

Techniken für Magier

Arcanum

Die Orientierung in einer riesigen Rollenspielwelt mit vielen Freiheiten fällt nicht immer leicht. Dank unserer Einsteigertipps finden Sie sich schneller zurecht.

Für **SPIELSTIL**
entscheiden

Vorteil für
MAGIER

NAHKAMPF
schulen

KAMERA-
DEGEN-PFLEGE

UMWEGE
machen

Die Fallout-Entwickler von Troika Games lieferten ein weiteres Rollenspiel-Schwergewicht ab. Tonnenweise Charaktereigenschaften, Aufträge und Kämpfe wollen gemeistert werden. Wir helfen Ihnen bei den ersten Schritten in der Welt von Arcanum.

Charakterentwicklung

TIPP 1: Entscheiden Sie zu Beginn, wie Sie Arcanum spielen wollen, und richten Sie konsequent die Charaktererschaffung darauf aus. Sie müssen festlegen, ob Sie gut oder böse spielen und ob Sie mit technischer oder magischer Hilfe durch die Lande ziehen wollen. Aufgrund der unzähligen Skills werden trotz des großen Spielumfangs selbst Dauerspieler nie zum Alleskönner.

TIPP 2: Wer sich das Leben in Arcanum ein wenig erleichtern will, entscheidet sich für die magische Karriere. Dadurch entfällt die Zeit raubende Bauteile-Suche. Allerdings müssen Zauberer ganz besonders auf ihre Ermüdung achten und dementsprechend häufiger rasten.

TIPP 3: Die Eigenschaften Nahkampf und Ausweichen sind für jeden Charaktertyp wichtig und bedürfen entsprechender Pflege. Gerade zu Spielbeginn beherrschen Sie weder Fernkampfwaffen noch Magie und müssen sich voll und ganz auf Ihre körperlichen Fähigkeiten verlassen.



Tipp 4: Mit regelmäßiger Verbesserung ihrer Ausrüstung sind Party-Mitglieder eine wesentlich größere Hilfe.

TIPP 4: Kümmern Sie sich unbedingt intensiv um Ihre Party-Mitglieder. Auch wenn Ihre Begleiter selbstständig agieren, können Sie ihre Fähigkeiten durch Waffen und Rüstungen entscheidend verbessern.

Auf Reisen

TIPP 5: Auf der Weltkarte von Arcanum gibt es einige versteckte Orte. Um die zu entdecken, sollten Sie auf Ihren Reisen den einen oder anderen Wegpunkt zusätzlich setzen. Auch im Gespräch erhalten Sie manchmal Hinweise zum Schauplatz von neuen Abenteuern.

Zuerst nach
TARANT

PREISE
vergleichen

MAGISCHE
Gefahr

Jede Person
ANSPRECHEN

QUICKSAVE
nutzen

Auf
ERMÜDUNG
achten

KAMPFKOM-
MANDOS

Echtzeit
MEIDEN

TIPP 6: Bereits im ersten Dorf erhalten Sie Aufträge, die Sie in den Süden nach Dernholm führen. Verschieben Sie diese Reise – die Gegner sind dort noch eine Nummer zu groß. In der Hauptstadt Tarant warten jede Menge Aufträge, mit denen Ihr Charakter schnell aufsteigt.

TIPP 7: Preisvergleiche lohnen sich bei Arcanum. So bekommen Sie beim Schmied wesentlich mehr Geld für Stahl als beim Gemischtwaren-Händler.

TIPP 8: Magische Gegenstände sollten Sie vor dem Benutzen grundsätzlich identifizieren. Auch wenn Sie die besonderen Fähigkeiten oder Flüche einer Waffe oder Rüstung noch nicht kennen, wirken sie sich sofort nach dem Anlegen aus.

TIPP 9: Sprechen Sie in jeder Stadt mit allen Personen, bevor Sie Aufträge annehmen. Nicht selten kollidieren bei einer davon die Interessen mehrerer Fraktionen, sodass es sinnvoll ist, sich aus den zur Verfügung stehenden Angeboten das passendste herauszusuchen.

Im Kampf

TIPP 10: Arcanum lässt Sie auch während des Kampfes speichern. Nutzen Sie die komfortable Quicksave-Funktion, um sich vor kritischen Fehlschlägen zu schützen.

TIPP 11: Lassen Sie die Ermüdung Ihrer Gruppe nie aus dem Auge. Erschöpfte Charaktere fallen trotz bester Gesundheit beim ersten Treffer in Ohnmacht und sind wehrlos.



Tipp 12: Erteilen Sie Ihren Mitabenteuern Kampfbefehle, um sie in Konfliktsituationen effektiver einsetzen zu können.

TIPP 12: Über die Funktionstasten können Abenteurer ihren Kameraden Befehle erteilen. So ist es sinnvoll, Fernkämpfer und Magier per Kommando auf Distanz zu halten und Nahkämpfer zu sich zu beordern.

TIPP 13: Wechseln Sie ausschließlich in den Echtzeit-Modus, wenn Sie Ihren Gegnern haushoch überlegen sind und den Kampf beschleunigen wollen. Gegen stärkere Feinde haben Sie nur rundenweise eine Chance. **HK**