

Ein Winternachtstraum

Neverwinter Nights

Bioware arbeitet an der Eier legenden Wollmilch-Sau unter den Rollenspielen. Wir haben die ambitionierte Mischung aus Solospiel, Multiplayer und Editor vor Ort untersucht.

Facts

- 3. Edition der AD&D-Regeln
- 7 Rassen
- 11 Klassen
- ca. 25 Kampagnen-Missionen
- 64 Spieler
- 200 Monster

Ein Geheimnis der Spiele-Industrie ist enträtselt: Die doppelt gefütterten Schallschutz-Türen in den Büros von Bioware sollen nicht etwa Kobolde und Trolle aussperren. »In diesen Räumen fanden früher psychiatrische Schrei-Therapien statt. Während wir ein paar Zimmer weiter an **Baldur's Gate** arbeiteten, hörten wir so manches Mal ›Ich hasse dich!‹

durch die Wände«, erinnert sich Mitbegründer Dr. Ray Muzyka an die gute alte Zeit. Inzwischen hat das kanadische Vorzeige-Studio die gesamte Etage erobert, ist auf 100 Mitarbeiter angewachsen, und sein letzter Schrei heißt **Neverwinter Nights**.

Wünsch dir was!

Das Projekt klingt wie der Wunschzettel hemmungsloser

Fantasy-Fans, nächstens bei einer großen Pizza und viel Koffein zusammenge-spannen: taufri-sche 3D-Grafikengi-ne, neueste Version der AD&D-Regeln, umfassende Editor-Tools, innovatives Multiplayer-Konzept und über zwei Dutzend Solospieler-Missionen mit Story

– nur keine falsche Bescheidenheit. Da wundert es wenig, dass Bioware schon seit vier Jahren an dem Brocken arbeitet. »Ich



»He, schicker Brustpanzer!« – Jede Änderung bei der **Ausrüstung** hat sichtbare Auswirkungen auf das Heldenausssehen. Moderne Grafikarten sorgen für erstaunlich detaillierte Spielfiguren.



Licht und Schatten berechnet Biowares haus eigene Aurora-Engine in beeindruckender Qualität. Diese zu groß geratenen **Nagetiere** werden gleich in Schönheit sterben – unsere Heldin hat schon ihr »Schwert +2« gezückt.

bedauere die Ausmaße des Projekts fast jeden Tag«, lacht ein gut gelaunter Trent Oster, seines Zeichens Produzent für **Neverwinter Nights**. Aber Abstriche kommen nicht in die Tüte: »Jedes einzelne Feature ist für den Kern des Spiels wichtig.«

Online- und Solo-Spiel

Der für Solo-Spieler spannendste Teil des **Neverwinter**-Pakets ist eine Kampagne, die in dem AD&D-Szenario **Forgotten Realms** angesiedelt ist. In vier Kapiteln kämpfen Sie sich durch

20 bis 28 so genannte Module. Diese Abenteuer-Häppchen bieten jeweils ein bis vier Stunden Spielzeit und einen durchgehenden Handlungsfaden.

Die Module lassen sich sowohl alleine als auch online im Team durchspielen. Wie in **Diablo 2** darf Ihr Charakter zwischen beiden Modi wechseln. Grunz, der Barbar, erledigt zum Beispiel die ersten beiden Missionen solo und wickelt dann das nächste Modul im Netz zusammen mit ein paar Kumpels ab. Für die richtige Spielbalance

sorgt das »Encounter-System«: Das Programm checkt Anzahl und Stärke der Helden, um angemessene Monstermengen in die Spielwelt zu schaufeln.

Schnellere Kämpfe

Das Kampfsystem setzt ganz auf Echtzeit, was nicht auf Kosten taktischer Feinheiten gehen soll. Im »Parry«-Modus blockt Ihr Kämpfer zum Beispiel automatisch gegnerische Hiebe ab und weicht dabei langsam zurück. Gleichzeitig können Sie Spezialkommandos einstreuen.

So nehmen Sie mit einem »calculated shot« (gezieltem Angriff) bestimmte Körperteile wie Bein (verlangsamt Gegner) oder Arm (schwächt Feindattacke) ins Visier. Trent Oster ist sich noch nicht ganz sicher, ob man das Geschehen pausieren darf: »Da man nur einen Charakter kontrolliert, ist es nicht notwendig. Aber wenn sich beim Test herausstellen sollte, dass der Solo-Modus mit einer Pausen-Funktion mehr Spaß macht, dann würden wir sie einbauen.«

Eskort-Service

Die AD&D-Regeln unterstützen das Teamwork gut gemischter Gruppen. Aber was macht ein Solo-Kämpfer, der ein fallenversuchtes Dungeon erkunden muss? Er geht in die nächste Taverne und bucht einen diabolisch geschulten »Hireling«. Diese NPC-Söldner bezeichnet Trent schelmisch als »Hit Points am Stil«: praktische Weggefährten, die sich automatisch mit angreifenden Monstern prügeln und auf einige Spezialkommandos reagieren. Sie dürfen einen Hireling aber nicht direkt steuern, wie das zum Beispiel bei den Charakteren Ihrer **Baldur's Gate**-Party geht.

Wer sein Gold nicht für solche Begleitung verbubeln will, wird auch ohne Hilfsarbeiter eine Chance haben. Die mitgelieferten Module sind so designt, dass es für viele Situationen mehrere

Bioware-Sprechstunde

GameStar Ihr arbeitet seit über vier Jahren an **Neverwinter Nights**. Macht euch angesichts eines solchen Großprojekts das wieder aufgeflamte Gerede über die PC-Spielekrise Sorgen?

Ray Muzyka Du kannst immer noch einen Millionen-Seller im PC-Markt haben, aber dazu musst du ein wirklich tolles Spiel vorlegen. Deshalb nehmen wir uns die Zeit, um **Neverwinter Nights** so gut und so robust wie möglich zu machen.

Greg Zeschuk Dieses ganze Gejammer über den sterbenden PC-Markt ist so voreilig und unwahr. Natürlich gab es dieses Jahr auf der E3 einen starken Konsolenschub. Aber wenn ich mir die Messeneinheiten so ansehe, dann waren fast alle der besten Spiele PC-Titel.

GameStar Einigen Spielern war **Baldur's Gate 2** fast schon zu komplex und umfangreich. Hat euch das gewundert?

Ray Muzyka Dessen sind wir uns definitiv bewusst. Der Umfang der Module von **Neverwinter Nights** basiert absichtlich darauf, wie lange eine typische Pen&Paper-Rollenspielsession dauert, also durchschnittlich ungefähr zwei Stunden.

Greg Zeschuk Es ist schon eine komische Frage: Ist **Baldur's Gate 2** zu groß? Jedenfalls war es sehr herausfordernd, dafür eine Erweiterungs-CD zu machen. Das Addon **Throne of Bhaal** ist größer geworden als die meisten eigenständigen Spiele.

GameStar Ihr macht auch ein **Star-Wars**-Rollenspiel für LucasArts, dessen **Story** 4.000 Jahre vor der Film-Handlung ange-

siedelt ist. Warum verwendet ihr nicht **Story** und Charaktere der Spielfilme?

Ray Muzyka Wir hatten die Wahl zwischen beiden Szenarien und wählten die frühere Periode, weil wir es für sehr aufregend halten, bei der Entwicklung der Vorgeschichte beteiligt zu sein. Unsere Autoren, Künstler und Designer haben dadurch mehr Freiheiten, um neue Dinge und Personen zu entwickeln.

Greg Zeschuk Du musst nur darauf achten, was du nicht zerstören kannst. All das Zeug muss schließlich 4.000 Jahre später auch noch da sein...



Ray Muzyka (33, links) und Greg Zeschuk (33) gründeten ihre Firma Bioware im Jahr 1995.

Zaubereffekte



Hokuspokus! Jeder – noch so unwichtige – Zauberspruch beginnt durch eine eindrucksvolle Animation mit dynamischen **Lichteffekten**. Im Bild: ein typischer Heilspruch.

Lösungswege gibt, angepasst an die Fähigkeiten von Kämpfern, Magie-Spezialisten und Mitgliedern der Diebesfamilie.

Offene Ausbildungswege

Die Fortschritte und Vereinfachungen der dritten Regel-Edition von AD&D zeigen sich vor allem bei der Charakter-Generierung. Vorbei sind die Nächte des Zufalls, bei denen man

stundenlang digitale Würfel rollte, um irgendwann (oder auch nicht) eine stramme 18er-Sammlung zu ernten. Diesmal verteilen Sie eine feste Anzahl von Punkten beliebig auf die sechs Charakter-Attribute.

Nach der Wahl einer von elf Berufsklassen sucht man ein »Talent-Päckchen« für seinen Neu-Helden aus. Ein Waldläufer hat zum Beispiel die Wahl



Erstmals zu sehen: eine komplette **Heldengruppe** beim Kampf gegen einen Ork.



Die **Pfeile** neben den kleinen Porträts verraten die Position der Mitstreiter. Die Funktionstasten-Belegung wird am unteren Bildrand angezeigt.

zwischen den Varianten Marksman, Pathfinder, Stalker und Woodland Protector. Sie können sich auch Ihren Helden nach Maß schnitzen und selber bestimmen, was der Knabe auf dem Kasten hat. 42 Feats (werden nur einmal gelernt) und 21 Skills (lassen sich immer weiter ausbauen) sollen ins fertige Programm integriert werden. Das Motto bei den neuen AD&D-Regeln lautet »Nichts ist unmöglich«. Entsprechend ausgebildete Charaktere können zum Beispiel schwere Rüstungen tragen und gleichzeitig zaubern.

Team-Action à la AD&D

Multiplayer-Partien werden ähnlich organisiert wie Online-Actionspiele. Es gibt keinen Zentralserver, jeder **Neverwinter**-Spieler kann zum geselligen Monsterschlachten auf seinem PC einladen. Der Server-Betreiber darf das gegenseitige Abmurksen von Spielern erlauben oder verhindern. Oder man lässt lediglich Angriffe auf Angehörige anderer Partys zu, um interessante Team-Schlachten zu fördern – **Counterstrike** meets AD&D. Spezielle Karten für solche gruppendynamischen Übungen werden mitgeliefert.

Sei schlau, geh zum Dungeon-Bau

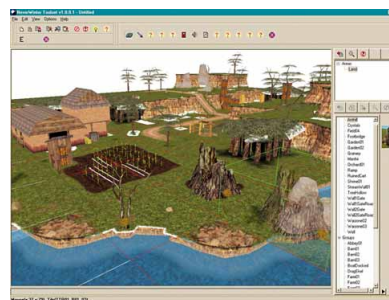
Das Toolset von **Neverwinter Nights** soll mit seiner Mischung aus einfacher Bedienung und erstaunlicher Flexibilität selbst Leute begeistern, die noch nie im Leben einen Mauszeiger in einen Level-Editor gesetzt haben. In wenigen Minuten ist ein kleiner Dungeon »gemalt«, indem man Terrainarten als Pinsel wählt. Nach dem Baukastenprinzip bedienen Sie sich aus

Grafikelementen, Kreaturen sowie Objekten, prüfen Einzelheiten in 3D und spielen den Level an. Die mitgelieferten Module können ebenfalls importiert werden, um zu studieren, wie die Bioware-Designer ihre Abenteuer konstruiert haben.

Wer etwas tiefer in die Materie einsteigen will, ändert sogar die Verhaltensweise der KI-Charaktere: Ob, wann, wen und womit ein Monster angreift,



Neverwinter-Produzent **Trent Oster** hat keine Angst vor großen Monstern und noch größeren Spielen.



Im **Spielwelt-Baukasten** klicken Sie flott neue Landschaften zusammen. Wer Zeit und Muße hat, editiert auch das Monsterverhalten.

wenn ihm ein Heldentrupp zu nahe kommt, liegt in Ihrer Hand. Beim Editieren von Dialogen lassen sich Bedingungen definieren. Dadurch räumt man Charakteren mit hohem Intelligenzwert zusätzliche Antwortoptionen ein oder lässt NPCs auf bestimmte Rassen und Klassen individuell reagieren. **HL**

Neverwinter Nights

Genre: Rollenspiel

Entwickler: Bioware

Termin: 2. Quartal 2002

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Ambitioniert bis zum Anschlag: **Neverwinter Nights** könnte im Rollenspiel-Genre einen ähnlichen Stellenwert erreichen wie **Half-Life** im Action-Lager. Der **Neverwinter**-Editor hat mich überzeugt. Jetzt müssen sich die mitgelieferten Missionen nur noch halb so gut spielen, wie sie jetzt schon aussehen.«