

64 Mann in einem Dungeon

Neverwinter Nights

Muntere Multiplayer-Abenteuer und spannende Solo-Trips: Biowares schönes neues 3D-Rollenspiel bietet das Beste aus beiden AD&D-Welten.

Wer sich in den Dungeons des E3-Messegeländes bis zur Festung von Bioware durchschlug, der wurde reich belohnt: Statt einer schnöden Schatzkiste gab es eisgekühlte Getränke und

gemausert. Die inzwischen in Aurora umgetaufte 3D-Engine betört mit dynamischen Lichteffekten, Partikelberechnung, Echtzeit-Schatten und Liebe zum Detail. Als wir nahe an unsere Spielfigur heranzoomen, sind sogar fein abgestufte Reflexionen erkennbar. Deutlich spiegelt sich das Fackellicht auf der Metallrüstung, während die legeren Leder-Leggings nur matt schimmern.

Falsche Freunde

Zwei Mitglieder des Programmerteams sitzen an vernetzten PCs, um gemeinsam ein kleines Abenteuer zu erleben. Zunächst decken sich die beiden Helden in der Stadt mit Rüstungen und Waffen ein. Danach geht's in die Wildnis, wo ein Monster in trauter Zusammenarbeit besiegt wird. Als sich die nichts Böses ahnende Kleri-



Links ist das an Diablo erinnernde Inventar zu sehen. Unten wird die Trefferberechnung für den gerade tobenden Kampf angezeigt.

kerin die Beute schnappen will, wird sie hinterlistig von ihrem Kriegerkollegen abgemurkst. Wozu das Gold teilen, wenn man seinen Kameraden hinterrücks beseitigen kann? Doch die Reputation dieses Charakters wird durch solche Unfreundlichkeiten für lange Zeit leiden.

Kerkermeister

Wie bei einem 3D-Shooter, etwa **Unreal Tournament**, kann jeder Spieler seinen PC als Server im Internet anbieten und die Regeln festlegen; acht bis 64 Recken treffen sich dann in einer Spielwelt.

Auf »Ihrem« Server dürfen Sie jederzeit als Dungeon Master die Umgebung manipulieren oder in die Haut von NPCs und Monstern schlüpfen. Dank der mitgelieferten Editoren designen Sie sogar eigene Spielmodule für Multiplayer- und Solo-Abenteuer.

Neverwinter Nights soll auch 28 Solo-Missionen bieten. Dabei steuern Sie einen Helden (aber keine mehrköpfige Party) und legen sich mit 60 Monstern an, die durch Verwendung mehrerer Variationen auf rund 200 unterschiedliche Gegnertypen gestreckt werden. **HL**



Schicke Optik: Richten Sie bei dieser idyllischen Stadtansicht Ihr Augenmerk auf Gebäude- und Helmschatten, die in **Echtzeit** berechnet werden.

eine heiße Vorführung des AD&D-Echtzeit-Rollenspiels **Neverwinter Nights**.

Seit der ersten Ankündigung im letzten Sommer hat sich das Programm mächtig



Nachdem unsere Heldin den **Kerzenleuchter** angeklickt hat, erscheinen alle damit ausführbaren Aktionen im Kreis Menü.

Neverwinter Nights

Genre: Rollenspiel Hersteller: Bioware
Termin: 2. Quartal 2001 Erstdruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Hier riecht es appetitlich nach Rollenspiel-Hit. Funkelnde 3D-Grafik, Multiplayer-Vielfalt und clevere Bedienungsideen sprechen für sich. Nur von den Solo-Missionen war noch nicht viel zu sehen.«