

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

Die 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



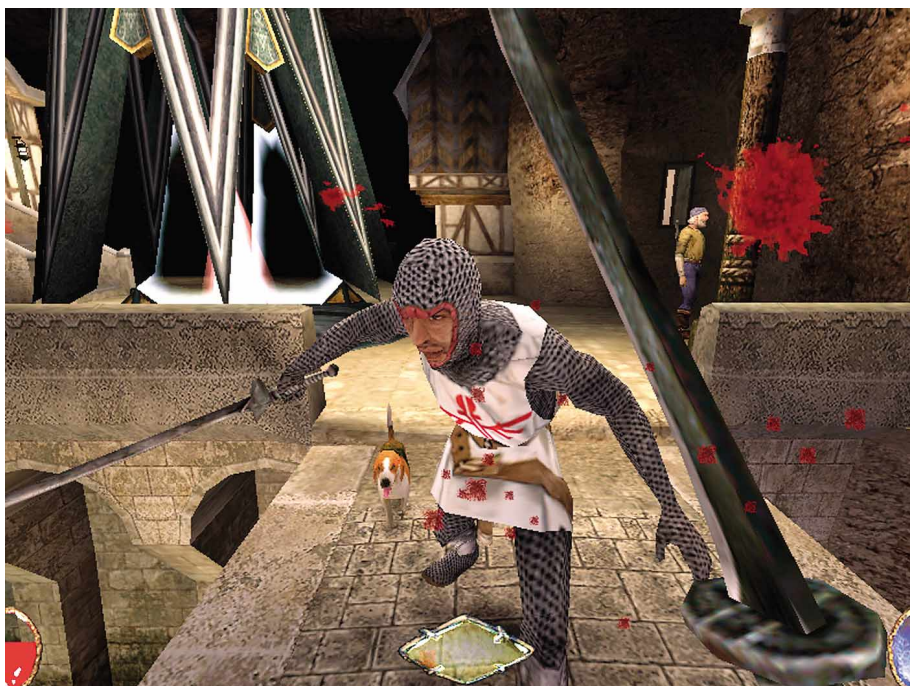
Überschaubares Wunderland

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 Zauberei 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 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	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.

