

Fantasy-Maschinenstürmer

Arcanum

Im neuen Rollenspiel von Fallout-Schöpfer Tim Cain erschüttert die industrielle Revolution eine magische Fantasywelt.



Von AD&D bis Ultima zeichnen sich Fantasy-Spielwelten durch eine traditionelle Fortschrittsfeindlichkeit aus. Jahraus, jahrein werden Trolle gegängelt und Schwerter geschwungen, aber auf dem naturwissenschaftlichen Zweig gewinnen die werten Helden keinen Blumentopf. Wie sieht wohl eine magische Mittelalter-Idylle aus, wenn man sie mit dem viktorianischen England des 19. Jahrhunderts kreuzt?

Äußerst spannend, wie Arcanum-Designer Tim Cain bei unserem Vor-Ort-Besuch versichert: »Bis vor 50 Jahren war das Land Arcanum eine normale Fantasy-Welt, aber dann begann die industrielle Revolution. In der Folge kam es zu immer mehr Reibereien zwischen Anhängern von Magie und Technologie.« In der Arcanum-Spielwelt arrangieren sich die klassischen Rollenspiel-Rassen gezwungenermaßen mit den moder-

nen Zeiten: Elfen haben eine natürliche Aversion gegen Technik, die Zwerge wiederum ganz toll finden. Orks landen bevorzugt als ausbeutbare Arbeitskräfte in Fabriken – und die werden von erzkapitalistischen Gnomen geleitet.

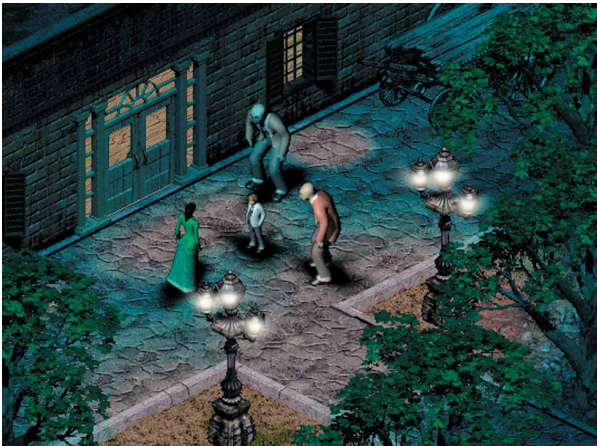
Licht und Schatten

Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason Anderson haben einschlägige Erfahrung mit abgedrehten Rollenspiel-Szenarien: Ende 1997 veröffent-

lichte Interplay ihr mit 40er-Jahre-Kitsch angereichertes Endzeit-Kultprogramm **Fallout**. Arcanum ist das Debütspiel von Troika, der eigenen Firma des Dreiers; im Sommer soll es von Sierra veröffentlicht werden. Die isometrische Ansicht der Spielwelt erinnert prompt an **Fallout**, doch die Arcanum-Engine ist neu programmiert. Die Auflösung wurde auf 800 mal 600 Bildpunkte erhöht. 16-Bit-Farbtiefe und dynamische Lichtef-

Bei Kämpfen können Sie jederzeit zwischen Echtzeit-Gewusel und Rundenplanung wechseln. Am unteren Bildrand wird ein Zauberspruch ausgewählt, der einen Helfer für unsere Party beschwört. (800x600, Software-Modus)





Die dynamischen Lichteffekte der neuen Grafik-Engine kommen vor allem in der **Dämmerung** zur Geltung, wenn die Laternen angehen.

fekte sind nicht nur hübscher; Licht und Dunkelheit wirken sich auch spielerisch aus. Wenn Sie unbemerkt in ein Haus einbrechen wollen,



Im **Inventar** treffen »moderne« Feuerwaffen auf Fantasy-Schwerter und Holzschilde.

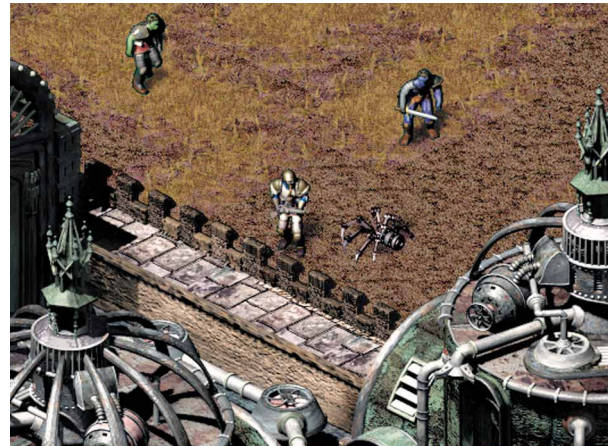
sollten Sie sich bevorzugt im Schatten anschleichen. Im Dunkeln leidet allerdings auch das Wahrnehmungstalent Ihrer Party, so werden Fallen und patrouillierende Wachen leichter übersehen.



Bei der Wahl der **Verkehrsmittel** dürfen Sie nicht zimperlich sein.

Technologie dämpft Magie

Daß **Arcanum** ein ernsthaftes Rollenspiel mit Substanz und Spieltiefe ist, wird schon bei der Charakter-Kreation deutlich. Acht Rassen stehen zur Wahl, die mehr oder weniger zu Magie oder Technologie neigen. Auf der magischen Seite sollen 16 Zauberbücher mit jeweils fünf Sprüchen locken. Die Naturwissenschaften kontern mit acht Wissensgebieten, darunter so interessante Leistungskurse wie Anatomie à la Frankenstein, Chemie oder Sprengstoffe. Nach jeder Levelbeförderung verteilen Sie eigenhändig frische Charakterpunkte oder vertrauen diese Aufgabe auch einfach einer Automatikfunktion an.



Des Kriegers Krabbelkumpel ist eine mechanische **Spinne**. Solche Bodyguards können nur technisch versierte Charaktere basteln.

Als Belohnung für die Absolvierung einer besonders dramatischen Mission können Sie einen Schicksalspunkt gewinnen. Damit haben Sie einen Wunsch frei, den Sie sich zu einem beliebigen Zeitpunkt aus einer Art Schicksals-Menü aussuchen (beispielsweise »Der nächste gegnerische Zauberspruch wird danebengehen«).

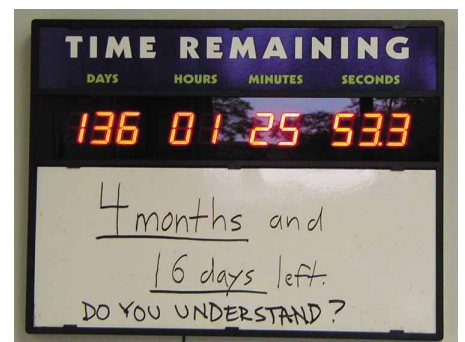
Echte Echtzeit, richtige Runden

Bei Kämpfen haben Sie die Wahl zwischen Echtzeit- und Runden-Schlagabtausch. Im Multiplayer-Modus wird es spezielle Missionen und kompaktere Karten geben. **Arcanum** enthält auch einen Editor, mit dem Sie eigene Levels gestalten und zum Beispiel Häuser hochziehen. Für die Zukunft schließt Troika weitere Abenteuer aus dieser vielversprechenden Spielwelt nicht aus. Im Moment haben aber alle nur die Vollendung des ersten **Arcanum**-Teils im

Kopf: Im Büro zählt eine Digitalanzeige den Countdown bis zum Abgabetag dramatisch herunter. **HL**



Die Troika-Führungsriege, von links nach rechts: **Leonard Boyarsky**, **Jason Anderson** und **Tim Cain**.



Der **Arcanum-Abgabecountdown** als Symbol der, räusper, Pünktlichkeit in der Spieleindustrie.

Arcanum

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Sierra
Termin: 3. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Die Fortentwicklung von Fallout-Tugenden mit einer neuen, irren Spielwelt und echten Verbesserungen bei Grafik und Bedienung. Gut oder Böse, Magier oder Naturwissenschaftler: Auf die Charakterentfaltungsperspektiven bin ich wirklich gespannt.«