

OHREN AUF FÜR "THE TEMPTATION" FRISCH EINGETROFFEN

Ein episches Fantasy-Rollenspiel wie "Two Worlds: The Temptation" lebt ganz besonders von einer atmosphärischen Inszenierung. Dementsprechend viel Wert legt man bei den Entwicklern von Reality Pump auf eine aufwändige akustische Untermalung des Bildschirmgeschehens.

Wie schon beim Vorgänger wird ein eigens engagierter Komponist für orchestrale Höhenflüge sorgen. Dabei wird Vielfalt groß geschrieben! So wird der individuelle Charakter der abwechslungsreichen Spielregionen durch jeweils eigene Themen musikalisch unterlegt. Selbstverständlich

wird sich die Musik dabei dynamisch der aktuellen Situation anpassen und sich beispielsweise am Tag-/Nachtwechsel orientieren.

Zudem steht auch die Erschaffung einer natürlichen Spielwelt im Fokus. Hier kommen die Sound FX im wahrsten Sinne des Wortes ins Spiel! Ein spezielles System teilt die Sounds je nach Wichtigkeit fürs Spielgeschehen in mehrere „Lagen“ auf. Geräusche mit höchster und hoher Priorität sind unter anderem Laute, die vom Avatar selbst ausgehen – also z.B. der erhöhte Herzschlag bei Verwundung oder die eigene Stimme – sowie Kampfgeräusche, Waffenklirren und Feindesschreie. Mittlere Priorität und somit eine geringere Lautstärke haben

Umgebungsgeräusche, die beispielsweise von Regen und Wind ausgelöst werden. Hintergrundgeräuschen in unmittelbarer Umgebung des Avatars, wie Vogelgezwitscher oder Klicklaute von Insekten, kommt eine niedrige Priorität zu. Derart wird ein interaktives Abenteuer inszeniert, das sich hören lassen kann! ♦

Die Drachenkönigin ist in der virtuellen 3D-Welt Antaloor angekommen. Als eine der wichtigsten Figuren in der Story von „The Temptation“

bezieht die grimmige Dame bald ihre herrschaftlichen Gemächer. Diese können sich in Sachen dunkler Ausstrahlung locker an ihrer Bewohnerin messen. Dazu aber später mehr. Der Held wird ein paar Mal im Verlauf des Spiels die Gelegenheit haben, der Herrscherin direkt gegenüber zu stehen. Aber nicht den Kopf verlieren: Hinter der verlockenden Fassade steckt ein kaltblütiger Charakter mit sehr viel Macht! Wer die Augen offen hält, kann die Drachenkönigin vielleicht sogar auf der GC zu Gesicht bekommen. Lasst euch überraschen! ♦



LINK DER WOCHE

www.realitypump.pl

An dieser Stelle möchten wir euch heute auf die Internetpräsenz der polnischen „Two Worlds“-Macher von Reality Pump aufmerksam machen. Der Klick lohnt sich für jeden, der gerne ein paar Hintergründe über das Erfolgsstudio erfahren will! So gibt es Infos zu älteren Spielen wie etwa „Heli Heroes“ oder „WW3: Black Gold“ sowie ein Firmenporträt inklusive der Entstehungsgeschichte von Reality Pump. Dazu erfahrt ihr in einem „Who is Who“ beispielsweise, dass Lead Artist Grzegorz Siemczuk in Krakau Architektur studiert hat und sich für Kunstgeschichte und Synchronschwimmen interessiert. Wer hätte es gedacht...

KLEINE MONSTERKUNDE: UNTOTE

Zombie-Meister: Zombie-Meister fungieren gerne als Anführer einer Gruppe und sind nochmals

einen Kopf größer als die normalen Zombies. Naturgemäß tauchen sie vor allem nachts auf und sind häufig auf Friedhöfen anzutreffen. Sie verfügen über entsprechend verbesserte Kampfwerte ihrer mit Gift beschmierten Krallen.

Kampf: Lanze oder Pfeil und Bogen

Schattenskelett: Schattenskelette sind Kreaturen der Nekromanten. Die Magiere haben sie mit ihren dunklen Künsten mit Angriffs- und Defensivzaubern der Nekromantie ausgestattet.



Damit fügen die Wesen nicht nur physikalischen, sondern auch magischen Schaden zu. Wie alle Skelette sind sie am häufigsten in Dungeons anzutreffen und attackieren zumeist in Gruppen.

Kampf: Knüppel oder Stab, Luftmagie

Zombiegolem: Bei diesen abartigen, widernatürlichen Kreaturen handelt es sich um eine Verschmelzung aus Golems und herkömmlichen Zombies. Eine tödliche Mischung, die ihre Gegner außer mit einer enormen Schlagkraft auch mit Gift schwächt. Trotz ihrer begrenzten Reichweite sind die behäbigen Kolosse daher nicht zu unterschätzen. **Kampf:** Axt oder Knüppel, Wassermagie