

KAMPFANSAGE MIT KÖPFCHEN FRISCH EINGETROFFEN

Das neue Kampfsystem in „Two Worlds – The Temptation“ war schon häufiger Thema in der Antaloor Post. Auf der Games Convention in Leipzig konnten uns die Entwickler eine neue Version präsentieren, in der erstmals einige grundlegende Änderungen beim Kämpfen integriert waren. Und das hat richtig Spaß gemacht! Ein aus Teil 1 bekannter Scapulari attackiert unseren Helden mit erhobener Klinge und schlägt zu. Ein lockerer Klick mit der rechten Maustaste und das Schwert wird zum



Block erhoben. Funken fliegen, der Sound von zwei klirrenden Klingen ertönt. Endlich ist das aktive Blocken möglich! Damit ist aber noch lange nicht Schluss. In der finalen Version werden zahlreiche Angriffsbewegungen vom Sprungschlag bis zur Pirouette integriert sein, die der Spieler per Shortcut oder Maustastenkombination abrufen kann. Und das ist auch unbedingt nötig. Die KI der Gegner merkt sich nämlich, wie der Spieler attackiert. Greift dieser immer nur per linkem Mausklick an, wird der vergebene Schaden beim Gegner immer geringer, da sich die Abwehr auf dieses eintönige Verhalten einstellt. Es gilt also, die richtige Mischung aus Grundschlägen und Spezialattacken zu finden. Natürlich haben auch weiterhin die Waffen entscheidenden Einfluss auf die Schadenspunkte. So lässt sich beispielsweise Skeletten mit einem Speer nur ein müdes Lächeln entlocken. Hier muss schon mit der Keule zugeschlagen werden. ♦



Nachdem wir bereits ein paar Mal über die technologischen Hintergründe der neuen Licht- und Partikeleffekte berichtet haben, trudeln nun langsam die ersten Ergebnisse ein. Und die können sich wirklich sehen lassen. Im Lauf der Story spielt Magie immer wieder eine entscheidende Rolle und entsprechen verändert sich dann auch die Umgebung. Gerade Beleuchtungseffekte sind perfekt dazu geschaffen, eine bestimmte Atmosphäre aufzubauen und den Spieler damit intensiv ins Spielgeschehen hineinzuziehen. Dabei hängen die Lichtwechsel nicht nur von den Wettergegebenheiten ab, sondern können auch beim Betreten bestimmter Regionen variieren. ♦

LINK DER WOCHE

<http://www.game-tv.com/>

Im Rahmen der Games Convention waren die Entwickler von Reality Pump auch auf der Bühne von Games TV zu Gast. Dort erzählten CEO Miroslaw Dymek und Visual Technical Director Michal Drobot einiges aus dem Nähkästchen der „Two Worlds – The Temptation“-Entwicklung und stellten einige neue Features live vor.

Als Überraschungsgäste waren sogar einige Charaktere aus dem neuen Spiel zu Besuch und sorgten für einen Massenaufbruch vor der Bühne. Natürlich gibt es auch einiges an Ingame-Material zu sehen. Wer sich den gesamten Beitrag anschauen will, klickt einfach schnell auf den Link oben.

KLEINE MAGIEKUNDE: LUFTMAGIE

Schockwelle: Wenn Sie gegen eine ganze Horde von Gegnern antreten müssen, ist es sinnvoll, möglichst viel Schaden an mehrere Monster zu verteilen. Die Schockwelle ist perfekt für dieses Ziel. Sie schleudert gleich mehrere Feinde auf einmal zurück und verteilt zudem auch noch Schadenspunkte. Sie sollten diese Magie nicht einsetzen, wenn Ihnen freundliche gesinnte Charaktere in der Nähe sind, das sonst auch diese in Mitleidenschaft gezogen werden.

Wirkung: 40 Hiebweffenschadenspunkte

Konzentration: Bei diesem Zauberspruch handelt es sich um eine klassische Magie der passiven Art und geht damit immer einer ande-

ren, magischen Aktion voraus. Die Aktivierung der Magiekarte hebt vorübergehend den Level anderer Magien an. Damit können Sie spezielle Zaubersprüche, ähnlich wie mit den Booster-Karten, effektiver machen und damit größeren Schaden bewirken.

Wirkung: 80% mehr Schaden bei Angriffszubern für 54 Sekunden

Segen: Wer seine Hauptparameter nicht nur durch die Verteilung von Skill-Punkten und der Einnahme von Nahrungsmitteln puschen will, ist hier richtig aufgehoben. Der Segen verstärkt für kurze Zeit Stärke und Geschicklichkeit Ihrer Spielfigur. Das kann vor allem im Kampf mit eigentlich viel stärkeren Kreaturen sehr hilfreich sein und für die Entscheidung sorgen.

Wirkung: +8 bei Geschicklichkeit und Stärke für 36 Sekunden

