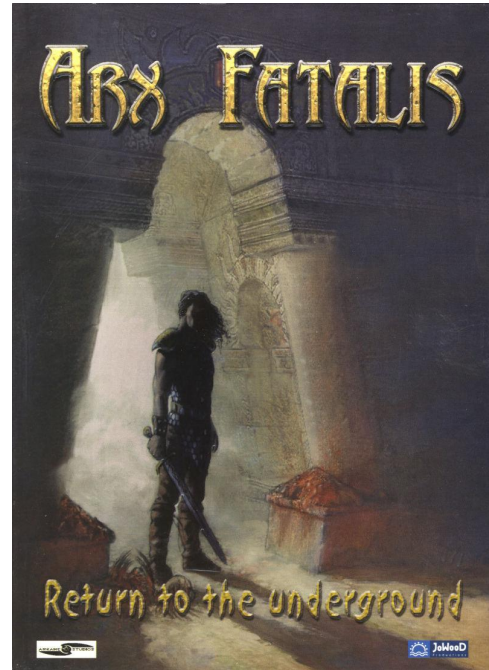


Wer meinen Podcast kennt, der weiß, dass ich nicht der rollenspielkompatibelste Mensch aller Zeiten bin. Es hat schon seinen sehr soliden Grund, warum ich in *"Game Not Over"* bislang nur ein echtes RPG besprochen habe - nämlich das gute alte *"Lands of Lore: The Throne of Chaos"*, damals, vor 700 Jahren, [in Level 33](#). Es gibt da allerdings auch noch ein anderes halbwegs klassisches RPG, mit dem ich sehr viel Zeit verbracht habe - wenn auch nicht so gaaaanz freiwillig: *"Arx Fatalis"*. Das aus gutem Grund im Mittelpunkt des zweiten Director's Cuts steht.

"Arx Fatalis", lateinisch für *"Verhängnisvolle Festung"*, war ein wahnsinnig ambitioniertes Projekt, denn es sollte nicht weniger werden als der dritte Teil der Ende der 90er bereits altherwürdigen *"Ultima Underworld"*-Reihe - dem großen 3D-Klassiker von Blue Sky Productions bzw. Looking Glass Technologies. Von denen war der junge Franzose Raphaël Colantonio ein riesiger Fan - genau genommen so riesig, dass er unbedingt einen dritten Teil haben wollte. Da dieser von offizieller Quelle aber nicht zu erwarten war, gründete er im Oktober 1999 einfach sein eigenes Entwicklungsstudio, um diesen Traum zu verwirklichen - nämlich die *"Arkane Studios"* mit Sitz in Lyon. Ein Prototyp wurde entwickelt und den höheren Rängen beim Rechteinhaber Electronic Arts vorgelegt, aber man wurde sich nicht handelseinig. Also konnte das Projekt nicht *"Ultima Underworld 3"* heißen, das Spiel selbst war



es aber ganz klar in jeder Hinsicht - nur eben ohne den zugkräftigen Namen, ohne die *"Stygian Abyss"* und dergleichen. In einigen veröffentlichten Fassungen trug *"Arx Fatalis"* schließlich noch den Untertitel *"Return to the Underground"* - weil *"Return to the Underworld"* wohl ein bisschen zu offensichtlich gewesen wäre...

Naja, jedenfalls war *"Arx Fatalis"* das Erstlingswerk der anfangs noch gerade mal vier Franzosen - etwa zweieinhalb Entwicklungsjahre später war das Kernteam dann auf zehn Leute angewachsen, unterstützt von nochmal etwa doppelt so vielen externen Kräften. Ein Großteil dieser Zeit fiel auf die Entwicklung der 3D-Engine und sämtlicher Designstools, die allesamt hausgemacht waren.

Das Spiel erschien dann im Juni 2002 - eigentlich sollte es bereits im April des Jahres erhältlich gewesen sein, musste dann aber [noch einige Male verschoben werden](#). Das lag nicht nur daran, dass das Bugfixing deutlich mehr Zeit in Anspruch nahm als ursprünglich geplant, worauf ich gleich noch genauer eingehen werde - sondern hing vor allem mit dem problematischen Vertriebspartner zusammen. Denn ursprünglich sollte *"Arx Fatalis"* über Fishtank Interactive erscheinen. Der Name sagt euch nichts? Kann echt nicht behaupten, dass mich das wundert - denn das war die leider nur sehr kurzlebige Computerspielesparte von Ravensburger Interactive, wo man Anfang 2000 die glorreiche Idee hatte, nicht nur Kindersoftware unters Volk zu bringen, sondern auch ernsthafte Games für Männer mit Bärten.

Dabei kamen auch ein paar echt gute Sachen rum, allen voran die grafisch opulente Unterwasserballerei ["Aquanox"](#) sowie das versaute Echtzeitstrategiespiel ["S.W.I.N.E."](#). Mit ["Arx Fatalis"](#) befand man sich auf sehr gutem Wege, auch die Rollenspieler mit ins Aquarium zu locken - aber das Geld floss nicht so üppig wie erhofft, wodurch Fishtank Interactive im Mai 2002 auch schon wieder dichtgemacht wurde, kurz vor der Veröffentlichung von ["Arx Fatalis"](#). Der Großteil der Spiele-Lizenzen des Unternehmens wanderte zum damals sehr aufstrebenden österreichischen Publisher Jowood, über den das Spiel dann auch kurze Zeit später erschien.



Bei uns übrigens nur in einer ganz enthusiastisch [geschnittenen Version](#): Hier gibt's deutlich weniger Blut zu sehen, und das Zerlegen der Gegner in praktische Einzelteile ist nicht mehr möglich. Aber vielleicht sollte ich erstmal erzählen, worum es überhaupt geht. Also: Die Bewohner der Welt Arx haben es echt nicht leicht, denn vor einigen Jahren begann plötzlich die Sonne zu verlöschen, woraufhin die

Menschen ihre Fähigkeiten in der Beherrschung von Schaufel und Spitzhacke wiederentdeckten und anfangen, sich nach geeigneten Behausungen diverse Meter unter der Erdoberfläche umzusehen. Während oben also langsam die Eiszeit einbrach, konnte die Zivilisation unter Tage weiter existieren. Dort leben nun Menschen und Trolle und Orks und diverses anderes Gekreuch nun also einigermaßen friedlich miteinander, doch wie so oft ist auch diese Ruhe nicht von Dauer: Seit neuestem erschüttern nämlich Erdbeben die wackeligen Stollengewölbe, Menschen werden entführt, die Kriegerrasse der ["Ylsiden"](#) taucht ungefragt auf, richtet ein Massaker an, und verschwindet danach spurlos. Also alles doof. Das ist dann genau der richtige Moment, für den Spieler schreiend, gedächtnislos und nur mit einem Lappen bekleidet in einem Goblin-Gefängnis aufzutauchen. Jaja, die gute Amnesie. Wie so oft muss man also herausfinden, was und warum man hier wann mit wem macht, und bei dieser Gelegenheit auch noch die Welt retten, indem man die Geburt eines Chaos-Gottes verhindert. Oder wie ich es kenne: ["Mittwoch"](#).

Der Name des Helden, und ja, die vier Charaktermodelle bieten nur eher spargelig gebaute Kerls, ist ["Am Shaegar"](#) - jedenfalls ist das die Bezeichnung, die er von einem Mitgefangenen erhält, was in Nicht-Arxfatalisch übersetzt ["Der keinen Namen hat"](#) bedeutet. Und mit diesem prügelt, sticht und zaubert man sich, den beiden großen Vorbildern folgend, durch ein recht klassisch aufgebautes Action-RPG. Zu Beginn verteilt man erstmal Attributspunkte: Neben globalen Werten wie Stärke oder Intelligenz gibt es noch eine Reihe Unterpunkte wie ["Geschick"](#), um beispielsweise erfolgreicher Schlösser zu knacken, ["sechster Sinn"](#), um Fallen oder Geheimtüren besser zu erkennen, oder ["Magie"](#). Im Laufe des Spiels gewinnt man an Erfahrung, und darf in unregelmäßigen Abständen die Werte weiter verbessern.

Diese XP gibt es durch das Erledigen von Quests, die in relativ freier Reihenfolge abgehakt werden dürfen, das Lösen von eher unkompliziert gehaltenen Puzzles sowie natürlich das Bekämpfen der mannigfaltigen Gegner: Orks, Goblins, Spinnen, Skelette, Trolle, Rattenmenschen, wahnsinnige Priester oder gemeingefährliche Golems warten nur auf eine liebevolle Körperverbiegung durch stabile Knochen, Schwerter, Äxte oder Keulen. Das Kampfsystem läuft in Echtzeit ab und basiert darauf, wie lange man den Angriffsknopf gedrückt hält, während man frei durch die 3D-Welt stapft. Wirklich simpel, wirklich nett.

Und dann ist da noch das sehr interessante Magiesystem: Hält man die "Strg"-Taste gedrückt, verwandelt sich der Mauszeiger in ein kleines rotes Pentagramm, mit dem man dann strahlend leuchtende Partikeleffekte über den Bildschirm zieht. Das sieht nicht nur schneide aus, sondern ist der Kern der Zauberanwendung hier. Denn im Laufe des Abenteuers findet man in der Welt von "Arx Fatalis" insgesamt 20 arkane Runen, die in wilder Kombination [knapp 50 Zaubersprüche ergeben](#), welche man



mit der Maus direkt ins Spielfeld pinselt - ganz ähnlich wie beim 2001er Viertelgöttersimulator "Black & White" der Lionhead Studios. Es fängt mit simplem Kram wie Feuermachen oder Nachtsicht an, und erreicht dann schnell die Sphären von Sprüchen wie Selbstheilung, Levitation, Unsichtbarkeit, Zeitverlangsamung oder Dämonenkontrolle. Um diese Magien zu wirken, muss man bis zu vier Runen hintereinander ausführen - was leider das große, große Hinkebein von "Arx Fatalis" ist. Denn die Erkennung der Ausführung ist bestenfalls "ausreichend", und spielt tendenziell eher in Richtung "ungenügend". Ein Beispiel: Der einfachste Zauber, mit dem man ein schnelles Feuer anschnipst, ist "Aam Yok": Gerader Strich von links nach rechts, gefolgt von einem verkürzten "u". Und selbst dafür war ich beim nochmaligen Spielen zu doof, da ich den zweiten Teil fünf, sechs, sieben Mal ausführen musste, damit er endlich mal korrekt registriert wurde. Es ist zwar cool, dass erfolgreich ausgeführte Sprüche von einer angemessen bodenlos tiefen Stimme aufgesagt werden. aber ich möchte mir ehrlich gesagt nicht mal vorstellen, wie lange man üben muss, bis man Sprüche wie "Vitae Movis" fließend ausführt. Mit dem saugt man übrigens Gegnern um einen herum Lebensenergie ab, was echt praktisch ist. Ein Level-8-Spruch, der auch entsprechend viel Mana kostet. Dankbarerweise darf man in ruhigeren Momenten drei beliebige Sprüche ausführen und für spätere Verwendung auf den Kurzwahltasten 1, 2 und 3 sichern.

Neben dem Schwingen von Schwertern und Sprucharmen darf man sich die Zeit in "Arx Fatalis" auch noch mit vielen anderen Dingen vertreiben: Es gibt eine Tonne an NPCs, die nicht nur Aufträge für einen haben, sondern einem auch jede Menge Gespräche an die Backe nageln wollen. Es gibt auch irre viel zu lesen, wenn man das möchte - und ein erstaunlich umfangreiches Crafting-System.

Das große Vorbild "Ultima" bot ja gerade im berühmten siebten Teil sehr viele Möglichkeiten, sich nützliche Dinge des Alltags selbst zu erschaffen - und das musste natürlich auch seinen Weg in "Arx Fatalis" finden, in bemerkenswerter Tiefe: Man kann rohe Nahrungsmittel braten, Waffen bearbeiten und verbessern, eigene Tränke brauen oder, natürlich, auch Brot backen. Dazu holt man Wasser und Mehl, kombiniert beides



zu einem Teig, schmeißt diesen dann in eine Flamme, die man im Zweifelsfall auch noch selbst entzündet, und sieht dann dem Brot in beschleunigter Echtzeit beim Backen zu. Das ist schon ganz schön super.

Nicht ganz so super dagegen ist, dass man das so gecraftete Brot hauptsächlich für sich selbst herstellt - denn Am Shamsham leidet endloseren Hunger als ein Veganer auf einer Steakmesse! Gerade im späteren Spielverlauf muss der sich aller paar Minuten etwas in das

bodenlose Loch in seinem Gesicht stopfen, damit er nicht spontan auseinanderfällt - ernsthaft, es gibt Industrienationen, die einen geringeren Nahrungsmittelverbrauch haben als dieser Fressack! Bloß gut, dass es hier sehr viele Hühner und Fisch und Käse und Pilze und Schweine und reichlich Feuer zum Knusprigmachen von all dem Kram gibt. Sowie einen Zauberspruch, mit dem man sich zumindest temporär vom Hunger befreien kann.

In aller Kürze ist "Arx Fatalis" also alles andere als kurz. Das Ding bietet eine beeindruckende Tiefe und einen noch beeindruckenderen Umfang - mit weniger als 30 Stunden sollte man fürs erste Durchspielen besser nicht planen, und das auch nur, wenn man echt Gas gibt, und sowohl auf die vielen Nebenquests als auch die wirklich reichhaltige Lore hier nicht besonders viel gibt. Außerdem gibt es dabei echt viel zu sehen. Das meiste davon ist zwar eher grau-braun gehalten, was ja irgendwie auch logisch ist, da ja alles zwangsläufigerweise in einer riesigen Höhle spielt, aber die ist mit Städten, Maschinen, Seen, Flüssen und viel mehr Kram gefüllt, der für genug Abwechslung sorgt. Es ist jetzt nicht direkt hübsch, und den Texturen sieht man deutlich an, dass das Jahr 2002 schon ein Stück weit her ist - aber das grundsätzliche Artdesign schlägt sich immer noch echt wacker. Es kann ja nicht alles Dungeon sein. Seinerzeit hatte "Arx Fatalis" übrigens elend heftige Systemanforderungen, in meinem damaligen Test habe ich sie "horrend" genannt. Speziell die Ladezeiten entsprangen einer ganz besonders strapazierenden Hölle, wodurch es sich empfahl, zum Spielen von "Arx Fatalis" einen Game Boy oder wenigstens ein sehr stabiles Buch neben sich liegen zu haben.

Soweit zum Spiel an sich - aber was ist denn meine Geschichte damit? Nun, [ich war der Haupttester](#) von "Arx Fatalis", damals bei Fishtank Interactive. Nachdem ich bei GameStar aufgehört wurde, war ich mir nicht sicher, ob ich wirklich noch weiter schreiben wollte - so richtig aussichtsreich schien mir dieser Karriereweg nach zwei Magazinen irgendwie nicht mehr zu sein. Also wollte ich mal etwas anderes in der Spielebranche ausprobieren, wobei mir der gute Zufall in die Hände spielte - in Form meines ehemaligen PC-Joker-Kollegen Steffen Schamberger, der zu diesem Zeitpunkt für das noch junge Fishtank Interactive die deutschen Lokalisierungen machte, und mich fragte, ob ich nicht Lust hätte, da als Betatester an Bord zu kommen. Tja, wer hätte da nein sagen können? Ich nicht, wie denn auch?

Ich war da von Tag Eins an auch echt gut beschäftigt - zuerst mit dem eher uninteressanten Action-Adventure "[Archangel](#)", und kurz darauf dann mit "Arx Fatalis". Und das Ding auf Herz und Nieren zu testen, das war... puuhhhh, echt kein Spaß! Was vor allem an zwei Dingen lag: Erstens, dass das Spiel, wie schon erwähnt, verdammt umfangreich und irre komplex ist. Und zweitens, dass wir fürs Testen fast jeden Tag einen brandneuen Build von den Franzosen zugeschickt bekamen, der zu den Spielständen vorheriger Versionen selbstverständlich inkompatibel war. Was bedeutet, dass meine zwei lokalen Mittester und ich jeden Tag von vorn beginnen mussten! Das ganze. Verdammt. Abenteuer! Jeden Tag! Von vorn! Wochenlang! Und das, liebe Leute, das ging echt an die Substanz. Wir waren nicht die einzigen Tester, neben meinem Team in München hatten die Arkane Studios auch noch fünf Leute direkt vor Ort in Lyon. Aber selbst mit denen war das verbissene Durchleuchten eines derart gewaltigen Spiels alles andere als ein Klacks - und den Mist jeden Tag von vorn beginnen zu müssen, war ab dem sehr schnell eintreffenden Punkt X eine verdammt Plage! Das hatte den je nach Perspektive entweder sehr schönen oder sehr furchtbaren Nebeneffekt, dass wir die erste Hälfte des Spiels echt sauber und halbwegs bugfrei bekommen haben. Die zweite Hälfte dagegen... naja... eher nicht so.



Das war meine erste direkte Erfahrung mit dem professionellen Betatesten von Spielen, außerdem habe ich in dieser Zeit sehr viel über die Wunderwelt der Sprachaufnahmen gelernt. Das war also insofern schon sehr interessant und lehrreich - aber ich habe dann doch sehr schnell festgestellt, dass das wirklich nicht die Welt war, in der ich alt werden wollte. Danke, liebe Franzosen! Folgerichtig habe ich nach gut drei Monaten bei Fishtank Interactive wieder gekündigt, weil ich zwischenzeitlich ein Angebot von diesem neu gegründeten Online-Spielemagazin mit dem merkwürdigen Namen "4Players" erhalten hatte, das leider zu gut klang, um es auszuschlagen.

Das war im Frühjahr 2002 - und hier kommt noch die putzige Happy-End-Kirsche: Eine meiner frühesten Aktionen bei 4Players war dann, "Arx Fatalis" zu testen. Das war natürlich erstmal ein bisschen komisch für mich, weil ich ja direkt in die Entwicklung dieses Spiels involviert war - aber mein damaliger Chefredakteur Marc sah da keine Probleme oder Interessenskonflikte, solange ich nicht nur Lobeshymnen schwang, sondern auch berechtigte Kritik niederschrieb. [Was ich dann auch gemacht habe](#), unter anderem mit deutlichem Bezug auf die in der Verkaufsfassung immer noch reichlich vorhandenen Bugs. Das Spiel war mir alles in allem dann aber doch eine Wertung von 84% wert. Damit befand ich mich in sehr guter Gesellschaft, denn die gute Petra Schmitz



vergab [im GameStar 8/2002](#) genau dieselbe Wertung. In der zeitgleich erschienenen [PC Games](#) blieb Tester Georg Valtin auch nur einen Punkt darunter. International war's genauso: Eine 85 in der [PC Gamer vom Januar 2003](#), 84 bei [Gamespot](#), oder 8/10 bei [IGN](#) - die 7/10 [bei Eurogamer](#) waren da schon das untere Ende der Wertungsstange.

Hat nur alles nichts genützt - denn "Arx Fatalis" war zwar ein Kritikerliebling, aber, wie das mit dieser speziellen Gruppe gerne mal so ist, gleichzeitig leider auch alles

andere als ein Verkaufserfolg. Was aber ehrlich gesagt auch nicht irre verwundert. Denn es erschien fast zeitgleich mit heiß erwarteten Titeln wie dem dritten "Elder Scrolls"-Teil "Morrowind", "Neverwinter Nights" und "Dungeon Siege"- also deutlich bekannteren Rollenspiel-Giganten. Mal ganz zu schweigen von dem ebenfalls in genau dieser Zeit veröffentlichten Echtzeitstrategie-Koloss "WarCraft 3", auf das sich nun mal leider ausnahmslos jeder sofort und pausenlos stürzte. Da blieb für dieses bräunliche Rollenspiel mit dem bizarren Namen von den unbekanntenen Franzosen leider nicht mehr so irre viel Liebe übrig. Aber immerhin wohl noch genug, dass etwa anderthalb Jahre später, im Winter 2003, noch eine Portierung auf die ursprüngliche Xbox erschien, im Vertrieb von DreamCatcher. Eine wirklich gute Umsetzung, mit deutlich vereinfachter Magie-Wirkung, und in der in Europa veröffentlichten Fassung auch bizarrerweise mit allen Schnitten der deutschen PC-Version.

Und das war's dann auch schon wieder mit der "Arx Fatalis"-Saga. Über einen Nachfolger wurde im Jahr 2003 [zumindest noch flüsterlaut nachgedacht](#), aber weiter gingen diese Pläne nie. Stattdessen schafften es die Arkane Studios irgendwie, ihren Kopf über Wasser zu halten, im Jahr 2004 die Source-Engine zu lizenzieren, und in Zusammenarbeit mit Ubisoft zwei Jahre darauf das ganz exzellente Action-Adventure "[Dark Messiah of Might & Magic](#)" zu veröffentlichen. Mittlerweile gehört die Bande zu Zenimax, hat Titel wie die beiden "Dishonored"-Teile oder "Prey" auf dem Kerbholz, und ist beeindruckend dick im Geschäft.

So dick sogar, dass [am 14. Januar 2011](#) nicht nur der finale Patch 1.21 für *“Arx Fatalis”* veröffentlicht wurde, sondern auch noch [der komplette Sourcecode](#) des Spiels - auf den sich die Fans natürlich sofort und gierig stürzten. Was zu einigen ganz wunderbaren Resultaten geführt hat - allen voran *“Arx Libertatis”*, eine Open-Source-Umsetzung des Codes, die nicht nur diverse störrische Bugs fixt, sondern auch dafür sorgt, dass das Spiel ohne Gemaule auf modernen Betriebssystemen läuft. Oder *“Arx Neuralis”*, das dank der Arbeit einer spezialisierten KI die Texturen des Originalspiels wesentlich höher aufgelöst und schärfer aussehen lässt. Oder *“Arx Insanity”*, eine Art Remaster, welches das Spiel um hochauflösende 3D-Modelle, Levelverbesserungen oder ein optimiertes Questdesign erweitert. Man sieht also, dass die Fans noch bis heute erstaunlich aktiv sind, auch wenn sie größtenteils unter akuter Namensgebungsideolosigkeit leiden. Im Juni 2019 ging sogar mal [das extrem ambitionierte Projekt](#) eines einzelnen Fans durch die interessierte Presse, der das ganze Spiel in der Unreal Engine 4 nachbauen wollte - es sollte allerdings keinen so richtig überraschen, dass dieses Projekt bis heute keinen nennenswerten Fortschritt vorzuweisen hat.

Wer auf all das keinen Bock hat und einfach mal das stinknormale Original erleben möchte, kann das sehr einfach auf [GOG.com](#) oder [Steam](#) oder im [Microsoft Store für PC](#) nachholen - da gibt's das Spiel nämlich überall für den Preis eines halben Brathuhns. Und ich muss ganz ehrlich sagen: Das macht immer noch erstaunlich viel Spaß! Sieht natürlich mittlerweile schon eher



ganz schön scheiße aus, und ich würde heute auch keine 84 mehr geben - aber ein solider 70er wäre das für mich noch auf jeden Fall! Ich hatte *“Arx Fatalis”* seit meinem damaligen Test nicht mehr angefasst, und das Ganze zwischenzeitlich auch sehr erfolgreich verdrängt. Aber als ich es mir neulich in einem Sale-basierten Moment der Schwäche auf GOG kaufte und für diesen Director's Cut nochmal spielte, war von der ersten Introsekunde an alles sofort wieder da: Das große Rätselraten um den merkwürdigen Einstieg, das von Anfang an erstklassige Sounddesign mit seinen ganz hervorragenden Atmosphärenklängen und sehr gezielt eingesetzten Musik-Vignetten. Die Tonnen an Nebenherkram, die erfolgreich von der Hauptquest ablenken - wie Glücksspiele oder mit Leckerlis gefügig gemachte Haustiere. Oder das Wirtschaftssystem, das man für sich ausnutzen und mit gezieltem Aktienkauf sogar manipulieren kann! Und ja, ich erinnerte mich auch direkt wieder an die vielen, vielen Laufwege, die nach wie vor vorhandenen Mengen an Bugs, sorry dafür!, die gewöhnungsbedürftige Steuerung, die einen gerade anfangs mit ihren vielen Bedienoptionen erschlägt - sowie natürlich die dauerhungrige Hauptfigur. Ernsthaft, der Typ sieht aus, als würde er von einer geschälten Traube zwei Wochen lang satt sein! Wie kann der am laufenden Meter nach Futter schreien? Aber ach - egal! Passt schon. Wie gesagt, Rollenspiele sind eigentlich nicht so meins. Aber *“Arx Fatalis”* - das wird für mich immer wichtig sein. Aus gutem Grunde.

Wir hören uns bald wieder!

Weitere Links:

- Offizieller Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=Ccca3HL3c4g>
- Making-Of bei RockPaperShotgun:
<https://www.rockpapershotgun.com/making-of-arx-fatalis>
- "Arx Fatalis"-Postmortem:
<https://web.archive.org/web/20030627095653/http://www.rpgdot.com:80/index.php?hsaction=10053&ID=497>
- "Arx Fatalis"-Historie bei Bethesda:
<https://bethesda.net/de/article/2LiXRQWZM6mnmo5ZsMB3GF/arx-fatalis-grundstein-einer-dynastie>