

## POLYGONE MIT CHARAKTERSTÄRKE FRISCH EINGETROFFEN

Jede virtuelle Spielwelt ist nur so lebendig wie die NPCs, Monster und Tiere, die sie bevölkern. Dies gilt natürlich vor allem für ein RPG wie „The Temptation“, das seinen Reiz aus einer atmosphärischen und interaktiven Umgebung zieht. Eine besondere Rolle kommt dabei den zahlreichen KI-gesteuerten Figuren zu, die in den diversen Regionen von Antaloor ihrem Tagwerk nachgehen. So auch der Schmied von unserem exklusiven Artwork, der als einer von zahlreichen unterschiedlichen

Nebencharakteren die Spielwelt von „The Temptation“ mit Leben erfüllt. Basierend auf einem handgezeichneten Konzeptentwurf entsteht in mehreren Entwicklungsstufen das fertige Charaktermodell. Mehr als 5000 Polygone und drei bis fünf Lagen hochauflösender Texturen ermöglichen es den Designern, insbesondere die Gesichter ausdrucksstark und glaubwürdig zu gestalten. Zudem kann die neue Engine neben lippensynchroner Sprechweise auch verschiedene Stimmungslagen darstellen. Im Zusammenspiel mit der leistungsfähigen künstlichen Intelligenz (KI) begegnet der Schmied dem Spieler, abhängig von Faktoren wie Fraktionszugehörigkeit oder dem Gesprächsverlauf, mit einem breiten Lächeln oder finsternen Blicken – und sorgt derart für das lebendigste Antaloor aller Zeiten! ♦



Dass das Bestiarium von Antaloor in „The Temptation“ noch umfangreicher und phantastischer ausfällt, haben die früheren Ausgaben der AP bereits eindrucksvoll gezeigt. Auch unser heutiger Neuzugang ist nicht weniger imposant. Dem frisch aus den virtuellen Brutstätten von Reality Pump geschlüpfen Klauenmonster begegnet man als schwächerer Nachwuchsheld besser nicht allein im Wald. Das noch namenlose Ungetüm führt seine riesigen, hummerähnlichen Scheren mit ähnlicher Wucht wie der Riese seine Keule. Auf einen Nahkampf sollte man sich in diesem Fall also besser erst gar nicht einlassen... ♦



### LINK DER WOCHE

[www.twoworlds-game.de](http://www.twoworlds-game.de)

In dieser Ausgabe möchten wir Euch die sehr umfangreiche „Two Worlds“- Fansite des Globalgameport-Netzwerks vorstellen. Mit ebenso detaillierten wie übersichtlichen Infos zu Magieschulen, Monstern & Co. sowie einer großen „Tipps & Tricks“-Sektion samt Komplettlösung erweist sich die Internetseite als nahezu unverzichtbares Nachschlagewerk und sicherer Begleiter durch die riesige Welt von Antaloor. Zudem halten Euch brandaktuelle News stets über die Entwicklung von „The Temptation“ auf dem Laufenden. Auch das angeschlossene Forum hilft dank reger Teilnahme bei allen Fragen und Vorschlägen stets weiter. Wer seine Meinung kundtun will, kann zudem an den wechselnden Umfragen teilnehmen.

## KLEINE ZAUBERKUNDE: LUFTMAGIE

**R**egeneration: Dieser Zauberspruch ist sehr sinnvoll, wenn gerade einmal kein Malieschrein in der Nähe ist. Die Magie hat nämlich die gleiche Auswirkung wie der Altar. Für eine gewisse Zeitspanne regeneriert sich die Lebenskraft Deines Charakters automatisch. Dennoch ist Achtung geboten: Wenn die Magie erlischt, kann es ganz schnell gehen, und Du bist tot!

**Wirkung:** Verbessert die HP-Regeneration um 55% für 93 Sekunden

**Magieschild:** Das Magieschild ist sehr praktisch, wenn Du hohe Manawerte hast und gegen eine Krea-

tur vorgehen willst, bei der Zauberkraft keine Wirkung haben. Der Zauber erschafft nämlich einen Schutzschirm um Deinen Charakter, der Mana in Lebenspunkte umwandelt. Das heißt, Du wirst zum einen vor Schadenpunkten geschützt und kannst zusätzlich Deine Lebensenergie für einen bestimmten Zeitraum aufstocken. **Wirkung:** 95% der Manapunkte werden für 54 Sekunden der Lebensenergie gutgeschrieben



**Konzentrische Schockwelle:** Im Gegensatz zur normalen Schockwelle breitet sich diese Magie nicht in einer geraden Linie in einer Richtung, sondern kreisförmig in alle Richtungen aus. Damit können noch mehr Gegner getroffen werden. Zudem ist auch die Schadenswirkung höher.

**Wirkung:** 210 Hiebweapen-Schadenspunkte pro Gegner