

KLEIDER MACHEN MONSTER

Ein nacktes Monster ist nur halb so beeindruckend wie eine Kreatur in voller Kampfmontur. Diese Binsenweisheit ist natürlich auch den Entwicklern von Reality Pump bekannt, und entsprechend haben sich die Designer einige beeindruckende Ausrüstungsgegenstände nicht nur für die menschlichen NPCs, sondern auch für mehrere Monstertypen ausgedacht. Bestes Beispiel dafür ist der heute vorgestellte Dämon, der mit zahlreichen Extras ausgestattet ist.



Besonders auffällig ist der massige Nackenschutz. Ebenso wie die weiteren Rüstungsteile ist dieses Element mit einer teuflischen Relieffratze versehen, die dem Gegner auch schon optisch das Fürchten lehrt.

Natürlich muss sich der Spieler auch vor den Waffen des Dämons in Acht nehmen. Neben den Standard-Handwaffen wie Schwert oder Axt hat dieses Prachtexemplar noch ein paar weitere Gemeinheiten auf Lager. Dazu gehören die mit Stacheln besetzten Schulterpolster sowie Armbänder und vor allem die am Unterarm befestigte, rasiermesser-scharfe Schwertklinge. Hier bringt es also nicht unbedingt etwas, den Gegner zu entwaffnen, da dann immer noch genug Gefahrenpotential vorhanden ist. Von den bärenstarken Kräften und Magiekünsten des Dämons einmal ganz abgesehen... aber wer diese schicke Dämonenrüstung sein Eigen nennen will, kommt um einen Kampf wohl kaum herum. ♦

FRISCH EINGETROFFEN

Dass der Teufel nicht nur im Detail liegt, sondern auch das Detail im Teufel, beweist die aktuelle Designstudie des Demon Captains. Der Screen zeigt das beeindruckende Haupt des furchterregenden Kriegers in all seiner gerender-ten Pracht. Über 6000 Polygone und das von Reality Pump selbst entwickelte, dreistufige Shadersystem sorgen für die detailliertesten Charaktermodelle, die Antaloor je gesehen hat. Von den Spitzohren bis zu den Barteln wirkt jede Gesichtspartie des Dämons glaubhaft. Ob ihr allerdings die Muße habt, auf all diese Feinheiten zu achten, wenn ihr dem Demon Captain gegenüber steht, darf bezweifelt werden.... ♦



FANTASIE WIRD BELOHNT!

Für „The Temptation“ wurden eigens professionelle Autoren engagiert, um bei der Haupt-story und den Nebenquests ein Höchstmaß an Qualität und Abwechslung zu bieten. Obwohl die Schreiberlinge schon eine Menge cooler Quests entworfen haben, wollen wir nun auch den Spielern die Möglichkeit geben, die Welt von Antaloor mit Leben zu erfüllen! Denn wer könnte besser geeignet sein, sich neue Nebenquests auszudenken, als all die „Two Worlds“-Fans da draußen. Also ran an die Tastatur! Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Den besten drei Einsendungen an jschindler@zuxxez.com winken attraktive Preise und die Aussicht, ein Teil von „Two Worlds: The Temptation“ zu werden!

KLEINE MAGIEKUNDE: ERMAGIE

Uberraschung: Diese einfache Magie lässt scharfe Spieße aus dem Boden schießen. Die Stäbe durchbohren alle Gegner in dem Gebiet von unten und verteilen kräftigen Schockschaden. Der Zauber ist vor allem in Kombination mit entsprechenden Fallen sehr wirkungsvoll.

Wirkung: 30 Schockschadenpunkte

Waffentod: Sobald Du die Magiekarte aktivierst, werden die Waffen sämtlicher Gegner in der Umgebung von Rost zerfressen. Daraus resultiert ein stark verringerter Schaden der gegnerischer Schwerte und Äxte. Es bringt jedoch nur wenig die Reißzähne einer Wolfs oder die Klau-

en einer Drachen mit Rost schwächen zu wollen...

Wirkung: -30 Schadenspunkte pro Schlag bei gegnerischen Attacken für 36 Sekunden

Eisenhaut: Wird dieser passive Zauber gewirkt, erschafft er eine schützende

Zweithaut, die vor physischem Schaden bewahrt. Diese Aktion macht vor allem dann Sinn, wenn Du bei der Ausrüstung viel Wert auf Angriff gelegt und dafür die Verteidigung etwas vernachlässigt hast. Die Eisenhaut ist ein guter Ersatz für eine starke Rüstung, allerdings ist auch zeitlich begrenzt und muss häufig erneuert werden.

Wirkung: Physikalischer Schutz +15 für 36 Sekunden

