

EINE SPIELWIESE FÜR MAGIER FRISCH EINGETROFFEN

Eine glaubwürdige Spielwelt, die realistisch und nachvollziehbar auf die Handlungen des Spielers reagiert, wird bei der Entwicklung von „The Temptation“ groß geschrieben.

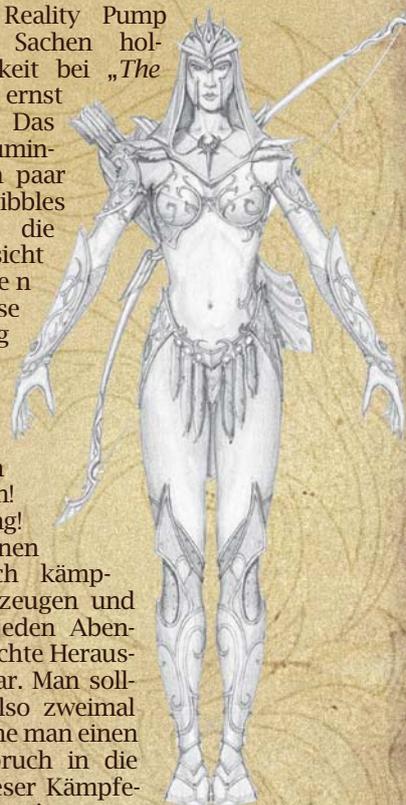
Über die leistungsfähige Physikengine gab es bereits in früheren Ausgaben einige interessante Details zu erfahren. Etwa, dass der Spieler in der Lage ist, kleinere Gegenstände zu manipulieren und bewegen – und auch im Kampf kann sich dieses Feature als überaus nützlich erweisen! Schleudert der Spieler beispielsweise eine Kiste auf einen Gegner, wird eine entsprechende Ragdoll-Animation ausgelöst und sogar der verursachte Schaden berechnet sich physikalisch korrekt, basierend auf Masse und Geschwindigkeit des Objektes.



Zudem gibt es einige coole Zauber, die die Möglichkeiten der Physikengine effektiv ausnutzen. So werden durch eine magische Druckwelle Charaktere und Objekte zurückgestoßen und auch Türen werden sich derart öffnen lassen.

Eine besonders mächtige Magie ermöglicht es dem Spieler, einen Gegner bei einem beliebigen Körperteil zu packen, wie eine Marionette hoch in den Himmel zu zerren – und womöglich über einem Abgrund wieder fallen zu lassen. Oder der Spieler erhebt seinen Avatar mit Hilfe des Levitationszaubers selbst in die Lüfte und lässt ihn knapp über dem Boden schweben, um beispielsweise Fallen zu entgehen. Eine Spielwiese zum Experimentieren für magiebegabte Helden! ♦

Oh la la! Reality Pump scheint in Sachen holde Weiblichkeit bei „The Temptation“ ernst zu machen. Das lässt sich zumindest aus ein paar neuen Scribbles erschließen, die wir zu Gesicht bekommen haben. Diese Zeichnung zeigt eine Elfenkriegerin, die sich durchaus sehen lassen kann! Aber Achtung! Die Amazonen können auch kämpferisch überzeugen und stellen für jeden Abenteuerer eine echte Herausforderung dar. Man sollte es sich also zweimal überlegen, ehe man einen dummen Spruch in die Richtung dieser Kämpferinnen ablässt. ♦



LINK DER WOCHE

www.gamebanshee.com

In der Reihe der „Two Worlds“-Fanportale möchten wir euch dieses Mal die Seite des GameBanshee-Netzwerks vorstellen. Die regelmäßig aktualisierte News-Sektion versorgt euch zuverlässig mit neuen Infos und Interviews zu „The Temptation“ und bringt Updates zum Entwickler-Blog von Reality Pump. Ein ausführlicher „Tipps & Tricks“-Bereich bietet mit Hinweisen zu Skill-Trainern, einem Walkthrough und detaillierten Beschreibungen der verschiedenen Schauplätze alles, was das Herz des hilfebedürftigen Abenteuerers begehrt. Umfangreiche Datenbanken zu Ausrüstungsgegenständen, Skills und vielem mehr runden das Angebot ab. Definitiv einen Besuch wert!

KLEINE MONSTERKUNDE: HYBRIDE

Barkog: Die Barkogs sind nur noch sehr selten in Antaloor anzutreffen und gehören einer aussterbenden Art an. Äußerlich ähneln sie Waldgolems, ihr Körperbau ist jedoch schmaler und passt sich perfekt der Umgebung an. Außerdem sind die Wesen im Grunde friedliebend. Nur wenn sie zu sehr in die Enge getrieben werden, können sie mir ihren astähnlichen Armen und Beinen jede Menge Schaden austeilen. Einmal in Rage gekommen, ist ein Barkog ein ernst zu nehmender Gegner. **Kampf:** Schwert oder Axt, Feuermagie



Kalitari: Diese missgebildeten Drachen existieren erst seit kurzer Zeit in Antaloor und sind ein Auswuchs der Heimsuchung. Die Kalitari treiben vor allem in den Gebieten rund um Oswaroh und GorGammar ihr Unwesen. Die Kreaturen sind extrem bösartig und greifen ihre Gegner aus einer Art Mischung aus Laufen und Fliegen an. Vor allem die messerscharfen Flügelränder können beim Schlagen enormen Schaden verteilen. **Kampf:** Lanze, Luftmagie

Sinn: Die Sinns sind eine weitere Ausgeburt der Heimsuchung. Gerüchten zufolge handelt es sich bei den dicht über dem Boden schwebenden Totenköpfen um die verlorenen Seelen der von der Seuche dahingeraffter Wesen. Neben dem psychischen Schrecken kann ein Sinn aber auch mit seinen Tentakeln schmerzhaft Peitschenhiebe austeilen. **Kampf:** Lanze, Luftmagie