

Neues Rollenspiel der Baldur's-Gate-Macher

Neverwinter Nights

Für einsame Winternächte verschreiben die Bioware-Doktoren eine Packung Neverwinter Nights. Aktive Wirkstoffe: Superbe 3D-Engine, innovative Bedienung und ein Baukasten für eigene Fantasywelten.

Auf Bonus-CD:
Exklusives
Video-Special

Die spieleverrückten Bioware-Bosse Dr. Ray Muzyka und Dr. Greg Zeschuk praktizieren noch als Mediziner, doch die meiste Zeit stecken sie mittlerweile in ihre florierende Firma. Mit dem Rollenspiel Baldur's Gate gelang der ganz große Durchbruch. Im kanadischen Edmonton arbeitet Bioware derzeit am Action-Adventure MDK 2, an Baldur's Gate 2

und einem brandneuen AD&D-Rollenspiel voller innovativer Features und Technik. Bei einem exklusiven Vor-Ort-Besuch bekamen wir das Geheimprojekt erstmals zu sehen. Der Name: Neverwinter Nights.

Lange Nächte

Die Spielwelt von Neverwinter Nights ist die nördliche



Die Kerze beschert einen lauschigen Lichtkreis. Auf den Kisten leuchtet eine magische Waffe.

Schwertküste in den Vergessenen Realms. Über Handlungsdetails schweigt sich Produzent Trent Oster noch aus: »Es wird eine epische Story voller Verrat und Intrigen.« Durch die Erweiterbarkeit per Editor sind Zusatzmodule mit beliebiger Geographie und Geschichte denkbar. Ständig neue Abenteuer sollen das Spiel jahrelang frisch und lebendig erhalten. Bioware setzt auf die Kreativität der Fanszene und will auch nach der Veröffentlichung

Ende 2000 immer wieder neue Module liefern.

Neverwinter Nights soll Solospieler wie auch Multiplayer-Fans begeistern. Allein steuern Sie einen einzelnen Charakter durch die 28 Spielwelt-»Modu-

le«. So bezeichnet Trent die in sich abgeschlossenen Abenteuer, an denen man jeweils rund vier Stunden zu knabbern hat. Diese Module sind auf vier Spielumgebungen verteilt, die durch einen roten Handlungsfaden verbunden werden. Sind alle Module innerhalb einer Spielumgebung gelöst, öffnet sich der Zugang zum nächsten Bereich. Gegenstände und Erfahrungspunkte bleiben erhalten; von Modul zu Modul wird Ihre Spielfigur mächtiger. Charaktere aus Spielen der Baldur's Gate-Reihe lassen sich importieren.

Party-Konkurrenz

Neverwinter-Abenteuer sind auch im Multiplayer-Modus in sich abgeschlossen, mit Anfang, Ende und Story. Bis zu 64 Spieler tummeln sich gleichzeitig in einem Modul; mehrere Parties in einer

Quest sind wahlweise kooperativ oder bekriegen sich. Um Schummeleien an den Spielfiguren zu unterbinden, werden diese bei Biowares »Character Vault« ein- und ausgecheckt. Theoretisch können auch Neverwinter-Server ans Netz gehen, welche die Teilnahme zwielichtiger Charaktere erlauben, deren Integrität nicht geprüft wurde. Auch das »Player Killing« ist reine Einstellungssache. Sie



Spinne von hinten, Grund zum Sprinten. Solche Zwischensequenzen können Sie mit den Editor-Tools inszenieren.





Eine frisch geschleuderte **Magic Missile** zischt monsterwärts. Für höherwertige Zaubersprüche soll es noch weitaus aufwendigere Grafikeffekte geben.

suchen sich aus dem Internet-Angebot einfach die Partien heraus, deren Regeln Ihrem Geschmack entsprechen. Module auf verschiedenen Servern lassen sich durch Spielwelt-Portale miteinander verbinden und erlauben nahtloses Internet-Hopping.

Gutes Omen

Die modifizierte MDK 2-Engine »Omen« sorgt für dynamische Beleuchtung, feine Partikelberechnung sowie stufenloses Drehen und Zoo-

men. Sie können Ihren Helden bis auf ein Drittel des Bildschirms vergrößern oder auf ein Fünfzehntel der Screen-Größe verkleinern. Dank neuer Technik sind Ausrüstungswechsel sofort sichtbar. Für jede der sieben Rassen gibt es zudem einen eigenen Klamottenstil. Die Omen-Engine benötigt einen Rechner der Pentium-II-Klasse und eine 3D-Beschleunigerkarte der Qualitätsstufe TNT/Voodoo 2. Wer noch besseres Gerät im Grafik-Slot hat, wird Highend-Features wie 32-Bit-Farbtiefe und höhere Auflösungen nutzen können.

Neue Regeln

Das brandneue Regelwerk für AD&D, auf dem auch Neverwinter

Nights basieren wird, setzt auf weniger Zahlen, aber dafür auf mehr Vielfalt und Spielspaß. Als zusätzliche Rasse kommt der Halbork dazu, als weitere Klassen Sorcerer, Barbar, Mönch und Assassine. Eine der wichtigsten Neuerungen sind die Spezialfähigkeiten für hoch-stufige Charaktere, etwa das Entwaffnen eines Gegners. Doppelte Angriffspower verspricht die Benutzung von zwei Waffen gleichzeitig. Sie können ein Monster auch gezielt in Ohnmacht knocken. Magiekundige Charaktere haben jetzt mit Counterspells die Chance, feindliche Zaubersprüche zu neutralisieren. Rund 200 verschiedene Sprüche soll das neue AD&D-Regelwerk enthalten.

Kreisverkehr

Bei Neverwinter Nights fällt zunächst die Abwesenheit von Icons und Menüleisten



»Boah, schicker Brustpanzer!« – Jede der **sieben Rassen** hat einen eigenen Ausrüstungsstil.



Die **3D-Engine** lei der Arbeit. Oben haben wir die Betrachterkamera recht nahe herangerückt. Im Bild unten sehen Sie dieselbe Szene rausgezoomt.

In diesem Wirtshaus sind vier der Helden versammelt: Paladin (links), Gnom (Mitte), Barbarin (rechts) und Elfen-Waldläufer (hinten).



auf. Wenn Sie Ihre Spielfigur mit Linksklicks durch die 3D-Welt spazieren lassen, trübt keine Anzeige die Grafikpracht. Erst durch einen Rechtsklick rufen Sie das sogenannte »Radio-Menü« auf. Mit Mausbewegungen drehen Sie eine Art Kompaßnadel und visieren damit den gewünschten Menüpunkt an. In den Kreis passen bis zu acht Aktionen, die jeweils vom angeklickten Gegenstand abhängen. So lassen sich Schwerter einsammeln, Schalter bedienen und Fallen

entschärfen. Sobald Sie Ihren Helden mit rechts anklicken, füllt sich das Radio-Menü mit allerlei Angaben zu Talenten, Werten und Zauberlisten.

Monster mit Teamgeist

Wenn Sie auf einen Gegner klicken, führt Ihr Charakter ein Standardmanöver wie »Angriff mit aktiver Waffe« aus. Um Spezialtechniken wie Entwaffnung oder einen hochwertigen Zauberspruch einzusetzen, geben Sie entsprechende Befehle per Radio-Menü. Vielversprechend sind Biowares Bemühungen bei der Monsterintelligenz, die uns Trent Oster erklärt: »Die Gegner haben Teamverständnis. Ein Koboldanführer gibt etwa Anweisungen an seine Untergebenen. Wird er verletzt, brüllt er zum Schamanen rüber, daß er geheilt werden will. Oder er ruft um Hilfe, worauf alle anderen Kobolde zu ihm eilen, um ihn zu verteidigen.« In ersten Probeläufen waren die kooperierenden Monster so clever, daß die Helden ratzfatz besiegt wurden. Der Schwierigkeitsgrad im ferti-

gen Programm soll sich der Qualität und Anzahl der Spielercharaktere anpassen.

Dungeon-Hausmeister

Wenn Sie das Programm durchgespielt haben, ist noch lange kein Ende der Never-

winter-Nächte abzusehen. Dank beigelegter Original-Editoren erschaffen Sie eigene Welten. Sie wählen aus vorgefertigten Szenarien und Monstern, konstruieren Puzzles, verteilen Schätze und inszenieren Zwischensequenzen. Da letztere in der 3D-Engine berechnet werden, lassen sich quasi Drehbücher für Zwischensequenzen schreiben. Eigene Module teilt man per Internet mit dem Rest der Rollenspiel-Menschheit.

Damit nicht genug: Wenn Abenteurer Ihre Spielwelt betreten, können Sie diese in Echtzeit beeinflussen. Die Rolle des mächtigen Dungeon Masters ist nichts Neues; daß man diese wichtige Position in Echtzeit bei einem Computer-Rollenspiel übernimmt, schon – nur Vampire soll ein vergleichbares Feature bieten. Um die gleichzeitige Betreuung mehrerer Parties zu gewährleisten, ist der Einsatz von mehreren Master-Assistenten erlaubt. **HE**



Neverwinter-Produzent **Trent Oster** hat den richtigen Wandschmuck im Büro: Ein riesiges Baldur's-Gate-Poster und die Landkarte der Forgotten Realms.



Erst mit dem passenden **Schlüssel** öffnet sich der Zugang zum Dungeon.

Neverwinter Nights

Genre: 3D-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2000

Hersteller: Bioware
Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Ich habe die Zukunft des Rollenspiels gesehen. Von der Bedienung über die geschneigte 3D-Engine bis hin zu den Multiplayer-Möglichkeiten steckt Neverwinter Nights voller ambitionierter Ideen. Bioware könnte mit dem Geheimprojekt sogar ihr eigenes Baldur's Gate in den Schatten stellen.«