

Neverwinter Nights Aurora-Editor

Das können Sie auch: Mit unserem Tutorial klicken Sie fix einen monsterverseuchten Level zusammen – ganz ohne Programmierkenntnisse.

Seit Jahren hat die RPG-Gemeinde darauf gewartet: ein Computer-Rollenspiel, das dem Spieler erlaubt, selbst Abenteuer zu basteln. Zusätzlich gibt's die Möglichkeit, in den eigenen Levels als Spielleiter Kameraden zu traktieren. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Ideen mit dem bei Neverwinter Nights enthaltenen Aurora-Werkzeugset in die Realität umsetzen.

Der Modul-Assistent

Wie fange ich an?

SCHRITT 1: Sie erreichen das Aurora-Werkzeugset über den entsprechenden Eintrag im Hauptmenü des Spiels. Beim ersten Start erwartet Sie ein Dialogfeld zum Erstellen eines neuen Moduls. Geben Sie einen passenden Namen für Ihre künftige Welt (ein Modul umfasst für gewöhnlich mehr als eine Karte) an, und bestätigen Sie die Eingabe. Jetzt meldet sich der Gebietsassistent, mit dem Sie Ihren ersten Dungeon erschaffen können.

Namen und Grafiken

SCHRITT 2: Denken Sie sich einen plausiblen Namen für Ihre erste Karte aus. Außerdem müssen Sie sich für ein Plat-

tenset entscheiden. Für unser Beispiel benutzen wir das »Gewölbe«-Set.

Wie groß soll der Keller sein?

SCHRITT 3: Als Nächstes fragt das Programm nach der Gebietsgröße. Der Editor gibt vier Standardgrößen vor (2x2, 4x4, 8x8, 16x16). Ein Gebiet muss jedoch nicht immer quadratisch sein, es kann jede beliebige Größe von 1x1 bis 32x32 einnehmen. Eine Platte (Tile) entspricht zehn Quadratmetern. Wir wählen 16x16, damit unsere Helden für den Anfang einiges zu erkunden haben. Drücken Sie zum Weitermachen »Weiter« und »Beenden«.

Ich will es doch kleiner haben!

SCHRITT 4: Die Größe eines Gebietes dürfen Sie jederzeit verändern. Wählen Sie hierzu im »Bearbeiten«-Menü den Punkt »Gebietsgröße ändern«, und geben Sie die neuen Werte an. Vorsicht: Reihen werden immer von unten weggenommen oder dort angefügt. Spalten entstehen und verschwinden immer rechts. Unglücklicherweise gibt es in der aktuellen Version keinen Weg, links oder oben Platten anzuhängen.

Von jetzt an steht Ihnen das komplette Werkzeugset zur Verfügung. Um damit arbeiten zu können, sollten Sie sich zunächst mit der Benutzeroberfläche und den Menüs vertraut machen.

Wo ist das Werkzeug?

SCHRITT 5: Am oberen Bildschirmrand befinden sich das Hauptmenü und die Ansichtenleiste (A). Der linke Teil (B) zeigt die Inhalte Ihres Moduls. Rechts liegen die Werkzeugleiste (D) und die dazugehörige Auswahlpalette. Der große Bereich in der Mitte zeigt Ihr Werk (C). Die Statusleiste (E) liefert Daten über das aktuelle Objekt.

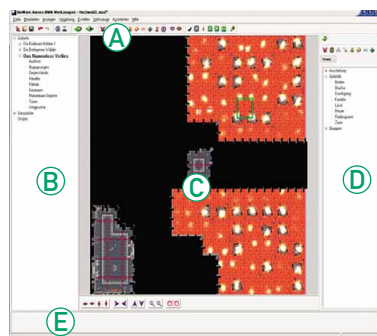
Grundsteinlegung

Wie gestalte ich den Boden?

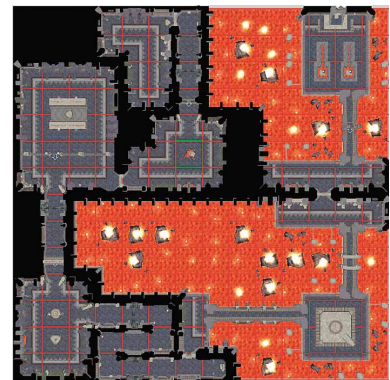
SCHRITT 6: In der Werkzeugleiste (D) ist die Geländepalette geöffnet. Drücken Sie auf den Plus-Button vor den drei Kategorien (Ausstattung, Gelände, Gruppen), dann sehen Sie die 36 Plattentypen des Gewölbe-Grafiksets. Die acht grundlegenden Bodenarten befinden sich in der Mitte der Gelände-Palette. Nehmen Sie den »Boden«-Pinsel, und malen Sie einige Räume in das Gebiet. Wenn Sie die Geländetypen durcheinander mischen, passt das Werkzeugset Übergänge automatisch an. Sollte eine Platte eine andere mal nicht von selbst ersetzen (etwa, wenn Sie versuchen, einen Zaun über Lava zu verlegen), dann



Schritt 2: Wir wählen das Gewölbe-Plattenset.



Schritt 5: Aufgeräumte Menüs erleichtern die Arbeit.



Schritt 6: Pflastersteine und Lava schmücken den Level, den Sie gleich betreten können.

müssen Sie erneut das »Boden«-Gelände zu Hilfe nehmen und den Terraintyp von Hand zurückverwandeln.

Was sind Gruppen?

SCHRITT 7: Die Handhabung von Gruppen verläuft ebenso wie die Ausstattung mit einzelnen Bodenplatten. Gruppen decken 2x2 oder 1x2 Felder ab. Sie können die Ausrichtung verändern, indem Sie den rechten Mausknopf drücken, bevor Sie das Bauteil mit der linken Maustaste ablegen.

Und wenn ich einen Fehler mache?



SCHRITT 8: Falsch oder aus Versehen platzierte Objekte löschen Sie, indem Sie das Teil anklicken und dann die **[DELETE]**-Taste drücken. Ein Blick ins Vorschaufenster schützt jedoch frühzeitig vor Fehlern.

Kameraansicht ändern

Wie behalte ich den Überblick?

SCHRITT 9: Zur Steuerung der Kamera gibt es drei recht komfortable Möglichkeiten: die Buttonleiste am unteren Bildschirmrand, den Nummernblock an der Tastatur, und die Maus in Zusammenarbeit mit der **[CTRL]**-Taste der Tastatur.

Kamerasteuerung



ZOOMEN: Mit dem Mausrad können Sie die Karte zoomen. **[+]** und **[-]** erfüllen die gleiche Funktion.

BEWEGEN: Wenn Sie sowohl die **[CTRL]**-Taste und den linken Mausknopf gedrückt halten, steuern Sie durch Bewegung der Maus die Kamera. Alternativ führen die Tasten **[8]**, **[4]**, **[6]** und **[2]** zum gleichen Ergebnis.

ROTIEREN: Halten Sie gleichzeitig die **[CTRL]**-Taste und den rechten Mausknopf gedrückt, können Sie die Kamera drehen und kippen (Alternative: Tasten **[1]**, **[2]**, **[7]** und **[9]** am Nummernblock).



REORIENTIEREN: Der »Neu ausrichten«-Knopf oder die Taste **[5]** am Nummernblock setzt die Kamera in die Ausgangsposition zurück.

Darstellungsoptionen

Im Umgebungsmenü finden Sie eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten, welche die Darstellung des Gebietes verändern und Ihnen so die Arbeit erleichtern.

AKTUALISIEREN: Aktualisiert Lichtquellen.

RASTER ANZEIGEN: Schaltet das rote Orientierungsraster ein und aus.

SCHATTEN ANZEIGEN: Schaltet realistische Schatten ein und aus (ohne ist schneller).

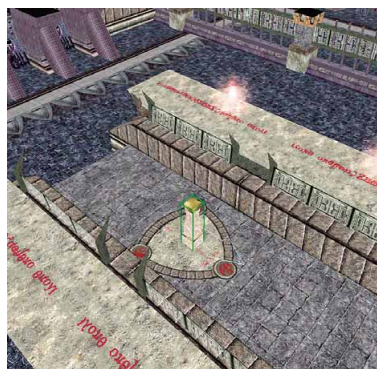
NEBEL: Schaltet Nebel ein und aus. Zum Editieren lieber ausblenden.

GEBIETSBELEUCHTUNG VERWENDEN: Während des Bauens eher hinderlich, liefert dieser Knopf besonders bei bunten Lampen einen schönen Eindruck vom fertigen Level.

Los gehts!

Teuflicher Innenarchitekt

SCHRITT 10: Nachdem Sie sich mit der Steuerung vertraut gemacht und die Bausteinpalette erkundet haben, können Sie mit der eigentlichen Arbeit beginnen. Da



Schritt 10: Auf dieser Plattform liegt später ein wichtiger Gegenstand für den Helden.

unser Ziel ein teuflisches Verlies ist, kommt in die östliche Kartenhälfte ein großer Lavasee mit einigen Inseln, wo später Feuermöchte wohnen. Im Westen liegen dagegen zahlreiche Räume und Korridore. Verteilen Sie ruhig einige »große Türen« in den Korridoren sowie »Zauntore« in den Hallen. Zur Abwechslung kann in ein oder zwei Räumen eine Plattform nicht schaden. »Plattform 1« wird etwa später als Ablagestelle für einen magischen Gegenstand dienen. »Mauerabschnitt 2« sollte in einem durch eine Tür abgetrennten Raum liegen. Später wohnt dort der Endgegner. Zu guter Letzt platzieren Sie noch zwei Türen (Ausgang 1 oder 2, am besten an den gegenüberliegenden Enden des Dungeons).

Wo steht der Held?



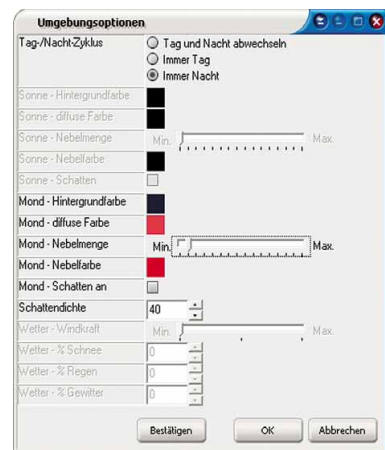
SCHRITT 11: Was nun noch fehlt, ist der Startpunkt. Der sollte in einem der Haupträume liegen. Wenn ein Standort gefunden ist, können Sie seine Ausrichtung (die der Blickrichtung des Spielers entspricht) mit gehaltener Umschalttaste und der rechten Maustaste verändern. Zeit für einen Rundgang: Speichern Sie das Modul ab, beenden Sie das Werkzeugset, und starten Sie das eigentliche Spiel. Wenn Sie »Neu« und anschließend »Andere Module ...« auswählen, gelangen Sie zu Ihrem Modul.

Heller Dungeon

Brauche ich Lampen?



SCHRITT 12: Damit unser Verlies richtig teuflisch aussieht, muss natürlich die Beleuchtung stimmen. Wählen Sie aus dem »Bearbeiten«-Menü die Gebietseigenschaften aus, und klicken Sie auf »Visuell«. Hier gibt es eine Reihe vorgefertigter Wetter- bzw. Beleuchtungsszenarios. Wählen Sie zunächst ein passendes aus, etwa »Innen böse«, und drücken Sie auf »Umgebung anpassen«. Es öffnet sich ein Fenster mit Umgebungsoptionen. Da unser Gebiet nicht an der frischen Luft liegt, ist bereits die Option »immer Nacht« ausgewählt. Die »Mond-Hintergrundfarbe« definiert die Farbe des reflektierten Lichts. Für ein normales Waldstück wäre zum Beispiel ein dunkles Grün ideal, für unseren Dungeon bleiben wir jedoch bei Schwarz. »Mond Diffuse-Farbe« ist das Licht, das der Mond selbst abstrahlt. Weiß würde den Eindruck eines Vollmondes erwecken. Für die Lichtverhältnisse des Gewölbes ist ein leicht dunkler Rot-Ton aber passender. Passen Sie bei der Manipulation der Lichtwerte gut auf, sonst steht der Held später im Dunkeln. Einen »Zurück«-Button gibt's nicht.



Schritt 12: Hier definieren Sie die Lichtverhältnisse.

Nebel im Keller?



SCHRITT 13: Gleich darunter befinden sich die Einstellungen für den Nebel. Ein mittlerer roter Farbton versetzt Sie in Höllenstimmung. Die Intensität des Nebels stellen Sie mit dem Regler auf die zweite Stufe. Das reicht bei einem hellen oder mittleren Rot gerade noch aus, um Gegner zu erkennen. Auf das Wetter haben Sie bei Innenräumen keinen Zugriff. Wenn Sie das Fenster mit »OK« bestätigen und in der Gebietsansicht die Beleuchtung und den Nebel per Knopfdruck einschalten, sehen Sie die Früchte Ihrer Arbeit.

Licht aus, Spot an!

SCHRITT 14: Wichtige Objekte, etwa die vorhin gesetzte Plattform für unseren besonderen Gegenstand, sollten Sie zusätzlich beleuchten. Das hilft bei der Orientierung. Klicken Sie die Plattform auf der Karte an



Schritt 14: Einzelne Lichter betonen besondere Stellen.

(es sollte sich jetzt ein blauer Gitterrahmen darum bilden), und wählen Sie über den rechten Mausknopf die Platten-Eigenschaften aus. Hier können Sie Lichtquellen und Farben setzen. Als »Hauptlicht 1« passt ein mittlerer Farbton, während »Hauptlicht 2« und »Lichtquelle« etwas heller sein dürfen. Der Atmosphäre zuliebe sollten Sie bei etwas Rötlichem bleiben.

Platzierbare Objekte

Warum ist mein Dungeon so leer?



SCHRITT 15: Ein gruseliges Gelände zu malen ist nur die halbe Arbeit. Damit das Gebiet realistisch wirkt, braucht es passende Möbel und Gegenstände. Wählen Sie in der Werkzeugleiste »Platzierbare Objekte platzieren« aus. Jetzt reichern Sie das Szenario mit Bauteilen aus dem Menü an. Fackeln und Säulen etwa passen gut. Leichen sowie Skelette verleihen der Szenerie die gewünschte Schaurigkeit. Die soeben beleuchtete Plattform sollten Sie mit einem Podest aus der »Verschiedenes«-Sparte ausstatten. Wieder können Sie die Objekte nach dem Platzieren mit gedrückter Umschalt- und rechter Maustaste rotieren.

Wo sind die Reichtümer?

SCHRITT 16: Jetzt fehlen noch Schätze – schließlich erwarten Abenteurer eine Belohnung. Die »Behälter und Hebel«-Palette enthält zahlreiche Kisten, Truhen und Beutesäcke. Jedes dieser Objekte hat bereits einen Inhalt, der durch einen Zufallsgenerator beim Öffnen oder Zerstören erstellt wird. Das jeweils erste Objekt des Typs hat den geringsten Wert und das letzte den höchsten. Verteilen Sie einige Truhen und Kisten. Wenn Sie etwas Bestimmtes in eine Truhe legen wollen,

müssen Sie das von Hand erledigen. Drücken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Kiste, und wählen Sie »Eigenschaften«. Klicken Sie anschließend auf den »Gepäck«-Knopf, woraufhin Sie im Inhaltsverzeichnis landen. Ein oder zwei wertvolle Gegenstände aus der Liste kommen per »Drag & Drop« in das Inhaltsfenster (linke Hälfte) der Kiste.

Feindkontakt

Wo kommen die kleinen Monster her?

SCHRITT 17: Das Neverwinter-Aurora-Werkzeugset bietet zwei Varianten für Gegner: vordefinierte Kreaturen und skalierbare Begegnungen. Vordefinierte Kreaturen sind ideal, wenn Ihnen ein bestimmter Kampf (etwa mit einem Endgegner) vorschwebt. Wenn es jedoch darum geht, schnell und einfach an die Abenteurer angepasste Monsterhorden zu erzeugen, ist eine Begegnung besser. Diese besteht aus zwei Teilen: einem »Auslöser« und einem »Platzierungspunkt«. Wenn ein Spieler auf den Auslöser tritt, erscheinen Gegner aus der von Ihnen gewählten Liste an den Platzierungspunkten.

Begegnungen

Wohin stelle ich Monsterhorden?



SCHRITT 18: Für unseren Test-Dungeon schlagen wir drei Gegnergruppen vor: In der Inselgegend könnten einige Feuerelementare hausen. Die von der Lava abgelegene Plattform scheint eher für Konstrukte oder Golems geeignet. Im restlichen Gewölbe treiben Feuerriesen ihr Unwesen.

Wie löse ich den Angriff aus?

SCHRITT 19: Beginnen Sie mit den Golems. Klicken Sie das »Begegnungen platzieren«-Icon in der Werkzeugleiste an, und wählen Sie die »normale« Palette aus. Die Paletten sind nach Schwierigkeitsgraden sortiert, da sie unterschiedliche Gegnertypen enthalten und jede Gegnerart

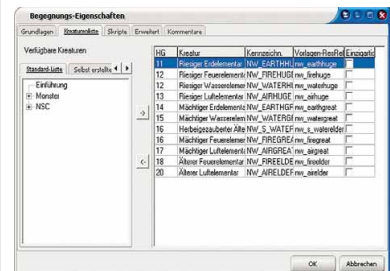


Schritt 19: Pfeile markieren Monster-Standorte.

nur für eine bestimmte Level-Bandbreite geeignet ist. Eine Allround-Begegnung müsste alle Widersacher vom kleinen Goblin bis zu einem alten roten Drachen enthalten. Für den Augenblick gehen wir davon aus, dass die Spieler die offizielle Kampagne bereits gespielt und schon ein paar Stufen gewonnen haben. Suchen Sie die »Mechanischen Golems« aus der Palette, und fangen Sie an, die Auslöserfläche aufzumalen. Setzen Sie die Eckpunkte, und vollführen Sie beim letzten Punkt einen Doppelklick. Was noch fehlt, sind die Platzierungspunkte. Drücken Sie innerhalb des Hauptfensters die rechte Maustaste, und wählen Sie »Platzierungspunkt hinzufügen«. Ein Pfeil markiert die Stelle, an der die Gegner lauern. Platzieren Sie die Punkte möglichst weit im Hintergrund oder hinter einer Ecke.

Die richtige Gegnerwahl

SCHRITT 20: Weiter geht es mit den Elementaren (Elementare, Stark). Auf der Insel könnten Sie den Auslöser, an der Brücke die Platzierungspunkte setzen. Drücken Sie innerhalb der Auslöserfläche den rechten Mausknopf, und wählen Sie »Ei-



Schritt 20: Nur Feuerelementare dürfen mitspielen.

genschaften« aus. Im »Grundlagen«-Reiter können Sie den Schwierigkeitsgrad variieren und die Mindest- und Höchstzahl von gleichzeitig erscheinenden Elementaren einstellen. Vier und zwei sind vernünftige Werte. Die Platzierungsoption bestimmt, ob der Auslöser stetig Gegner nachproduziert oder nur einmalig auswerfen soll; einmalig reicht für unsere Zwecke. Achtung: Wasserelementare haben in Lavanähe nichts zu suchen. Wechseln Sie zur Kreaturenliste (2. Menü). Hier stehen alle für eine Begegnung möglichen Gegner. Streichen Sie alle Elementare bis auf die drei Feuervarianten. Das Verfahren wiederholen Sie bei den Feuerriesen.

Vordefinierte Gegner

Wo bleibt der Obermütz?

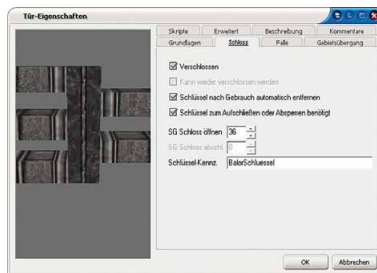


SCHRITT 21: Jetzt entsteht der Endgegner. Öffnen Sie die Kreaturen-Leiste und die darin ent-

haltens Monsterpalette. Klappen Sie die »Planare« und die Untergruppe »Scheusalhafte« auf. Ein »Balor«-Dämon soll am Ende des Dungeon warten. Auf Wunsch modifizieren Sie die Kreatur per Eigenschaftenmenü (rechte Maustaste).

Türen verschließen

SCHRITT 22: Das Finale soll für den Spieler zunächst unerreichbar bleiben. Um das zu erreichen, müssen wir die Tür zum Monsterdomizil abschließen. Der rechte Mausknopf zeigt die Eigenschaften der entsprechenden Pforte. Damit die nicht einfach zerstört werden kann, müssen Sie im »Grundlagen«-Menü »Handlung« auswählen. Wechseln Sie in den »Schloss«-Reiter, und aktivieren Sie die Punkte »Verschlossen« und »Schlüssel nach Gebrauch automatisch entfernen«. Den Schwierigkeitsgrad (SG) zum Schlossöffnen sollten Sie ebenfalls anheben, da es sonst von jedermann problemlos geknackt werden kann. Der wichtigste Punkt ist die »Schlüssel-Kennzeichnung«. Tragen Sie hier einen plausiblen Namen für den zukünftigen Schlüssel zum Endgegner ein.

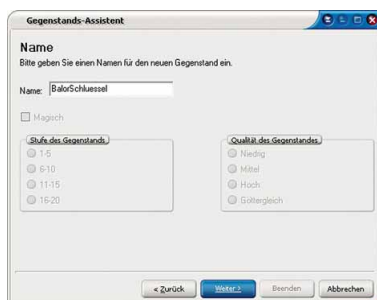


Schritt 22: Die Endgegner-Tür ist unzerstörbar.

Wie schmiede ich Schlüssel?



SCHRITT 23: Holen Sie den Gegenstands-Assistenten mit **CTRL** + **ALT** + **I** auf den Bildschirm. Wählen Sie »Schlüssel« als Gegenstandstyp aus, und bestätigen Sie die Eingabe. Als Namen müssen Sie jetzt unbedingt den gleichen Namen wie in der »Schlüssel-Kennzeichnung« der Tür verwenden. Die Kategorie, in welcher der Schlüssel erscheinen soll, ist Ihnen über-



Schritt 23: Per Assistent zum Balor-Schlüssel.

lassen und dient nur zu Ihrer eigenen Organisation. Wählen Sie »Handlung« aus. Aktivieren Sie im nächsten Fenster »Gegenstands-Eigenschaften öffnen«, damit Sie den Schlüssel weiter spezifizieren können. In den »Allgemeinen« Einstellungen sollten Sie »Handlung« einschalten, damit der Gegenstand nicht zerstört werden kann. Über den »Aussehen«-Reiter definieren Sie drei Bestandteile (6, 1, 3) und Farben (3, 3, 3) für den Gegenstand. Bestätigen Sie abschließend mit »OK«.

Wohin mit dem Schlüssel?

SCHRITT 24: Jetzt müssen Sie den Schlüssel nur noch an den Mann bringen. Begeben Sie sich zu der Plattform mit dem Podestobjekt, und wechseln Sie in dessen Ei-



Schritt 24: Das Podest hat den Schlüssel im Gepäck.

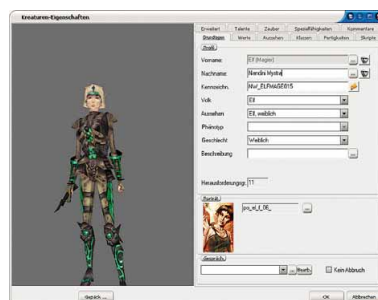
genschaften. Aktivieren Sie »Handlung«, »Benutzbar«, »Hat Gepäck«, und drücken Sie anschließend den »Gepäck«-Knopf. Wechseln Sie auf der rechten Seite zu dem Reiter »Selbst erstellte Gegenstände«, um den erstellten Schlüssel in das Gepäck zu ziehen. »OK« bestätigt die Aktion.

Freundliche Gestalten

Habe ich keine Kumpels?



SCHRITT 25: Was dem Ganzen jetzt noch fehlt, ist ein dem Spieler freundlich gesonnener Charakter, der ihm eine Einweisung gibt. Suchen Sie sich eine Figur aus der Kreaturen/NSC-Palette aus, und platzieren Sie



Schritt 25: Nandini Mystra weist den Weg.

die in der Nähe des Startpunktes, sodass der Spieler sie passieren muss. Die Figur ist im Grunde ein vordefinierter Gegner, nur dass hier andere Faktoren wichtig sind. Er/Sie braucht einen Namen und ein individuelles Portrait. Vergessen Sie nicht, die Fraktionszugehörigkeit auf »Commoner« zu setzen. Sonst greift der Helfer an, statt mit Ihnen zu reden.

Wie heißt mein Helfer?



SCHRITT 26: Falls Ihnen kein Name einfallen sollte, können Sie den Zufallsnamen-Generator benutzen. Ein anderes Portrait lässt sich im unteren Bereich mit dem »...«-Knopf zuweisen. Das Erscheinungsbild im »Aussehen«-Reiter können Sie nicht verändern, da wir zur Vereinfachung eine vorgefertigte Figur verwendet haben.

Der Gesprächseditor

Woher kommt Gesprächsstoff?



SCHRITT 27: Starten Sie den Gesprächseditor mit **CTRL** + **ALT** + **V**, um eine Unterhaltung mit der Figur zu entwerfen. Drücken Sie den »Hinzufügen«-Knopf links oben, und geben Sie den Empfangsdialog für den NPC ein. Wählen Sie die neu erstellte Zeile aus, und drücken Sie wiederum den »Hinzufügen«-Button, um die Antwort des Spielers einzugeben. Fügen Sie mit demselben Knopf in der neuen Zeile einen weiteren Satz ein, falls die Figur darauf etwas erwidert soll. Wenn sie eine zweite Antwort auf einen Satz geben soll, so klicken Sie den vorherigen Dialogstrang einfach noch einmal an und drücken abermals »Hinzufügen«. Der letzte Clou für die Unterhaltung ergibt sich durch die entsprechenden Animationen. Unter »Andere Aktionen« können Sie jedem Satz eine entsprechende Bewegung zuweisen. Wählen Sie Ihren Begrüßungssatz aus, nehmen Sie aus der Animationspalette ebenfalls die Begrüßung, und deaktivieren Sie das »Schleife«-Kästchen, damit die Animation nur einmal abgespielt wird. Für den nächsten Satz sollten Sie »Gespräch, normal« und die Schleife auswählen.

Ab ins Abenteuer

Mit wenigen Mausklicks haben Sie in kurzer Zeit einen spannenden Mini-Dungeon gebastelt. Wenn Sie das Modul abspeichern, können Sie vom Startmenü aus Probe spielen. Vielleicht haben Sie durch unsere Anleitung Lust bekommen, ein größeres Dungeon-Projekt oder sogar eine richtige Mod in Angriff zu nehmen. **MS**