Two Worlds – The Temptation

Insider-Wissen exklusiv für Newsletter-Abonnenten.

Antaloor Post

Die offizielle Infoquelle zur Rollenspielwelt "Two Worlds".

ZUXXEZ Entertainment AG, Rittnert Straße 36, 76227 Karlsruhe · jsr@zuxxez.com

Ausgabe 23/ Mai 2008

Hart am Wind ins Abenteuer

Die seefesten Mitglieder des Entwicklerteams beschäftigen sich zurzeit intensiv mit der Feinabstimmung des neuen Segel-Features. Vor allem der Einfluss von Wind, Wellengang und Lenkmanövern werden genau unter die Lupe genommen, um ein möglichst realistisches Segelgefühl zu realisieren.

Besonders hilfreich ist dabei, dass einige der „Versuchskaninchen" auch im echten Leben passionierte Segler sind und dadurch ihre Erfahrungen bestens einbringen können. Aber keine Angst: Auch alle Landratten, für die Luv, Lee, Backbord und Steuerbord Fremdwörter sind, werden dank der intuitiven Steuerung ohne Probleme die Segel hissen können. Besonderes Geschick ist von den Seglern in „*The Temptation*" in den küstennahen Gewässern gefordert. Hier gibt es zahlreiche Untiefen, die plötzliche, starke Strömungen verursachen können. Und wer nicht aufpasst, kann sich auch schon einmal auf einer Sandbank festfahren. Aber zum Glück können in „*The Temptation*" Objekte vom Spieler bewegt werden… da steht der Weiterfahrt nach einer kleinen Kraftanstrengung nichts mehr im Wege. Übrigens wächst auch die Anzahl der Quests, in denen ein Segelboot sehr nützlich sein kann, ständig. Besonders die bereits angesprochene Schmuggelbranche hat es den kreativen Schreibern angetan. ◆

Frisch eingetroffen

Neben der Tierwelt Antaloors wird natürlich auch die Landschaft an sich in „*The Temptation*" generalüberholt. Zu den optischen Veränderungen zählen unter anderem verschiedene kleine Bäche, die bestimmte Landstriche durchziehen. Diese schnell fließenden und flachen Gewässer geben der Atmosphäre eine ganz besondere Note und sind auch Anziehungspunkt für alle möglichen Tiere. Diese Hindernisse müssen vom Helden auch nicht immer durchschwommen werden, sondern der Held kann teilweise auch hindurchwaten. ◆

Wusstest du schon…

…dass du mit nur einer Falle und ein wenig Geduld sogar als Low-Level-Character einen Grizzly bezwingen kannst?

Da für Spieler mit niedrigem Level ein kleiner Waldspaziergang auch gerne mal im vorzeitigen Ableben enden kann, sind Fallen eine gute Möglichkeit gegen stärkere Kreaturen wie Grizzlys oder eine Gruppe von Groms zu bestehen. In bester Hit-and-Run-Manier wird beispielsweise eine Stachelfalle geschickt im Laufweg des Gegners platziert, anschließend wieder eingesammelt und nach einem Zwischenspurt erneut zum Einsatz gebracht. Ein zusätzlich mit Feuerschlägen oder Pfeilen eingedeckter Grizzly kommt auf diese Weise nach wenigen Minuten zu Fall und bringt dem aufstrebenden Abenteurer willkommene Erfahrungspunkte.

Kleine Zauberkunde: Erdmagie

Erdfalle: Dieser magische Hinterhalt erweist sich vor allem für Fernkämpfer als wertvoller Verbündeter. Die Falle lässt mehrere Wurzelketten aus dem Erdreich schießen, die vielerlei leichtsinnige Kreaturen für einen kurzen Zeitraum festhalten. Während dieser Bewegungslosigkeit sind die Gegner ein leichtes Ziel für Angriffszauber oder Pfeil und Bogen.
Wirkung: Macht Gegner für 12 Sekunden unbeweglich

Eisengolem-Attacke: Mithilfe dieser speziellen Karte kannst Du einen Eisengolem an Deine Seite beschwören. Diese mächtige Kreatur unterstützt Dich für einen Weile im Kampf, indem sie automatisch alle Gegner in der Umgebung angreift. Besonders effektiv wird der Beschwörungszauber, wenn Du gleich mehrere Kreaturen erweckst.
Wirkung: Unterstützung durch eine Level-15-Kreatur für 3 Minuten

Erdbeben: Wenn Du die Urgewalt des Erdbebens entfesselst, bricht unter den Füßen Deiner Gegner die Erde auf. Diese Aktion verteilt immensen Schockschaden an alle betroffenen Kreaturen. Doch aufgepasst: Die verheerende Wirkung erfasst auch freundliche NPCs! Am effektivsten ist diese Magiesorte bei wilden Tieren wie Reapern oder Wyvern.
Wirkung: 420 Schockschadenpunkte pro Gegner