

“THE TEMPTATION” STICHT IN SEE

Nachdem die **Antaloor Post** bereits vor einigen Wochen über eine neue Fortbewegungsart im *Two Worlds*-Universum berichtet hatte, aber leider noch keine Details nennen durfte, ist es jetzt endlich so weit. Die Spieler werden in *The Temptation* die Segel hissen und abgelegene Inseln erforschen können. Die neue Region besitzt eine riesige Bucht mit zahlreichen Inseln.

Nachdem der entsprechende Skill gelernt ist, kann der Spieler sich in ein Boot setzen und selbstständig steuern. Dabei wird die Richtung mit der Ruderpinne am Heck festgelegt. Außerdem muss auch auf die Windrichtung geachtet werden, der durch eine kleine rote Flagge an der Spitze des Segelmastes angezeigt wird. Entsprechend der Windrichtung muss das Hauptsegel ausgerichtet werden, um mehr oder weniger schnell vorwärts zu kommen.



Ähnlich wie beim Reiten ist auch das Kämpfen vom Boot aus während des Segelns möglich. Spezielle Questreihen, wie zum Beispiel ein Schmuggelabenteuer, sind speziell auf dieses Feature ausgelegt und auch im Hauptquest wird der Spieler früher oder später in See stechen müssen, um die Story weiter voranzutreiben. ♦

F³ - FANS FÜR FANS KÜNSTLER AHOI!

GEWINNSPIEL



Wie wir in der heutigen Ausgabe berichtet haben, stehen in *The Temptation* kleine Segelboote zum Erkunden der neuen Welt zur Verfügung. Damit die Segel nicht allzu trist aussehen, sucht die **Antaloor Post**-Aktion „Fans für Fans“ zusammen mit dem Entwicklerteam Vorschläge zur Gestaltung der Stofffläche. Die grobe Form könnt ihr ja bei dem Screenshot nebenan sehen. Es muss nicht genau stimmen, das Design wird hinterher separat angepasst. Wer also eine gute Idee hat und zum Stift greift, kann sein Modell vielleicht später im Spiel wieder finden. Und natürlich werden die besten Einsendungen auch mit ein paar Preisen honoriert. Die Vorschläge können einfach an jsr@zuxxez.com geschickt werden. ♦

WUSSTEST DU SCHON...

...dass du den Weißen Drachen mit ein paar Kristallen hervorlocken kannst?

Sobald du dich etwas länger in der Wüste Drak'ar aufgehalten hast, wird dir die Legende vom Weißen Drachen über den Weg laufen. Wenn du dieses einmalige Wesen live erleben willst, musst du dich an Prantax in Nahat wenden. Er wird dir nähere Infos zum Versteck des Drachens sagen und zudem, wie du die Kreatur hervorlocken kannst.

Kleiner Tipp am Rande: Wer den Drachen suchen will, sollte in der Wüste schon mal die kleinen Kristalle sammeln, die vor allem in der Nähe von Siedlungen, Varn-Camps und Oasen zu finden sind. Fünf Stück sollten es schon sein...

KLEINE MONSTERKUNDE: TAINT

Neben den „normalen“ Monstern gibt es in Antaloor auch jede Menge alptraumhafte Kreaturen, die von der Heimsuchung zu dem gemacht wurden, was sie sind. Diese Wesen kommen vor allem im südlichen Teil der Welt vor und treiben unerfahrene Kämpfer schon alleine durch ihr schreckliches Aussehen in den Wahnsinn.

Riesenwespe: Bei diesen Insekten handelt es sich um eine von der Heimsuchung verantwortete Schöpfung. Die gigantischen Wespen können mit ihren überdimensionalen Stacheln, die mit Gift bestrichen sind, schmerzhaften Schaden zufü-



gen. Zudem erweisen sich die Kreaturen als wendige Flieger, weswegen sie Angriffen geschickt ausweichen. Die Wespenschwärme sind in dem von der Heimsuchung besonders betroffenen Ödland rund um Oswaroh sowie in den vulkanischen Gegenden anzutreffen.
Taktik: Pfeil und Bogen, Luftmagie.

Morgo: Morgos gehören einer böartigen Insektenrasse an, die durch die Heimsuchung zu riesigen Käfern mutiert sind. Ihr Chitinpanzer schützt effektiv vor Waffen jeglicher Art. Die anspruchslosen Tiere halten sich vor allem in den östlichen Ödlanden sowie in der Lavalandschaft nördlich von GorGamma auf. Bei den Morgos ist bereits aus der Ferne Vorsicht angesagt. Die Wesen schleudern aus ihren dunklen Mäulern magische Projektile auf ihre Gegner.
Taktik: Schwert, Axt, Wassermagie. ♦