

Unterwegs im Untergrund

# Arx Fatalis

Unter der Erde fühlen sich nur Würmer und Wühlmäuse wohl? Ein Rollenspiel im Stile von *Ultima Underworld 2* könnte Sie eines Besseren belehren.



Auf Video-CD:  
Video-Special



www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

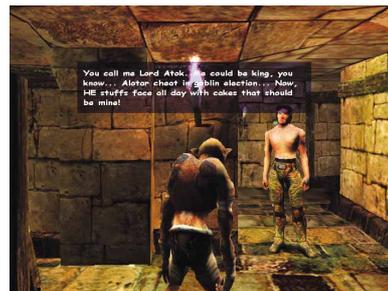
Es ist finster und verflucht kalt auf der Oberfläche des Planeten Arx. Leben hat dort keine Chance. Alle Bewohner sind deshalb mit ihrem gesamten Hab und Gut in riesenhafte Höhlen gezogen. Die Menschen haben es sich in einer kleinen Stadt gemütlich gemacht. Der Orden der Schlangenfrauen vertreibt sich in einem anderen Gewölbe mit wilden Beschwörungen die Zeit. Gierige Trolle graben ein paar Felswände weiter im Geröll nach kostbaren Edelsteinen, und die Goblins führen mehr schlecht als recht ein riesiges Verlies. Und genau dort erwachen Sie am Anfang des 3D-Rollenspiels *Arx Fatalis* mit mächtigen Kopfschmerzen –

noch nicht ahnend, dass Sie das unterirdische Reich vor Dämonenbefall bewahren sollen.

## Ich zauber dir was!

Nur mit einer schmucklosen Unterhose am Allerwertesten gestaltet sich ein Heldenleben schwierig. Aber mehr tragen Sie zu Beginn von *Arx Fatalis* nicht. Erst nach dem erfolgreichen Ausbruch, der gleichzeitig das Tutorial darstellt, besitzen Sie einen plumpen Prügel, lange Beinkleider und ein paar Fackeln. Im Laufe des Spiels tauschen Sie den Krempel gegen Breitschwert und Kettenhemd ein. Davon sehen Sie jedoch kaum etwas, da Sie den Helden in Ego-Perspektive steuern.

Später dürfen Sie dann auch mit Zaubersprüchen kämpfen und tricksen. Das Fliegende Auge beispielsweise lässt Sie gefahrlos unbekanntes Terrain erkunden: Während sich Ihr Charakter in Trance befindet, lenken Sie einen Riesenglubscher durch den Level, um die Feinde auszuspionieren. Magie hängt in *Arx Fatalis* übrigens von mehreren Faktoren ab. Zunächst brauchen Sie Runensteine, die Sie während Ihrer Abenteuer finden. Die auf den Steinen dargestellten Symbole zeichnen Sie wie in *Black & White* mit der Maus auf den Bildschirm. Auf 50 Zaubersprüche (Feuer, Wind, Explosion, Beschwörung etc.) werden Sie



In Dialogen erfahren Sie mehr über die Welt Arx und ihre Bewohner – leider ohne Multiple-choice.

zugreifen können, wenn Sie alle Runen finden. Das ist allerdings ziemlich unwahrscheinlich, da sich einige auf Pfaden befinden, die Sie für die Lösung des Spiels nicht unbedingt betreten müssen.

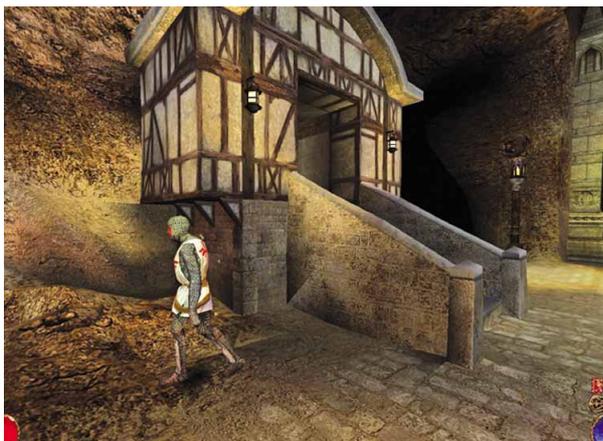
## Ohne Deo in den Kampf

Selbst wenn Sie gut mit Kampfzauber und Schwert umgehen können, ist das nicht immer die cleverste Methode, um Gegner loszuwerden. Gigantische Widersacher, bei denen auch mehrmaliger Feuerballbeschuss keine Wirkung zeigt, lassen sich für kurze Zeit in magische Fallen sperren. Und um riesige Feindhorden kommt man am besten unsichtbar herum. Das können Sie durch einen Zauber bewerkstelligen, oder Sie schleichen sich in bester *Dark Project*-Manier einfach vorbei. Doch unter Ihren Gegnern befinden sich auch ein paar richtig ausgebuffte Exemplare. Die erschnüffeln oder lokalisieren Sie über Geräusche. Spätestens dann nützt Ihnen die beste Unsichtbarkeit nichts mehr – zumal sie durch schwindenden Manovorrat zeitlich begrenzt ist.

Doch Konfrontation sollte nicht Ihr Standardprogramm in der unterirdischen Welt sein.



Trolle sind starke Gegner, die Sie nur mit mächtigen Zaubern lahm legen können. Dieser Kollege kriegt einen Blitz vor den Lendenschurz.



In der Menschensiedlung patrouillieren die **Wachen** des Königs rund um die Uhr.

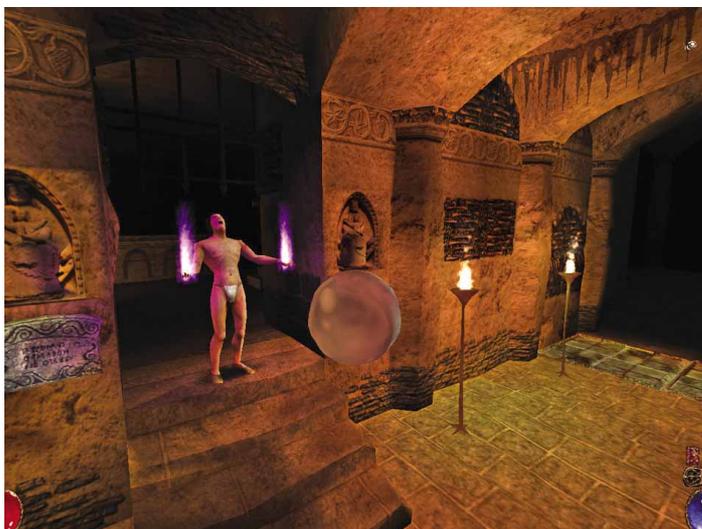
Viele auf den ersten Blick feindliche Nebencharaktere lassen sich handeln. Die Schlangenfrauen beispielsweise rücken ein Objekt Ihrer Begierde raus, sobald Sie einen Auftrag erfüllt haben. Alternativ können Sie das Stück auch mopsen.

### Wohlhabend und satt

Startpunkt für die meisten Ihrer Aufgaben ist die Region um den Palast des Menschenkönigs. Dort bekommen Sie nicht selten wichtige Hinweise, denn die flanierenden NPCs sind schwatzhaft. In den Läden verschern Sie Mitbringsel von Ihren Heldentaten und kaufen sich lebensnotwendige Utensilien wie Heiltränke oder neue Rüstungen. Gelegentlich muss auch was zu knabbern dabei sein. Sollten Sie einen Hungerkünstler spielen, regenerieren

sich nämlich Ihre Kräfte nicht mehr – auch wenn Sie Heiltränke en masse in sich schütten. Käse und Brot sind da schnell verputzt, leckere Hähnchenschenkel wollen erst über Feuer knusprig gebraten werden. Haben Sie auf einer Ihrer Reisen alles wegschnabuliert, hilft nur noch die Attacke auf ein ahnungslos gackerndes Federvieh – oder der sättigende Nahrungszauber.

Wer sich stark an **Ultima Underworld 2** erinnert fühlt, der liegt goldrichtig: Publisher Fish-tank verheimlicht die Anleihen nicht, sondern preist sie sogar an. Schließlich zählt der von Looking Glass produzierte Titel seit 1993 zu den Meilensteinen des Genres. Und einige der ehemaligen Mitarbeiter von Warren Spector legen bei **Arx Fatalis** sogar persönlich Hand an.



Während sich Ihr Charakter in Trance befindet, erkunden Sie mit dem **Fliegenden Auge** unbekanntes Terrain – allerdings nur so lange Ihr Manovorrat reicht.



Aus verbuddelten Toten werden im schlimmsten Fall **Zombies**.

### Höhlenwelten

Falls Sie schon mal in einem Bergwerk waren, wissen Sie, wie es in **Arx Fatalis** aussieht – nämlich ziemlich dunkel. Einziges Mittel dagegen sind Fackeln, die in bewohnten Gebieten an den Wänden kokeln. Gelegentlich sorgen auch breite Lavaströme für Licht. Im Gebiet der Goblins und Trolle wünscht man sich allerdings eher eine gnädige Finsternis. Bei diesen Bevölkerungsgruppen stehen Komfort und eine schöne Inneneinrichtung nämlich nicht gerade auf den Planungslisten ortsansässiger Architekten. Die Menschenstadt hingegen spendiert Sightseeing-Fans mit kuscheligen, an die Felsen geschmiegenen Fachwerkhäusern und Läden ein malerisches Ambiente. Ein kleiner kristallklarer Fluss, der das magere Licht durch Reflektionen tausendfach verstärkt, lädt Helden zum Ausruhen ein.

In der Alpha-Version, die wir uns von **Arx Fatalis** ansehen konnten, waren die Gebiete noch etwas unbelebt. Im fertigen Spiel sollen jedoch zig Nebencharaktere für Echtwelt-



Einen unserer **Erzfeinde** haben wir nur knapp mit dem Feuerzauber verfehlt. Jetzt sollten wir verduften...



Das **Questbuch** verzeichnet schön übersichtlich alle Runen und die dazugehörigen Sprüche.

Stimmung sorgen. Gut gefallen haben uns schon jetzt die sorgfältig gearbeiteten Texturen, die schönen Lichteffekte und die imposanten Zauber. **PET**

## Arx Fatalis

**Genre:** Rollenspiel **Entwickler:** Arkane Studios  
**Termin:** 1. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Petra Schmitz:** »Arx Fatalis greift sich konsequent die besten Zutaten aus Ultima Underworld 2 und kombiniert sie geschickt mit Features aktuellerer Titel. Wenn die Designer nun noch genug Bewohner in die Höhlenwelten packen, um sie richtig lebendig wirken zu lassen, ziehe ich nächstes Frühjahr gerne unter Tage.«