

Allein gegen die Seuche

Neverwinter Nights

Erstmals wagt sich Bioware an 3D-Grafik und Action-Kämpfe. Wie schlägt sich das neueste Werk der Baldur's-Gate-Macher gegen Dungeon Siege und Diablo 2?



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- D&D-Regeln (3. Ausgabe)
- 7 Rassen
- 11 Klassen
- 20 Fertigkeiten
- 200 Zaubersprüche
- 4 Kapitel

Sommergrippe ist hoch im Norden der Schwertküste praktisch unbekannt. Dabei wäre der Bürgermeister der Stadt Neverwinter, Lord Nasher, froh über eine kleine Übelkeits-Epidemie. Denn er kämpft seit Monaten gegen das »Heulen«, eine tödliche Seuche, die seine Untertanen dahinrafft. Neverwinter steht unter Quarantäne, Hilfe von außen bleibt wegen Ansteckungsgefahr aus. Zum Glück zieht die örtliche Heldenakademie ständig Nachwuchs heran, der sich um derlei Probleme kümmert. In Biowares neuem Rollenspiel **Neverwinter Nights** sind Sie der

junge Held, der zu Beginn der Geschichte die Zutaten für ein Heilmittel beschaffen soll. Wie in **Diablo 2** machen Sie sich allein auf den Weg. In der Abenteuer-Gilde engagieren Sie lediglich einen Begleiter, der wegen der knappen Verhaltensbefehle meist selbstständig kämpft. Eine richtige Party gibt es nicht. Auch von der 2D-Grafik der Vorgänger hat sich Bioware verabschiedet – Städte, Dungeons und Außenwelten durchwandern Sie in 3D.

Verdrehte Vierecke

Steuerung und Grafiktechnik lassen sich am besten mit **Dun-**

geon Siege vergleichen: Per Mausklick rennt oder kämpft der Held. Wenn Sie mit dem Zeiger an den Bildschirmrand fahren, dreht und kippt die Perspektive. Kompass und eingblendete Karte verraten Standort und Blickrichtung. Doch während Sie bei der Konkurrenz durch unregelmäßige, natürlich wirkende Landschaften strömen, regiert in **Neverwinter Nights** das Viereck. Egal, ob Stadt, Keller, Wald oder Höhle, stets ist der Grundriss rechteckig. Schuld daran ist der dem Spiel beigelegte Editor (siehe Kasten), den die Entwickler benutzt haben. Außerdem stören

häufige Ladepausen zwischen den Räumen den Spielfluss. Dritter Kritikpunkt ist die Wegfindungsroutine. Held und Anhang bleiben oft an Treppen, Türen oder NPCs hängen. Dann müssen Sie Ihre Schützlinge von Hand herausdirigieren.

Zum Ausgleich gibt's feine Texturen: Steine, Holz und geknüppte Teppiche wirken real. Die Rüstung des Helden glänzt wie frisch poliert; alle Figuren werfen realistische Schatten. Hervorragend sind auch Animationen und Zaubereffekte. Zum vollen Genuss brauchen Sie allerdings einen flotten Rechner. Mit gedrosselten De-

Auf **Drachen** treffen Sie erst spät im Spiel. Der vom Zauberer beschworene **Dämon** aus dem Höllentor ist einer der mächtigsten Zaubersprüche. Das **Fenster** unten protokolliert den Kampf (1152x864).





Der **Blitzruf** der Druidin röstet die Feuerkäfer. Ein angeheuerter **Barbar** und ein beschworener **Wolf** unterstützen Sie. Im Gefolge ist maximal eine herbeigerufene Kreatur.

tails sieht **Neverwinter Nights** zwar immer noch ordentlich aus, aber lange nicht so gut wie **Dungeon Siege**.

Der Held als Apotheker

Im Gegensatz zum Leveldesign ist die Story von gewohnter Bio-ware-Qualität: Im ersten der vier Kapitel bittet Sie Lady Aribeth, vier mystische Kreaturen einzufangen. Denn die Paladin-Dame braucht Haarlocken, Federn, Hirn und Herz der Viecher, um einen Trank gegen das Heulen zu brauen. Wenn Sie die Zutaten nach rund 20 Stunden Spielzeit besorgt haben, geht's zum ersten Mal raus aus Neverwinter und in die nördliche Schwertküsten-Region.

Für eine komplette Rundreise zur Hafenstadt Luskan oder dem Magierdorf Longsaddle sollten Sie insgesamt etwa 60 Stunden einplanen. Erst dann ist der Ursprung der Seuche be-

seitigt und Neverwinter wirklich frei. Wenn Sie allerdings sämtliche Nebenaufgaben lösen wollen, müssen Sie ein paar Extra-Abende freihalten. So bittet Sie etwa eine Wirtin, drei Kunstgegenstände aus feudalen Kaufmannsvillen zu stibitzen. Oder Sie sollen im Auftrag des Kommandanten einen verschwundenen Wachmann aufspüren. Viele der Quests erledigen Sie beim Verfolgen des Hauptstrangs im Vorbeigehen. Richtig aufwändig ist dagegen die Suche nach fünf entflohenen Gefangenen, die über das

gesamte zweite Kapitel versteckt sind. Die Aufgaben machen nicht nur Spaß, sondern bringen als Belohnung auch Gold und zufällige Gegenstände.

Saufen, Schleichen, Schnacken

Wie Sie die Quests angehen, hängt neben Ihren Vorlieben von der Charakterwahl ab. Um etwa in einen Piratenunterschlupf zu gelangen, kann sich ein Kämpfer schon mal auf ein Wetttrinken mit dem Ober-See- räuber einlassen. Dank robuster Konstitution übersteht er den

Schädelspalter-Grog und gewinnt so das Vertrauen des Türstehers. Ein zarter Halbling-Dieb verzichtet besser auf dieses zweifelhafte Vergnügen und schlüpft von außen durch einen Kellergang ins Hinterzimmer. Manche Situationen bewältigen Sie in Gesprächen durch die richtige Wahl der Fragen. Mit hohen Charisma-Werten erweichen Sie Torwächter oder kitzeln mehr Informationen aus dem Barkeeper heraus. Meist beschränken sich die Unterhaltungen allerdings darauf, nacheinander alle Möglichkeiten

Technik-Check

Auflösung

Die Standard-Auflösung liegt bei 800 mal 600 Bildpunkten. Erst ab einer 1.000-MHz-CPU und Geforce-3-Karte ist der Spielablauf unter 1024 mal 768 flüssig.

RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 64 MByte RAM, mit Windows XP 128 MByte. Ab 256 MByte RAM verkürzen sich die Ladezeiten und vereinzelt Stocken im Spielverlauf nimmt ab. Auf der Festplatte werden in der Vollinstallation 2 Gigabyte verlangt. Vorsicht: Ein einziger Spielstand braucht 14 MByte!

Tuning-Tipps

TIPP 1: Beträchtliche Performance-Sprünge auf Kosten der Grafik-Qualität bewirkt der Regler »Video Quality«, den Sie nach links ziehen können.

TIPP 2: Der Regler »Texture quality« kümmert sich um die Texturqualität. Je weiter Sie ihn nach links ziehen, desto flüssiger der Spielablauf.

TIPP 3: Die Lichteffekte zehren an stark an der Grafik-Leistung. Verschieben Sie die Regler bei »Number of Dynamic Lights« und »Shadow Casting Lights«. Dafür müssen Sie dann auf realistische Schatten verzichten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Das **Heilmittel-Ritual** soll die Seuche bannen.

Heiko Klinge



Die Welt, die mir gefällt

Die wundervolle Rollenspielwelt der Schwertküste hat mich mit spannenden Abenteuern, sympathischen Charakteren, raffinierten Rätseln und vielen witzigen Einfällen (Trink-Wettbewerb) wieder voll und ganz gefangen genommen. Mit dem Sprung von 2D zu 3D kann ich mich trotz der Reißbrett-Levels noch anfreunden. Schwerer tue ich mich mit dem Kampfsystem: Baldur's Gate 2 erlaubte viel mehr Taktieren. Den Klickorgien eines Dungeon Siege ist das Monsterplättchen in Neverwinter Nights dank der tollen Spezialfähigkeiten allerdings weit überlegen.

durchzuklicken. Das ist meist öde, da die langen Gespräche nur teilweise synchronisiert



Vom für 250 Gold angeheuertem **Zauber-Söldner** betäubte Räuber sind leichte Beute für den Paladin.

wurden. Überhaupt müssen Sie in Neverwinter Nights viel lesen. Immer wieder stolpern Sie über Bücher, Notizzettel und Tafeln mit wichtigen Infos.

Schwieriger Charakter

In den Kämpfen hat Bioware sich an **Baldur's Gate 2** orientiert: Per Mausklick stürmt der Held auf Monster los. Zaubersprüche, Tränke und Waffen lassen sich auf 36 Quickslots legen, die Sie per Funktionstasten aufrufen. Mit der Leertaste pausieren Sie jederzeit das Spiel. Ein Zaubersstein beamt Hauptfigur nebst Begleiter in Gefahrensituationen kostenlos in den Tempel, in dem Priester Gegenstände handeln und identifizieren. Die Rückkehr auf das Schlachtfeld kostet Sie allerdings 50 Goldstücke, später sogar 150.

Beim Levelaufstieg können sich D&D-Fans so richtig austoben und haarklein Punkte auf Charaktereigenschaften, Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten, so genannte »Feats«, verteilen. Mit »Cleave« bekommen etwa Kämpfer oder Paladine nach einem Sieg die Chance, mit demselben Schwertstreich gleich den nächsten Gegner zu erwischen. Wer auf solches Feintuning verzichten kann, lässt sich per »Recommend«-Button auf seinen Charaktertyp zugeschnittene Werte empfehlen. Der Nachteil: Ein Kämpfer wird zwar konsequent zum Haudrauf ausgebaut, Tricks wie Schösserknackern lernt er jedoch nie.

Zwei Freunde sollt ihr sein

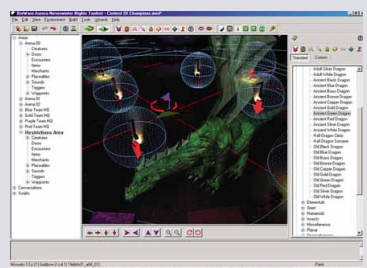
Eine echte Heldenrunde fehlt im Solospiel, denn maximal ein Mietling aus der Abenteurer-Gilde begleitet Sie. Er bleibt immer einen Charakterlevel unter der Hauptfigur und kämpft recht brauchbar selbstständig. Aus- und aufrüsten wie in **Dia-blo 2** dürfen Sie den Söldner nicht. Nur Heiltränke süffelt er

auf Befehl. Das befreit zwar vom aufwändigen Party-Management anderer Rollenspiele, birgt aber etliche Haken: Wenn etwa weder Sie noch Ihr Anhang Fallen erkennen und entschärfen können, tappen Sie gerade zu Beginn des Spiels ungebremst in Giftwolken und Feuerbälle. Stirbt der Kumpel im Kampf, taucht er kostenlos im Tempel wieder auf. Manche Charaktere wie der Zauberer rufen zusätzlich Kreaturen herbei, die das Spiel wesentlich erleichtern. So haben wir im Test mit einem beschworenen Schutzgeist gefahrlos die ersten Levels leer geräumt und danach mit dem Helden entspannt die Schätze eingesackt. Erfahrungspunkte gab es trotzdem ...

Orks ohne Hirn

In den eckigen Dungeons von **Neverwinter Nights** stellt sich Ihnen die übliche D&D-Menagerie entgegen: Orks, Zombies,

Mod-Werkzeug



Einfache Dungeons erstellen Sie mit den mitgelieferten **Aurora-Tools** in wenigen Minuten. Profis verändern von Texturen über 3D-Modelle bis hin zu den Regeln das Spiel komplett. Unter (www.gamestar.de Quicklink: [84](#)) gibt's schon jetzt regelmäßig neue Mods der Entwickler.

Dämonen und gegen Ende sogar Drachen in allen Farben und Variationen. Gemeinsam ist allen Monstern ihr niedriger IQ. Wenn Sie etwa vor einem Endgegner fliehen und ihm dabei eine Dungeon-Tür vor der Nase zuschlagen, sucht er vergeblich nach der Klinke. In aller Ruhe können Sie dann rasten und Gesundheit sowie Zaubers-



Ein Dämon ist im **Magiefeld** gefangen und Sie haben die Wahl: Toten für Erfahrungspunkte oder Freilassen und magischen Gegenstand kassieren.



Per Tastendruck werden alle **Objekte** und **Personen** in der Tavernen markiert.

Heinrich Lenhardt



Wo ist die Party?

Kompromisse können kniefen. Neverwinter Nights hat eine Multiplayer-Designplattform, auf die der Solospieler-Part draufgeschraubt wurde. Bei Letzterem geht mir eine richtige Party ab: Regeln und Missionen verlangen eigentlich eine Spezialistentruppe, aber mein Held kann sich nur einen NPC-Begleiter anhängen. Das entzieht den Kämpfen zudem Taktik und Anspruch.

Story rettet Solo-Spielspaß

Trotz dieses Schnitzers macht das Solospiel Spaß, was vor allem an Story und Atmosphäre liegt. Massig Nebenquests mit mehreren Lösungswegen, tief schürfende Gespräche, interessante Charaktere und fein dosierter Humor sind motivierend. Das ist echte Bioware-Qualität, die wohl an Baldur's Gate erinnert. Wenn Neverwinter Nights mich auch noch eine sechsköpfige Truppe steuern ließe, wäre die Welt wirklich voll in Ordnung.



Als **Dungeon Master** sehen Sie alle Triggers und platzieren für ihre Mitspieler in Echtzeit Objekte und Monster.

sprüche auffrischen, bevor der Kampf weitergeht. Dass auch stark unterlegene Viecher unbeirrt auf Sie einstürmen, spricht ebenfalls nicht für den Intellekt der Monster.

Mehrspieler-Kellermeister

Nur im Multiplayer-Teil von Neverwinter Nights spielen Sie wirklich mit einer Party unterschiedlicher Charaktere und lösen zusammen die Aufträge des Soloteils. Neu und spannend ist der »Dungeon Master«-Modus. Einer der Mitspieler setzt in Echtzeit Fallen, platziert

Monster und schlüpft sogar in deren Rolle, um seine Mitspieler zu traktieren. Sinn macht diese Variante allerdings nur im LAN. Beim Spielen im Internet fehlt die für ein Rollenspiel wichtige Kommunikation zwischen den Kameraden. Wenn Sie sich etwa in eine laufende Partie einklinken, müssen die Mitspieler Sie erst umständlich über offene und erledigte Quests aufklären. Da ändern auch die komfortable Chat-Funktion sowie die Gefühlsanimationen der Hauptfigur wenig. Außerdem sind die mitgelieferten Levels mit ihrem strengen Story-

Korsett kaum für sorglosen Mehrspielerspaß geeignet. BioWare hofft offensichtlich darauf, dass die Spieler mit dem mitgelieferten Editor bessere Multiplayer-Module basteln. **MS**

Markus Schwerdtel



Ferien an der Schwertküste

Neverwinter Nights ist ein sehr gutes Spiel, auch wenn mich viele Macken maßlos aufregen. Was sollen etwa die Vierkant-Levels? Die ach

so wilden Goblin-Höhlen sehen aus wie auf Millimeterpapier geplant! Und warum sind meine Kämpfer und viele Monster zu doof, selbstständig Hindernisse zu umgehen? Mir scheint, BioWare hat die 3D-Grafik noch nicht so im Griff wie die Kollegen von Gas Powered Games mit Dungeon Siege. Schmerzlich vermisse auch ich eine richtige Party wie in Baldur's Gate 2.

Toll trotz Ecken

Wenn ich jedoch in die dichte Hintergrundgeschichte eintauche, sind alle Kritikpunkte vergessen. Die humanitäre Hauptaufgabe fesselt genauso wie die unzähligen Nebenquests. Sogar mein angeheuerter Begleiter ist in jedem Kapitel für eine Mission gut, mit der er erst nach und nach im Spielverlauf herausrückt. Schön auch, dass ich mich nur dann um das ultrakomplizierte D&D-System kümmern muss, wenn ich will – andernfalls richtet's die Automatik. Für Mehrspieler-Helden fehlen bisher allerdings passende Levels. Hoffentlich verlässt sich BioWare nicht ausschließlich auf die Fan-Gemeinde.



Der **Zauberer** (hinten) gibt dem Kämpfer in den eckigen Goblin-Höhlen Feuerschutz.

Neverwinter Nights

Rollenspiel



Publisher: Take 2, (0190) 771 883
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Eurobox, 3 CDs, 200 S., Karte

Release (D): 27.6.2002
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

1 2 3

4 5 6 7

8 9 10

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: 60 Stunden

Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ tolle Hintergrundgeschichte
+ unkomplizierter Einstieg trotz D&D
+ auf schnellen Rechnern edle Grafik
+ Dungeon-Master-Modus
+ Editorpaket enthalten

Kontra
- keine Party
- eckige Levels
- häufige Ladepausen
- KI- und Wegfindungsfehler

MULTIPLAYER

Internet (64 Spieler) Netzwerk (64 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Dungeon Master, Deathmatch und 10 weitere

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
1,3 GByte Installationsgröße	2 GByte Installationsgröße	2 GByte Installationsgröße
3D-Karte (32 MByte Video-RAM)	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Baldur's Gate 2 (91%, GS 11/2000)

Noch mehr Story. Über 100 Stunden Spielspaß mit glaubwürdigen, sprechenden Partymitgliedern.

Dungeon Siege (84%, GS 6/2002)

Actionlastig und unkompliziert. Dünne Hintergrundgeschichte vermiest Atmosphäre.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Actionlastiges D&D-Abenteuer ohne Party.

