

WAS GIBT'S NEVES, MIREK?

Kurz vor Redaktionsschluss hatten wir noch einmal die Möglichkeit, mit Mirek Dymek zu telefonieren und uns auf den neuesten Stand der Entwicklungsarbeiten bringen zu lassen. Dabei hat der Leiter des Entwicklerteams mal wieder ein paar interessante Infos aus dem Sack gelassen und uns den Mund wässrig gemacht:

Hallo Mirek, was habt ihr diese Woche denn so gemacht?

Wir haben das schöne Wetter genossen :-). Nein, im Ernst: Wir arbeiten zurzeit an vielen verschiedenen Baustellen. Unter anderem testen wir eine neue Generation von Vögeln. Die KI sorgt dafür, dass die Viecher am Boden sitzen, laufen und essen. Sobald allerdings ein NPC oder Spielcharakter auftaucht, fliegen sie weg und kreisen über der Szene. Nach einer Weile landen sie dann wieder. Der Spieler kann da natürlich alles live mitverfolgen und somit wird ein riesige Dynamik in die Welt integriert.

Das hört sich beeindruckend an! Was gibt's im technischen Bereich zu vermeiden?

Hier arbeitet ein Team gerade intensiv an der Implementierung von Parallax Mapping bei Objekten. Bislang hatten wir diese Technologie nur bei Landschaften angewendet. Durch die Ausweitung auf Gegenstände wirkt die Welt in „The Temptation“ bis ins Detail noch beeindruckender.

Wir sind gespannt! Aber das kann ja noch nicht alles gewesen sein...

Da hast du Recht! Drittes Hauptfeature dieser Woche waren die so genannte Softpartikel. Diese spezielle Partikelart hat den großen Vorteil, dass sie nicht in Objekte hinein schneidet. Vielmehr werden die Teilchen nach und nach in einen Gegenstand hineingebündelt und sorgen damit für einen fließenden Übergang. Diese Technik ist vor allem sehr praktisch, um realistische Umwelteffekte, wie beispielsweise Nebel oder heftige Explosionen, darzustellen. ♦



FRISCH EINGETROFFEN

Im Lauf der Story von „The Temptation“ müssen sich die Spieler mehr als einmal als schwindelfrei erweisen. Die Entwickler haben einige beeindruckende Lokalisationen entworfen, die zum Großteil bereits ihren Weg ins Spiel gefunden haben. Ein wichtiges Projekt ist dabei die Magieruniversität. Dieses filigrane Gebäude kann viele Geheimnisse offenbaren, wenn der Spieler genug Mumm und Entdeckerdrang hat. Und vor allem muss er erst einmal bis zum Eingangstor kommen. Dass ist nämlich leichter gesagt als getan! Also fangt am besten schon einmal mit ein paar Balancierübungen an! Wer sich nämlich während des Kampfs noch auf sein Füße konzentrieren muss, hat keine Chance! ♦



WUSSTEST DU SCHON...

...das Fallen und Bomben in Schadensklassen kategorisiert werden?

Hierbei spielt der aus den Zutaten ermittelte Schadenswert in Zusammenhang mit ihrem Alchemieskill eine wichtige Rolle. Je höher der Alchemieskill ist, umso höher sind die Werte der Schadensklasse des neuen Alchemieerzeugnisses. Außerdem entsteht eine Bombe anstatt einer Falle, wenn vor allem Mineralien temporärer Wirkung verwendet werden, die außerdem einen HP-Wert größer als -100 aufweisen. Ein weiterer Tipp bei Alchemiespielchen scheint selbstverständlich, wird aber oft übersehen: Niemals Zutaten giftiger Wirkung mit Zutaten heilender Wirkung mischen!

KLEINE ZAUBERKUNDE: FEVERMAGIE

Übermacht: Pimp-up your Magic! Alle Tuningfans sind bei dieser Magiekarte bestens aufgehoben. Bei Aktivierung wird die Wirkung einer Offensivmagie verstärkt und gleichzeitig der Manaverbrauch verringert. Und das gilt für alle offensiven Zaubersprüche, egal ob einfacher Feuerschlag oder Meteor. Diese Übermacht können Sie anschließend nutzen, um mit besonders hartnäckigen Feinden kurzen Prozess zu machen.

Effekt: Offensivzauber +60%, Manaverbrauch -30% für 36 Sekunden

Octogron-Attacke: Die Magie gehört zur Gruppe der Beschwörungszauber. Mithilfe dieser speziellen Karte können Sie einen Octogron

an Ihre Seite beamen. Diese Kreatur unterstützt Sie für einen bestimmten Zeitraum im Kampf, indem sie automatisch alle Gegner in der Umgebung angreift. **Effekt:** Level-5-Kreatur für 1 Minute

Feuerball: Der Feuerball ist eine verbesserte Variante des Feuerschlags. Es handelt sich hierbei ebenfalls um eine Fernkampfmagie, die relativ leicht eingesetzt werden kann. Die höheren Schadenspunkte müssen allerdings auch mit einem größeren Manaverbrauch bezahlt werden. Also ein zweischneidiges Schwert. Einmal viel Schaden, oder häufig kleinere Schadensmengen. Die Entscheidung liegt alleine bei Ihnen. **Effekt:** 80 Feuerschadenspunkte

