

Sag niemals nie

NEVERWINTER NIGHTS 2

Bye-bye Bioware: Nach *Knights of the Old Republic* geben die Kanadier die zweite Rollenspielerie aus den Händen. Bleiben die Entwickler von Obsidian der Qualität von *Neverwinter Nights* treu?

Ferret macht blau – mit der Ausrede, europäischen Journalisten die aktuelle Version von *Neverwinter Nights 2* vorzuführen, ließ Ferret Baudoin seine Kollegen im spätsommerlich-warmen Südkalifornien zurück. Auch wenn Ihnen der Name eventuell nichts sagt: Der Mann hat eine steile Karriere hinter sich. Vor acht Jahren war Baudoin noch Bug-Tester bei Activision, anschließend sammelte er bei den Cyberlore Studios seine ersten Design-Erfahrungen für zahlreiche *Mechwarrior 4*-Addons. Danach ging es weiter ins *Fallout 3*-Team bei Interplays Rollenspiel-Label Black Isle. Nach dessen verfrühtem Ableben sammelten sich ehemalige Kollegen bei Obsidian Entertainment (siehe Kasten) – darunter auch Ferret, der nach Designarbeiten an *Knights of the Old Republic 2* jetzt Lead Designer von *Neverwinter Nights 2* ist. Kurzum: Die Vergessenen Reiche sind in guten Händen.

Schattenspiele

Vorbei sind die Tage der gekachelten Fantasy-Welt von *Neverwinter Nights*! Die Programmierer von Obsidian nahmen die ursprünglich von Bioware übernommene Aurora-Engine auseinander und strickten ihr eigenes Ding: die Electron-Engine. Die sorgt mit organischen Städten und Ländereien, mit Per-Pixel-Lighting, dynamischen Schatten und Normal Mapping für leuchtende Kinderaugen. Die Spielwelt erreicht in manchen Szenen nahezu den Detailreichtum des kommenden Rollenspiel-Schwergewichts *Oblivion*. So gibt es auch in *Neverwinter Nights 2* atmosphärische Tag- und Nachtwechsel: Ferret aktiviert die Zeitbeschleunigung, die der Sonne Beine macht und die Schatten von Häusern, Pflanzen und Spielfiguren behände über den Boden wandern lässt. Gegen Abend dehnen sich die Schatten noch einmal weit aus, bevor sie in der stimmungsvollen Dämmerung verschwinden.



Mit schnellen Wyvern ist nicht zu spaßen – die Entwickler planen sogar riesige Drachen.

Held aus dem Sumpf

Schöne Grafik wird immer gerne genommen, doch für Rollenspieler noch wichtiger: Wie ist die Geschichte, wie das Spiel-szenario? In diesem Punkt schwächelte *Neverwinter Nights* leicht. Erst die sehr empfehlenswerten Erweiterungen *Die Schatten von Undernzit* und *Die Horden des Unterreichs* sorgten für mehr Abwechslung und spielerischen Tiefgang. *Never-*

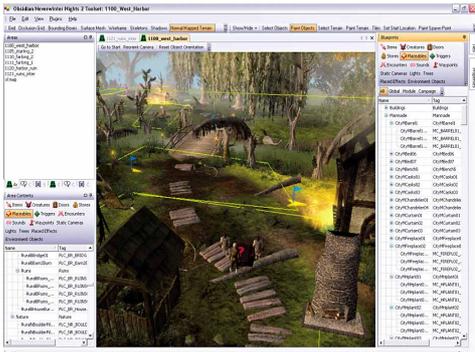
winter Nights 2 will den von Anfang an mitbringen: »Unsere Geschichte ist deutlich komplexer«, erklärt Ferret Baudoin. »Euer Held startet als etwas exzentrischer Dorfbewohner in West Harbor im Mere of Dead Men, einem gefährlichen, düster-unheimlichen Sumpf südwestlich von Neverwinter. Von dort aus bricht er auf, um Ruhm und Erfahrung zu sammeln.«. Zwar treffen Sie auf Ihren Reisen alte Bekannte wie Lord Nas-



Unsere Party wird auf freiem Feld von einem Rudel Untoter überrascht.



In dieser alten Mine verbergen sich nicht nur alte Sachen.



Mit dem mächtigen Editor entstehen komplexe Szenarien.



Alles Gauner hier im Morast! Unser Held verteidigt sein sumpfiges Heimatdorf gegen zwei Messer schwingende Angreifer.

her, den Regenten von Neverwinter, doch Ihr Held ist eine komplett neue Figur – Sie können die Spielstände des ersten Teils getrost löschen. Zur Story will Ferret nichts verraten, doch die Entwickler wollen sicher gehen, dass sie eine ähnliche Qualität wie die **Baldur's Gate**-Reihe besitzt. Daher spielen sie die Solokampagne alle zwei Wochen als echtes Pen-and-Paper-Rollenspiel – und alle Mitspieler sind bislang begeistert.

Vier gewinnt!

Anders als im Bioware-Original sind Sie in **Neverwinter Nights 2** nicht mehr alleine, sondern mit drei Kollegen unterwegs. Die

steuern Sie alle selbst. Selbstermüdelnd rangeln im Spielverlauf deutlich mehr als drei Personen um einen Mitgliedsausweis Ihrer Party, Sie wählen, wer den Hauptcharakter bei seinen Abenteuern begleiten darf. Auch kleine Liebesgeschichten wie zuletzt in **Baldur's Gate 2** soll es geben. Eine interessante Neuerung: Die Gesinnung, also die Einstellung gutneutral-böse spielt bei der Party-Rekrutierung keine Rolle. Böse Charaktere machen mit guten Helden gemeinsame Sache und umgekehrt. Ansonsten haben D&D-Puristen aber nichts zu befürchten: Die Version 3.5 des Regelwerks wird originalgetreu ins Spiel umgesetzt, wobei Obsidian als neue Klasse den Warlock einführt. Diese Hexenmeister besitzen weniger Zaubersprüche als Magier, Priester & Co., dürfen sie jedoch jederzeit einsetzen, ohne sie sich vorher im Schlaf eingepägt zu haben. Das Kampfsystem ist mit dem des ersten Teils identisch: In Echtzeit bestimmen Sie die Aktionen Ihrer Helden, die sie dann Runde für Runde abarbeiten. Die im Kampf und für erledigte Quests erhaltenen Erfahrungspunkte bringen Ihr Team bis zum 20. Charakterlevel.

Editier mich!

Wie **Neverwinter Nights** wird auch der Nachfolger mit einem umfangreichen, leicht bedienbaren Editor ausgeliefert. »Damit könnt ihr Tausende von Gegenständen in der Spielwelt platzieren«, freut sich Ferret Baudoin, schnappt sich aus der Objektliste zwei Wohnhäuser, verdreht eins und schiebt es in das zweite, legt Kopfsteinpflaster darunter und präsentiert uns keine Minute später stolz eine Häuserzeile. Dann bemalt Ferret die Häuser und pflanzt prozedurale, also mit Hilfe von mathematischen Formeln und einer Prise Zufall erzeugte Grasbüschel und Bäume, die dadurch alle unterschiedlich aussehen. Schließlich verteilt er ein paar Holzfässer in der Szene: »Welches Rollenspiel wäre ohne Fässer komplett?« Hinzu

kommt ein Pit-Fiend-Dämon, der mit einer Mausbewegung auf doppelte Hausgröße anwächst. Schließlich dimmt Ferret die Beleuchtung auf Dämmerlicht herunter und erhöht die Wolkengeschwindigkeit – fertig ist die bizarr-gruselige Düsterszene. Dialoge und andere Zutaten bauen die Entwickler mit dem gleichen Baukasten ein. Und zum Testen der gerade gebauten Szene startet das Spiel direkt aus dem Editor. **RA**

ENTWICKLER-CHECK

Obsidian Entertainment wurde 2003 von fünf Entwickler-Veteranen gegründet: Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone und Chris Jones. Das Quintett war davor für Interplay und dessen Rollenspiel-Abteilung Black Isle tätig und für Produktion und Design von Rollenspiel-Schlachtschiffen wie *Fallout*, *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* und *Planescape: Torment* zuständig. Feargus Urquhart erdachte mit Bioware das erste *Neverwinter Nights*, das jedoch wegen Finanzstreitigkeiten nicht bei Interplay, sondern bei Atari erschien. Obsidians Erstling *Knights of the Old Republic 2* entstand wie *Neverwinter Nights 2* in Zusammenarbeit mit Bioware, wurde jedoch von Publisher LucasArts vorschnell auf den Markt gebracht – massive Bugs und überstürzte Story-Wendungen waren die Folge.



IN GAMESTAR 10/1999...

...gibt's die erste Preview zu *Neverwinter Nights 1*. Auf drei Seiten zählt Heinrich Lenhardt erste Fakten zur Abenteuer-Hoffnung auf. Sein Fazit: »Ich habe die Zukunft des Rollenspiels gesehen.« Das ist allerdings etwas zu hoch gegriffen, denn der Titel wird zwar sehr gut, aber nicht überragend: Beim Test in *GameStar* 08/2002 vergibt Markus Schwerdtel 85%.



NEVERWINTER NIGHTS 2

Genre: Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2006

Entwickler: Obsidian / Atari
Status: zu 50% fertig

Roland Austinat: »Im Vergleich mit *Baldur's Gate 2* begeisterte mich der indirekte Nachfolger *Neverwinter Nights* damals nicht ganz so sehr, vor allem wegen der Quadratgrafik. Doch *Neverwinter Nights 2* kann mit Party, runderer Optik und den erfahrenen Designern eine große Nummer werden – ich freu' mich drauf! Hoffentlich denken Ferret Baudoin & Co. daran, dass die Mehrzahl der Rollenspieler eine tolle Story einem tollen Editor vorzieht.«

