

NEVERWINTER NIGHTS

Fünf Jahre in der dritten Dimension – fünf BioWare-Entwickler und ihr Rollenspiel-Epos Neverwinter Nights.



Wir schreiben das Jahr 1997. Während ein BioWare-Team noch mit Hochdruck an **Baldur's Gate 2** arbeitet, beginnt ein zweites mit einem komplett neuen Projekt. Geplant ist die ultimative Simulation eines Pen & Paper-Rollenspiels mit einem Editor zum Erstellen eigener Szenarien. Der Spielleiter soll die Umgebung sogar während des Spiels verändern und an die menschlichen Abenteuer anpassen können. Und natürlich muss es mit fester 3D-Grafik glänzen. Es sollte größer und umfangreicher als **Baldur's Gate 2** werden, mit 250 Stunden Spieldauer nichts für die Kaffeepause. Der Name des Spiels: **Neverwinter Nights**. Co-Executive Producer Ray Muzyka erinnert sich: »Uns war von Anfang an klar, dass ein solch ambitioniertes Vorhaben eine Menge Arbeit bedeuten würde – doch sogar bis kurz vor Entwicklungsende wurde uns immer wieder schmerzlich bewusst, wie sehr wir die notwendige Arbeit wirklich unterschätzt hatten.«

Großes Spiel, großes Team

Das **Neverwinter Nights**-Team war mit bis zu 75 Mitgliedern das bis dato größte der BioWare-Geschichte. Da war die Kommunikation ein kritischer Punkt für die reibungslose Arbeit. Jede Abteilung sorgte für tägliche Info-Updates mit dem aktuellen Stand der Dinge, aber auch möglichen Problemen. Wenn beispielsweise die Programmierer eine entscheidende Änderung im Programmcode vorgenommen hatten, trafen sich kurz-erhand alle davon betroffenen Team-Mitglieder der anderen Abteilungen. Producer Trent Oster: »Dieser ständige Austausch zur Lösung von Problemen schweißte das Team zusammen. Und wenn es richtig knifflige Situationen gab, wusste jeder, wer im Team der Experte für dieses Thema war.«

Interessanterweise war **Neverwinter Nights** für die Mehrzahl der Mitarbeiter



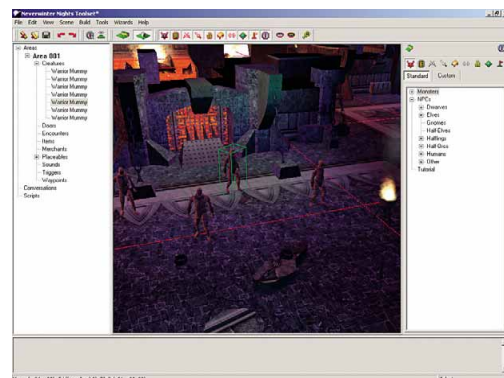
Fünf Jahre in der Mähe: Neverwinter Nights, BioWares allererstes 3D-Rollenspiel.

das erste Spiel ihrer Karriere. »Im Laufe der Entwicklung stellten wir viele neue Leute ein. Alle bekamen erfahrene Mentoren zur Seite, die sie mit unserer Firmenphilosophie und dem Design unserer bisherigen Rollenspiele vertraut gemacht haben. So konnten die Frischlinge viele der Fallstricke und Probleme umgehen, die es bei der Entwicklung von storylastigen Rollenspielen gibt«, erklärt Trent. Und nachdem die Erweiterung **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal** fertig war, stiegen viele Designer, Programmierer und Künstler sofort ins **Neverwinter Nights**-Team ein. Gegen Entwicklungsende war die ganze Firma auf den Beinen: »Egal ob Systemadministrator, Sekretärin oder PR-Manager: Kurz vor Release half jeder mit, das Spiel zu testen.«

Lohnender Mehraufwand

Die ambitionierten Multiplayer-Möglichkeiten waren eine besondere Herausforderung. »Anders als bei **Baldur's Gate** hatten wir die Multiplayer-Funktionen von Anfang an implementiert. Selbst, wenn jemand die Solo-Kampagne startet, ist das technisch betrachtet ein Multiplayer-Spiel mit nur ei-

nem einzigen Mitspieler«, verrät Lead-Programmer Scott Greig. Der Testlauf eines Multiplayer-Rollenspiels ist allerdings deutlich aufwändiger: »Verglichen mit einem Singleplayer-Titel benötigten wir bei **Neverwinter Nights** drei bis fünf Mal soviel Zeit für das interne Playtesting. Am Ende testeten zwischen 30 und 50 Tester das Spiel auf Herz und Nieren, sowohl bei uns als auch extern.« Verglichen mit **Baldur's Gate 2** waren fünf Mal so viele Leute damit beschäftigt, allerlei Editoren und Hilfsprogramme wie



Für die Programmierung der Design-Tools war eine eigene Abteilung zuständig. Den Editor gab's später zum Download.

NEVERWINTER NIGHTS DESIGN-FAKTEN

Entwicklungsdauer: rund fünf Jahre

Teamgröße: bis zu 75 Entwickler, die umgerechnet 160 Mannjahre lang gearbeitet haben

externe Mitarbeiter: 40 Tester bei Atari, 20 Übersetzer, fünf Sound-Designer und Musiker



Braucht Ihre Hilfe: Lady Aribeth de Tylmarande.

den Projektmanager zu erstellen. Scott dazu: »Wenn eine Aufgabe mehr als einmal durchgeführt werden muss, lohnt sich ein eigenes Tool, das den Vorgang automatisiert und uns langfristig stupide Arbeit wie das Editieren oder Konvertieren von Dateien abnimmt. So konnten wir neue Artwork- und Design-Inhalte schneller ins Spiel einbauen.«

Engine-Sorgen

Dass ein so gewaltiges Projekt nicht ohne Probleme über die Bühne geht, versteht sich von selbst – vor allem, wenn eine komplett neue Spiel-Engine entwickelt wird. »In einer idealen Welt hätten wir noch mehr Zeit gehabt. Eine Rumpfmannschaft von Programmierern und Designern hätte an Prototypen gearbeitet, die Produktion wäre erst mit der fertigen Spiel-Engine angelaufen«, sagt Co-Executive Producer Greg Zeschuk. Die Realität sah jedoch anders aus: »Die Programmierer waren dreieinhalb Jahre lang vollauf damit beschäftigt, den Programmcode fertig zu stellen. Daher besaßen Grafiker und Designer technische Spezifikationen für ihre Arbeit, die auf frühen Prototypen basierten.

Natürlich änderten sich mit dem Fortschreiten der Entwicklung diese Voraussetzungen. So mussten etliche Komponenten von neuem erstellt oder der Programmcode so modifiziert werden, dass alte und neue Grafiken und Inhalte problemlos zusammenpassten.« Und damit nicht genug: »Um die Produktion voranzutreiben, hatten wir die verschiedenen Prototypen nicht detailliert genug untersucht und alle möglichen Fragen im Vorfeld geklärt. So mussten wir uns relativ spät in der Entwicklung um elementare Dinge wie das eigentliche Spielgeschehen kümmern«, gibt Lead Designer James Ohlen zu. »Es war zwar wichtig, in unseren Prototypen die Technik und wichtige Features des Spiels auszuprobieren, doch es wäre mindestens genauso nützlich gewesen, Feedback zum eigentlichen Spielerlebnis, dem Interface und der Story zu bekommen. Da die Implementierung der D&D-Regeln ins Spiel jedoch erst gegen Ende auf dem Programm stand, blieb uns manchmal nichts anderes übrig, als entsprechende Komponenten des Programms komplett neu zu schreiben – kleinste Änderungen hatten teilweise größte Auswirkungen.«

Innovations-Wut

Von Anfang an wollte das Team ein Spiel entwickeln, das sich wo nur möglich von der **Baldur's Gate**-Reihe unterscheiden sollte. Das führte dazu, dass das Rad mehr als einmal neu erfunden wurde: »Wir probierten oft möglichst innovative Dinge aus, um dann wieder bewährte Routinen aus der alten Infinity-Engine zu übernehmen«, berichtet James Ohlen. Andererseits bereitete die lange Entwicklungszeit von fünf Jahren den Designern Kopfzerbrechen, denn **Neverwinter Nights** sollte trotzdem optisch schick und kein bisschen angestaubt aussehen. So wurde vereinbart, gegen Ende der Designer noch einige Features einzubauen, die dem Spiel einen aktuellen Look verschaffen sollten – sehr zum Grimm der Grafiker, die zahlreiche neue Elemente dafür erschaffen mussten. »Innovation um ihrer selbst willen wird es deshalb

künftig nicht mehr geben«, verspricht Greg Zeschuk. »Wir werden uns bei bekannten Genres wie Rollenspielen nur noch die Bereiche vornehmen, die bei Spielen und Kritikern nicht ganz so optimal abgeschnitten haben.« Ein weiteres Problem: »Wir haben **Neverwinter Nights** vielleicht etwas zu früh angekündigt. Deshalb mussten wir etliche Demos für diverse Messen und Presstouren bauen – was etwas zu viel Zeit und Mühen gekostet hat. Diesen Punkt werden wir in unseren Planungen für zukünftige Titel stärker berücksichtigen.«

Schlussgedanken

Ray Muzyka fasst die Gedanken des Teams zum fertigen Spiel zusammen: »Alle, die an **Neverwinter Nights** beteiligt waren, haben einen unglaublichen Job vollbracht. Ohne sie wäre das Spiel niemals das geworden, was es ist. Doch wir haben nach wie vor viel zu lernen und können nur weiter versuchen, unsere zukünftigen Titel an unseren bisherigen Erfolgen zu messen und ihre Qualität weiter zu verbessern.« Tausende Story-Module von Fans, die es kostenlos zum Download im Internet gibt, belohnen die Arbeit der Entwickler: Ihre Vision, mit **Neverwinter Nights** eine PC-Simulation eines Rollenspiels am Wohnzimmertisch zu erschaffen, ist Wirklichkeit geworden. RA

Teile dieses Artikels entstanden in Zusammenarbeit mit GameDeveloper, copyright (2002) by CMP Media LLC, 600 Harrison Street, San Francisco, CA 94107, USA. Reprinted from GameDeveloper with permission.

DESIGNER-FAKTEN BIOWARE

BioWare fürchtet sich nicht vor der Arbeit: Drei weitere Rollenspielen-Eigenentwicklungen sind zurzeit in der Mache: Jade Empire im von BioWare eigensersonnenen Szenario des alten, magischen China erscheint Anfang 2005 für Microsofts Xbox. Eine nicht minder originelle Spielwelt bieten **Dragon Age**



Jade Empire auch für den PC? Man soll nie nie sagen ...

für den PC und ein drittes, geheimnisvolles Projekt, über das die Kanadier noch nichts sagen wollen. Außerdem bastelt BioWare eine brandneue Grafik-Engine namens Eclipse und experimentiert mit dem digitalen Vertrieb neuer Spielinhalte.

NEVERWINTER NIGHTS DIE COMMUNITY



Schnell: Die Neverwinter Nights-Community wartet auf Sie!

Knapp 4.000 Spielmodule, Patches und News finden Sie ebenso auf BioWares **Neverwinter Nights Community**-Site wie eine ständig aktualisierte Liste von Online-Spielern, die noch Party-Mitglieder suchen. Kampagnenbauer freuen sich über das kostenlose **Community Expansion Pack** mit einer neuen Rasse, Hunderten von neuen Waffen, Schilden, Portraits und Gebäuden. Ein Besuch der Website lohnt sich.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/371



Teamwork ist alles: Die BioWare-Truppe bei einem Firmenausflug ins Kino.