Mit Schwertschwingen Feind bezwingen

ELVEON

Von wegen aussterbende Rasse: Im Fantasy-Actionspiel von 10tacle präsentieren sich die Elben nicht nur quicklebendig, sondern sehen dank Unreal-Grafik auch besser aus als jemals zuvor.

Wann haben Sie das letzte Mal jemanden nach allen Regeln der Kunst verprügelt? Also, nur am PC natürlich. Und mit Kunst meinen wir: Wirbelattacken, Paraden, artistische Ausweichmanöver. Lange her, oder? Anfang 2007 soll endlich Schluss sein mit der prügellosen Zeit, denn im Fantasy-Actionspiel **Elveon** geht's in erster Linie um stilvoll inszenierte Nahkämpfe. Die Entwickler von 10tacle Slowakei haben uns verraten, warum sich die Wartezeit lohnen soll.

Mit solchen Duellen verbringen Sie den größten Teil der Spielzeit – neue Manöver lernen Sie in speziellen Schulen.

Die Fünf-Minuten-Duelle

Drei Waffenklassen wird es in **Elveon** geben: Schwerter, Dolche und Lanzen – jede mit einem eigens entwickelten Kampfstil sowie zahlreichen Angriffs- und Verteidigungskombos, die Sie mit Hilfe von Maus und Tastatur aneinanderreihen. Als stupides Schnetzeln durch Gegnermassen hätte das was von Perlen und Säuen, deshalb bestreiten Sie stattdessen intensive, teils minutenlange Zweikämpfe gegen charismatische Gegner – spektakulär inszeniert durch die Unreal Engine 3. Eine komplexe Story, Zwischensequenzen und Dialoge stellen sicher, dass Sie genau wissen, warum es zum Duell kommt – teilweise sollen Sie sogar die Beweggründe Ihres Gegenübers verstehen können, was manchen Kämpfen eine besondere Tragik verleiht.

Da Gewalt allein noch keine Lösung ist, werden Sie in **Elveon** auch anderweitig gefordert: Rätsel sind ebenso geplant wie kurze strategische Ausflüge, in denen Sie computergesteuerten Kampfgefährten einfache Befehle erteilen. Außerdem planen die Entwickler speziell choreographierte Actionsequenzen, in denen Sie auf einem Reit- oder Flugtier sitzen und sich mit Pfeil und Bogen durch feindliche Armeen ballern.

Kampf den Göttern

Obwohl der Fokus klar auf den Kämpfen liegt, wird es in **Elveon** auch einige Rollenspiel-Elemente geben. So dürfen Sie sich innerhalb der Levelgrenzen frei bewegen, um versteckte Rüstungen und Waffen aufzustöbern. Oder Sie besuchen eine Kampfschule, um neue Techniken zu erlernen. Die werden auch nötig sein, denn in den Konflikt um die Elbenwelt Naon sollen sich sogar die Götter einschalten. Und was macht noch mehr Spaß, als einen Gott zu bekämpfen? Klar: den besten Kumpel vertrimmen. Die Entwickler haben gegenüber GameStar bestätigt, dass sie auch an einem Multiplayer-Modus arbeiten. HK

Die Vegetation soll noch detaillierter werden als in Oblivion.

In speziellen Actionsequenzen dürfen Sie auch zu Pfeil und Bogen greifen.

ELVEON

Genre: Actionspiel
Termin: 1. Quartal 2007
Entwickler: 10tacle Bratislava / 10tacle
Status: zu 50% fertig

Heiko Klinge: »Ja, natürlich hat Elveon eine fantastische Grafik – aber gut aussehen kann heutzutage jeder, vor allem mit der Unreal Engine 3 als Modeberater. Was ich am Fantasy-Actionspiel viel spannender finde, sind das durchdacht klingende Kampfsystem, die stilvolle stimmige Welt, die Rollenspiel-Elemente, die Duelle mit Göttern. Klar: bislang alles Versprechungen – aber was für welche!«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F133