

ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER

Das Team von Reality Pump hat für „The Temptation“ nicht nur zahlreiche Neuerungen in petto, sondern schraubt darüber hinaus auch an all den kleinen Feinheiten, die ein Rollenspiel erst perfekt machen. Ganz besonders wichtig ist dabei natürlich das „Herz“ eines jeden RPGs – die Charakterentwicklung!

Wie schon bei „Two Worlds“ legt RP großen Wert auf eine größtmögliche Freiheit bei der Weiterentwicklung des eigenen Helden. Ihr definiert die Klasse eures Recken – und damit auch die Spielweise – nicht für den Rest des

Spiele vor, sondern bestimmt dessen Werdegang durch das Verteilen von Parameter- und Skillpunkten. Durch eine ganze Reihe neuer Schmiede-, Rüstungs- und Kampffertigkeiten sowie magischer Skills seid ihr bei der Charakterentwicklung noch flexibler. Die Parameterpunkte investiert ihr wie gewohnt in die vier Grundwerte Stärke, Willenskraft, Geschicklichkeit und Lebenskraft. Allerdings solltet ihr euch bei „The Temptation“ ganz genau überlegen, wie ihr eure Punkte nutzt! Nach dem neuen System beeinflussen die Parameter noch stärker die Schadenswerte eures Helden, indem die Punkte korrespondierender Parameter miteinander multipliziert werden. So errechnet sich der Nahkampfschaden durch die Multiplikation von Lebenskraft mit Stärke. Analog dazu wird der Fernkampfschaden durch Geschicklichkeit und Stärke und der magische Schaden durch Geschicklichkeit und Willenskraft bestimmt. Dieses System ist nicht nur nachvollziehbar, sondern belohnt außerdem die Spezialisierung eures Charakters, da sich der gezielte Einsatz entsprechend deutlicher auswirkt! ♦



FRISCH EINGETROFFEN

Eine Hexenhütte der besonderen Art erreicht uns heute aus der filigranen Feder der Zeichenprofis von Reality Pump. Das Artwork gibt einen hervorragenden Vorgeschmack auf den Reichtum an Abwechslung und Originalität, den die Spielwelt von „The Temptation“ bietet. Auch die architektonische Nutzung mehrerer Höhenebenen lässt sich hier gut erkennen. Wer allerdings in diesem beeindruckenden Baumhaus sein Unwesen treibt, kann an dieser Stelle noch nicht verraten werden – aber es dürfte klar sein, dass in diesem „Knusperhäuschen“ jemand wohnt, der nicht nur gerne Kinder, sondern auch Helden verspeist... ♦



LINK DER WOCHE

<http://www.drobot.org>

Für diejenigen unter euch, die sich für programmiertechnische Hintergründe begeistern können und bei fachchinesischen Ausdrücken wie „Screen Space Ambient Occlusion“ nicht die Flucht ergreifen, haben wir heute ein ganz besonderes Schmankerl. Michal Drobot, der Visual Technical Director von Reality Pump, hat im Rahmen der Games Convention Developers Conference über praktische Lösungen bei der Realisierung von State-of-the-art-Beleuchtungseffekten referiert. Michals Vortrag steht mittlerweile auch zum Download bereit. Wer von all dem nur Bahnhof versteht, kann sich immerhin ein paar spektakuläre Screenshots anschauen ;-).

KLEINE MAGIEKUNDE: NEKROMANTIE

Knochenschild: Bei Aktivierung dieser Magie-karte umgibt Ihren Spielcharakter für einen gewissen Zeitraum eine spezielle Schutzaura, die Schaden jeglicher Art zum Teil absorbiert. Der perfekte Rundumschutz für Massenschlachten mit Orks oder Reapern.

Wirkung: Verhindert den Verlust von 70 Schadenspunkten

Giftgruß: Eine recht harmlose aber dafür sehr schnell einsetzbare Magieform und kleinere Gegner außer Gefecht zu setzen. Der Giftgruß verteilt Giftschaden beim getroffenen Gegner und sorgt damit vor allem in den unteren Levels dafür,

dass Sie in Ruhe mit dem einen oder anderen Gegner abrechnen können.
Wirkung: 16 Stichwaffenschadenspunkte, 80 Giftschadenspunkte

Totentanz: Dieser Zauberspruch kommt Ihnen vor allem dann zu Gute, wenn Sie ein Fernkämpfer oder Dieb sind. Der Totentanz hebt Ihre Geschicklichkeit für einen bestimmten Zeitraum stark an und ermöglicht dadurch besonders schwierige Schüsse mit Pfeil und Bogen oder schwierige Taschendiebsstahlmanöver. Damit ist diese Karte sehr vielseitig anwendbar. Schauen Sie einfach nach, wofür Sie eine hohe Geschicklichkeit brauchen und wenden Sie vorher den Totentanz an!
Wirkung: +6 Geschicklichkeit für 3 Minuten

