



Baldur's Gate legitimer Nachfolger?

Wenn Rollenspieler auf das Thema Baldur's Gate zu sprechen kommen, geraten sie regelmäßig in Verzückung - wird dieses Ausnahme-CRPG doch gerne mit der Rettung des Rollenspiel-Genres in Verbindung gebracht; Teil 2 gilt bei vielen Fans gar als bester Vertreter seiner Zunft. Wundert es da, dass an Bioware (den Vätern des „balduarischen Tores“) und am inoffiziellen Nachfolger zu Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights (kurz NWN), schon im Vorfeld hohe Ansprüche gestellt wurden?

3D plus Multiplayer plus Zeitgeist – voila: Neverwinter Nights

Wer sich NWN genauer anschaut, hat beinahe eine Vision davon, wie die Konzeption des Spieles aussah. Der erste Schritt war wohl die Analyse des bisherigen Portfolios: wo mögen die Schwachpunkte in der Baldur's Gate Reihe gelegen haben? Und da kommen in erster Linie zwei Dinge in Betracht: die Grafik-Engine, welche keinesfalls mehr im „altmodischen“ 2D-Look auftreten durfte. Und der bemängelnswerte Multiplayer-Modus, mit dem wahrscheinlich so gut wie kein Spieler richtig warm werden konnte. So weit lag Bioware also schon ganz richtig. Aber dann kam vermutlich jemand auf die Idee, den spielerischen Zeitgeist der Rollenspiele miteinzubeziehen – frei nach dem Motto: „Action-Rollenspiele im Stil von Diablo 2 sind gerade „in“, das müssen wir auch haben!“. Eine folgenschwere Entscheidung, wie Sie im Verlauf dieses Tests noch erfahren werden.

Good Bye Infinity - Hello Aurora!

So schön die von Hand gezeichneten Hintergründe der alten Infinity-Engine Spiele (Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape Torment – um mal einige zu nennen) auch sein mögen: sie entsprechen besonders aufgrund der lieblos gestalteten 2D-Figuren nicht mehr den heute technischen Möglichkeiten. Was bleibt ist die Umstellung auf das Unwort der letzten 10 Jahre: 3D. Logisch, dass es hierfür auch einer neuen Engine bedarf. Und so bastelten die Jungs von Bioware unermüdlich an einer 3D-Lösung, die im fertigen Spiel nicht nur ein grafisches Feuerwerk liefern, sondern auch Hobby-Dungeon-Bastlern ermöglichen sollte, ganz einfach und bequem per Editor eigene Kerker und sogar ganze Kampagne zu entwerfen – die Geburtsstunde der Aurora-Engine war gekommen.

Die dralle Aurora hat etliche Vorzüge zu bieten, die Rollenspieler-Herzen höher schlagen lässt. So erblickt das Auge ein Licht- und Schattensystem, das innerhalb des Genres auch heute noch seines Gleichen sucht. Je nach Performance ihres Rechners lässt sich die Stärke der Lichtquellen und die damit verbundene Schattenbildung anpassen; Spiegelungen auf den Rüstungen und mit Pixel-Shader versehene Wasseroberflächen runden das Bild ab.

Insbesondere bei der Verwendung von bunten Lichtquellen, wie sie etwa in Zaubersprüchen vorkommen, zeigt NWN seine grafischen Stärken: hier zündet im wahrsten Sinne des Wortes ein Grafikfeuerwerk. Stufenloses Drehen und Zoomen steht natürlich auch auf der Tagesordnung - die Perspektive bleibt allerdings grundsätzlich isometrisch. Zoomen Sie sehr weit heraus, verschwimmen die Boden-Texturen recht arg. Dem lässt sich durch Anisotropisches Filtering (per Treiber-Einstellung) entgegenwirken, wobei sich allerdings während des Spielens bei einem Test-System mit eingeschaltetem „AF“ Grafikbugs zeigten. Anti-Aliasing wird von NWN direkt unterstützt, aber auch hier waren nicht alle Modi empfehlenswert.

Technisch hui – atmosphärisch pfui?

Trotz aller technischer Finesse gehen NWN die atmosphärischen Hintergründe eines Baldur's Gate oder Icewind Dale gehörig ab. Zwar sehen die Boden-Texturen mit ihren schönen Teppichmustern oder grasbedeckten Landschaften im rangezoomten Zustand sehr hübsch aus, aber dem Fluch des 3D-Editors kann das Spiel nicht entkommen: jederzeit und Allerorten merkt man der Szenerie an, dass sie aus der Baukasten-Retorte stammt. Allzu oft bekommt der Spieler es mit Dungeons oder Stadtteilen zu tun, die sich nur durch ihren Aufbau voneinander unterscheiden. Auch Innenräume



wirken oft so, als wären diese nur neu aufgeteilt und ein paar Truhen und Bücherregale verstreut worden – kennt Sie einen Raum, kennt Sie (fast) alle. Auch die Waldgebiete lassen, trotz Regen- und Blätterfall, keine rechte Freude aufkommen; besonders auffällig ist die intensive Benutzung von Nebelbänken, die die Sichtweite recht begrenzt.

Ebenso wenig überzeugend kommen ein Großteil der Charaktere daher: teils grobschlächtig, weil polygonarm und mit wenig detaillierten Texturen ausgestattet, ist die Enttäuschung beim Betrachten der eigenen Spielfigur trotz aller Schatten- und Spiegeleffekte schon recht groß. Das zum Release-Zeitpunkt bereits veröffentlichte Add-On zum Online-Rollenspiel Everquest, Shadows of Luclin, zeigt eindrucksvoll, wie Polygon-Figuren in Rollenspielen aussehen können. Seltsam muten bisweilen die Größenverhältnisse an: von außen klein wirkende Hütten und Häuser umfassen beim Betreten oftmals das Vielfache der vorherigen Grundfläche.

Einmal Kerkermeister sein...

Anders als beim gleichnamigen Computerrollenspiel aus dem Jahre '98 dürfen Sie in NWN tatsächlich als „Dungeon Master“ agieren. Hierfür bietet das Spiel im Multiplayer einen entsprechenden Spielleiter-Modus, in dem sich der „Meister“ nach Belieben an den menschlichen Teilnehmern austoben darf: ob er den Gefährten nun „on the fly“ Fallen vor die Füße setzt, Horden von Gegnern in den Raum plumpsen lässt oder ganze Script-Sequenzen aktiviert – all das liegt in seiner Macht. Selbst das „Hineinschlüpfen“ in NPCs und Monster ist möglich.

Der Spielleiter selbst wuselt als eigenständiger Charakter durch die Räumlichkeiten der Spielwelt und befindet sich sozusagen in einer Art „God-Mode“ mit überirdischer Laufgeschwindigkeit und der Möglichkeit, sich stets unsichtbar (oder bei Bedarf auch sichtbar) zwischen anderen Spielern zu bewegen. Wer Dungeon Keeper kennt, wird ungefähr errahnen, wie es sich anfühlt, „Gott zu spielen“.

Aber auch ohne Spielleiter macht es in NWN durchaus Spaß, mit Freunden im LAN oder Internet eine Kampagne durchzuspielen. Und derer gibt es in der Zwischenzeit viele, denn aufgrund des hochklassigen Editors beliefert sich die Community selbst mit teils hochkarätigen Solo- und Multiplayer-Kampagnen. Aber Vorsicht: lesen sie sich die Ratings zu den einzelnen Modulen genau durch, bevor sie ihre Zeit investieren – die meisten Kampagnen Marke „Eigenbau“ reichen nämlich von unterer Durchschnitt bis Gurkenniveau.

Insgesamt legt NWN einen ganz starken Fokus auf seinen modularen Aufbau, die Editor-Funktion und den Multiplayer-Modus, die bei Baldur's Gate völlig zu kurz kam. So genannte „persistente Welten“ bieten insbesondere für Online-Spieler kurzweilige Abenteuer in schöner Rollenspiel-Manier. Spieler, die eine Art kostenloses MMORPG erwarten, werden allerdings enttäuscht sein: diesen Anspruch kann NWN kaum erfüllen.

Solo-Kampagne? Ach ja, die gibt's ja auch noch...

Viel wurde nun über Multiplayer- und Editorfunktionen erzählt, aber was ist denn nun mit dem eigentlichen Rollenspiel? Neverwinter Nights ist natürlich viel mehr als ein Entwicklungs- und Playtool für gebastelte Module und gewiss erwartet jeder Baldur's Gate Jünger einen Solo-Modus, der einem Bioware-Rollenspiel gerecht wird.

Die mitgelieferte Kampagne entführt den Spieler in die Stadt Neverwinter und in deren Umgebung. Kommen wir also zur Story: Neverwinter ist einer tödlichen Bedrohung ausgesetzt; die Pest geht um! Als Jung-Mitglied der Akademie für potentielle Helden darf der Spieler schon in den ersten Minuten hautnah miterleben, wie ein unbekannter Kult in die geheiligten Hallen eindringt und dort mordend durch die Flure schleicht. Schlimmer noch: das einzige Heilmittel der Stadt, nämlich vier extra nach Niewinter importierte Kreaturen, werden entwendet.

Immerhin: der Spieler entgeht, wenn er sich einigermaßen geschickt anstellt, sämtlichen Mordversuchen und ist damit einer der wenigen potentiellen Helden-Kandidaten, die der Stadt noch übrig geblieben sind. Und damit wären wir auch schon direkt im Plot des Spiels, denn Fürst Nasher (seines Zeichens Herrscher der Stadt) und die Paladine Lady Aribeth setzen ihre ganze Hoffnung in ihren neuen Lieblings-Recken; richtig geraten, damit sind Sie gemeint!

Die Gesamt-Story ist vier Kapitel unterteilt, die das Spielgeschehen jeweils in eine andere Umgebung verlegen und deren Anfang von einer unspektakulären grafischen Einführung begleitet wird. Zwischendurch gibt es natürlich kleinere und größere Quests zu erledigen, die zwar das Spielgeschehen nicht wesentlich vorantreiben, aber dafür ein guter Lieferant für Erfahrungspunkte, Goldstücke und besondere Gegenstände sind. Die meisten dieser Aufgaben





verfügen, von ein paar Highlights abgesehen, dabei eher über durchschnittliche Qualität und werden meist im Vorbeigehen erledigt.

Die Umgebung ist, wie in Baldur's Gate, jeweils in Karten unterteilt, die anfangs noch völlig im Dunkeln liegen. Mittels einer schönen Automap, die markante Punkte selbstständig beschriftet und sich auch manuell editieren lässt, lassen sie die jeweiligen Locations durch gezieltes Begehen vollständig aufklären. Generell erwartet Sie in jeder Karte irgendeine Aufgabe, die den Mini-Quests oder der Hauptstoryline zuzuschreiben ist – meistens sogar beides zusammen. Die Rollenspiel-Welt wirkt durch diese konsequente „hier gibt es nichts, was keinen Sinn hätte“-Mentalität ein wenig unlebendig, fast schon steril – ein Eindruck, der durch das Editoren-Design der Spielwelt zusätzlich forciert wird.

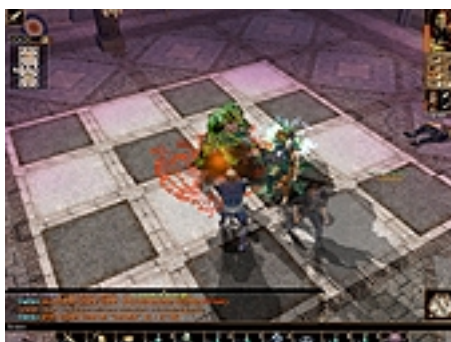


Das Action-Rollenspiel im D&D-Schafspelz

Der Neverwinter Nights-Einstieg gestaltet sich familiär: ob Sie nun Ihren eigenen Recken zusammenbasteln oder lieber eine vorgefertigte Figur auswählen, bleibt Ihnen selbst überlassen. Einziger Unterschied zu Baldur's Gate ist das gestraffte und etwas besser auf Computerrollenspiele zugeschnittene D&D Regelsystem in der 3. Edition, das bis dato erst in wenigen RPGs Anwendung fand.



Doch schon wenige Stunden nach Spielstart dämmert es dem Spieler: taktische Rundenkämpfe und eine anständige Abenteuer-Gruppe gibt es nicht. Stattdessen hat sich Bioware sehr genau angesehen, wie die Jungs von Blizzard ihr Zugpferd Diablo 2 in Szene gesetzt haben. Genau genommen hat man in NWN bisweilen das Gefühl, in einer Art Diablo mit D&D Regeln zu verweilen: so gibt es, ganz wie in D2, die Möglichkeit, einen Helfer („Henchman“) anzuheuern, der den Spieler zwar eigenständig verfolgt, mitkämpft und auch ein paar taktische Voreinstellungen zur Kenntnis nimmt, sich aber weder in der Charakterentwicklung steuern lässt, noch über ein austauschbares Inventar verfügt.



Ebenfalls an Action-Rollenspiele gliedert gestaltet sich die Ausgestaltung mancher Innen- und Außenareale. Egal in welcher Karte Sie sich befinden, stets stolpern Sie über irgendwelche Kisten, Truhen oder Fässer, die sich in den meisten Fällen nur mit Gewalt, Zaubersprüchen oder per Diebeshandwerk öffnen lassen. Das ist in der Summe ein langwieriger Prozess und die Belohnung für fünf nacheinander geöffnete Kisten und Truhen beläuft sich überspitzt formuliert auf ein paar Goldstücke, zwei Tränke und einen Dietrich. Mit etwas Glück findet man eine Waffe der Marke „+1“ oder „+2“ – aber selbst das haut niemanden wirklich vom Hocker. Schlimmer noch ist der Zufallsgenerator, der die Behälter-Inhalte willkürlich verteilt und damit am letzten Rest authentischer Rollenspiel-Atmosphäre kratzt.

Kämpfe im Spectator-Modus

In den Kämpfen vermisst man die taktischen, aber dennoch actiongeladenen Möglichkeiten, die in den Infinity Engine Spielen durch eine anständige Gruppe möglich waren - denn in NWN herrscht der Automatismus. Beinahe ohnmächtig schaut der Spieler seinem eigenen Recken und dessen Gehilfen über den Ausgang eines Fights zu. Die Highlights eines Nahkampfes, etwa in der Rolle eines Barbaren, stellen hierbei die Nutzung von Tränken und den wenigen Spezial-Manövern zu, die das D&D Regelwerk zulässt. Die altbekannte Pause-Funktion, die in actionbetonten Hack&Slay CRPGs wie Icewind Dale oder Might&Magic 6 gute Dienste leistet, ist zwar vorhanden, fristet aber aufgrund fehlender Betätigungs-Notwendigkeit ein verwaistes Dasein. Schlimmer noch sind die Gegner-Horden, auf die Sie im Verlauf des Spiels treffen: da prallen ganze Wellen von Standardmonstern auf uns ein, die sich gegen meine Halbork-Barbarin schon nach 1-2 Schlägen gen Fußboden verabschieden; richtig interessante und fordernde Kämpfe gegen spezielle NPCs sind extrem selten und lassen sich an zwei Händen abzählen – Masse statt Klasse heißt die Devise.

Nur gut, dass es jederzeit möglich ist, per Teleportationsstein den nächstgelegenen Tempel aufzusuchen; hier gibt es Heilung, frische Tränke und einen dankbaren Abnehmer für alle Arten von erbeuteter Ausrüstung. Die damit verbundenen Einnahmen können Sie sogleich wieder für den Rücktransport investieren, der im späteren Verlauf mit bis zu 400 Goldstücken zu Buche schlägt. Sterben geht in NWN übrigens nicht wirklich: nach erfolgtem Jordan-Sprung dürfen Sie gegen Abzug von EXPs und 10% der Goldmenge wieder unter den Lebenden weilen. Der Henchman hingegen erscheint nach seinem Tod generell im Tempel, wo er dann kostenfrei zurückrekrutiert werden darf. Sollten

die Kämpfe dennoch zu schwer (oder zu leicht) ausfallen, ist es jederzeit möglich, den Schwierigkeitsgrad über einen speziellen Regler zu justieren.

Dungeon&Dragons – ein Fall für sich

Das D&D Regelwerk ist so eine Sache: als Pen&Paper erfüllt es sicherlich seinen Zweck und natürlich ist das neue D&D wesentlich unkomplizierter als die bisher bekannte AD&D 2nd Edition. Trotzdem bleibt ein bitterer Beigeschmack bei etwaigen Level-Aufstiegen, in denen der Spielcharakter meistens nur sehr marginal aufgepäppelt werden kann. Auch werden wohl nur Hardcore Pen&Paper-Veteranen über die ganzen Abkürzungen, Rettungswürfe und Sonderfälle erfreut sein, die das Spiel zwar komplex, aber eben auch unübersichtlich gestalten.

Besonders ein Blick auf den statistischen Haushalt des Spielcharakters offenbart ein Sammelsurium an Fähigkeiten, Resistenzen und Einflüssen, die relativ lieblos aufbereitet wurden. Den Bock schießen allerdings die bei Kampfsequenzen angezeigten Textpassagen ab. Sätze wie „Zähigkeitswurf gegen Säure *Erfolg*: (16+8 = 34 gg. SG20)“ mögen zwar genau widerspiegeln, wie sich so ein Wurf zusammensetzt (was in einem Pen&Paper RPG, in dem mit Würfeln hantiert wird, durchaus Sinn macht), aber in einem CRPG hat man weder Lust, noch die Möglichkeit, Textwüsten, die in mehreren Dutzend Zeilen pro Kampf daherkommen, tatsächlich zu lesen. Im Gegenteil: was Rollenspiel-Fortgeschrittene vielleicht noch seufzend überlesen, könnte etwaige Neueinsteiger vollends abschrecken. Andere Computerrollenspiele machen vor, wie ein komplexes System anwenderfreundlicher umgesetzt werden kann. Immerhin: das 193seitige (!) Handbuch lässt so gut wie keine Fragen offen.

Multiple Choice mit Rollenspiel-Aspekt

Aber natürlich ist nicht alles beklagenswert, was mit Dungeons&Dragons in Verbindung steht. So kommt das Gesinnungssystem insbesondere bei Multiple Choice Dialogen mit den zahlreich vertretenden NPCs stark zum Tragen. Auch Werte wie Charisma und Intelligenz oder gar das Geschlecht, beeinflussen die Gespräche: als Barbaren Halb-Orkin mit geringer Intelligenz, böser Gesinnung und einem Gesicht, das man nicht gerade als lieblich bezeichnen würde, waren die zur Verfügung stehenden Antworten in allen Dialogen höchst primitiv und die darauf folgenden Antworten in vielen Fällen beleidigender Natur. Apropos Gesinnung: diese lässt sich im Verlauf des Spiels in Richtung Gut oder Böse verschieben: erpressen Sie nach einem erfüllten Auftrag etwa unter Gewaltandrohung noch mehr Geld von ihrem Auftraggeber, verschiebt sich die Achse um ein paar Punkte in Richtung „böse“. Verzichten Sie hingegen auf die Belohnung, dürfen Sie mit dem Gegenteil rechnen.

Diebstahl? Aber gerne doch!

Leider fehlt den NPCs so etwas wie ein echtes Eigenleben. Es gibt keine Arbeitsgänge (die NPCs staksen nur ein wenig sinnlos durch die Gegend) und ob es draußen Tag oder Nacht ist, interessiert die Bewohner einer Stadt recht wenig. Selbst Angriffe auf Schlüssel-NPCs bleiben ohne Konsequenz. Schade auch, dass so etwas wie ein Gerechtigkeits-Routine fehlt: Diebstahl, der in anderen Rollenspielen schon mal gerne zu Konflikten führt, kann hier ausgiebig praktiziert werden; Sie können z. B. in einer Taverne sämtliche Schränke und Truhen der Gäste aufbrechen – das interessiert in NWN niemanden.

Neue Wege in der Bedienbarkeit

In Sachen Benutzerführung geht Bioware neue Wege. Statt alle Menüpunkte in einer Leiste unterzubringen, die viel vom sichtbaren Bildschirm wegnimmt, reicht ein Klick mit der rechten Maustaste, um ein kreisrundes Radial-Menü zu öffnen. Die dort aufgeführten Kategorien verzweigen wiederum in Untermenüs bis schließlich die gewünschte Option gefunden wurde. Ob Sie das System nun besonders gut oder eher unhandlich finden, ist sicherlich eine Frage des Geschmacks; zur Not lässt sich ja auch alles über zahlreiche (frei konfigurierbare) Tastaturkürzel erreichen.

Um auch in brenzligen Situationen eine angenehme Bedienbarkeit zu gewährleisten, verziert eine Quickleiste den unteren Bildschirmrand. Hier lassen sich z. B. Tränke, Zauberstäbe oder spezielle Kampfmanöver hineinlegen. Mit gedrückter Shift bzw. Alt Taste, erweitert sich die Menge der Slots um weitere 12 bzw. 24 Fächer; das ist insbesondere am Anfang des Spiels, wo es noch so gut wie keine besonderen Skills gibt, mehr als genug. Erst später darf Ihr Held mit einem ordentlichen Repertoire an besonderen Fähigkeiten dafür sorgen, dass die Kämpfe etwas taktischer werden. Apropos Tasten: wie in Bioware-Spielen inzwischen üblich, kann ein Druck auf die Tab-Taste sämtliche Kisten, Truhen und sonstige Gegenstände, die sich in einer Karte befinden, aufblitzen lassen. Eine unscheinbare, aber äußerst wichtige Komfort-Funktion, die kein Rollenspieler missen möchte.

Erzählte Geschichte...

Die Hauptkampagne in NWN beginnt recht schleppend, gewinnt während des Spielens ein wenig mehr an Fahrt, bleibt aber unter dem Strich recht vorhersehbar und somit wenig überraschungsreich. Hier ist man von Baldur's Gate 2 eindeutig besseres gewohnt. Immerhin gibt es wieder Einiges zu lesen: praktisch in jedem Bücherregal befinden sich Geschichten über den Hintergrund der Story und Allgemeines über die Spielwelt Faerun, die den Kern der

Forgotten Realms bildet. Bastler wird es besonders freuen, dass eine Menge Rezepte für magische Waffen, Rüstungen und Tränke nur darauf warten entdeckt und ausprobiert zu werden.

Auch wirkt die lausige deutsche Sprachausgabe, die einige Dialogszenen untermalt, geradezu einschläfernd und alles andere als euphorisch. Publisher Atari hatte hier kein gutes Händchen bei der Auswahl seiner Sprecher. Allerdings ist der Rest in Bezug auf den Sound dank 5.1 Lautsprecher-Unterstützung und EAX Support als außergewöhnlich gelungen zu bezeichnen. So verwöhnt Sie etwa der Eintritt in eine Taverne mit einer wunderschönen Hintergrundmusik, die von raumverteilten Stimmen überlagert wird. Hört man genau hin, kann man sogar verstehen, was die Gäste gerade plappern. Das Ganze wiederholt sich zwar mit der Zeit, aber der Illusion von einem vollbesetzten Wirtshaus tut das keinen Abbruch.

Über Bugs und Patches

Neverwinter Nights offenbarte im Verlauf des Tests einige schwerwiegende Bugs im Bezug auf die Quest-Scripten. So reagierten NPCs in wenigen Fällen nicht auf die Anwesenheit des Charakters. In einem besonderen Fall kam damit sogar die Hauptkampagne zum Erliegen, deren Reaktivierung nur mit dem Workaround aus der NWN-FAQ des Herstellers möglich war – das Problem ist also hinlänglich bekannt. Trotz zahlreicher Patches seitens Bioware hielt sich auch ein Inventar-Bug recht hartnäckig, der bisweilen alle Items verschwinden und einen Neustart des Spielstandes notwendig werden ließ. Diese Spezialfälle einmal außen vor gelassen präsentiert sich das Spiel nicht zuletzt aufgrund der vorbildlichen Bioware-Patchpolitik in einem guten Zustand.

Um Neverwinter Nights in einer hohen Auflösung, mit allen Details, Qualitätseinstellungen, komplexen Schattenwurf und hardwareintensiver EAX-Unterstützung zu spielen, benötigen Sie ein gehobenes Mittelklasse-System. Auf einem Athlon XP 2200+ mit 1 GB Ram und einer Geforce 5 5900xt lief das Spiel unter oben genannter Konfiguration zufrieden stellend. Bei schwächeren Grafikkarten sollte zuerst die Licht- und Schatten heruntergeregelt werden. Das Spiel nimmt für ein Rollenspiel vergleichsweise wenig Zeit in Anspruch: in 50-60 Stunden dürften Sie Auge in Auge mit dem Endgegner stehen.

Meinung



Neverwinter Nights ist auf den ersten Blick eine Enttäuschung. Nicht, dass ich Baldur's Gate 2 für die größte Rollenspiel-Offenbarung aller Zeiten halte, aber es legt die Latte ohne Zweifel relativ hoch – insbesondere für Produkte, die aus dem gleichen Hause kommen. Und so zieht NWN in diesem Vergleich in fast jedem Punkt den Kürzeren: die fehlende Party, das simplifizierte Kampfsystem, die Retorten-Dungeons und nicht zuletzt die leicht schnarchige Story der Hauptkampagne (samt fehlbesetzter Sprachausgabe) heben das Spiel leider nur auf gehobenes Mittelmaß.

Zugegeben, die 3D-Engine kann sich sehen lassen – ist mit ihren Lichteffekten stellenweise sogar fantastisch. Andererseits rauben mir die per Editor zusammengestöpselten Städte, Dungeons und Wälder einen Großteil der Atmosphäre. Ob ich mich jetzt in Luskan oder Neverwinter befinde ist irrelevant – sieht ja ohnehin alles gleich aus. Und ich hatte nicht einmal im Spiel die Illusion in einer richtig freien Spielwelt; an die Städte und Siedlungen grenzen ein paar Karten, die werden erkundet, die dort enthaltenen Questen gelöst und weiter geht's in nächste Kapitel - das ist einfach zu wenig für ein komplexes Rollenspiel.

Aber ich will NWN nicht schlechter machen, als es ist, denn es gibt auch eine Reihe guter Seiten, die nicht unerwähnt bleiben sollten. Allem voran die Auswirkungen von Gesinnung, Geschlecht, Rasse und Attributwerte. Es kommt in Dialogen schon ziemliches Rollenspiel-Feeling auf, wenn der Charakter aufgrund seiner bemitleidenswerten Intelligenz nur bruchstückhafte Sätze zusammenstammeln kann und die NPCs dementsprechend reagieren. Auch sind einige Questen (aber längst nicht alle) wohl durchdacht und haben sich das Prädikat „macht Spaß“ verdient. Wären da nicht die unsäglichen 08/15 Kämpfe gegen unzählige Standard-Monster, die den Spielfluss mehr unterbrechen, als fördern und in ihrer Komplexität einem Diablo 2 Konkurrenz machen könnten.

Als besonders nervig und fern jeglicher Atmosphäre stellt sich die Verteilung von Kisten und Fässern da. Schlimm genug, dass man überall auf die gleichen Anordnungen dieser Behälter trifft (z. B. Treppenaufgänge, an deren Ende irgendwelche Kisten platziert sind, finden sich praktisch in jeder Stadt),

aber der Inhalt spottet dann wirklich jedweder Beschreibung. Da tummeln sich um ein Haus verteilt drei Fässer, deren Inhalt aus 1-40 Goldstücken oder auch gerne mal einem Heiltrank besteht – einige davon offen, andere verschlossen oder mit Fallen versehen. Welcher grenzbile NPC platziert schon sein Hab- und Gut in irgendwelchen Behältern außerhalb seines Hauses und sichert das dann noch mit einer Falle, die mehr kostet, als der ganze Inhalt? Und schlimmer noch: man ist als Rollenspieler ja quasi darauf angewiesen, alles zu öffnen, um sich keinen Hinweis entgehen zu lassen. Als Folge daraus ist man sage und schreibe 30% seiner Spielzeit damit beschäftigt, irgendwelche Kisten und Truhen aufzuschlagen, zu knacken oder per Zauberspruch zu öffnen und den Inhalt zu inspizieren. Ein solches Behälter-Aufkommen wird nur noch von Action-Rollenspiele vom Schlage eines Diablo 2 getoppt. Nur gut, dass ein Druck auf die Tab-Taste alle möglichen Gegenstände sofort aufleuchten lässt.

Belohnt wird man bei dieser ganzen Prozedur durch einige interessante Bücher, die die Story vorantreiben oder Eindrücke zum Hintergrund der Vergessenen Realms gibt. Anders als bei vielen (A)D&D Spielen ist das Repertoire an originellen Spezialwaffen- und Rüstungen in NWN durchaus als gelungen zu bezeichnen – das hebt die Motivation, zumal viele Waffen grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt wurden.

Völlig außen vor gelassen habe ich bislang die hervorragenden Editor- und Multiplayer-Funktionen, die NWN zu bieten hat. Und es wäre den Machern unfair gegenüber, das Spiel ausschließlich auf die Solo-Kampagne zu reduzieren, deshalb sage ich an dieser Stelle ausdrücklich, dass ein Mehrspieler-Modus in dieser ausgeprägten Form noch in keinem anderen Computerrollenspiel (MMORPGs ausgenommen) zu finden war. Da die Community sehr fleißig damit beschäftigt ist, etliche Kampagnen zu allen möglichen Szenarien per Editor nachzubauen, kann man sich sowohl als Multi- als auch als Solo-Spieler die nächsten Jahre theoretisch für lau vergnügen; praktisch sieht es allerdings so aus, dass nur wenige Hobby-Bastler qualitativ hochwertige Module basteln. Ich vergebe für den modulare Aufbau und den ausgeklügelten Multiplayer-Modus dennoch einen extra Bewertungs-Punkt.

Fazit: Neverwinter Nights versucht auf beiden Stühlen zu sitzen: Story, Questen und komplexes D&D Regelwerk sollen dem fortgeschrittenen Rollenspieler gerecht werden, aber zeitgleich wird dem Einsteiger die Hand gereicht, indem viele Aspekte eines Action-Rollenspiels wieder zu finden sind. Für beide Gruppen wird das Spiel dadurch gleichermaßen uninteressant, denn Veteranen haben eben keine Lust, ihre Zeit mit Kisten öffnen zu verbringen und Diablo-Jünger sind über die D&D Textwüsten in Statistik&Kampf ebenso wenig erfreut. Übrig bleibt ein solides Rollenspiel ohne große Höhen oder Tiefen – eben gehobener Durchschnitt.

Richtig ans Herz legen kann ich NWN deshalb nur jenen Leuten, die sich schon immer mal einen komplexen Kampagnen-Editor gewünscht haben oder generell den Mehrspieler-Aspekt bevorzugen, denn hier läuft das Spiel tatsächlich zur Höchstform auf.

Bewertung

Stand: 24.05.2004

