

# Neverwinter

Gebührenfreie Dungeons und Drachen im Test: Cryptics Free2Play-MMO Neverwinter schickt Abenteurer auf einen actionlastigen Trip durch Faerûn, der auch ohne Geldausgeben Spaß macht, aber noch nicht das Zeug zum Hit hat. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Perfect World Entertainment** Entwickler: **Cryptic (Star Trek Online, GS 04/10: 79 Punkte)** Termin: **3.04.2013** Spieler: **unbegrenzt**  
Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **kostenlos (Free2Play, Ingame-Shop, keine Monatsgebühren)**

[GameStar.de/Quicklink/8335](http://GameStar.de/Quicklink/8335) Auf DVD: Vorschau-Video

# A

uf reiche Beute hoffend machen wir uns im finstersten Winkel von Neverwinters Kanalisation an einer Schatztruhe zu schaffen. Plötzlich springt die Kiste auf, doch statt Gold und Edelsteinen blitzen uns rasiermesserscharfe Zähne entgegen, und einen Sekundenbruchteil später stürmt die ganze verdamnte Truhe auf uns zu! Oder vielmehr das als Schatzkiste getarnte Monster. Mit schnellem Druck auf die Shift-Taste wehren wir den Bösewicht in letzter Sekunde ab, per rechter Maustaste folgt ein saftiger Schildhieb, den Rest erledigen wir per linker Maustaste mit unserer Hauptwaffe, will heißen: dem Schwert. Es sind solche Momente, in denen uns das Spiel so richtig fesselt. Fallen und Monster mit Dungeons & Dragons-Flair (D&D) und ein Kampfsystem, das schnelle Reflexe belohnt und ganz einfach mehr Spaß macht, als dem Avatar bei automatischen Attacken lediglich zuzuschauen und ab und zu einen Hotkey zu drücken. Mit den fordernden taktischen Kämpfen eines **Baldur's Gate** oder **Neverwinter Nights** hat dies letztlich nichts zu tun, vielmehr geht's stark in Richtung **Guild Wars 2** und **Tera**.

Wo Licht ist, ist auch in **Neverwinter** Schatten. Denn weit weniger zeitgemäß als das

In den spaßigen Action-Kämpfen sorgen manche **Magieeffekte** für mangelnde Übersicht.



In der **Mondstein-Taverne** treffen sich erschöpfte Helden zwischen den Dungeon-Streifzügen und erzählen von ihren Abenteuern.

Kampfsystem präsentiert sich die Charakterentwicklung. Die Talentbäume gewähren uns kaum Spielraum für Individualisierung und die derzeit fünf spielbaren Charakterklassen haben jeweils fest vorgeschriebene Rollen, von denen sie kein Jota abweichen können. Ein Kleriker zum Beispiel, egal ob eher offensiv oder defensiv geskillt, bleibt letztlich immer ein Heiler, der beschützende Kämpfer ist immer ein Tank und so fort. Alleskönner, die je nach Talentverteilung auf Schaden, Heilung oder zum Tank spezialisiert werden können, gibt es in **Neverwinter**

nicht. Da ist die Pen&Paper-Vorlage deutlich flexibler und wurde in **Dungeons & Dragons Online** vom Entwickler Turbine auch schon mal interessanter, weil flexibler umgesetzt. Auch der Aufbau der Spielwelt erinnert eher an »D&D Light«. Die namensgebende Stadt Neverwinter und deren direkte Umgebung ist in viele kleine, instanziierte Abenteuerzonen aufgeteilt, die Spieler linear abarbeiten. Angesichts des Settings haben wir darauf gehofft, wenigstens einen Teil der Schwertküste als frei begehbare Spielwelt zu erforschen. Stattdessen tele-

## ➕ Stärken

- + cooles Echtzeit-Kampfsystem
- + eigene Quests und Dungeons erstellen
- + Kampfbegleiter für alle Klassen
- + Forgotten Realms-Setting
- + alle Items auch ohne Echtgeld erspielbar

## ➖ Schwächen

- extrem teurer Ingame-Shop
- deutsche Sprachausgabe fehlt fast vollständig
- Bosskämpfe laufen immer gleich ab
- liebloses, konfuse PvP
- stark instanziierte Spielwelt





Viele der gewaltigen **Bossmonster** sehen fantastisch aus, die Kämpfe gegen sie laufen aber immer gleich ab.

portieren wir uns über eine Landkarte von einer recht überschaubaren Zone zur nächsten, das schadet der Rollenspiel-Atmosphäre ziemlich stark.

Immerhin sind die Areale selbst sehr abwechslungsreich gestaltet. In einem Stadtviertel randalieren die Orks, auf dem Friedhof steigen die Toten aus den Gräbern und vor den Toren der Stadt entführen Dunkelfelfen sämtliche Bauern. Eine durchgehende Hintergrundgeschichte führt uns linear vom Tutorial bis ins Endgame und erklärt, warum in Neverwinter das Chaos regiert. Erzählt wird die Handlung überwiegend in NPC-Monologen und gelegentlichen Zwischensequenzen. Zwar absolvieren wir im Rahmen der Story in jedem Gebiet auch die obligatorischen Kill- und Sammel-Quests, aber jede Zone ist außerdem mit Dungeons gespickt, die es richtig in sich haben. Ausgelöste Fallen lassen Kreissägen aus dem Boden schnellen, beschießen unvorsichtige Abenteurer mit Pfeilen oder speißen sie mit hölzernen Pfählen auf. Wer all den Gefahren trotz, hat eine Menge zu entdecken. Besonders aufmerksame Spieler stoßen auf Geheimgänge, Öffnungsmechanismen, die durch verborgene Hebel ausgelöst werden, oder Wände, die aus purer Illusionsmagie bestehen und ungeahnte Schätze verbergen. Zwischensequenzen treiben die Story voran und präsentieren extra heftige Bossmonster. Mit dem englischen Client gibt es außerdem stimmige Sprachausgabe, was

für noch mehr Atmosphäre sorgt. In der deutschen Version indes herrscht nach dem Tutorial nur noch Grabesstille. Zwar sind die Story-Dungeons mit jeder Klasse auch solo zu schaffen, doch alle Quests lassen sich auch teilen. Und gemeinsam mit Freunden machen die Abenteurer gleich nochmal so viel Spaß. Wer es knackiger mag, meldet sich mit einer Gruppe für ein sogenanntes Gefecht an, in dem es gilt, schnell einige Gegnerwellen umzuhauen, was selten länger als 15 Minuten dauert.

Die größte Herausforderung liegt in den Gruppen-Instanzen für fünf Spieler. Etwa mit Level 16 betreten wagemutige Helden den ersten Mehrspieler-Dungeon und nutzen dafür ein komfortables Tool zur Gruppensuche, wie es sich beispielsweise auch in **World of Warcraft** schon lange etabliert hat. Das fängt ganz harmlos und auch für unerfahrene Spieler einfach genug an. Auf Maximalstufe 60 warten die bisher insgesamt zwölf Dungeons dann im bockschweren »epischen« Modus auf besonders tollkühne Recken und locken mit fetten Belohnungen und Sammelmarten für die beste Ausrüstung im Spiel.

In den Marken liegt allerdings auch die grundlegende Motivation, sich diesen Instanzen überhaupt zu stellen. Denn so abwechslungsreich die Kerker und deren Bewohner in ihrer Optik auch gestaltet sind – mal kämpfen wir in einer Festung gegen Werwölfe,

dann auf morschen Hängebrücken gegen untote Piraten und sogar ein paar Drachen – so langweilig und immer gleich ist deren Ablauf. Immer wieder schlägt man sich mit viel zu großen, zähen Trashgruppen herum, um schließlich einem der jeweils drei Bosse pro Dungeon entgegenzutreten. Und die Bosskämpfe sind an Einfallslosigkeit kaum noch zu übertreffen. Nach und nach beschwört der Endgegner immer mehr Handlanger, bis die Gruppe ihn entweder vernichtet hat oder von den immer neuen Monsterhorden schließlich überrannt wird. Allein die Spezialangriffe, Lebenspunkte und Menge der beschworenen Monster variieren je nach Dungeon etwas, sonst läuft alles immer gleich ab.

## Durchgehende Story vom Tutorial bis zum Schluss

Sämtlicher Ausrüstung, die ein besiegtter Endgegner hinterlässt, kann übrigens im Auktionshaus an andere Spieler verhökert werden. Selbst die epischen Endgame-Set-Rüstungen, die man im Tausch für Dungeon-Marken erhält, sind nicht etwa beim Aufheben an den jeweiligen Charakter gebunden, sondern können frei weiterverkauft werden. Gelegenheitsspieler und Gruppenmuffel freut dies natürlich, weil so wirklich jeder Spieler mit dem nötigen Kleingeld an die beste Ausrüstung kommen kann. Die

## Kreative Levelschmiede: die Foundry

Nach dem Motto »Gut geklaut ist halb gewonnen« hat ein kreativer Spieler mithilfe der Foundry einen Dungeon aus World of Warcraft nachgebaut: The Stockade (Das Verlies). Wie im Original warten hier randalierende Gefangene, wilde Feuerelementare und garstige Gnolle auf eine Abreibung. Der Aufbau des Dungeons ist praktisch identisch, auch wenn hier und da einige Namen geändert wurden. So lauern Defiance-Schurken anstelle der Defias, und ganz am Schluss bekämpfen wir »Hoggar«. Wir sind gespannt, welche weiteren Dungeons die Community aus anderen MMOs portieren wird. Die Idee ist jedenfalls super – und funktioniert!





**Gutes MMO mit viel Potenzial**

Sascha Penzhorn  
Freier Redakteur  
brief@gamestar.de

Vom packenden Kampfsystem über die zahlreichen Story-Dungeons und die Kampfbegleiter bis hin zur Foundry bietet Neverwinter einige wirklich starke Spielelemente. Und wahlweise ist der ganze Spielspaß gratis. Doch es schmerzt, wenn den einst flexiblen Klassen aus dem P&P-Vorbild derart eingeschränkte, langweilige Talentbäume aufgezungen werden. Wenn die Spielwelt in viel zu kleine Bruchstücke instanziiert wird, in denen mir kaum Mitspieler begegnen. Wenn in eigentlich guten Endgame-Dungeons die Kämpfe immer gleich ablaufen und sämtliche Beute auch ganz ohne Mühe für echtes Geld zu haben ist. Und das PvP ist im Moment komplett spaßfreie Zone. Neverwinter ist beileibe kein schlechtes Spiel. Aber es ist auch nicht der Hit, auf den besonders Fans des Settings zweifellos gehofft haben.

Währung für das Auktionshaus, Astrale Diamanten, kann man ganz legal mit echtem Geld kaufen. Pay2Win? Absolut! Vor allem schmälert dies aber viele Erfolgserlebnisse. Wenn wir einen mächtigen Drachen erschlagen und uns so mühevoll ein episches Schwert erarbeiten, für das weniger talentierte aber reichere Spieler einfach 20 Euro hinblättern, kann das ganz schön bitter sein. Andererseits lassen sich durch handelbare Endgame-Ausrüstung prima Goodies aus dem ansonsten ausgesprochen teuren Echtgeld-Shop finanzieren. Astrale Diamanten können wir nämlich in Shop-Währung umtauschen und so mit etwas Geduld auch ohne echtes Geld auszugeben an ein episches Reittier (rund 35 Euro) oder Extras wie eine Talent-Neuverteilung (rund 6 Euro) gelangen. Letztere gibt es übrigens nur im Shop – wer Punkte falsch verteilt und keine Diamanten farmt oder gegen echtes Geld kauft, hat Pech gehabt. Zumindest an ein Reittier kommt auch, wer keine harten Euro ausgeben möchte. Ein Pferd gibt es ab Level 20 für gerade mal fünf Goldstücke, auch wenn so ein Goldklepper nicht ganz so schick aussieht wie ein gepanzertes Reitwolf. Und Gold kauft man nicht gegen Euro, sondern nimmt es erschla-

genen Monstern einfach ab. Na wenigstens das! Ein besonders cooles Feature von **Neverwinter** ist die Foundry, mit deren Hilfe Spieler eigene Quests und Dungeons entwerfen. Diese reichen von simplen Schlauch-Leveln, in denen man schnell alle Monster umnietet bis zu komplexen Dungeons mit weit über einer Stunde Spielzeit, verzweigten Dialogen und packender Story. Über ein Wertungssystem benotet die Community jedes Abenteuer und kommentiert Stärken und Schwächen der Quests. So hat man die Möglichkeit, sich direkt auf die beliebtesten Kreationen der Spieler zu stürzen, ohne zum Versuchskaninchen für langweilige oder gar kaputte Abenteuer zu werden. Sämtliche Monster in der Foundry werden vom Level automatisch an den Spieler angepasst, sodass Beute und Schwierigkeitsgrad immer genau richtig sind.

Toll sind auch die Begleiter, die jeder Spieler ab Level 16 beschwören darf. Tiere wie Hunde, Katzen und Falken, sowie heilende, tanzende und prügelnde NPCs warten darauf, Abenteuer auf Quests und in Dungeons zu begleiten. Jeweils ein Gefährte kann immer aktiv sein, hilft im Kampf mit oder gewährt passive Statusboni. Den ersten Weggefährten bekommt man über eine Quest geschenkt, weitere Mitstreiter gibt es für Gold, als Dungeon-Drop, Marken, im Item Shop und als PvP-Belohnung, so man denn Gefallen an den konfuse Spielerkämpfen findet.

Auf den PvP-Schlachtfeldern kämpfen fünf gegen fünf Spieler darum, drei Punkte einzunehmen und möglichst lange zu halten. Mehr Spielmodi gibt es derzeit nicht. Doch weder **Dungeons & Dragons**, noch **Neverwinter** sind wirklich auf PvP ausgelegt, was sich in der fehlenden Klassenbalance widerspiegelt. Und Fähigkeiten wie der Ansturm eines Kämpfers, der beliebig oft und ohne Abklingzeit eingesetzt werden kann, machen in Dungeons zwar Spaß, haben auf dem Schlachtfeld aber nichts verloren. Auch mit der automatischen Teambildung will es nicht so recht klappen: Mal startet eine Seite mit zwei Heilern, während die andere überhaupt keinen hat und demonstrierend geschlossen die Partie verlässt, weil das Gefecht von vornherein gelaufen ist. Das kilt den letzten Rest Spaß. Demnächst sollen Gefechte für Mannschaften mit je 20 Spie-

lern folgen, mal sehen ob dann auch das Matchmaking besser wird. Im jetzigen Zustand ist der PVP-Modus niemandem zu empfehlen. Sascha Penzhorn / **MT**

TERMIN 30.4.2013 PREIS kostenlos USK keine Angabe

## Neverwinter

Online-Rollenspiel

**Publisher** Perfect World Entertainment  
**Entwickler** Cryptic  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Französisch  
**Ausstattung** Client-Download, Online-Anleitung  
**Kopierschutz** Online-Anmeldung



**GRAFIK**

- abwechslungsreiche Zonen und Dungeons
- gut designte Charaktere und Monster
- tolle Animationen
- lahme Zaubereffekte
- viele Matsch-Texturen

**SOUND**

- tolle Musik
- tolle englische Sprecher
- fast keine deutsche Sprachausgabe

**BALANCE**

- alle Klassen solo spielbar
- Schwierigkeitsgrad anspruchsvoll, aber nie unfair
- Bosskämpfe laufen immer gleich ab
- kein PvP-Balancing und insgesamt kein PvP-Spaß

**ATMOSPHERE**

- aus D&D bekannte Monster und Völker
- Lutschen in Dungeons
- stark instanziierte Spielwelt mit vielen Ladebildschirmen

**BEDIENUNG**

- sehr gute Kampfsteuerung
- ständiges Umschalten zwischen Kampf- und Menüsteuerung
- unzählige Währungen, Tokens, Sammelmarken
- zu viele separate Shops und Händler

**UMFANG**

- Story vom Tutorial bis Maximalstufe
- user-generierte Quests
- 12 Endgame-Dungeons, PvE-Gefechte und PvP
- lineare Story, keine alternativen Start- oder Levelgebiete

**QUESTS/HANDLUNG**

- Story knüpft an D&D-Romane an
- viele tolle Dungeons statt nur Töten & Sammeln
- alle Quests und Dungeons auch im Koop spielbar
- deutsche Version »Wall of Text«

**CHARAKTERSYSTEM/TEAMWORK**

- Tool zur Gruppensuche
- Talentbäume zwingen zum Aufleveln vieler nutzloser Fähigkeiten
- kaum Freiheiten bei der Charakterentwicklung
- derzeit nur fünf Klassen

**KAMPFSYSTEM**

- actionlastige Echtzeit-Kämpfe
- aktives Ausweichen und Blocken
- keine Hotkeys, um Gruppenmitglieder für Heilzauber anzuvissieren

**ITEMS**

- Items per Sockel aufrüstbar
- Endgame-Ausrüstung relativ leicht erspielbar
- beste Items auch im Auktionshaus ...
- ... was die Motivation kilt
- Modelle wiederholen sich

Auf unserer gepanzerten Riesenspinne machen wir auf Stufe 55 **Mt. Hotenow** unsicher, der nach seinem Ausbruch halb Neverwinter zerstört hat.

