



HALL OF FAME

Neverwinter Nights

Völlige Freiheit: Kein anderes Spiel zuvor hat der Spielergemeinde solche Gestaltungsmöglichkeiten gegeben.



Teilweise vertonte **Gespräche** erzählen die Geschichte.

Deswegen legendär

- umfangreicher Editor
- enorm viele Fan-Erweiterungen
- innovativer Dungeon-Master-Modus
- epische Geschichte

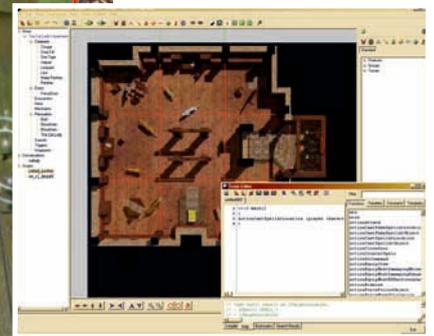
Das klassische Rollenspiel **Neverwinter Nights** ist vor rund sieben Jahren erschienen, eine halbe Ewigkeit in der Spielebranche. Trotzdem ist es auch heute noch äußerst lebendig.

Neverwinter Nights stammt vom Entwickler Bioware, der sich mit der **Baldur's Gate**-Reihe bereits einen Namen als Erschaffer epischer Rollenspiele gemacht hatte. Mit **Neverwinter Nights** sollte die Firma diesem Ruf mehr als gerecht werden.

Sie beginnen **Neverwinter Nights** als Heldenanwärter in der Stadt Niewinter (engl. Neverwinter), die von einer mysteriösen Plage heimgesucht wird. Weder herkömmliche Medizin noch Magie können ihr Einhalt gebieten, die letzte Hoffnung sind vier magische Kreaturen. Plötzlich greifen Unbekannte die Heldenakademie an, töten alle Bewohner, und die Kreaturen entkommen. Sie machen sich auf die Suche nach den Tierchen.



Unser angeheuerter **magischer Begleiter** kämpft automatisch mit.



Das **Aurora Toolset** mit einem vorgefertigten Szenario und dem Script Editor.

Echte Rollenspieler

Die Suche nach den Kreaturen erstreckt sich über eines von vier Kapiteln, wovon jedes ungefähr 15 Stunden Spielzeit umfasst. Im Gegensatz zu **Baldur's Gate** gibt's in **Neverwinter Nights** keine Begleitergruppe, sondern nur einen einzelnen Helden, den Sie selbst erstellen. Das Rollenspielsystem und die Kampfmechanik basieren auf den Regeln des Pen&Paper-Rollenspiels **Dungeons & Dragons**. All diese Fakten machen **Neverwinter Nights** zu einem umfangreichen und guten Rollenspiel in bester Bioware-Tradition. Dazu kommt der Mehrspieler- und Online-Modus: Sie können zusammen mit Freunden die Kampagne nachspielen oder online mit bis zu 75 Spielern durch die Welt reisen. Noch spannender ist der Dungeon-Master-Modus, bei dem einer der Spieler die Rolle eines Spielleiters übernimmt. Er kann Personen steuern oder Monster und Gegenstände plat-

zieren. Was **Neverwinter Nights** aber bis heute andauernden Ruhm bescherte, ist der Editor.

Neue Welten

Neverwinter Nights wurde zusammen mit einem Editor namens »Aurora Toolset« ausgeliefert – genau die Software, mit der die Entwickler das gesamte Spiel erstellt hatten. Das gab den Spielern ein ausgesprochen mächtiges Werkzeug in die Hand, um eigene Abenteuer, »Module« genannt, zu erstellen. Diese Möglichkeit hat die Community weidlich genutzt: Bis heute gibt es

mehr als 5.000 Erweiterungen für **Neverwinter Nights**. Diese vergrößern nicht nur die Spielwelt, sondern erschaffen auch völlig andere, in sich geschlossene Szenarien, vom SciFi-Abenteuer bis zu historischen Stoffen. Auch das Bioware-Spiel **Knights of the Old Republic** und **The Witcher** von CD Projekt haben das Aurora Toolset als Grundlage. Bioware dagegen entdeckte noch eine andere nützliche Seite: Wer sich bei den Kanadiern um einen Job bewerben will, tut bis heute gut daran, ein selbst erstelltes **Neverwinter Nights**-Modul vorzuweisen. **SG**

NEVERWINTER NIGHTS

ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Atari	ORIGINALRELEASE	2002
ENTWICKLER	Bioware	CA. PREIS	10 Euro (inkl. Addons und NWN 2)
QUELLE	Amazon	USK	ab 12 Jahren
SPRACHE	Englisch		

HARDWARE MINIMUM CPU mit 2,4 GHz, 512 MB RAM
SO LÄUFT'S Neverwinter Nights läuft ohne reflektierendes Wasser problemlos unter XP und Vista



FAZIT Nach wie vor eines der größten und lebendigsten Rollenspiele.