

DAS GLOBALE DORF - TEIL 2

Neben dem in der letzten Ausgabe beschriebenen handelsstrategischen Feature, wird sich der neue Mehrspielermodus von „*The Temptation*“ auch durch ein an „Die Sims“ erinnerndes Spielelement auszeichnen! Abhängig von den Gebäuden, die ihr errichtet, wird euer Dorf von ganz unterschiedlichen Bewohnern bevölkert. Wer eine Schmiede baut, darf demnach kurz darauf zuschauen, wie der Schmied mit seiner Familie einzieht - und be-



treibt ihr Misswirtschaft, werden sich womöglich bald die ersten Bettler blicken lassen.

Diese NPCs werden eure Siedlung nach und nach mit Leben erfüllen und stehen zudem als Questgeber zur Verfügung. Um die, im Vergleich zum Vorgänger weitaus storylastigeren Quests gemeinsam mit Freunden zu meistern, könnt ihr euer Dorf im Rahmen einer Online-Lobby für bis zu 8 Mitstreiter öffnen. Gemeinsam kann dann zunächst Handel getrieben werden - ganz nach dem Motto „Tausche mein Schwert gegen dein Schild“ - um dann anschließend spannende Quests zu erleben oder aber sich in speziellen Multiplayeraren mit anderen „Dorfvorstehern“ im Kampf zu messen - ganz nach dem Motto „Teste mein Schwert gegen dein Schild“! Einem unverwechselbaren Mehrspielererlebnis dürft somit nichts mehr im Wege stehen! ♦

FRISCH EINGETROFFEN

Die riesige Spielwelt von „*Two Worlds: The Temptation*“ will natürlich auch mit Leben erfüllt werden und dementsprechend gibt es in jedem Winkel etwas Spannendes zu entdecken. So warten insbesondere in der Nähe von antiken Ruinen und Kultstätten zahlreiche Schreine, Altare und Obelisken darauf, von erkundungsfreudigen Abenteurern gefunden und genutzt zu werden - schließlich locken die mysteriösen Gebilde mit so manchem magischen Bonus. Neben dem bekannten Malienschrein haben sich die Entwickler ein ganze Reihe weiterer Altare und Obelisken einfallen lassen, wie etwa den „Altar von Yatolen“, der vorübergehend den Geschicklichkeitswert eures Helden erhöht. ♦



LINK DER WOCHE

<http://www.onlinewelten.com/>

Sebastian Thor vom Spieleportal Onlinewelten hat kürzlich den Redakteurshammer geschwungen und eine schöne Preview zur „süßesten Rollenspiel-Versuchung“ verfasst. Dabei handelt es sich natürlich um „*The Temptation*“, das wir Sebastian im Rahmen der GC persönlich präsentiert haben. Im Vorschaubericht schwärmt der Schreiberling unter anderem von der neuen Grafik-Engine, die nicht nur durch „die plastisch wirkenden Steine der Häuserfassaden, nicht [nur durch] die im sanften Schein funkelnden Rüstungsteile imponiert, [sondern vor allem] mit einem harmonischen Zusammenspiel vieler kleiner Feinheiten [...] beeindruckt“!

KLEINE MAGIEKUNDE: FEUERMAGIE

Feuerschlag: Die relativ harmlose, aber auch schnell ausgeführte Magie deckt getroffene Gegner mit Feuerschaden ein.

Es ist damit die perfekte Fernkampfwaffe für Spieler niedriger Levelstufen. Später kann die Magie noch mit Booster-Karten aufgemotzt werden und ist damit auch als Begleiter für mächtigere Krieger nicht ganz zu unterschätzen. Vor allem der geringe Manaverbrauch lässt eine häufige Anwendung ohne Problem zu.

Wirkung: 30 Feuerschadenpunkte

Feuerwand: Die Flammenwand hält Gegner davon ab, auf direktem Weg auf Sie zuzustürmen. Außerdem verteilen die Flammen, die plötzlich aus dem Boden

schießen, natürlich auch reichlich Schadenspunkte. Auf diese Weise kannst Du Deine Feinde also sowohl langsamer machen und auch noch schwächen, bevor es in den eigentlichen Nahkampf geht.

Wirkung: 30 Feuerschadenpunkte pro Gegner

Teufel-Attacke: Diese Kreatur unterstützt Dich für einen bestimmten Zeitraum im Kampf, indem sie automatisch alle Gegner in der Umgebung angreift. Besonders effektiv werden die Beschwörungszauber, wenn Du viel Manavorrat zur Verfügung hast und gleich mehrere Charaktere oder Kreaturen erwecken kannst.

Wirkung: Level-20-Kreatur für 4 Minuten

