

Uhrensuche unter Zeitdruck

HEART OF ETERNITY

Mit einem ausgefeilten Kampfsystem und atmosphärischer Fantasy-Spielwelt wollen ukrainische Entwickler den renommierten Genregrößen Gothic 2 und Morrowind Konkurrenz machen.



Die Orkbande beim Nachtlager zu stören, war keine gute Idee.



Über die mittelalterlichen Städte wachen mächtige Trutzburgen.

Durchgeknallte Zauberer verursachen in Fantasy-Rollenspielen traditionell Ärger. So auch in **Heart of Eternity**, wo ein Vertreter der Hokuspokus-Zunft magische Uhren gebaut hat. Wenn die aufhören zu ticken, geht die Welt unter. Natürlich sind Sie der Held, der die Zeitbomben finden und die Zeiger zurückdrehen muss. Derzeit plant das Entwicklerteam Ukrainian Development Company (UDC) vier Klassen: Amazone, Barbar, Magier und Ritter. Die unterscheiden sich vor allem darin, wie sie Gegner erledigen und welche Waffen sowie Rüstungen sie dabei ver-

wenden. Der Barbar zum Beispiel schwingt bevorzugt riesige Zweihänder im Nahkampf, die Amazone erledigt Gegner am liebsten aus sicherer Distanz mit Bogen oder Armbrust.

Hieb- und Stich-Fest

Heart of Eternity unterscheidet sich vor allem durch das ausgefeilte Kampfsystem von den Rollenspiel-Kollegen **Gothic 2** und **Morrowind**. Je nach Klasse und ausgerüsteter Waffe schlagen, stechen und schneiden die Recken ihre Widersacher mit anderen Attacken. Wie wirkungsvoll ein Kampfgerät ist, hängt vom Rüstungstyp der Fieslinge

ab: Bei Skeletten oder gepanzerten Gegnern verursachen beispielsweise stumpfe Schlaginstrumente wie Hämmer, Keulen und Stöcke den meisten Schaden. Außerdem wollen die Designer alle Gegner mit Trefferzonen ausstatten. So können geschickte Fechter und Schützen gezielt Schwachstellen anvisieren.

Damit auch beim Kampf gegen mehrere Feinde gleichzeitig die Übersicht erhalten bleibt, verwendet **Heart of Eternity** wie **Gothic 2** grundsätzlich die Verfolgerperspektive. Ego-Ansicht gibt's nur, wenn Sie mit Fernwaffen wie Bögen, Wurf Pfeilen oder Speeren zielen.

Durch Städte und Höhlen

Die Suche nach den magischen Uhren führt durch Städte, Wälder, Dörfer, Berge und ein unterirdisches Höhlensystem. Auf den ersten Bildern wirkt die Spielwelt bereits sehr idyllisch und detailliert – auch wenn die meisten Gebiete noch unbesiedelt sind. Damit Abenteurer nicht die meiste Zeit mit Latschereien verbringen, lassen sich große Strecken schnell zu Pferd oder in der Kutsche zurücklegen. Wer nicht gern allein ins Abenteuer zieht, darf das Solo-Spiel Seite an Seite mit einem Freund im LAN erleben. **GV**



NPCs wie dieser Bauer versorgen den Abenteurer mit Quests.



In einer Ruine versperrt ein angriffslustiges Skelett den Weg.

HEART OF ETERNITY

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2004
Entwickler: UDC
Potenzial: Gut

Georg Valtin: »Stalker – schön und gut. Aber für mich als Rollenspieler ist Heart of Eternity das interessantere Spiel aus der Ukraine. Ich bin vor allem auf das detaillierte Kampfsystem gespannt, denn da bot mir Gothic 2 mit seinen simplen, gleichförmigen Gefechten viel zu wenig. Mal sehen, wie das Spiel auf der E3 in Bewegung aussieht.«



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **DL6** [QUICKLINK](#)