



>>Urlauber hatten es im August in Griechenland schön warm.<<

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Ruhig Glut!

In den Verliesen trachten Ihnen neben Skeletten brennende, Frankenstein-ähnliche Kreaturen nach dem Leben.

Üben Sie sich noch etwas in Geduld! Die neue *Oblivion*-Mod soll so groß wie der erste *Gothic*-Teil ausfallen.

NEHRIM | Auf der Spielmesse Games Convention in Leipzig präsentierten die Modder des Teams Sureai eine Demoversion von *Nehrim: Am Rande des Schicksals*. Das gierige Publikum durfte sogar auf dem neuen Kontinent das erste Verlies von Gegnern säubern und einen Bosskampf bestehen. Das ist aber nur die Spitze des Eisbergs, denn *Nehrim* ist kaum kleiner als das Land

Tamriel aus dem Hauptspiel *Oblivion*, wurde komplett von Hand gebaut und ist nach Angaben der Modder lebendiger gestaltet. Zahlreiche Sprecher sollen ihren Teil dazu beitragen, dass die Welt realitätsnah wirkt.

GIB MIR ALLES!

„Angefangen bei der Spielwelt – den Städten, Dörfern und vielfältigen Landschaftssets – über ein *Gothic*-ähnliches Fähigkeitensystem und die umfangreiche Hauptquest bis zur aufwendigen Vertonung wird

alles geboten, was das Rollenspielerherz höherschlagen lässt“, bewirbt das Sureai-Team die Mod in einer Pressemitteilung und verspricht abwechslungsreiche Aufgaben und einzigartige Schauplätze „auf einem konstant hohen Niveau“. Dabei soll der Stil rauer und härter als in *Oblivion* ausfallen und die „angenehme Mystik aus *Morrowind*, verbunden mit der schmutzig-realistischen Spielwelt von *Gothic*“ als Orientierung dienen. Über die Hintergrundgeschichte ließen die Macher fast nichts raus. Wir

konnten ihnen nur entlocken, dass in *Nehrim* ein ausgewachsener Krieg tobt, der sich für den Spieler spürbar bemerkbar macht. Dafür können wir Ihnen verraten, dass Sie in *Nehrim* durch das Erfüllen von Aufträgen und das Töten von Monstern Erfahrungspunkte und dadurch einen Levelaufstieg ergattern. Außerdem kassieren Sie bei einer neuen Entwicklungsstufe Lernpunkte, die Sie bei Lehrern in Fertigkeiten investieren können. *Gothic* lässt grüßen ... *Nehrim* kommt 2008. Marc Brähme

Info: www.nehrim.de



>>Axt: der Duft, der Baumbart provoziert.<<

Im Kristallwald kämpfen die letzten überlebenden Menschen gegen Dornenkäufer (links).



>>So war es wirklich: Rotkappechen und der böse Rolf.<<

Im Südreich Nehrims treffen Sie häufig auf diese Wüstenkobolds, wie hier vor einem Grabmal.