

Neverwinter Nights

autor El mundo magico del rol en Neverwinter Nights, por Zagar
Tuesday, 13 de September de 2005

En 2004 apareció en el mercado maquero un juego de Rol basado en las normas Dungeon & Dragons (Dragones y Mazmorras), su nombre: Neverwinter Nights; un universo lleno de aventuras en el que tu astucia en el uso de la palabra, las armas, encantamientos y estrategias de vida harán que tu destino sufra cambios drásticos llegando a finales muy dispares. Lucha con criaturas de diversas razas fantásticas, alíate con seguidores de tu dios, adéntrate en lugares desconocidos para librar batallas roleras inimaginables. Como decían los libros, "Elige tu propia Aventura"

Neverwinter Nights salió de la mano de Atari y Bioware, empresas cuya trayectoria es bien conocida. Bioware ha lanzado títulos tan importantes como Baldur's Gate (con Black Isle Studios como colaboradores) o SW: Caballeros de la Antigua República y Atari es la productora y distribuidora de juegos tales como Unreal Tournament 2004, V-Rally 3, Civilization III y otros muchos juegos.

Con la salida al mercado de Neverwinter Nighths, se ha marcado un antes y un después en los juegos de Rol para ordenador, puesto que incorporaba mejoras muy notables en este sector como pudiera ser el modo multi-jugador, la creación de mundos personalizados con historias propias y un motor que permitía crear una verdadera sensación rolera...

Modos de Juego

En este título podemos jugar de manera individual o acompañado de más jugadores.

En el modo de un solo jugador disponemos de una campaña, creada por Bioware, en la que deberemos cumplir ciertas misiones para llegar a descubrir un misterio concreto (que no desvelaré lógicamente). Es una campaña bastante buena, aunque se recomienda hacerla antes de jugar en modo multijugador, puesto que ofrece ciertos conocimientos muy útiles para su desarrollo on-line.

La otra variante de este modo es aquella en la que se juegan módulos de otros creadores. En Neverwinter un Mod o Módulo no es exactamente una modificación del juego, sino una historia creada bajo el motor del mismo y con los recursos propios del juego (hay paquetes de objetos ajenos a los originales, por supuesto), así una persona puede crear su propio mundo de fantasía. Desgraciadamente la creación de módulos en Macintosh está muy limitada, puesto que Bioware abandonó la idea de portar la herramienta "Aurora Toolset", proporcionada con el juego en

versión Windows, y que permite la creación de estos módulos . Actualmente hay un grupo que desarrolla una herramienta de construcción de módulos para nuestra plataforma (Neveredit), pero todavía le queda mucho por avanzar. -Estas historias o módulos se pueden descargar del gran baúl de recursos del Neverwinter: Neverwinter Nights Vault

Cuando entramos en el modo de juego multijugador tenemos varias opciones:

"Crear Partida Lan/Internet": Para ser servidor de una partida en concreto hasta que cerremos el juego;

"Cargar Partida Lan/Internet" Si hemos sido servidor alguna vez podremos guardar las partidas y con esta opción volver al punto donde guardamos con nuestros amigos;

"Unirse a Partida Lan": Para unirse a una partida en red local creada por otra persona;

"Unirse a Partida en Internet": Lo mismo que el anterior pero en Internet.

En Internet encontramos módulos de todo tipo; acción, social, arena, ...y por supuesto el que más le va este juego, el Rol. Dentro de este último encontramos los Mundos Persistentes, que son aquellos módulos que están 24 horas abiertos y que van desarrollando una historia durante su vida (normalmente larga), tienen su propias normas y están controlados por Dungeon Masters (Guardianes de las Mazmorras) o Game Masters (Guardianes del Juego). En alguno de los módulos on-line no podremos entrar si no disponemos de unos paquetes llamados HAK's, que son los que incorporan todo el contenido personalizado utilizado por el creador para su construcción, estos se pueden descargar del baúl del neverwinter (enlace abajo) o de la página del creador/módulo.

Venga una partidita de calentamiento...

Lo primero que hacemos es crear nuestro personaje, eligiendo su raza, sexo, facción, vestimenta, constitución, color de piel, deidad (dios al que venera) y en definitiva todo lo que definirá el aspecto y actitud del mismo. Hay que tener en cuenta que esto puede condicionar la historia en la que vayamos a jugar, por ejemplo si cogemos un personaje y ponemos su clase en Druida y su alineación en Legal Neutral es más probable que nos llevemos bien con todos los PNJ (Personajes No jugadores, llamados también "La Máquina"); pero si elegimos un pícaro y de alineación maligna es posible que los personajes legales/buenos no confíen mucho en nosotros. En modo multi-jugador esto se traslada a la visión que tengan los demás jugadores de nosotros. Así como nuestra actitud con los personajes controlados por la máquina, puede variar su forma de tratarnos e incluso, en determinados módulos, sus respuestas (por ejemplo dejar de hablarnos si le hemos cortado la conversación).

Una vez creado nuestro personaje entramos en el mundo elegido, sea campaña o módulo, y nos disponemos a pasar un buen rato interpretando nuestro rol. Cada módulo tiene unas normas y según estés debemos rolear, puesto que su omisión puede llevarnos a una mala experiencia, lógicamente esto es más aplicable al juego on-line, por existir la posibilidad de ser "exiliado" permanentemente. Hay grandes mundos esperando a ser recorridos, en ellos lucharemos tanto verbalmente como físicamente con todo tipo de seres, de tez clara y oscura, enanos y gigantes, con poderes y sin ellos, en estas gestas habrá veces que salgamos airosos y otras en las que necesitaremos rezar a nuestra Deidad (dios) para poder resucitar y continuar la aventura.

En el juego multi-jugador es muy importante estar bien acompañado, pues normalmente es muy difícil llevar a cabo una misión yendo solo, puesto que mientras buscan unos, otros pueden despejar el terreno, curar, o descansar. Los DM nos pueden crear partidas personalizadas, como en los juegos de tablero, controlan las acciones y nos pueden hacer luchar con los monstruos que ellos deseen para poder llegar a un fin, así como conversar con nosotros condicionando nuestro destino a su respuesta. Por otro lado tenemos que tratar a nuestro personaje como si fuésemos nosotros, ha de comer, beber, dormir, etc..

Durante nuestra aventura encontraremos todo tipo de objetos como por ejemplo ballestas, ballestas ligeras, espadas, varas, escudos, armaduras, túnicas, capas, ropa, sacos de dormir (necesarios normalmente para descansar), cantimploras, pócimas, hachas para talar arboles, cuchillos para extraer la piel a los animales y crear objetos o para sacarle carne para comer, etc... Además deberemos llevar a cabo una profesión (esto en módulos multi-jugador) para ganarnos la vida siendo pescador, agricultor, leñador, sastre y otros muchos. Según el personaje que hayamos creado tendremos posibilidad de conjurar o hechizar, así como tener habilidades mágicas; claros y útiles ejemplos de esto son las magias curativas en las que no hace falta nada más que haber aprendido la habilidad, los conjuros o hechizos que en algunos casos hace falta más que aprenderlo, puede ser necesario un pergamino, una planta, o cualquier otro artilugio. Este juego incorpora todo tipo de magias, defensivas u ofensivas, curaciones, bonificaciones hacia aptitudes o habilidades, invocaciones, asociaciones con seres, etc...

Expansiones

Con sus consecutivas expansiones y actualizaciones se ha completado la campaña añadiendo 2 capítulos más; Sombras de Undertide y Hordas de la Infraoscuridad, que completan la historia que comienza en Neverwinter Nights. A parte se han añadido nuevos tipos de armas y criaturas, además de arreglar ciertos fallos que tenía con algunas tarjetas gráficas, sin embargo el mayor cambio de las expansiones la comunidad

maquera de momento no puede disfrutarlo, las mejoras en la creación de módulos.

El aspecto técnico

He conseguido jugar con este juego en un G4 400 con una tarjeta de 16 MB (Ati 128) y la verdad es que el juego iba lento pero se podía pasar un muy buen rato. La configuración ideal es un equipo con unos 500 Mhz, 512 de ram, una tarjeta de 32 Mb y mucho espacio en el disco duro.

Neverwinter Nighths dispone de su propio motor gráfico, "Aurora", que genera muy buena sensación y demuestra que su manejo de texturas está muy logrado, sobretodo en zonas de exterior, en las que se puede apreciar todo detalle de aquello en lo que queramos fijarnos. En sus diferentes expansiones hemos podido disfrutar de muchas mejoras en todo sentido, llegando a sacar una última actualización (1.66) que permite jugar sin insertar el CD de juego, un buen avance de la compañía.

El manejo de la interfaz es complicado al principio, pero una vez nos familiarizamos con los controles se torna muy fluido, además comprobaremos la gran cantidad de accesos directos a nuestras diferentes habilidades, herramientas y útiles. El juego tiene gran riqueza en cuanto a efectos visuales, juegos de luces, efectos de hechizos, fuego, agua y demás.

En cuanto a las expansiones y actualizaciones que para Mac aparentemente solo están en inglés, tenemos la facilidad de traducirlas descargándonos la actualización en castellano para Linux, copiamos el archivo *.tlk en la carpeta Neverwinter y a correr... pero en Castellano :P

Otra excelente herramienta que tiene Neverwinter Nights es la aplicación servidor, que nos permite crear un servidor on-line del modulo que deseemos, o hayamos creado nosotros u otra persona, esta disponible desde la versión original y ha ido mejorando la capacidad y rendimiento de su funcionamiento. Además desde esta utilidad podemos controlar quien entra y desde donde, para si deseamos que no vuelva a hacerlo "exiliarlo"; también podemos proteger el servidor con contraseña para crear una partida solo para los que queremos.

En Resumen:

Este juego es imprescindible para aquel que disfrute interpretando un personaje sumido en un mundo de fantasía guiado por la manera de ser del personaje y las normas impuestas por la historia y su creador. Si eres jugador de rol, no puedes perder de vista este juego, te llevará a

donde tu quieras y durante largos periodos de tiempo, Pruébalo y verás...

Enlaces Importantes sobre Neverwinter:

Página Oficial: <http://nwn.bioware.com>

Descarga de Neveredit y otras utilidades para Mac y Linux: <http://openknights.sourceforge.net/tikiwiki/tiki-index.php>

Descarga de todo tipo de recursos para Neverwinter (módulos, Hak's, Servidores...): <http://nwwvault.ign.com>

Comunidades Hispánicas de Neverwinter: <http://www.neverwinteros.com> ; <http://www.nwnspain.com> ;
<http://www.universonwn.com>

Requerimientos Mínimos Oficiales:

Procesador

G4 450 Mhz

Sistema Operativo

Mac OS X version 10.2.6 o Superior

RAM

256 MB

Espacio Mínimo en Disco

2.1 GB

Tarjeta Gráfica

32 MB o Superior

Multi-jugador

TCP/IP a través de Red Local o Internet.

Comentar este artículo en los foros