



In den Tiefen von Underdark sind anspruchsvolle Kämpfe gegen die kreuzgefährlichen Dungelelfen an der Tagesordnung.



Farbrätsel gehören noch zu den schweren Knocheleien.



Die schwenkbare Kamera erlaubt diese Party-Nahansicht.

Kampfeinsatz in der Unterwelt

NEVERWINTER NIGHTS HORDES OF THE UNDERDARK

Das anspruchsvolle Addon führt Prestige-Klassen-Helden in die übelste Gegend der Forgotten Realms.

Das altehrwürdige Waterdeep gehört zu den bekanntesten und schönsten Städten der Vergessenen Reiche. Doch seine geografische Lage wird der mittelalterlichen Metropole zum Verhängnis: Der irre Magier Halaster Blackcloak konstruierte unter der Stadt den Dungeon Undermountain, ein Labyrinth voller Fallen, Schätze

und Monster. Das Gefährlichste an der unterirdischen Höhle ist jedoch die direkte Verbindung zu Underdark, der Heimat der Drow. Diesen bösen Dungelelfen verweigerte Blackcloak jedoch den Durchgang zur Oberfläche. Bis jetzt, denn plötzlich ziehen die namensgebenden **Hordes of the Underdark** mordend und brandschatzend durch Waterdeep. Dreimal dürfen Sie raten, wer die Fieslinge im zweiten Addon zu **Neverwinter Nights** stoppen darf ...

Meister statt Azubi

Im Gegensatz zum Hauptprogramm und dem ersten Addon ziehen Sie diesmal nicht als Level-1-Azubi los. Vielmehr schlüpfen Sie in die Rüstung oder Robe eines erfahrenen Level-15-Haudegens. Entweder importieren Sie

Ihren alten Charakter, wählen einen vorgefertigten Recken oder erschaffen einen neuen Helden. Letztgenannte steigen per Knopfdruck bis auf Stufe 15, wobei Sie Talente und Fertigkeiten pro Level manuell verteilen oder automatisch zuordnen lassen.

Bauen Sie am besten einen neuen Helden auf, da Sie so gleich von den sechs neuen Prestige-Klassen profitieren. Das sind besondere Berufe, die Abenteurer vielseitiger oder zu Spezialisten machen. So ist zum Beispiel der »Dwarven Defender« ein kämpfendes Verteidigungsbollwerk, während ein »Shifter« sich in Monster wie Medusa oder Basilisk verwandeln kann. Der interessanteste Spezialberuf ist »Red Dragon Disciple«, den Barden und Hexenmeister wählen dürfen.

GEORG VALTIN

Oje, welche Prestige-Klasse nehm' ich nur? Alle Spezialberufe haben Stärken und machen auf unterschiedliche Weise Spaß, sodass mehrfaches Durchspielen für mich vorprogrammiert ist. D&D-Einsteiger sollten jedoch besser mit dem Hauptprogramm anfangen, da der Schwierigkeitsgrad und die Fülle an Fertigkeiten sie überfordert.

Party on!

Endlich darf ich auch in einem Neverwinter-Nights-Spiel mit einer richtigen, wenn auch kleinen Party losziehen. Und das sind nicht nur schweigsame KI-Begleiter, sondern Kameraden mit Persönlichkeit wie in Baldur's Gate 2. Auch die Spielwelt kann ich uneingeschränkt loben: Underdark sieht genau so aus, wie man es sich nach der Lektüre der berühmten Romane um den Dungelelf Drizzt Do'Urden vorstellt – klasse!

»Toller Abstecher ins Unterreich«



Bei Betrachtern gilt: Die Augen kämpfen mit.



Bei der Massenschlacht zwischen Drow und Oberflächenbewohnern erleuchten schicke Lichteffekte den ganzen Bildschirm.

Dann können Sie Feuer speien und bekommen als grafisches Gimmick ab Level 9 sogar kleine Flügel! Die Prestige-Klassen unterscheiden sich so deutlich, dass **Hordes of the Underdark** zum mehrmaligen Durchspielen animiert. Kleiner Tipp: Wenn Sie das erste Addon **Schatten von Undernizit** haben, stehen sechs weitere Prestige-Klassen zur Auswahl.

Flotter Dreier

Das Fehlen einer Abenteurergruppe gehörte zu den größten Kritikpunkten von **Neverwinter Nights**. In **Hordes of the Underdark** dürfen Sie nun zwei statt einem Begleiter mitnehmen. Zur Auswahl stehen alte Bekannte wie Halbling-Dieb Tomi, Elfen-Klerikerin Linu und Deekin, der Kobold-Barde. Später gesellen sich neue Freunde wie eine Drow-Rebellin und ein Tief-ling-Kämpfer zu Ihrer Gruppe. Wie in **Baldur's Gate 2** unterhalten sich die Begleiter sowohl mit dem Helden als auch untereinander und kommentieren Entscheidungen sowie Ereignisse. Zudem gibt es für männliche und weibliche Hauptfiguren Gelegenheiten zu Romanzen.

Statt die anderen Party-Mitglieder wie in **Baldur's Gate 2** direkt zu steuern, geben Sie ihnen per Menü oder im Gesprächs-

modus Befehle. Diese bestimmen das grundlegende Verhalten – etwa ob ein Dieb getarnt laufen soll und ob die Freunde bei Feindkontakt eher defensiv oder offensiv agieren. Daneben geben Sie situationsabhängige Order und lassen NPCs etwa Heil- und Stärkungszauber ausüben. Trotz dieser genauen Befehle setzen die KI-Gehirne der Mitstreiter in Gefechten bisweilen aus.

Kämpfe als Kopfarbeit

An der Spielmechanik hat sich nichts geändert. Sie erkunden weitläufige, eckige Areale, bekämpfen Gegner, sammeln Schätze, unterhalten sich mit NPCs und lösen Standardrätsel.

Dafür fordern die Kämpfe selbst von erfahrenen Rollenspielern überlegtes Vorgehen. Kleriker und Magier gut gemischter Drow- oder Duergar-Gruppen schicken Verfechter der »Ha, ich mach alle platt!«-Methode mit tödlichen Zaubern in Sekundenschnelle ins Hitzkopf-Nirwana. Bis die wirklichen Brocken wie Betrachter, Gedankenschinder und Schattendrachen Ihren Weg kreuzen, sollten Sie kämpfen lernen. Dazu gehört neben Taktik auch die Wahl der richtigen Waffen, Ausrüstung, Defensiv- und Angriffszauber. Wer etwa gegen eine Medusa ohne Schutz vor de-

ren versteinernen Blick antritt, steht im Nu als Statue herum.

Flammenschwert im Eigenbau

Neben neuen Zaubersprüchen, Fertigkeiten und Talenten spendierte Bioware den Charakteren einige zusätzliche Handwerkskünste. Aus Holz, Knochen, Ei-

sen und anderen Rohstoffen dürfen Sie, die entsprechend gesteigerte Fähigkeit vorausgesetzt, Waffen, Rüstungen und Fallen bauen. NPC-Schmiede können nicht nur die inneren Werte der Eigenbauten steigern, sondern diese auch mit passenden grafischen Effekten ausstatten. So erhalten Sie auf Wunsch ein individuelles Flammenschwert, das zusätzlichen Feuerschaden verursacht.

Schicke Welt

Die Grafik-Engine zaubert dank technischer Verbesserungen schicke Landschaften, Figuren und Lichteffekte auf den Monitor. Allerdings wirken die Animationen besonders in den ansonsten gut gemachten Spielgrafik-Szenen arg abgehackt und wenig realistisch. Sprachausgabe und 3D-Sound sind dagegen ebenso gut gelungen wie die neuen Musikstücke von Jeremy Soule. Das Addon ist laut Bioware als reine Einzelspieler-Kampagne ausgelegt. Wer trotzdem als Multiplayer-Fan mit Freunden durch Underdark ziehen will, findet dazu unter [QUICKLINK 78](#) eine ausführliche Anleitung. **GV**

► ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 08/02

NWN: HORDES OF THE UNDERDARK ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 CD, 112 Seiten
 MULTIPLAYER: —
☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

RELEASE (D): 25. März 2004
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: nicht geprüft

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,3 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti			Surround-Sound

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER				FORTGESCHRITTENER				PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ALTERNATIVEN: Baldur's Gate 2 (91%, GS 01/01) Dichte Story und fantastische Schauplätze.
 Gothic 2 (88%, GS 01/03) Als Einzelkämpfer gegen Orks und Drachen – einfach spitze!

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- spannende Story
- reizvolle Prestige-Klassen
- lebendig wirkende Begleiter
- anspruchsvolle Kämpfe
- Gegenstände im Eigenbau

- teils KI-Aussetzer
- eckige Levels
- einfallslöse Rätsel

GRAFIK: Gut
 SOUND: Sehr gut
 BEDIENUNG: Gut
 MULTIPLAYER: —
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: PROFI-ADDON MIT VIELEN VERBESSERUNGEN.

88

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
[QUICKLINK 100](#)