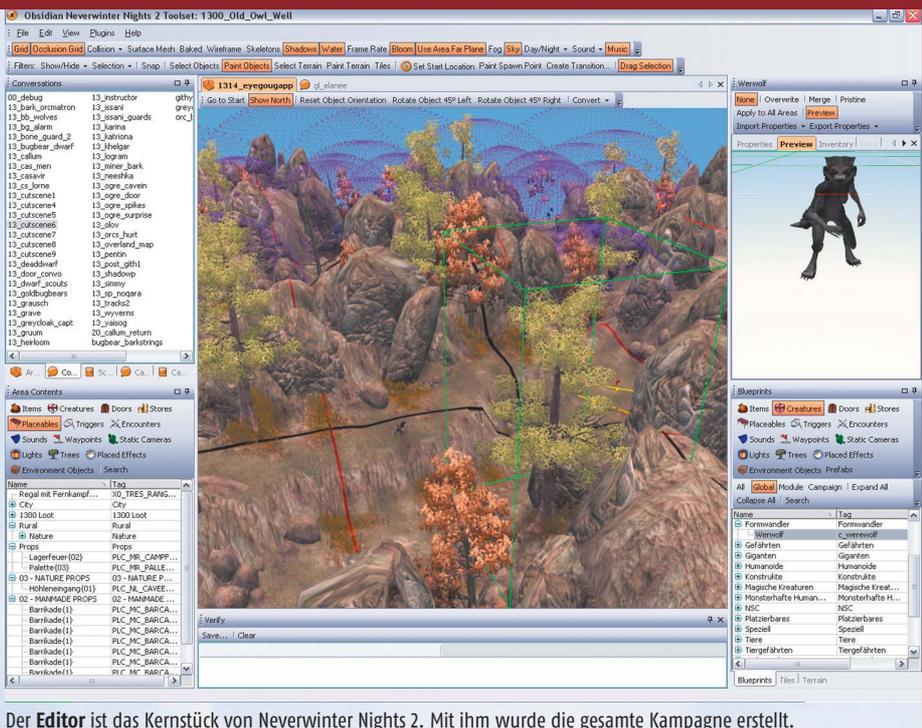
**Neverwinter Nights 2** hat nun auch ein Bastelsystem. Aus einem Arsenal von Zutaten, die Sie im Lauf des Spiels sammeln, erschaffen Sie eigene Tränke, Zauber, Gegenstände und sogar

DER EDITOR

**Neverwinter Nights 2** ist nicht nur ein Rollenspiel, sondern vor allem ein Rollenspiel-Baukasten. Der knapp drei Gigabyte große Editor samt Objektdatenbank, der dem Spiel beiliegt, ist das derzeit mächtigste Instrument zum Erstellen eigener Abenteuer. Trotz der aufgeräumten Oberfläche und der klaren Menüstruktur erfordert die schiere Optionstiefe des Editors viel Einarbeitungszeit. Dabei hilft ein exzellentes, aber englisches Tutorial-Dokument. Auch die Editorbefehle sind teilweise nicht übersetzt.

Der Editor basiert auf Modulen, in denen wiederum mehrere »Areas« (Spielfelder) zusammengefasst sind. Das schablonenhafte Design erleichtert das Anlegen von eigenen Welten deutlich, hat aber den Nachteil, dass die Landschaften (vor allem in Dungeons) blockig wirken. Einsteiger haben schnelle Erfolge mit dem vergleichsweise einfachen Platzieren von Objekten, Profis dürfen tief in die Mechanik und das Design aller Spielelemente eingreifen.

Nervig: Die schwerfällige Kamerasteuerung im Editorfenster benötigt Maus-Tastatur-Kombinationen. Das erschwert Feinarbeit an Objektplatzierungen. Die Menübäume für Dialoge und Scripts machen logisches Arbeiten dagegen sehr leicht. Für Fortgeschrittene enthält der Baukasten zusätzlichen einen grafischen Effekt-Editor. Wermutstropfen: Module aus dem ersten **Neverwinter Nights** lassen sich nicht komplett importieren, die meisten Weltobjekte gehen verloren. Scripts und Dialoge bleiben erhalten.



Der **Editor** ist das Kernstück von **Neverwinter Nights 2**. Mit ihm wurde die gesamte Kampagne erstellt.



Unser Paladin schlägt **Skelette** mit der Fähigkeit »Untote vertreiben« zurück.



Flächenzauber wie dieser **Eiskomet** gehören zu den mächtigsten Angriffen.

magische Waffen und Rüstungen. **Neverwinter Nights 2** lässt sich im Multiplayer-Modus mit mehreren Helden spielen, sowohl als Team als auch gegeneinander. Dafür ist die (kostenlose) Anmeldung in der Bioware-Gemeinschaft Pflicht, selbst für LAN-Spiele. Weil zum Testzeitraum keine Server funktionierten, konnten wir den Multiplayer-Modus nicht testen.

**Klasse eingedeutscht**

Die Texte im Spiel sind alle professionell eingedeutscht. Nicht alle Dialoge wurden vertont; in kleineren Gesprächen bleibt das Spiel stumm. Ihr Held gibt außer Kampfschreien generell keinen Mucks von sich. Dafür sprechen Ihre Gefährten umso mehr, vor allem in den Zwischensequenzen, die in der Spielgrafik ablau-

fen und sehr statisch ausfallen. Die deutschen Sprecher sind durch die Bank hervorragend. Allerdings tauchen immer mal wieder englische Sprachfetzen auf. Über allem liegen wuchtige Fantasy-Musik und knackige Effekte, die in Surround-Qualität aus dem Boxen wummern. Die Kehrseite der technischen Medaille sind die Hardware-Anforderungen: **Neverwinter Nights 2** benötigt enorme Prozessor- und Grafikkartenleistung. »Die Hardware ist gegen euch«, würde Elanee wohl mur-meln. Neeshka wüsste sicher einen guten Ort, an dem man Computer stehlen könnte. Und Qara würde in der Zwischenzeit ein Haus abbrennen, irgendwo in Niewinter, an der Schwertküste im Land Faerûn.

» [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D118**

**CHRISTIAN SCHMIDT**

christian@gamestar.de

Tja, Christian, jetzt musst du dich entscheiden! Gothic 3 und Oblivion können eine fantastische Welt darstellen; das kann Neverwinter Nights 2 nicht. Neverwinter Nights 2 kann eine packende Geschichte erzählen; das können Gothic 3 und Oblivion nicht. Mein Herz gehört derzeit dem D&D-Rollenspiel. Eingefangen hat es mich einfach mit Emotionen: Ich hänge an meiner Gruppe! Nichts ist so schwer, wie auszuwählen, wen ich mit auf Quests nehme. Ich schätze Elanees weise Kommentare, aber dann muss ich auch Neeshka mitnehmen, weil die ständig so amüsant auf Elanee rumhackt. Qara entscheidet dagegen mit ihren Kampfzaubern jede Schlacht im Handumdrehen. Aber dafür auf den fiesen Waldläufer Bishop verzichten, der motzt und pöbelt und die Frauen anmacht...?

**NEUE FREUNDE**

Neverwinter Nights 2 ist sperrig und oft umständlich, braucht Einarbeitungszeit und manchmal Geduld. Aber es ist ein Rollenspiel im klassischen Sinn, ein Relikt, wunderbar altmodisch und gerade deshalb sehr faszinierend. Man muss auch diesem Spiel manches verzeihen können. Dafür ist die Atmosphäre Belohnung genug: Wer nach Niewinter reist, kommt mit neuen Freunden zurück.

»Die alte Schule«



**NEVERWINTER NIGHTS 2** ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Obsidian (Knights of the Old Republic 2, GS 4/05: 87 Punkte)	TERMIN (D)	2.11.2006
PUBLISHER	Atari	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch
USK	ab 12 Jahre		

**GENRE-CHECK**

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden

GENRE: ROLLENSPIEL

EINSTIEG: Langatmiger Einstieg, mit wachsender Gruppe besser

HAUPTSPIEL: [Progress bar]

ENDSPIEL: [Progress bar]

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI					ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10											<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht ————— schwierig  
 SPIELMECHANIK: einfach ————— komplex  
 SPIELTEMPO: langsam ————— schnell

HILFEN: Tutorial, vier Schwierigkeitsgrade (jederzeit verstellbar)  
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: EAX-Soundkarte  
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom  
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ knallige Effekte + dynamische Tageszeiten - blockige Innenlevels - teilweise detailarm	8/10
SOUND	+ hervorragende Sprecher + stimmungsvolle Musik + wuchtige 5.1-Effekte - englische Sprachfetzen - viele Dialoge nicht vertont	9/10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad einstellbar + ausgewogene Gruppe wichtig - Magier sehr mächtig - Laufwege - knallharte Bosskämpfe	6/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolles Szenario + emotionale Bindung an die Gefährten - keine nahtlose Welt, sondern nur Einzelschauplätze	10/10
BEDIENUNG	+ mehrere Steuerungsvarianten + Schnellzugriffsliste - umständliche Menüführung - Kamera-Rangieren notwendig	6/10
UMFANG	+ ausführliche, mehrteilige Kampagne + massenhaft Gegenstände und Aufgaben + zwölf grandios gezeichnete Begleiter	10/10
QUESTS / HANDLUNG	+ mehrsträngige, wendungsreiche Handlung + Wahl zwischen guten und bösen Lösungen + Nebenquests für Gruppenmitglieder	10/10
KAMPF	+ Taktik-Orientierung + viele Kampftalente + eigenständige Gefährten... - ...mit mäßiger KI - miese Gruppensteuerung	7/10
CHARAKTERSYSTEM	+ detailverliebtes D&D-System + zahlreiche Spezialisierungen + Multi- und Prestigeklassen - teilweise unnötig kompliziert	9/10
ITEMS	+ riesige Auswahl + eigene Ausrüstung herstellen + eigene Festung - schwer einzuschätzen, welche Waffen besser sind	10/10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

FAZIT: TOLLE CHARAKTERE TRAGEN DAS ALTMODISCHE SPIEL.

