

WELCHE STIMMUNG DARF'S DENN SEIN? FRISCH EINGETROFFEN

Rotglühende Sonnenuntergänge in Tharbakin, dunstige Nachmittage am Grabmal des Königs oder sternenklare Nächte rund um Ashos. Die tageszeitlichen Stimmungen in Antaloor waren bereits in „Two

Worlds“ ein echter Augenschmaus. Die Entwickler haben sich allerdings nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht, sondern die Engine fleißig weiter entwickelt, damit die Atmosphäre in den alten und neuen Regionen Antaloores noch packender wird. Dank graphischer Effekte wie volumetrisches Licht oder den so genannten Gottstrahlen, die aus Wolken und zwischen Nebelfeldern hervorbrechen sowie einer dynamischen Anpassung des Umgebungslichts erwartet die Spieler von „The Temptation“ Stimmung pur. Ein und dieselbe Location präsentiert sich je nach Tageszeit und Wettereffekt im wahrsten Sinne des Wortes in einem völlig neuen Licht.

Neben der Beleuchtung vermittelt die heutige Bildreihe auch noch die enorme Weiterentwicklung eines weiteren Elements: Der Detailreichtum der Natur Antaloores wurde noch einmal nach oben gedreht. Von den Bäumen hängende Lianen, vermooste Stämme und ein dichtes Unterholz sorgen dafür, dass sich der Spieler völlig in der Welt verlieren kann. ♦

Vom frühen Konzeptentwurf der letzten Ausgabe geht es heute zu einem bereits fertigen Charaktermodell. Auch wenn es sich dieses Mal nicht ganz um eine verführerische Schönheit handelt, ist doch die Detailverliebtheit der gezeichneten Vorlagen

sehr gut zu erkennen. „Unser Ziel ist es, möglichst glaubwürdige und realistische Charaktere zu erschaffen“, so Piotr Sulek, 3D Graphic Artist bei Reality Pump. Dass man sich diesbezüglich auf einem guten Weg befindet, zeigt der feiste Händler aus Hatmandor. Insbesondere die detailliert und wirklichkeitsgetreu gestalteten Gesichtszüge hauchen der virtuellen Figur viel Leben ein. ♦



LINK DER WOCHE

www.insidetwoworlds.com

In dieser frisch ins Leben gerufenen Rubrik möchten wir euch wöchentlich einen neuen, interessanten Link zum Thema „Two Worlds“ präsentieren. Den Anfang macht die Fanseite „Inside Two Worlds“, die ihre Leserschaft regelmäßig über Neuigkeiten aus der Welt von Antaloor auf dem Laufenden hält. Zudem bietet das Portal eine umfangreiche Downloadsektion mit zahlreichen Mods und Tools, die „Two Worlds“ zu einem noch vielfältigeren Spielerlebnis machen. Abgerundet wird das Angebot durch eine aktive Community sowie eine Fülle an Bildmaterial und Spielhilfen für Einsteiger und Fortgeschrittene.

KLEINE ZAUBERKUNDE: ERDMAGIE

Irdischer Segen: Diese hochrangige Erdmagie entledigt Dich kurzfristig aller Sorgen, indem sie Dir einen vorübergehenden Schutz vor allen physischen Attacken verschafft. Deshalb sollte diese Magiekarte vor allem

dann zum Einsatz kommen, wenn es gegen kriegerisch eingestellte Orks oder sonstige wilde Bestien geht. Sobald Magier oder Schamanen in der Nähe sind, ist Vorsicht geboten!

Wirkung: Physikalischer Schutz +1000, Schutz vor Feuerschaden +1000, Schutz vor Kälteschaden +1000 für 162 Sekunden

Reflektierender Schild: Der Schild verbessert Deine Rüstungseigenschaften entscheidend. Die Magie erschafft einen Schutzschild um Deinen Spielcharakter, der jeglichen

Schaden halbiert. Der mächtige Schutzzauber sollte vor allem kurz vor Kämpfen mit sehr starken Gegnern ausgesprochen werden.

Wirkung: Reflektiert 40% des physikalischen Schadens auf den Angreifer für 270 Sekunden

Golem-Attacke: Mithilfe dieser speziellen Karte kannst Du einen Golem an Deine Seite beschwören. Diese Kreatur unterstützt Dich für einen bestimmten Zeitraum im Kampf, indem sie automatisch alle Gegner in der Umgebung angreift. Besonders effektiv wirkt der Beschwörungszauber, wenn Du viel Manavorat zur Verfügung hast und gleich mehrere Kreaturen erwecken kannst.

Wirkung: Level-25-Kreatur für 5 Minuten

