

Forgotten Realms im Netz

Neverwinter Nights

Konkurrenz für Diablo 2, Everquest und Ultima Online: Die Väter von Baldur's Gate 2 wollen mit ihrem nächsten Rollenspiel das Internet erobern.



Eine Horde riesiger Umber Hulks hat einen Händler überfallen – da wird's Zeit einzugreifen. Doch leider ist unser Held allein...

Facts

- 28 Regionen
- 60 Monstertypen
- 200 Zaubersprüche
- bis 64 Spieler
- AD&D 3. Edition

Noch darf sich der teuflische Oberschurke Diablo über regen Ansturm freuen: Täglich wollen ihn im Internet Tausende von Diablo 2-Spielern zurück in die Hölle schicken. Wenn es jedoch nach den Kanadiern von Bioware geht, soll er schon bald

vergebens in seinem Unterweltpalast auf mutige Krieger warten. Die spielen dann nämlich alle Neverwinter Nights – so jedenfalls die Planung. Die neuesten Eindrücke von Biowares 3D-Rollenspiel lassen erahnen, dass aus diesem Wunsch durchaus Realität werden könnte.

Allein muss nicht sein

Nach Ausflügen in den warmen Süden (Baldur's Gate) und eisigen Norden (Icewind Dale) der Forgotten Realms füllt Bioware jetzt die Lücke dazwischen: Neverwinter heißt die lauschige Region, in der Sie aufregende Nächte (und Tage) verbringen sollen. So recht gemütlich ist es dort aber im Moment nicht, rafft

doch eine mysteriöse Seuche die Bevölkerung dahin. Logisch, dass Sie der Ursache nachspüren. Die Pest-Aufgabe ist nur die erste von vielen, die Sie in den 28 Abschnitten des Spiels lösen sollen. Und zwar allein – im Gegensatz zu Baldur's Gate sind Sie ohne Begleitung unterwegs. Der Solo-Modus soll eine ausgefeilte Sto-

ry enthalten und Sie rund 100 Stunden vor den Monitor fesseln – etwa halb so lang wie bei Baldur's Gate 2. Die Bioware-Entwickler machen aber keinen Hehl daraus, dass Neverwinter Nights vor allem ein Online-Spiel werden soll: Im Netz dürfen bis zu 64 Helden im Team auf Monsterjagd gehen.

Göttliche Befugnisse

Wie viel Spaß gemeinsames Prügeln und Plündern machen kann, hat Diablo 2 schon bewiesen. Neverwinter Nights will in Sachen Vielfalt noch mal einen draufsetzen. Kernstück ist der so genannte Dungeon-Master-Modus: Ein menschlicher Spielleiter lenkt als Quasi-Gott die Geschehnisse und schüttelt Ereignisse und Abenteuer aus dem Ärmel. Das gab es so ähnlich, wenn auch ziemlich umständlich, schon in Vampire. Damit's in Neverwinter Nights besser klappt, will Bioware die Handhabung so einfach wie möglich machen. Ganze Szenen soll der Spielleiter im Voraus planen können, etwa einen Raubüberfall samt Gegnern, Schätzen und Dialogen. Während der Online-Partie ruft er das gespeicherte Ereignis dann nur noch auf, und das Programm integriert den Hintergrund fließend in die laufende Handlung.



Gegenstände manipulieren Sie über ein Icon-Menü.





Der **Marktplatz** bei Nacht. Rechts sehen Sie das (noch vorläufige) Interface.



Alle Bedienelemente, hier das **Inventar**, sollen transparent sein und möglichst einfach ausfallen.



Ein **Team** von drei Online-Kriegern im Dungeon.

Selber was basteln

Für noch mehr Abwechslung als der Dungeon-Master-Modus soll der spieleigene Editor sorgen: Mit ihm werden Sie eigene Karten erschaffen können. Sie haben keine Erfahrung mit Leveldesign? Macht nichts, Bioware verspricht eine verblüffend einfache Bedienung. Sie ziehen aus einem Menü mit über 200 Objekten diejenigen auf die Karte, die Ihnen gefallen; der Editor baut sie sinnvoll in die Landschaft ein. Wenn Sie eine Straße über eine Schlucht führen, wird automatisch eine Brücke daraus, aus vorgefertigten Bauwerken stellen Sie sich im Nu eine kleine Stadt zusammen. Die Werte der Monster sollen Sie nach Gutdünken verändern können. Gegenstände schmieden Sie sogar

selbst zusammen: Für ein Schwert suchen Sie sich Griff und Klinge aus, bestimmen die Schadenspunkte und laden es auf Wunsch noch mit magischen Eigenschaften auf. Ihr fertiges Abenteuer stellen Sie ins Internet, auf dass neugierige Heldentrupps aus aller Welt darin auf Erkundungstour gehen.

Vielseitige Helden

Damit das Solo-Abenteuer und die bunten Eigenbau-Welten auf soliden Füßen stehen, benutzt **Neverwinter Nights** das bewährte AD&D-Regelwerk in der aktuellen 3. Edition – **Baldur's Gate**-Veteranen dürfen sich also schon mal auf einige Veränderungen gefasst machen (siehe Kasten). Ihr Held wird flexibler werden und mehr Spezialfähigkeiten erlernen können, die vor allem im Kampf zu tragen kommen. Er kann zum Beispiel mit zwei Waffen gleichzeitig angreifen. Gefechte finden in Echtzeit statt, sind aber nicht pausierbar. Ist aber auch nicht nötig, da Sie ja wie in **Diablo 2** nur eine einzige Figur kontrollieren. Langweilige



Wieder mit dabei: schick gezeichnete **Helden-Portraits**.

Schärmützen peppen Sie mit Sonderattacken auf; Sie können etwa versuchen, den Gegner zu

entwaffnen, oder Sie greifen auf das Arsenal aus rund 200 effektvollen Zaubersprüchen zurück. Die müssen nach wie vor – getreu den AD&D-Regeln – über Nacht memoriert werden und sind dadurch nur einmal pro Tag einsetzbar.

Es werde 3D

Schön gezeichnete 2D-Welten haben wir in **Baldur's Gate 2** zum wahrscheinlich letzten Mal gesehen; auch Bioware setzt für die Zukunft auf 3D. Die ordentlich aufgemotzte 3D-Engine von **MDK 2** setzt **Neverwinter Nights** in Szene. Und das mit beeindruckenden Resultaten: Schon jetzt sehen die Schattenwürfe, Monsteranimationen und Gebäudedetails sehr ansprechend aus. Außerdem soll in **Neverwinter** auch das Wetter toben; Tag- und Nachtwechsel verstehen sich von selbst. Trotz der dynamischen Umgebung werden der Bewegungsfreiheit Ihres Helden Grenzen gesetzt sein; Schwimmen und Klettern

AD&D Edition 3: Das ist neu

Im Sommer 2000 ging das populärste Papier-Rollenspielsystem der USA, **Advanced Dungeons&Dragons (AD&D)**, in die dritte Generation. Das Regelwerk wurde gründlich entschlackt und aufgepeppt; neue Fähigkeiten machen die Charaktergestaltung flexibler. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Neuerungen, die Sie auch in **Neverwinter Nights** wiederfinden werden.

- Neue Rasse: Halb-Orks sind Kraftprotze, aber nicht die Schlauesten. Deshalb sind sie ideale Kämpfer.
- Drei neue Klassen: Beschwörer, Mönch, Barbar. Die gab's schon in **Baldur's Gate 2** zu sehen.
- Talentsystem: Charaktere erhalten bei jedem Levelaufstieg Talentpunkte. Damit können sie Fähigkeiten wie Heilen, Schleichen oder Bluffen lernen und verbessern.
- Grundwerte steigen: Alle vier Stufen darf der Held einen Grundwert, etwa Stärke oder Intelligenz, um einen Punkt erhöhen und so seine Stärken bestimmen.
- Einfacheres Kampfsystem: Die umständliche ETWO-Regel, die sich an Gegnern mit der Rüstungsklasse Null orientiert, fällt weg, um das Spiel zu vereinfachen.
- Magier können Rüstungen tragen: Die Panzerung behindert den Zauberer anfangs stark, in höheren Stufen schränkt sie ihn aber kaum noch ein.

beherrschen die Spielfiguren nicht. Rennen ist dafür erlaubt; ein Ausdauer-Balken soll anzeigen, wie lang die Puste Ihres Recken reicht. **CS**

Neverwinter Nights

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Bioware
Termin: 3. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Wird **Neverwinter Nights** nun ein Spiel mit Editor oder doch eher ein Super-Editor, dem ein Beispielabenteuer beiliegt? Ich hoffe, dass Bioware den Solo-Modus nicht vernachlässigt – aber was rede ich da, immerhin stammt von demselben Team auch das **Story-Schwergewicht Baldur's Gate 2**.«