

AHOI! DIE QUAL DER WAHL

Wie bereits angekündigt, gibt es in "The Temptation" ein neue Möglichkeit, entlegene Ort aufzusuchen. Genauer gesagt handelt es sich um Inseln. Das Segeln als Fortbewegungsart wird im Rahmen des Hauptquests eingeführt. Sobald die neuen Regionen erreicht sind, muss eine Aufgabe gelöst werden, die den Spieler zum stolzen Besitzer seiner ersten Nusschale macht. Und ohne diese würde es in der Geschichte auch nicht weitergehen. Allerdings muss

sich der stolze Segler im Lauf des Spiels nicht nur mit diesem Einstiegsmodell zufrieden geben. Wer genug Geld zur Verfügung und die entsprechenden Skills gelernt hat, kann sich noch zwei weitere Modelle zulegen, die sich in Punkto Geschwindigkeit, Manövrierbarkeit und Beschleunigung unterscheiden. Wenn hier nicht der Grundstein für eine florierende Schmugglerkarriere gelegt werden kann...

Allerdings muss beim Segeln, genauso wie in der Realität auch, das Wetter im Auge behalten werden. Die

Entwickler haben einige neue Optionen im Wettersystem eingebaut, die dafür sorgen werden, dass der Segelörn nicht nur ein Entspannungsevent wird: Sturm, Wolkenbänke und Brandungen warten auf alle Wasserratten. ♦



FRISCH EINGETROFFEN



„The Temptation“ präsentiert nicht nur eine hohe Anzahl verschiedener Gegnerklassen, sondern hat auch das AI-System dieser Gegner mit einigen Extras ausgestattet. So herrscht auch innerhalb bestimmter Gruppen ein ständiger Kampf um die Vorherrschaft. Der Spieler kann sich diese Rangeleien zu Nutze machen und lästige Gegner von anderen aus dem Weg schaffen lassen. Allerdings gibt es auch eine Kehrseite der Medaille. Wenn der Spieler unversehens in die territorialen Machtkämpfe gerät, kann er schnell ein Opfer der rabiaten Kämpfe werden...oder mit der Waffe dafür sorgen, dass der Führungsanspruch eindeutig geklärt ist. ♦

WUSSTEST DU SCHON...

...dass du ein schönes Spektakel veranstalten kannst, wenn du einen Oger nach Windbreak hineinführst?

Ein bisschen Abwechslung vom Heldenalltag gefällig? Gehe zur Windmühle nordwestlich von Windbreak. Dort treibt ein riesiger Oger sein Unwesen. Du kannst den Giganten nach Windbreak hinunter locken, indem du kurze Attacken ausführst und dich dann wieder ein paar Schritte zurückziehst. Der Oger wird dir folgen. Auf diese Weise erreicht ihr Windbreak und sobald das Monster ins Blickfeld der Dorfbewohner kommt, geht es zur Sache. Während die einfachen Bauern das Weite suchen, nehmen die Krieger, allen voran Ron Hograd, den Kampf auf!

KLEINE ZAUBERKUNDE: LUFTMAGIE

Blitzschlag: Der Blitzschlag ist die Basisattacke der Luftmagiere. Der Zauber deckt getroffene Gegner mit Blitzschaden ein und ist besonders

bei recht schwachen Gegnern sehr wirksam. Der große Vorteil ist die Attacke aus der Distanz. Ähnlich wie beim Bogenschießen erhalten Sie kaum Schadenspunkte, wenn Sie auf der Hut sind.
Wirkung: 40 Blitzschadenspunkte

Heilung: Ein sehr praktischer Zauber, der Ihre Lebenspunkte immer und überall regeneriert. Natürlich geht das auf Kosten des Manavorrats. Es ist bei diesem Zauber allerdings darauf zu achten, dass die Heilung immer eine gewisse Zeit

dauert. Die Magie ist damit also nicht dafür geeignet, mitten im Kampf zu helfen, sondern kommt eher nach erfolgreichen Schlachten oder auf der Flucht zum Einsatz.

Wirkung: 100 HP, Giftheilung



Fluch der Untoten:

In der Nähe von Friedhöfen und den Kerkern treffen Sie immer wieder auf untote Kreaturen. Diese sind oft sehr stark und nur mit speziellen Waffen zu besiegen. Und natürlich mit Magie! Diese Zauberkarte ist das perfekte Gegenmittel, um ganze Horden der Untoten auszulöschen. Sobald Sie die Magie akti-

vieren, werden alle untoten Kreaturen im näheren Umkreis erledigt.

Wirkung: 400 Blitzschadenspunkte an Untoten