

ANTALOOR ZEIGT PROFIL

Dank zahlreicher Verbesserungen in den Bereichen Grafik und KI fühlt sich Antaloor glaubwürdiger und realistischer denn je an. Damit der Spieler tatsächlich den Eindruck hat, sich in einer „echten“ Welt zu bewegen, ist darüber hinaus auch eine aufwändige Simulation physikalischer Prozesse nötig.

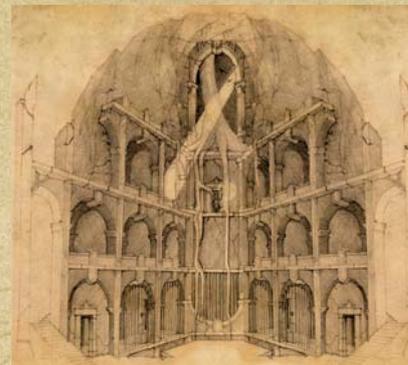
Deshalb haben die Entwickler von Reality Pump jede Menge Zeit mit



der PhysX-Engine von Ageia verbracht und viel Arbeit investiert, um die Software durch eigene Modifikationen weiterzuentwickeln.

Nachdem in Ausgabe 3 bereits der interaktive Einsatz von Kisten und Leitern thematisiert wurde, geht es dieses Mal um die besondere Bedeutung der Oberflächenbeschaffenheit für die Spielwelt. Abhängig von der so genannten Reibkraft des Bodens berechnet die Physikengine eine unterschiedliche Gangart der Spielfiguren. Auf einem sandigen Untergrund wie in der Wüste von Drak'ar bewegen sich die Charaktere demnach anders als etwa auf Stein oder Eis. Das gilt natürlich auch für die Monster! Zudem wird in „The Temptation“ auch die Oberfläche des Wassers physikalisch korrekt berechnet - Objekte wie ein Segelboot oder einfach nur eine Holzkiste legen demnach ein realistisches Schwimmverhalten an den Tag. ♦

FRISCH EINGETROFFEN



Soeben erreicht uns ein neuer optischer Leckerbissen aus den Zeichenstudios von Reality Pump. Der Konzeptentwurf zeigt ein direkt in den Fels geschlagenes Verlies, das sich tief unter der Erde befindet. Das Wurzelwerk uralter Bäume schlingt sich dabei eindrucksvoll ums Gemäuer und erzeugt auf diese Weise eine sehr stimmige Atmosphäre. Doch mit der Skizze hat es eine besondere Bewandnis! Das unterirdische Gefängnis steht in Verbindung mit der geheimnisvollen Königin, von der in Ausgabe 26 die Rede war, und ist gleichzeitig der Ort, an dem das Abenteuer des Helden seinen Anfang nimmt. ♦

LINK DER WOCHE

www.crpgru

Da sich der Otto-Normal-Surfer eher selten auf russischen Seiten herumtreibt, möchten wir euch in dieser Woche den virtuellen Weg zu einem Interview weisen, das Miroslaw Dymek kürzlich einem Rollenspielportal mit Sitz in Moskau gegeben hat. Falls der eine oder andere Leser schon sein russisches Wörterbuch gezückt haben sollte, sei vorweg darauf hingewiesen, dass das Interview komplett in englischer Sprache geführt wurde. Ein Besuch der Seite lohnt sich auf jeden Fall, da der Reality-Pump-Chef aus dem Nähkästchen plaudert und sich eine Menge Details zu „The Temptation“ entlocken lässt.

KLEINE ZAUBERKUNDE: FEUERMAGIE

Feuerring: Mit dem Feuerring schlägst Du gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum einen kannst Du bei Aktivierung, wie der Name schon impliziert, einen Ring aus Feuer um einen beliebigen Gegner ziehen. Damit ist diese für eine bestimmten Zeitraum blockiert und kann nicht weiter gegen Dich vorrücken. Der zweite Vorteil: Die Feuerwand teilt auch noch jede Menge Schadenspunkte an die gefangene Kreatur aus. **Wirkung:** 80 Feuerschadenspunkte

Feuerfeld: Bei Aktivierung dieses mächtigen Flächenzaubers geht gleich das ganze Gebiet rund um die betroffene Kreatur in

Flammen auf. Das Praktische daran: Wenn sich noch weitere Gegner in diesem Feld befinden, werden diese natürlich gleich mitgeschädigt. Da diese Magieform sehr aufwendig ist, sollten für schnelle Kämpfe einfachere Zaubersprüche verwendet werden.

Wirkung: 200 Feuerschadenspunkte



Höllenneister-Angriff: Mithilfe dieser speziellen Karte kannst Du einen Höllenneister 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 Manavorrat zur Verfügung hast und gleich mehrere Kreaturen erwecken kannst.

Wirkung: Level-25-Kreatur für 5 Minuten