

SCHÄTZE AUS DER UNTERWELT FRISCH EINGETROFFEN

Das neue Dungeon- und Höhlensystem aus "The Temptation" verleiht Antaloor im wahrsten Sinne des Wortes ganz neuen Tiefgang. Neben einer Frischzellenkur in Sachen Graphik und Abwechslung hat Reality Pump diese Mal darauf geachtet, bestimmte Unterweltsektionen mit individuellen Belohnungen auszustatten. Damit ist der Anreiz für die Spieler sehr viel Höher, sich den Gefahren



unter Tage zu stellen. Besonders mächtige Waffen oder sehr seltene, magische Edelsteine warten auf ihre Entdeckung.

Diese beiden Stichpunkte führen uns zu einem weiteren Thema, das aufgeböhrt wurde: die magische Verstärkung bestimmter Waffen mit speziellen Kristallen. Dieses Feature war schon im ersten Teil vorhanden, wird in „The Temptation“ aber noch komplexer gestaltet. So können einmal auf eine Waffe platzierte Kristalle bei entsprechendem Talent wieder entfernt und an einer anderen Waffe befestigt werden. Auf diese Weise bleiben mühevoll gesammelte Magieeffekte selbst bei einem Waffenwechsel erhalten. Bei einem potentiellen Wechsel kann der magische Kristall aber natürlich auch kaputt gehen. Die Erfolgsaussichten hängen ganz davon ab, wie viele Entwicklungspunkte der Spieler in seine Schmiedefähigkeiten investiert hat. Der Spieler muss in „The Temptation“ also noch mehr darauf achten, seine Entwicklungspunkte weise zu verteilen. ♦



In der letzten Ausgabe war bereits von einer neuen und nicht nur grafisch beeindruckenderen Version der Toten Ritter die Rede. Die untoten Kämpen machen in „The Temptation“ ihrem Namen alle Ehre und sind noch todbringender als in „Two Worlds“. Zu finden sind die verfluchten Krieger vor allem in der Sumpfreion, wo sie sich mit Riesenaxt und Krummsäbel bewaffnet dem Helden auf seinem gefährvollen Weg zur Sumpfhexe entgegen stellen... ♦

LINK DER WOCHE

<http://www.kitrae.net>

Heute starten wir einen kleinen Onlineausflug in die Welt des Fantasy-Waffendesigners Kit Rae. Der Künstler hatte bereits für „Two Worlds“ einige Waffenmodelle zur Verfügung gestellt und auch in „The Temptation“ kommen die phantastischen Modelle wieder zum Einsatz.

Wer sich einen tieferen Einblick in die Arbeit Raes verschaffen oder einen Überblick über das gesamte Programm erhalten will, ist beim obigen Link genau richtig aufgehoben. Die Besucher können zum einen das Designstudio besuchen und zum anderen die gesamte Kollektion im Onlineshop bewundern.

IN-TEAM: SZYMON ERDMANSKI



1. Was ist dein Job bei Reality Pump?

3D-Grafik - Low- und High-Modelle, Texturen, Form Skins, Animationen und alles

2. An was arbeitest du ganz aktuell?

Ich erschaffe gerade einen Kapitän, für das fliegende Schiff.

3. Welche Spiele zockst du privat?

Snooker und manchmal „Mahjong Titans“

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?

Zuletzt wohl „Elegia“ (meine Ehefrau wollte das sehen)

5. Welches Buch liest du gerade?

Anleitung für meinen neuen Türrahmen - und im ernst, wer hat noch Zeit um Bücher zu lesen?

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?

„Chemical Brothers - We are the night“, oder das, was Wojtek gerade laufen lässt.

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten?

Ich kenne nur den, der bei uns arbeitet. Sonst nur mit jemand Berühmten :)

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?

Einmal habe ich Klebeband auf den Laser der Maus von Killstar geklebt... das war sehr lustig... Gregor hat sich fast in die Hosen gemacht...

9. Deshalb wird „The Temptation“ besser als die Konkurrenz!

Da unser Team besser ist als die Konkurrenz!

10. Mit welchem Spielecharakter willst Du mal einen Tag verbringen?

Lara Croft. Vorzugsweise mit Ihren Doubles...oder mit beiden...

11. Dein Lebensmotto?

Im Leben muss man sich auf eine wirklich sehr wichtige Frage eine Antwort geben: Was will ich im Leben machen? Dann macht man es einfach! ♦