

# Adventures

Markus Schwerdtel



**Pfusch am Bau.** Das hat sich Bioware fein ausgedacht: Mit dem beigelegten Editor sollen die Käufer von *Neverwinter Nights* fleißig Abenteuer-Nachschub für das Rollenspiel produzieren. Doch ärgerlicherweise haben die Entwickler das Werkzeug selber für die Solo-Kampagne benutzt, und das ist dem Spiel deutlich anzusehen. Viereckige Räume und Ladepausen sollten seit *Dungeon Siege* passé sein. Liebe Biowares: Solche Levels schafft jeder Hobbybastler – von Profis erwarten wir mehr. Sonst könnten faule Designer ja gleich nur ihre Tools veröffentlichen.

**Und was kommt jetzt?** Die letzten Monate waren für Rollenspieler eine anstrengende Zeit. Schließlich sind mit *Dungeon Siege*, *Morrowind* und aktuell *Neverwinter Nights* drei monumentale Titel kurz hintereinander erschienen. Außerdem trieb das Höhlenabenteuer *Arx Fatalis* den *Ultima Underworld*-Veteranen in der Redaktion die Freudentränen in die Augen. Freuen Sie sich nach diesem Monstermetzel-Marathon aber nicht allzu sehr auf einen geruhsamen Sommer. Denn *Icwind Dale 2* fordert im August erneut die D&D-Fans. Und mit *Syberia* ist sogar mal wieder ein waschechtes Point-and-Klick-Adventure im Anmarsch.

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Ultima 9</b>	Rollenspiel	2/00	<b>92%</b>
2	<b>Monkey Island 3</b>	Adventure	1/98	<b>92%</b>
3	<b>Baldur's Gate 2</b>	Rollenspiel	1/01	<b>91%</b>
4	<b>Morrowind</b>	Rollenspiel	7/02	<b>90%</b>
5	<b>Diablo 2</b>	Action-Rollenspiel	8/00	<b>90%</b>
6	<b>System Shock 2</b>	Rollenspiel	10/99	<b>90%</b>
7	<b>Gothic</b>	Rollenspiel	4/01	<b>88%</b>
8	<b>Grim Fandango</b>	Adventure	1/99	<b>88%</b>
9	<b>Outcast</b>	Action-Adventure	8/99	<b>87%</b>
10	<b>Dark Age of Camelot</b>	Online-Rollenspiel	1/02	<b>86%</b>
11	<b>Monkey Island 4</b>	Adventure	1/01	<b>86%</b>
12	<b>Metal Gear Solid</b>	Action-Adventure	1/01	<b>86%</b>
13	<b>Dark Project 2</b>	Action-Adventure	5/00	<b>86%</b>
14	<b>Asheron's Call</b>	Online-Rollenspiel	1/00	<b>86%</b>
15	<b>Final Fantasy 8</b>	Rollenspiel	3/00	<b>85%</b>
16	<b>Everquest</b>	Online-Rollenspiel	6/99	<b>85%</b>
17	<b>Neverwinter Nights</b>	Rollenspiel	<b>NEU</b>	<b>85%</b>
18	<b>Dungeon Siege</b>	Action-Rollenspiel	6/02	<b>84%</b>
19	<b>Vampire</b>	Rollenspiel	8/00	<b>84%</b>
20	<b>Arx Fatalis</b>	Rollenspiel	<b>NEU</b>	<b>84%</b>
21	<b>Nox</b>	Rollenspiel	3/00	<b>83%</b>
22	<b>Fallout 2</b>	Rollenspiel	1/99	<b>83%</b>
23	<b>Tomb Raider 4</b>	Action-Adventure	1/00	<b>83%</b>
24	<b>Resident Evil 3</b>	Action-Adventure	12/00	<b>83%</b>
25	<b>Lands of Lore 3</b>	Rollenspiel	5/99	<b>83%</b>

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

## Adventure-Inhalt

Neverwinter Nights .....	94
Arx Fatalis .....	98



Allein gegen die Seuche

# Neverwinter Nights

Erstmals wagt sich Bioware an 3D-Grafik und Action-Kämpfe. Wie schlägt sich das neueste Werk der Baldur's-Gate-Macher gegen Dungeon Siege und Diablo 2?



f CD/DVD:  
eo-Special

WWW

www.gamestar.de:  
ätzliche Bilder in  
eenshot-Galerie

## Facts

D&D-Regeln  
(3. Ausgabe)  
7 Rassen  
11 Klassen  
20 Fertigkeiten  
200 Zaubersprüche  
4 Kapitel

**S**ommergrippe ist hoch im Norden der Schwertküste praktisch unbekannt. Dabei wäre der Bürgermeister der Stadt Neverwinter, Lord Nasher, froh über eine kleine Übelkeits-Epidemie. Denn er kämpft seit Monaten gegen das »Heulen«, eine tödliche Seuche, die seine Untertanen dahinrafft. Neverwinter steht unter Quarantäne, Hilfe von außen bleibt wegen Ansteckungsgefahr aus. Zum Glück zieht die örtliche Heldenakademie ständig Nachwuchs heran, der sich um derlei Probleme kümmert. In Biowares neuem Rollenspiel **Neverwinter Nights** sind Sie der

junge Held, der zu Beginn der Geschichte die Zutaten für ein Heilmittel beschaffen soll. Wie in **Diablo 2** machen Sie sich allein auf den Weg. In der Abenteuer-Gilde engagieren Sie lediglich einen Begleiter, der wegen der knappen Verhaltensbefehle meist selbstständig kämpft. Eine richtige Party gibt es nicht. Auch von der 2D-Grafik der Vorgänger hat sich Bioware verabschiedet – Städte, Dungeons und Außenwelten durchwandern Sie in 3D.

## Verdrehte Vierecke

Steuerung und Grafiktechnik lassen sich am besten mit **Dun-**

**geon Siege** vergleichen: Per Mausklick rennt oder kämpft der Held. Wenn Sie mit dem Zeiger an den Bildschirmrand fahren, dreht und kippt die Perspektive. Kompass und eingblendete Karte verraten Standort und Blickrichtung. Doch während Sie bei der Konkurrenz durch unregelmäßige, natürlich wirkende Landschaften strömen, regiert in **Neverwinter Nights** das Viereck. Egal, ob Stadt, Keller, Wald oder Höhle, stets ist der Grundriss rechteckig. Schuld daran ist der dem Spiel beigelegte Editor (siehe Kasten), den die Entwickler benutzt haben. Außerdem stören

häufige Ladepausen zwischen den Räumen den Spielfluss. Dritter Kritikpunkt ist die Wegfindungsroutine. Held und Anhang bleiben oft an Treppen, Türen oder NPCs hängen. Dann müssen Sie Ihre Schützlinge von Hand herausdirigieren.

Zum Ausgleich gibt's feine Texturen: Steine, Holz und geknüppte Teppiche wirken real. Die Rüstung des Helden glänzt wie frisch poliert; alle Figuren werfen realistische Schatten. Hervorragend sind auch Animationen und Zaubereffekte. Zum vollen Genuss brauchen Sie allerdings einen flotten Rechner. Mit gedrosselten De-

auf **Drachen** treffen Sie erst spät im Spiel. Der vom Zauberer beschworene **Dämon** aus dem Höllentor ist einer der mächtigsten Zaubersprüche. Das **Fenster** unten protokolliert den Kampf (1152x864).







Der **Blitzruf** der Druidin röstet die Feuerkäfer. Ein angeheuerter **Barbar** und ein beschworener **Wolf** unterstützen Sie. Im Gefolge ist maximal eine herbeigerufene Kreatur.

tails sieht **Neverwinter Nights** zwar immer noch ordentlich aus, aber lange nicht so gut wie **Dungeon Siege**.

### Der Held als Apotheker

Im Gegensatz zum Leveldesign ist die Story von gewohnter Bio-ware-Qualität: Im ersten der vier Kapitel bittet Sie Lady Aribeth, vier mystische Kreaturen einzufangen. Denn die Paladin-Dame braucht Haarlocken, Federn, Hirn und Herz der Viecher, um einen Trank gegen das Heulen zu brauen. Wenn Sie die Zutaten nach rund 20 Stunden Spielzeit besorgt haben, geht's zum ersten Mal raus aus Neverwinter und in die nördliche Schwertküsten-Region.

Für eine komplette Rundreise zur Hafenstadt Luskan oder dem Magierdorf Longsaddle sollten Sie insgesamt etwa 60 Stunden einplanen. Erst dann ist der Ursprung der Seuche be-

seitigt und Neverwinter wirklich frei. Wenn Sie allerdings sämtliche Nebenaufgaben lösen wollen, müssen Sie ein paar Extra-Abende freihalten. So bittet Sie etwa eine Wirtin, drei Kunstgegenstände aus feudalen Kaufmannsvillen zu stibitzen. Oder Sie sollen im Auftrag des Kommandanten einen verschwundenen Wachmann aufspüren. Viele der Quests erledigen Sie beim Verfolgen des Hauptstrangs im Vorbeigehen. Richtig aufwändig ist dagegen die Suche nach fünf entflohenen Gefangenen, die über das

gesamte zweite Kapitel versteckt sind. Die Aufgaben machen nicht nur Spaß, sondern bringen als Belohnung auch Gold und zufällige Gegenstände.

### Saufen, Schleichen, Schnacken

Wie Sie die Quests angehen, hängt neben Ihren Vorlieben von der Charakterwahl ab. Um etwa in einen Piratenunterschlupf zu gelangen, kann sich ein Kämpfer schon mal auf ein Wetttrinken mit dem Ober-See- räuber einlassen. Dank robuster Konstitution übersteht er den

Schädelspalter-Grog und gewinnt so das Vertrauen des Türstehers. Ein zarter Halbling-Dieb verzichtet besser auf dieses zweifelhafte Vergnügen und schlüpft von außen durch einen Kellergang ins Hinterzimmer. Manche Situationen bewältigen Sie in Gesprächen durch die richtige Wahl der Fragen. Mit hohen Charisma-Werten erweichen Sie Torwächter oder kitzeln mehr Informationen aus dem Barkeeper heraus. Meist beschränken sich die Unterhaltungen allerdings darauf, nacheinander alle Möglichkeiten

## Technik-Check

### Auflösung

Die Standard-Auflösung liegt bei 800 mal 600 Bildpunkten. Erst ab einer 1.000-MHz-CPU und Geforce-3-Karte ist der Spielablauf unter 1024 mal 768 flüssig.

### RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 64 MByte RAM, mit Windows XP 128 MByte. Ab 256 MByte RAM verkürzen sich die Ladezeiten und vereinzelt Stocken im Spielverlauf nimmt ab. Auf der Festplatte werden in der Vollinstallation 2 Giga-byte verlangt. Vorsicht: Ein einziger Spielstand braucht 14 MByte!

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Beträchtliche Performance-Sprünge auf Kosten der Grafik-Qualität bewirkt der Regler »Video Quality«, den Sie nach links ziehen können.

**TIPP 2:** Der Regler »Texture quality« kümmert sich um die Texturqualität. Je weiter Sie ihn nach links ziehen, desto flüssiger der Spielablauf.

**TIPP 3:** Die Lichteffekte zehren an stark an der Grafik-Leistung. Verschieben Sie die Regler bei »Number of Dynamic Lights« und »Shadow Casting Lights«. Dafür müssen Sie dann auf realistische Schatten verzichten.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Das **Heilmittel-Ritual** soll die Seuche bannen.



## Heiko Klinge



### Die Welt, die mir gefällt

Die wundervolle Rollenspielwelt der Schwertküste hat mich mit spannenden Abenteuern, sympathischen Charakteren, raffinierten Rätseln und vielen witzigen Einfällen (Trink-Wettbewerben) wieder voll und ganz gefangen genommen. Mit dem Sprung von 2D zu 3D kann ich mich trotz der Reißbrett-Levels noch anfreunden.

Schwerer tue ich mich mit dem Kampfsystem: Baldur's Gate 2 erlaubte viel mehr Taktieren. Den Klickorgien eines Dungeon Sieges ist das Monsterplättchen in Neverwinter Nights dank der tollen Spezialfähigkeiten allerdings weit überlegen.

durchzuklicken. Das ist meist öde, da die langen Gespräche nur teilweise synchronisiert



Vom für 250 Gold angeheuertem **Zaubersöldner** betäubte Räuber sind leichte Beute für den Paladin.

## Heinrich Lenhardt



### Wo ist die Party?

Kompromisse können kniefen. Neverwinter Nights hat eine Multiplayer-Designplattform, auf die der Solospieler-Part draufgeschraubt wurde. Bei Letzterem geht

mir eine richtige Party ab: Regeln und Missionen verlangen eigentlich eine Spezialistentruppe, aber mein Held kann sich nur einen NPC-Begleiter anhängen. Das entzieht den Kämpfen zudem Taktik und Anspruch.

### Story rettet Solo-Spielspaß

Trotz dieses Schnitzers macht das Solospiel Spaß, was vor allem an Story und Atmosphäre liegt. Massig Nebenquests mit mehreren Lösungswegen, tief schürfende Gespräche, interessante Charaktere und fein dosierter Humor sind motivierend. Das ist echte Bioware-Qualität, die wohl an Baldur's Gate erinnert. Wenn Neverwinter Nights mich auch noch eine sechsköpfige Truppe steuern ließe, wäre die Welt wirklich voll in Ordnung.

wurden. Überhaupt müssen Sie in Neverwinter Nights viel lesen. Immer wieder stolpern Sie über Bücher, Notizzettel und Tafeln mit wichtigen Infos.

### Schwieriger Charakter

In den Kämpfen hat Bioware sich an **Baldur's Gate 2** orientiert: Per Mausklick stürmt der Held auf Monster los. Zaubersprüche, Tränke und Waffen lassen sich auf 36 Quickslots legen, die Sie per Funktionstasten aufrufen. Mit der Leertaste pausieren Sie jederzeit das Spiel. Ein Zaubersstein beamt Hauptfigur nebst Begleiter in Gefahrensituationen kostenlos in den Tempel, in dem Priester Gegenstände handeln und identifizieren. Die Rückkehr auf das Schlachtfeld kostet Sie allerdings 50 Goldstücke, später sogar 150.

Beim Levelaufstieg können sich D&D-Fans so richtig austoben und haarklein Punkte auf Charaktereigenschaften, Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten, sogenannte »Feats«, verteilen. Mit »Cleave« bekommen etwa Kämpfer oder Paladine nach einem Sieg die Chance, mit demselben Schwertstreich gleich den nächsten Gegner zu erwischen. Wer auf solches Feintuning verzichten kann, lässt sich per »Recommend«-Button auf seinen Charaktertyp zugeschnittene Werte empfehlen. Der Nachteil: Ein Kämpfer wird zwar konsequent zum Haudrauf ausgebaut, Tricks wie Schösserknackern lernt er jedoch nie.

### Zwei Freunde sollt ihr sein

Eine echte Heldentruppe fehlt im Solospiel, denn maximal ein Mietling aus der Abenteurer-Gilde begleitet Sie. Er bleibt immer einen Charakterlevel unter der Hauptfigur und kämpft recht brauchbar selbstständig. Aus- und aufrüsten wie in **Dia-blo 2** dürfen Sie den Söldner nicht. Nur Heiltränke süffelt er

auf Befehl. Das befreit zwar vom aufwändigen Party-Management anderer Rollenspiele, birgt aber etliche Haken: Wenn etwa weder Sie noch Ihr Anhang Fallen erkennen und entschärfen können, tappen Sie gerade zu Beginn des Spiels ungebremst in Giftwolken und Feuerbälle. Stirbt der Kumpel im Kampf, taucht er kostenlos im Tempel wieder auf. Manche Charaktere wie der Zauberer rufen zusätzlich Kreaturen herbei, die das Spiel wesentlich erleichtern. So haben wir im Test mit einem beschworenen Schutzgeist gefahrlos die ersten Levels leer geräumt und danach mit dem Helden entspannt die Schätze eingesackt. Erfahrungspunkte gab es trotzdem ...

### Orks ohne Hirn

In den eckigen Dungeons von **Neverwinter Nights** stellt sich Ihnen die übliche D&D-Menagerie entgegen: Orks, Zombies,

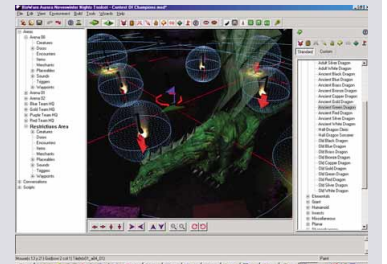


Ein Dämon ist im **Magiefeld** gefangen und Sie haben die Wahl: Töten für Erfahrungspunkte oder Freilassen und magischen Gegenstand kassieren.



Per Tastendruck werden alle **Objekte** und **Personen** in der Taverne markiert.

## Mod-Werkzeug



Einfache Dungeons erstellen Sie mit den mitgelieferten **Aurora-Tools** in wenigen Minuten. Profis verändern von Texturen über 3D-Modelle bis hin zu den Regeln das Spiel komplett. Unter ([www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: **84**) gibt's schon jetzt regelmäßig neue Mods der Entwickler.

Dämonen und gegen Ende sogar Drachen in allen Farben und Variationen. Gemeinsam ist allen Monstern ihr niedriger IQ. Wenn Sie etwa vor einem Endgegner fliehen und ihm dabei eine Dungeon-Tür vor der Nase zuschlagen, sucht er vergeblich nach der Klinke. In aller Ruhe können Sie dann rasten und Gesundheit sowie Zaubers-





Als **Dungeon Master** sehen Sie alle Triggers und platzieren für ihre Mitspieler in Echtzeit Objekte und Monster.

sprüche auffrischen, bevor der Kampf weitergeht. Dass auch stark unterlegene Viecher unbeirrt auf Sie einstürmen, spricht ebenfalls nicht für den Intellekt der Monster.

## Mehrspieler-Kellermeister

Nur im Multiplayer-Teil von Neverwinter Nights spielen Sie wirklich mit einer Party unterschiedlicher Charaktere und lösen zusammen die Aufträge des Soloteils. Neu und spannend ist der »Dungeon Master«-Modus. Einer der Mitspieler setzt in Echtzeit Fallen, platziert

Monster und schlüpft sogar in deren Rolle, um seine Mitspieler zu traktieren. Sinn macht diese Variante allerdings nur im LAN. Beim Spielen im Internet fehlt die für ein Rollenspiel wichtige Kommunikation zwischen den Kameraden. Wenn Sie sich etwa in eine laufende Partie einklinken, müssen die Mitspieler Sie erst umständlich über offene und erledigte Quests aufklären. Da ändern auch die komfortable Chat-Funktion sowie die Gefühlsanimationen der Hauptfigur wenig. Außerdem sind die mitgelieferten Levels mit ihrem strengen Story-

Korsett kaum für sorglosen Mehrspielerspaß geeignet. BioWare hofft offensichtlich darauf, dass die Spieler mit dem mitgelieferten Editor bessere Multiplayer-Module basteln. **MS**



Der **Zauberer** (hinten) gibt dem Kämpfer in den eckigen Goblin-Höhlen Feuerschutz.

## Markus Schwerdtel



### Ferien an der Schwertküste

Neverwinter Nights ist ein sehr gutes Spiel, auch wenn mich viele Macken maßlos aufregen. Was sollen etwa die Vierkant-Levels? Die ach

so wilden Goblin-Höhlen sehen aus wie auf Millimeterpapier geplant! Und warum sind meine Kämpfer und viele Monster zu doof, selbstständig Hindernisse zu umgehen? Mir scheint, BioWare hat die 3D-Grafik noch nicht so im Griff wie die Kollegen von Gas Powered Games mit Dungeon Siege. Schmerzlich vermisse auch ich eine richtige Party wie in Baldur's Gate 2.

### Toll trotz Ecken

Wenn ich jedoch in die dichte Hintergrundgeschichte eintauche, sind alle Kritikpunkte vergessen. Die humanitäre Hauptaufgabe fesselt genauso wie die unzähligen Nebenquests. Sogar mein angeheuerter Begleiter ist in jedem Kapitel für eine Mission gut, mit der er erst nach und nach im Spielverlauf herausrückt. Schön auch, dass ich mich nur dann um das ultrakomplizierte D&D-System kümmern muss, wenn ich will – andernfalls richtet's die Automatik. Für Mehrspieler-Helden fehlen bisher allerdings passende Levels. Hoffentlich verlässt sich BioWare nicht ausschließlich auf die Fan-Gemeinde.

## Neverwinter Nights

Rollenspiel



Publisher: Take 2, (0190) 771 883  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: Eurobox, 3 CDs, 200 S., Karte

Release (D): 27.6.2002  
Preis: ca. 50 Euro  
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Einstieger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 60 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**  
+ tolle Hintergrundgeschichte  
+ unkomplizierter Einstieg trotz D&D  
+ auf schnellen Rechnern edle Grafik  
+ Dungeon-Master-Modus  
+ Editorpaket enthalten

**Kontra**  
- keine Party  
- eckige Levels  
- häufige Ladepausen  
- KI- und Wegfindungsfehler

### MULTIPLAYER

Internet (64 Spieler) Netzwerk (64 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Dungeon Master, Deathmatch und 10 weitere

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,3 GByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte Video-RAM)	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 2 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 2 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

Baldur's Gate 2 (91%, GS 11/2000)

Noch mehr Story. Über 100 Stunden Spielspaß mit glaubwürdigen, sprechenden Partymitgliedern.

Dungeon Siege (84%, GS 6/2002)

Actionlastig und unkompliziert. Dünne Hintergrundgeschichte vermiest Atmosphäre.

### WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Actionlastiges D&D-Abenteuer ohne Party.





Untergründig

# Arx Fatalis

Menschen, Trolle, Goblins – vom ewigen Eis unter die Erdoberfläche gebannt, bilden sie das Szenario für ein spannendes Rollenspiel.

WWW

w.gamestar.de:  
tztliche Bilder in  
enshot-Galerie

**D**ie höllischen Kopfschmerzen sind noch das kleinste aller Übel, als Sie halb nackt in dem feuchten Goblin-Verlies wach werden. Denn erstens ist Ihr Gedächtnis futsch, und zweitens haben die Goblins Sie als Hauptperson eines Ritualmords auserkoren. Doch der Kollege in der Nachbarzelle kann helfen. Zuerst hat er einen Namen für Sie. »Am Shaegar« heißt zwar »Der, der keinen Namen trägt«, aber es ist ein Anfang. Dann hilft er Ihnen bei der spektakulären Flucht aus dem vermoderten Kerkerloch. Zum Durchatmen bleibt Ihnen danach nur noch wenig Zeit. Denn im Rollenspiel **Arx Fatalis** der noch jungen französischen Arkane-Studios jagt ab nun eine aufregende Quest die andere. Hauptziel: Sie sollen Akbaas Sekte zerschlagen und somit die Wiedergeburt des Chaos-

Gottes in der unterirdischen Welt von Arx verhindern.

## Ein namenloser Feinschmecker

Sie steuern Am Shaegar in Ego-Perspektive durch Arx. Dabei kämpfen Sie neben den bereits erwähnten fiesen Goblins auch gegen Ratten, Riesenspinnen und prügelwütige Sektierer. Denen geht es mit Schwert, Axt oder Pfeil und Bogen sowie mächtigen Zaubern an den Kragen. Wie in jedem anderen Rollenspiel bestimmt auch in **Arx Fatalis** ein Skillsystem die Fähigkeiten in Disziplinen wie Kampf und Magie. Zu Beginn des Spiels würfeln Sie Ihre Ausgangswerte. Mit jedem Levelaufstieg dürfen Sie dann einen Punkt auf die Grundtalente Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit oder Konstitution legen. 15 weitere Punkte verzocken Sie danach auf Unterka-



Gezaubert wird wie in Black & White: Sie müssen **Zeichen** mit der Maus malen.

ategorien wie etwa Fingerfertigkeit oder Objektwissen, um Schlösser zu knacken oder magische Tränke zu brauen. Wer zu faul zum Selbermachen ist oder lieber einen anderen Skill trainiert, darf sich die wertvollen Mixturen auch kaufen oder klauen. Nur wenn Sie regelmäßige Nahrung

zu sich nehmen, regenerieren sich Hitpoints und Mana-Vorrat schnell genug. Deshalb finden Sie überall Brot, Gemüse oder Fleisch. Letzteres will Ihr Alter Ego jedoch nur gebraten zu sich nehmen. Falls Sie also ein Huhn oder Schwein schlachten, sollten Sie immer ein kleines Feuer für

## Petra Schmitz



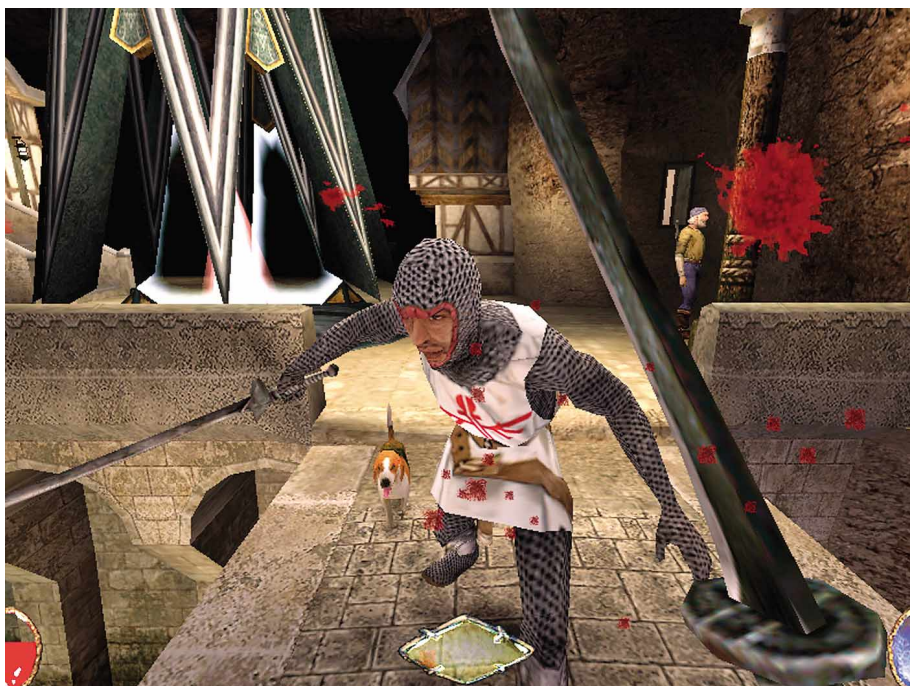
### Überschaubares Wunderland

Eine übersichtliche Welt und eine lineare, aber hochgradig spannende Story bilden das Grundgerüst von Arx Fatalis. Damit ist das Pro-

gramm fast das genaue Gegenteil zum Rollenspiel-Schwergewicht Morrowind – ohne jedoch dabei simpel zu sein. Und kleinere Nebenquests sowie unerforschte Höhlen geben mir die Freiheit, die ich brauche.

### Knochen in der Wand

Nervig sind dafür die langen Ladezeiten. Vor allem, wenn sie geballt kommen, weil man zu Fuß von Z nach A muss. Ziemlich ärgerlich auch die Clippingfehler. Wenn ich einen Knochen in die Ecke werfe, möchte ich nicht, dass er in der Wand stecken bleibt – auch wenn es bei zehn Versuchen nur dreimal passiert. Unterm Strich ist Arx Fatalis aber ein sehr guter Vertreter seines Genres, der alten Hasen genauso Spaß machen dürfte wie Einsteigern.



Wenn man Sie in der Menschensiedlung beim Klauen erwischt, haben Sie direkt die **örtlichen Wachen** auf dem Hals.



den Braten parat haben. Eifrige Köche dürfen sich sogar Brot backen – **Ultima** lässt grüßen.

### Malen nach Runen

Welche der Zauber Sie beherrschen, hängt von magischen Runensteinen ab, die Sie finden. Insgesamt 20 gibt es davon; die Kombinationen ergeben satte 50 Sprüche. Um die zu nutzen,



Das **Questbuch** verzeichnet schön übersichtlich die gesammelten Runen samt möglicher Sprüche.

wechseln Sie in den Magie-Modus und zeichnen mit der Maus die auf den Steinen eingemeißelten Symbole auf den Bildschirm. Danach löst sich etwa ein mächtiger Feuerball aus Ihren Händen, oder Sie heilen sich selbst. Meist lassen Ihnen die kniffligen Kämpfe nicht die Zeit, in Ruhe einen Spruch zu wirken. Für solche Fälle können Sie drei Instant-Zauber vorbereiten, die Sie per Taste auslösen.

### Kellergeschosse

**Arx Fatalis** spielt komplett unter der Erdoberfläche. Als die Sonne erkaltete und die Oberfläche des Planeten Arx unter einer gewaltigen Eisschicht verschwand, zo-

gen Menschen, Trolle, Goblins und allerlei andere seltsame Gestalten untertage. Die Menschen wohnen gemütlich in den schmucken Fachwerkhäusern einer adretten Siedlung. Überall hängen Laternen und zaubern eine kuschelige Atmosphäre. Bei den Trollen geht es bodenständiger zu. Die Goblins leisten sich eine ansehnliche Burganlage – inklusive Plumpsklos. Das Geld dafür erhalten sie aus dem Verkauf von Diamanten und Gold. Das edle Material wiederum wird von den Trollen für einen Hungerlohn aus den Felsen gebrochen, in denen sie hausen. Auf insgesamt acht Ebenen sind Sie im Laufe der Handlung unterwegs. Im ersten Drittel des Spiels steuern Sie die noch mühselig per pedes an, danach zeitsparend via Portal.

Wer nun erwartet, die Grafik sei aufgrund der Örtlichkeiten ein Meer aus Braun- und Grautönen, sieht sich in den meisten Fällen bestätigt. Allerdings hat jede Örtlichkeit ihr eigenes, fein ausgearbeitetes Textureset. In Kombination mit den schon gruselig echten Charaktermodellen wirkt die Unterwelt fast real. Gestört haben uns nur die ärgerlichen Clippingfehler, die meist dann auftreten, wenn Sie einen Gegenstand weglegen. Der steckt dann halb im Tisch.

### Beim Dieb geklaut

**Arx Fatalis** will das **Ultima Underworld** der Neuzeit sein. Kein



Übellaunige **Goblins** tauchen meist in Horden auf. Da hilft nur ein starker Schwertarm.

Wunder, sind doch einige aus dem Arkane-Team ehemalige Looking Glass-ler. Aber nicht nur bei der Unterwelt-Saga von 1993 haben sie kräftig Ideen geklaut. Auch **Dark Project** durfte zuliefern. So sind einige der Zwischensequenzen in genau dem gleichen Stil gezeich-

net, wie es in den Abenteuern des Meisterdiebs der Fall ist.

Ähnlich brilliant wie in **Dark Projekt** ist auch der Sound von **Arx Fatalis**: Sich nähernde Stimmen, Schrittgeräusche und eine großartige deutsche Sprachausgabe sorgen für die richtige Unterwelt-Stimmung. **PET**



Die weise **Schlangefrau** wacht über die Bibliothek im Menschenschloss.

## Arx Fatalis

Rollenspiel

**Publisher:** Jowood, (06102) 816 80 6  
**Sprache:** Deutsch  
**Ausstattung:** Mini-Box, 1 CD, 64 S. Handbuch

**Release (D):** 28.6.2002  
**Preis:** ca. 45 Euro  
**USK-Freigabe:** Ab 16 Jahren

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1			2				3		

Eingewöhnung: 20 Minuten    Solo-Spaß: 40 Stunden    Multiplayer-Spaß: –

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**

- + einsteigerfreundlich
- + spannende Story
- + tolle Unterwelt-Atmosphäre
- + sehr gute Soundeffekte
- + erstklassige Lokalisierung

**Kontra**

- lange Ladezeiten
- teils üble Clipping-Fehler
- keine Multiple-Choice-Gespräche

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)    Netzwerk (0 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: –

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2    TNT    Voodoo3    TNT2    Voodoo5    Geforce1/2 MX    Kyro2    Geforce2    Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**Morrowind** (89%, GS 7/02)  
 Rollenspiel der Superlative mit einer gigantischen Welt und fast absoluter Handlungsfreiheit.

**Gothic** (88%, GS 4/01)  
 Edel-Rollenspiel aus deutschen Landen in riesiger und glaubwürdiger Welt.

### WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Rollenspiel in der Tradition von Ultima Underworld.

84%

SPIELSPASS



Allein gegen die Seuche

# Neverwinter Nights

Erstmals wagt sich Bioware an 3D-Grafik und Action-Kämpfe. Wie schlägt sich das neuste Werk der Baldur's-Gate-Macher gegen Dungeon Siege und Diablo 2?



Auf CD/DVD:  
Video-Special



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

## Facts

- D&D-Regeln (3. Ausgabe)
- 7 Rassen
- 11 Klassen
- 20 Fertigkeiten
- 200 Zaubersprüche
- 4 Kapitel

**S**ommergrippe ist hoch im Norden der Schwertküste praktisch unbekannt. Dabei wäre der Bürgermeister der Stadt Neverwinter, Lord Nasher, froh über eine kleine Übelkeits-Epidemie. Denn er kämpft seit Monaten gegen das »Heulen«, eine tödliche Seuche, die seine Untertanen dahinrafft. Neverwinter steht unter Quarantäne, Hilfe von außen bleibt wegen Ansteckungsgefahr aus. Zum Glück zieht die örtliche Heldenakademie ständig Nachwuchs heran, der sich um derlei Probleme kümmert. In Biowares neuem Rollenspiel **Neverwinter Nights** sind Sie der

junge Held, der zu Beginn der Geschichte die Zutaten für ein Heilmittel beschaffen soll. Wie in **Diablo 2** machen Sie sich allein auf den Weg. In der Abenteuer-Gilde engagieren Sie lediglich einen Begleiter, der wegen der knappen Verhaltensbefehle meist selbstständig kämpft. Eine richtige Party gibt es nicht. Auch von der 2D-Grafik der Vorgänger hat sich Bioware verabschiedet – Städte, Dungeons und Außenwelten durchwandern Sie in 3D.

## Verdrehte Vierecke

Steuerung und Grafiktechnik lassen sich am besten mit **Dun-**

**geon Siege** vergleichen: Per Mausklick rennt oder kämpft der Held. Wenn Sie mit dem Zeiger an den Bildschirmrand fahren, dreht und kippt die Perspektive. Kompass und eingeblendete Karte verraten Standort und Blickrichtung. Doch während Sie bei der Konkurrenz durch unregelmäßige, natürlich wirkende Landschaften stromern, regiert in **Neverwinter Nights** das Viereck. Egal, ob Stadt, Keller, Wald oder Höhle, stets ist der Grundriss rechteckig. Schuld daran ist der dem Spiel beigelegte Editor (siehe Kasten), den die Entwickler benutzt haben. Außerdem stören

häufige Ladepausen zwischen den Räumen den Spielfluss. Dritter Kritikpunkt ist die Wegfindungsroutine. Held und Anhang bleiben oft an Treppen, Türen oder NPCs hängen. Dann müssen Sie Ihre Schützlinge von Hand herausdirigieren.

Zum Ausgleich gibt's feine Texturen: Steine, Holz und geknüpfte Teppiche wirken real. Die Rüstung des Helden glänzt wie frisch poliert; alle Figuren werfen realistische Schatten. Hervorragend sind auch Animationen und Zaubereffekte. Zum vollen Genuss brauchen Sie allerdings einen flotten Rechner. Mit gedrosselten De-



Auf **Drachen** treffen Sie erst spät im Spiel. Der vom Zauberer beschworene **Damon** aus dem Höllentor ist einer der mächtigsten Zaubersprüche. Das **Fenster** unten protokolliert den Kampf (1152x864).





Der **Blitzruf** der Druidin röstet die Feuerkäfer. Ein angeheuerter **Barbar** und ein beschworener **Wolf** unterstützen Sie. Im Gefolge ist maximal eine herbeigerufene Kreatur.

tails sieht **Neverwinter Nights** zwar immer noch ordentlich aus, aber lange nicht so gut wie **Dungeon Siege**.

### Der Held als Apotheker

Im Gegensatz zum Leveldesign ist die Story von gewohnter Bio-ware-Qualität: Im ersten der vier Kapitel bittet Sie Lady Aribeth, vier mystische Kreaturen einzufangen. Denn die Paladin-Dame braucht Haarlocken, Federn, Hirn und Herz der Viecher, um einen Trank gegen das Heulen zu brauen. Wenn Sie die Zutaten nach rund 20 Stunden Spielzeit besorgt haben, geht's zum ersten Mal raus aus Neverwinter und in die nördliche Schwertküsten-Region.

Für eine komplette Rundreise zur Hafenstadt Luskan oder dem Magierdorf Longsaddle sollten Sie insgesamt etwa 60 Stunden einplanen. Erst dann ist der Ursprung der Seuche be-

seitigt und Neverwinter wirklich frei. Wenn Sie allerdings sämtliche Nebenaufgaben lösen wollen, müssen Sie ein paar Extra-Abende freihalten. So bittet Sie etwa eine Wirtin, drei Kunstgegenstände aus feudalen Kaufmannsvillen zu stibitzen. Oder Sie sollen im Auftrag des Kommandanten einen verschwundenen Wachmann aufspüren. Viele der Quests erledigen Sie beim Verfolgen des Hauptstrangs im Vorbeigehen. Richtig aufwändig ist dagegen die Suche nach fünf entflohenen Gefangenen, die über das

gesamte zweite Kapitel versteckt sind. Die Aufgaben machen nicht nur Spaß, sondern bringen als Belohnung auch Gold und zufällige Gegenstände.

### Saufen, Schleichen, Schnacken

Wie Sie die Quests angehen, hängt neben Ihren Vorlieben von der Charakterwahl ab. Um etwa in einen Piratenunterschlupf zu gelangen, kann sich ein Kämpfer schon mal auf ein Wetttrinken mit dem Ober-Seeräuber einlassen. Dank robuster Konstitution übersteht er den

Schädelspalter-Grog und gewinnt so das Vertrauen des Türstehers. Ein zarter Halbling-Dieb verzichtet besser auf dieses zweifelhafte Vergnügen und schlüpft von außen durch einen Kellergang ins Hinterzimmer. Manche Situationen bewältigen Sie in Gesprächen durch die richtige Wahl der Fragen. Mit hohen Charisma-Werten erweitern Sie Torwächter oder kitzeln mehr Informationen aus dem Barkeeper heraus. Meist beschränken sich die Unterhaltungen allerdings darauf, nacheinander alle Möglichkeiten

## Technik-Check

### Auflösung

Die Standard-Auflösung liegt bei 800 mal 600 Bildpunkten. Erst ab einer 1.000-MHz-CPU und GeForce-3-Karte ist der Spielablauf unter 1024 mal 768 flüssig.

### RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 64 MByte RAM, mit Windows XP 128 MByte. Ab 256 MByte RAM verkürzen sich die Ladezeiten und vereinzelt Stocken im Spielverlauf nimmt ab. Auf der Festplatte werden in der Vollinstallation 2 Giga-byte verlangt. Vorsicht: Ein einziger Spielstand braucht 14 MByte!

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Beträchtliche Performance-Sprünge auf Kosten der Grafik-Qualität bewirkt der Regler »Video Quality«, den Sie nach links ziehen können.

**TIPP 2:** Der Regler »Texture quality« kümmert sich um die Texturqualität. Je weiter Sie ihn nach links ziehen, desto flüssiger der Spielablauf.

**TIPP 3:** Die Lichteffekte zehren an stark an der Grafik-Leistung. Verschieben Sie die Regler bei »Number of Dynamic Lights« und »Shadow Casting Lights«. Dafür müssen Sie dann auf realistische Schatten verzichten.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2	GeForce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Das **Heilmittel-Ritual** soll die Seuche bannen.



## Heiko Klinge



### Die Welt, die mir gefällt

Die wundervolle Rollenspielwelt der Schwertküste hat mich mit spannenden Abenteuern, sympathischen Charakteren, raffinierten Rätseln und vielen witzigen Einfällen (Trink-Wettbewerb) wieder voll und ganz gefangen genommen. Mit dem Sprung von 2D zu 3D kann ich mich trotz der Reißbrett-Levels noch anfreunden. Schwerer tue ich mich mit dem Kampfsystem: Baldur's Gate 2 erlaubte viel mehr Taktieren. Den Klickorgien eines Dungeon Sieges ist das Monsterplättchen in Neverwinter Nights dank der tollen Spezialfähigkeiten allerdings weit überlegen.

durchzuklicken. Das ist meist öde, da die langen Gespräche nur teilweise synchronisiert



Vom für 250 Gold angeheuerten Zaubersöldner betäubte Räuber sind leichte Beute für den Paladin.

wurden. Überhaupt müssen Sie in Neverwinter Nights viel lesen. Immer wieder stolpern Sie über Bücher, Notizzettel und Tafeln mit wichtigen Infos.

### Schwieriger Charakter

In den Kämpfen hat Bioware sich an **Baldur's Gate 2** orientiert: Per Mausclick stürmt der Held auf Monster los. Zaubersprüche, Tränke und Waffen lassen sich auf 36 Quickslots legen, die Sie per Funktionstasten aufrufen. Mit der Leertaste pausieren Sie jederzeit das Spiel. Ein Zaubersstein beamt Hauptfigur nebst Begleiter in Gefahrensituationen kostenlos in den Tempel, in dem Priester Gegenstände handeln und identifizieren. Die Rückkehr auf das Schlachtfeld kostet Sie allerdings 50 Goldstücke, später sogar 150.

Beim Levelaufstieg können sich D&D-Fans so richtig austoben und haarklein Punkte auf Charaktereigenschaften, Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten, so genannte »Feats«, verteilen. Mit »Cleave« bekommen etwa Kämpfer oder Paladine nach einem Sieg die Chance, mit demselben Schwertstreich gleich den nächsten Gegner zu erwischen. Wer auf solches Feintuning verzichten kann, lässt sich per »Recommend«-Button auf seinen Charaktertyp zugeschnittene Werte empfehlen. Der Nachteil: Ein Kämpfer wird zwar konsequent zum Haudrauf ausgebaut, Tricks wie Schlösserknacken lernt er jedoch nie.

### Zwei Freunde sollt ihr sein

Eine echte Heldentruppe fehlt im Solospiel, denn maximal ein Mietling aus der Abenteurer-Gilde begleitet Sie. Er bleibt immer einen Charakterlevel unter der Hauptfigur und kämpft recht brauchbar selbstständig. Aus- und aufrüsten wie in **Diablo 2** dürfen Sie den Söldner nicht. Nur Heiltränke süffelt er

auf Befehl. Das befreit zwar vom aufwändigen Party-Management anderer Rollenspiele, birgt aber etliche Haken: Wenn etwa weder Sie noch Ihr Anhang Fallen erkennen und entschärfen können, tappen Sie gerade zu Beginn des Spiels ungebremst in Giftwolken und Feuerbälle. Stirbt der Kumpel im Kampf, taucht er kostenlos im Tempel wieder auf. Manche Charaktere wie der Zauberer rufen zusätzlich Kreaturen herbei, die das Spiel wesentlich erleichtern. So haben wir im Test mit einem beschworenen Schutzgeist gefahrlos die ersten Levels leer geräumt und danach mit dem Helden entspannt die Schätze eingesackt. Erfahrungspunkte gab es trotzdem ...

### Orks ohne Hirn

In den eckigen Dungeons von **Neverwinter Nights** stellt sich Ihnen die übliche D&D-Menagerie entgegen: Orks, Zombies,

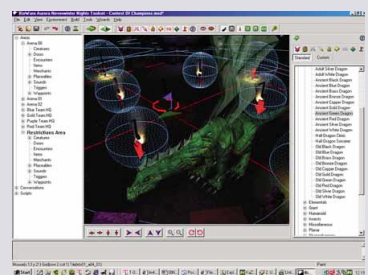


Ein Dämon ist im Magiefeld gefangen und Sie haben die Wahl: Töten für Erfahrungspunkte oder Freilassen und magischen Gegenstand kassieren.



Per Tastendruck werden alle Objekte und Personen in der Taverne markiert.

## Mod-Werkzeug



Einfache Dungeons erstellen Sie mit den mitgelieferten **Aurora-Tools** in wenigen Minuten. Profis verändern von Texturen über 3D-Modelle bis hin zu den Regeln das Spiel komplett. Unter ([www.gamesstar.de](http://www.gamesstar.de) Quicklink: [84]) gibt's schon jetzt regelmäßige neue Mods der Entwickler.

Dämonen und gegen Ende sogar Drachen in allen Farben und Variationen. Gemeinsam ist allen Monstern ihr niedriger IQ. Wenn Sie etwa vor einem Endgegner fliehen und ihm dabei eine Dungeon-Tür vor der Nase zuschlagen, sucht er vergeblich nach der Klinke. In aller Ruhe können Sie dann rasten und Gesundheit sowie Zauber-

## Heinrich Lenhardt



### Wo ist die Party?

Kompromisse können knien. Neverwinter Nights hat eine Multiplayer-Designplattform, auf die der Solospieler-Part draufgeschraubt wurde. Bei Letzterem geht mir eine richtige Party ab: Regeln und Missionen verlangen eigentlich eine Spezialistentruppe, aber mein Held kann sich nur einen NPC-Begleiter anhängen. Das entzieht den Kämpfen zudem Taktik und Anspruch.

### Story rettet Solo-Spielspaß

Trotz dieses Schnitzers macht das Solospiel Spaß, was vor allem an Story und Atmosphäre liegt. Massig Nebenquests mit mehreren Lösungswegen, tief schürfende Gespräche, interessante Charaktere und fein dosierter Humor sind motivierend. Das ist echte Bioware-Qualität, die wohl an Baldur's Gate erinnert. Wenn Neverwinter Nights mich auch noch eine sechsköpfige Truppe steuern ließe, wäre die Welt wirklich voll in Ordnung.





Als **Dungeon Master** sehen Sie alle Triggers und platzieren für ihre Mitspieler in Echtzeit Objekte und Monster.

sprüche auffrischen, bevor der Kampf weitergeht. Dass auch stark unterlegene Viecher unbeirrt auf Sie einstürmen, spricht ebenfalls nicht für den Intellekt der Monster.

### Mehrspieler-Kellermeister

Nur im Multiplayer-Teil von Neverwinter Nights spielen Sie wirklich mit einer Party unterschiedlicher Charaktere und lösen zusammen die Aufträge des Soloteils. Neu und spannend ist der »Dungeon Master«-Modus. Einer der Mitspieler setzt in Echtzeit Fallen, platziert

Monster und schlüpft sogar in deren Rolle, um seine Mitspieler zu traktieren. Sinn macht diese Variante allerdings nur im LAN. Beim Spielen im Internet fehlt die für ein Rollenspiel wichtige Kommunikation zwischen den Kameraden. Wenn Sie sich etwa in eine laufende Partie einklinken, müssen die Mitspieler Sie erst umständlich über offene und erledigte Quests aufklären. Da ändern auch die komfortable Chat-Funktion sowie die Gefühlsanimationen der Hauptfigur wenig. Außerdem sind die mitgelieferten Levels mit ihrem strengen Story-

Korsett kaum für sorglosen Mehrspilerspaß geeignet. BioWare hofft offensichtlich darauf, dass die Spieler mit dem mitgelieferten Editor bessere Multiplayer-Module basteln. **MS**



Der **Zauberer** (hinten) gibt dem Kämpfer in den eckigen Goblin-Höhlen Feuerschutz.

## Markus Schwerdtel



### Ferien an der Schwertküste

Neverwinter Nights ist ein sehr gutes Spiel, auch wenn mich viele Macken maßlos aufregen. Was sollen etwa die Vierkant-Levels? Die ach

so wilden Goblin-Höhlen sehen aus wie auf Millimeterpapier geplant! Und warum sind meine Kämpfer und viele Monster zu doof, selbstständig Hindernisse zu umgehen? Mir scheint, BioWare hat die 3D-Grafik noch nicht so im Griff wie die Kollegen von Gas Powered Games mit Dungeon Siege. Schmerzlich vermisse auch ich eine richtige Party wie in Baldur's Gate 2.

### Toll trotz Ecken

Wenn ich jedoch in die dichte Hintergrundgeschichte eintauche, sind alle Kritikpunkte vergessen. Die humanitäre Hauptaufgabe fesselt genauso wie die unzähligen Nebenquests. Sogar mein angeheuerter Begleiter ist in jedem Kapitel für eine Mission gut, mit der er erst nach und nach im Spielverlauf herausrückt. Schön auch, dass ich mich nur dann um das ultrakomplizierte D&D-System kümmern muss, wenn ich will – andernfalls richtet's die Automatik. Für Mehrspieler-Helden fehlen bisher allerdings passende Levels. Hoffentlich verlässt sich BioWare nicht ausschließlich auf die Fan-Gemeinde.

## Neverwinter Nights

Rollenspiel



Publisher: Take 2, (0190) 771 883  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: Eurobox, 3 CDs, 200 S., Karte  
 Release (D): 27.6.2002  
 Preis: ca. 50 Euro  
 USK-Freigabe: Ab 12 Jahren



Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden      Solo-Spaß: 60 Stunden      Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 60 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ tolle Hintergrundgeschichte	- keine Party
+ unkomplizierter Einstieg trotz D&D	- eckige Levels
+ auf schnellen Rechnern edle Grafik	- häufige Ladepausen
+ Dungeon-Master-Modus	- KI- und Wegfindungsfehler
+ Editorpaket enthalten	

### MULTIPLAYER

Internet (64 Spieler) Netzwerk (64 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Dungeon Master, Deathmatch und 10 weitere

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
1,3 GByte Installationsgröße	2 GByte Installationsgröße	2 GByte Installationsgröße
3D-Karte (32 MByte Video-RAM)	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**Baldur's Gate 2** (91%, GS 11/2000)  
 Noch mehr Story. Über 100 Stunden Spielspaß mit glaubwürdigen, sprechenden Partymitgliedern.

**Dungeon Siege** (84%, GS 6/2002)  
 Actionlastig und unkompliziert. Dunne Hintergrundgeschichte vermiest Atmosphäre.

### WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Actionlastiges D&D-Abenteuer ohne Party.





Untergründig

# Arx Fatalis

Menschen, Trolle, Goblins – vom ewigen Eis unter die Erdoberfläche gebannt, bilden sie das Szenario für ein spannendes Rollenspiel.

WWW

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

**D**ie höllischen Kopfschmerzen sind noch das kleinste aller Übel, als Sie halb nackt in dem feuchten Goblin-Verlies wach werden. Denn erstens ist Ihr Gedächtnis futsch, und zweitens haben die Goblins Sie als Hauptperson eines Ritualmords auserkoren. Doch der Kollege in der Nachbarzelle kann helfen. Zuerst hat er einen Namen für Sie. »Am Shaegar« heißt zwar »Der, der keinen Namen trägt«, aber es ist ein Anfang. Dann hilft er Ihnen bei der spektakulären Flucht aus dem vermoderten Kerkerloch. Zum Durchatmen bleibt Ihnen danach nur noch wenig Zeit. Denn im Rollenspiel **Arx Fatalis** der noch jungen französischen Arkane-Studios jagt ab nun eine aufregende Quest die andere. Hauptziel: Sie sollen Akbaas Sekte zerschlagen und somit die Wiedergeburt des Chaos-

Gottes in der unterirdischen Welt von Arx verhindern.

## Ein namenloser Feinschmecker

Sie steuern Am Shaegar in Ego-Perspektive durch Arx. Dabei kämpfen Sie neben den bereits erwähnten fiesen Goblins auch gegen Ratten, Riesenspinnen und prügelwütige Sektierer. Denen geht es mit Schwert, Axt oder Pfeil und Bogen sowie mächtigen Zaubern an den Kragen. Wie in jedem anderen Rollenspiel bestimmt auch in **Arx Fatalis** ein Skillsystem die Fähigkeiten in Disziplinen wie Kampf und Magie. Zu Beginn des Spiels würfeln Sie Ihre Ausgangswerte. Mit jedem Levelaufstieg dürfen Sie dann einen Punkt auf die Grundtalente Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit oder Konstitution legen. 15 weitere Punkte verzocken Sie danach auf Unterka-



Gezaubert wird wie in Black & White: Sie müssen **Zeichen** mit der Maus malen.

tegorien wie etwa Fingerfertigkeit oder Objektwissen, um Schlösser zu knacken oder magische Tränke zu brauen. Wer zu faul zum Selbermachen ist oder lieber einen anderen Skill trainiert, darf sich die wertvollen Mixturen auch kaufen oder klauen. Nur wenn Sie regelmäßig Nahrung

zu sich nehmen, regenerieren sich Hitpoints und Mana-Vorrat schnell genug. Deshalb finden Sie überall Brot, Gemüse oder Fleisch. Letzteres will Ihr Alter Ego jedoch nur gebraten zu sich nehmen. Falls Sie also ein Huhn oder Schwein schlachten, sollten Sie immer ein kleines Feuer für

## Petra Schmitz



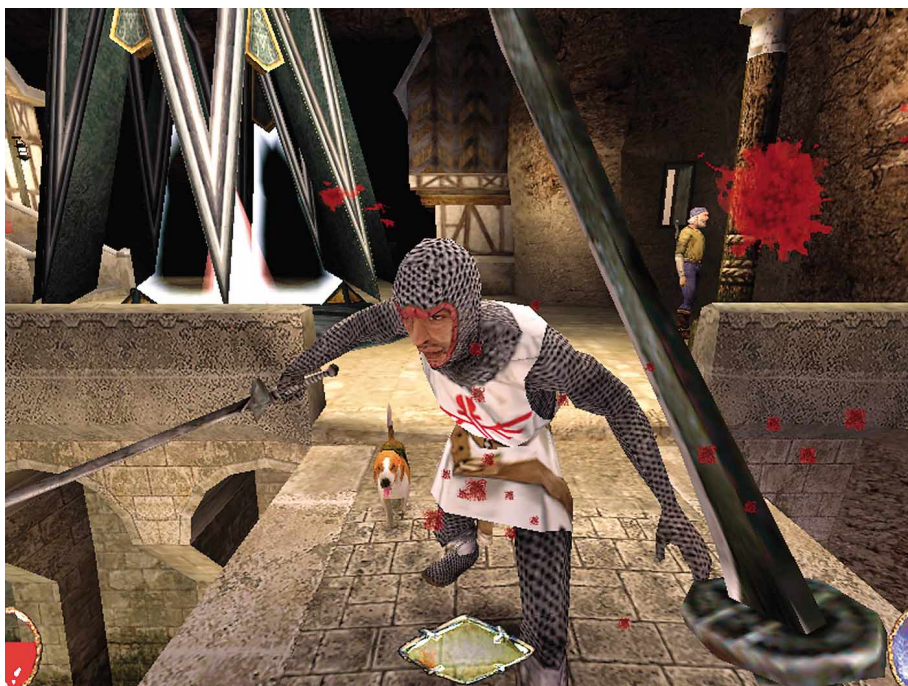
### Überschaubares Wunderland

Eine übersichtliche Welt und eine lineare, aber hochgradig spannende Story bilden das Grundgerüst von Arx Fatalis. Damit ist das Pro-

gramm fast das genaue Gegenteil zum Rollenspiel-Schwergewicht Morrowind – ohne jedoch dabei simpel zu sein. Und kleinere Nebenquests sowie unerforschte Höhlen geben mir die Freiheit, die ich brauche.

### Knochen in der Wand

Nervig sind dafür die langen Ladezeiten. Vor allem, wenn sie geballt kommen, weil man zu Fuß von Z nach A muss. Ziemlich ärgerlich auch die Clippingfehler. Wenn ich einen Knochen in die Ecke werfe, möchte ich nicht, dass er in der Wand stecken bleibt – auch wenn es bei zehn Versuchen nur dreimal passiert. Unterm Strich ist Arx Fatalis aber ein sehr guter Vertreter seines Genres, der alten Hasen genauso Spaß machen dürfte wie Einsteigern.



Wenn man Sie in der Menschensiedlung beim Klauen erwischt, haben Sie direkt die **örtlichen Wachen** auf dem Hals.



den Braten parat haben. Eifrige Köche dürfen sich sogar Brot backen – **Ultima** lässt grüßen.

### Malen nach Runen

Welche der Zauber Sie beherrschen, hängt von magischen Runensteinen ab, die Sie finden. Insgesamt 20 gibt es davon; die Kombinationen ergeben satte 50 Sprüche. Um die zu nutzen,



Das **Questbuch** verzeichnet schön übersichtlich die gesammelten Runen samt möglicher Sprüche.

wechseln Sie in den Magie-Modus und zeichnen mit der Maus die auf den Steinen eingemeißelten Symbole auf den Bildschirm. Danach löst sich etwa ein mächtiger Feuerball aus Ihren Händen, oder Sie heilen sich selbst. Meist lassen Ihnen die kniffligen Kämpfe nicht die Zeit, in Ruhe einen Spruch zu wirken. Für solche Fälle können Sie drei Instant-Zauber vorbereiten, die Sie per Taste auslösen.

### Kellergeschosse

**Arx Fatalis** spielt komplett unter der Erdoberfläche. Als die Sonne erkaltete und die Oberfläche des Planeten Arx unter einer gewaltigen Eisschicht verschwand, zo-

gen Menschen, Trolle, Goblins und allerlei andere seltsame Gestalten untertage. Die Menschen wohnen gemütlich in den schmucken Fachwerkhäusern einer adretten Siedlung. Überall hängen Laternen und zaubern eine kuschelige Atmosphäre. Bei den Trollen geht es bodenständiger zu. Die Goblins leisten sich eine ansehnliche Burganlage – inklusive Plumpsklos. Das Geld dafür erhalten sie aus dem Verkauf von Diamanten und Gold. Das edle Material wiederum wird von den Trollen für einen Hungerlohn aus den Felsen gebrochen, in denen sie hausen. Auf insgesamt acht Ebenen sind Sie im Laufe der Handlung unterwegs. Im ersten Drittel des Spiels steuern Sie die noch mühselig per pedes an, danach zeitsparend via Portal.

Wer nun erwartet, die Grafik sei aufgrund der Örtlichkeiten ein Meer aus Braun- und Grautönen, sieht sich in den meisten Fällen bestätigt. Allerdings hat jede Örtlichkeit ihr eigenes, fein ausgearbeitetes Textureset. In Kombination mit den schon gruselig echten Charaktermodellen wirkt die Unterwelt fast real. Gestört haben uns nur die ärgerlichen Clippingfehler, die meist dann auftreten, wenn Sie einen Gegenstand weglegen. Der steckt dann halb im Tisch.

### Beim Dieb geklaut

**Arx Fatalis** will das **Ultima Underworld** der Neuzeit sein. Kein



Übellaunige **Goblins** tauchen meist in Horden auf. Da hilft nur ein starker Schwertarm.

Wunder, sind doch einige aus dem Arkane-Team ehemalige Looking Glass-ler. Aber nicht nur bei der Unterwelt-Saga von 1993 haben sie kräftig Ideen geklaut. Auch **Dark Project** durfte zuliefern. So sind einige der Zwischensequenzen in genau dem gleichen Stil gezeich-

net, wie es in den Abenteuern des Meisterdiebs der Fall ist.

Ähnlich brilliant wie in **Dark Projekt** ist auch der Sound von **Arx Fatalis**: Sich nähernde Stimmen, Schrittgeräusche und eine großartige deutsche Sprachausgabe sorgen für die richtige Unterwelt-Stimmung. **PET**



Die weise **Schlange** wacht über die Bibliothek im Menschen Schloss.

## Arx Fatalis

Rollenspiel



Publisher: Jowood, (06102) 816 80 6  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: Mini-Box, 1 CD, 64 S. Handbuch  
 Release (D): 28.6.2002  
 Preis: ca. 45 Euro  
 USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

Einstieger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Eingewöhnung: 20 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: -

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ einsteigerfreundlich	- lange Ladezeiten
+ spannende Story	- teils üble Clipping-Fehler
+ tolle Unterwelt-Atmosphäre	- keine Multiple-Choice-Gespräche
+ sehr gute Soundeffekte	
+ erstklassige Lokalisierung	

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**Morrowind** (89%, GS 7/02)  
 Rollenspiel der Superlative mit einer gigantischen Welt und fast absoluter Handlungsfreiheit.

**Gothic** (88%, GS 4/01)  
 Edel-Rollenspiel aus deutschen Landen in riesiger und glaubwürdiger Welt.

### WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Befriedigend
Spieldiefe:		Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Rollenspiel in der Tradition von Ultima Underworld.

