

## Neues von den Fallout-Machern

# Arcanum

Endlich Rettung für die Rollenspieler, denen AD&D schon zu den Ohren herauskommt. Arcanum bringt ein raffiniertes Spielsystem in einem coolen Szenario.



In der hölzernen Elfenstadt gibt's Streit: Mit magischen Methoden erwehren wir uns unserer Haut.

Stellen Sie sich vor, Sie sind ein ehrwürdiger Zauberer – mit spitzem Hut, Rauschebart und sternenbestückter Kutte. Ihre besten Freunde sind Elfen, Zwerge können Sie nicht leiden, und Alchemisten sind irgendwie komische Leute. Ihre Welt ist also in bester Ordnung, als schlagartig die Techniker auftauchen. Magie gilt plötzlich als altmodisch, alles schwärmt von fliegenden Luftschiffen, aufrecht gehenden Maschinenmenschen und Waffen, die ganz ohne Zauberei Feuer speien. Schrecklich, oder? Im Rollenspiel **Arcanum** können

Sie dieses Gefühl bedrohter Traditionen nacherleben. Oder sich auf die andere Seite stellen und als Vertreter der Technologie-Anhänger Maschinen bauen.

## Fantasy-Fallout

Die Entwickler von **Fallout**, Tim Cain und Leon Boyarsky, haben sich nach dem ersten Teil mit ihrer eigenen Firma Troika selbstständig gemacht. Während Interplay in Eigenregie **Fallout 2** entwickelte, begannen Tim und Leon mit der Planung für **Arcanum**, das natürlich besser werden soll. Leon besuchte uns in München, um sein Programm persönlich vorzuführen. **Arcanum** bringt ein richtig originelles Szenario mit: Eine Fantasy-Welt mit Zaubern und allem Drumherum, in der sich neuerdings die Technik breit macht. Es gibt Dampfmaschinen,

elektrische Rüstungen und absurde laufende Roboter. Die gesamte Technologie sieht so aus, wie sich Leute am Anfang des 20sten Jahrhunderts die Zukunft vorgestellt haben. Den Look hält das Spiel konsequent durch: Sogar die Zwischensequenzen sind teilweise in Schwarz-Weiß und erinnern an Stummfilme aus den 20ern.

## Zaubern oder schrauben

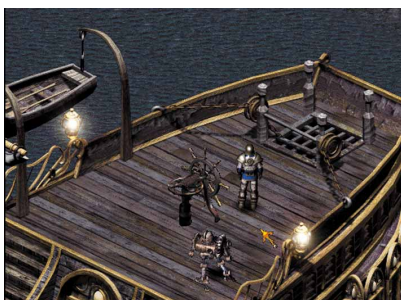
In **Arcanum** lenken Sie nur einen Charakter. NPCs schließen sich Ihnen zwar hin und wieder an, bilden aber trotzdem keine feste Party mit Ihrem Helden. Das Geschehen auf dem Schirm verfolgen Sie in Echtzeit und aus der bewährten Iso-Perspektive – in Kämpfen können Sie

allerdings optional in einen rundenbasierten Modus umschalten. Charakterklassen wie bei **Baldur's Gate 2** gibt es nicht; wie sich Ihr Held definiert, hängt ganz von der Entwicklung seiner acht Attribute ab. Wie in **Fallout** sind fast alle Aufgaben auf mehrere Arten lösbar: Magier gehen anders vor als Kämpfer, Diplomaten anders als Techniker. Ein durchdachtes Skillssystem erlaubt tief gehende Spezialisierungen, ohne dabei den Kurs zu stark vorzugeben.

Sogar an einen Knopf »Inventar aufräumen« haben die Designer gedacht – wer hat sich nicht schon bei **Diablo 2** darüber geärgert, dass der Held sperrige Items einfach wieder fallen lässt, obwohl noch Platz im Rucksack wäre! **GUN**



Der **Charakterschirm** sieht nicht schick aus, ist aber sehr logisch und funktional.



Wir haben einen **Roboter** gebastelt, der uns brav folgt.

## Arcanum

**Genre:** Rollenspiel **Hersteller:** Havas  
**Termin:** Dezember 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Gunnar Lott:** »Arcanum hat das Zeug, sein Vorbild **Fallout** zu übertrumpfen und zur Referenz für alle Liebhaber komplexer Rollenspiele zu werden. Alles an dem Spiel macht einen sehr durchdachten Eindruck – wenn nur nicht die düster-trostlose Pixelgrafik wäre.«