

## DER MAGISCHE BAUKASTEN – TEIL 1 FRISCH EINGETROFFEN!

**D**as neue Jahr beginnt im wahrsten Sinne des Wortes zauberhaft! Mit einem komplett überarbeiteten Magiesystem beweist Reality Pump, dass sich die Neuerungen in „Two Worlds - The Temptation“ nicht nur auf eine verbesserte Optik beschränken, sondern auch tiefgreifende Gameplay-Änderungen vorgenommen werden, die das Spiel noch runder machen.

Das Grundgerüst des Magiesystems bilden die fünf bekannten Magieschulen, wobei sich der Spieler für drei der fünf Schulen entscheiden kann. Jede dieser Schulen wird von individuellen Magiekarten repräsentiert, die auf bis zu sechs verschiedene Amulette verteilt und derart zu einzigartigen Kartensets zusammengestellt werden können. Die große Besonderheit besteht nun darin, dass es keine vorgefertigten Zaubersprüche mehr gibt, sondern der Spieler fast unendlich viele Zauber selbst herstellen kann!

So können experimentierfreudige Naturen innerhalb eines Kartensets beispielsweise Karten unterschiedlicher Magieschulen miteinander kombinieren und auf diese Weise einen vollkommen neuartigen Zauber erschaffen.

Wie das neue Magiesystem im Detail funktioniert, verraten wir Euch in der kommenden Ausgabe! ♦



Soeben erreicht uns aus Krakau die Info über eine kleine, aber feine Neuerung, die den Kampf per Pfeil und Bogen bereichert. So gibt es in „Two Worlds - The Temptation“ mit der Pfeilgeschwindigkeit einen neuen Eigenschaftswert – die Pfeilköcher variieren nun also nicht nur in ihrem Schadenswert, sondern auch hinsichtlich einer unterschiedlichen Fluggeschwindigkeit.

Zudem hat sich die Zahl der Köcher, die im Spiel gefunden werden kann, verdreifacht! Statt 36 warten nun 108 Köcher auf alle Waldläufer und Fernkämpfer. ♦



### LINK DER WOCHE

<http://www.music-marks.com/>

Mit fortschreitendem Entwicklungsprozess benötigt ein so ambitioniertes RPG wie „Two Worlds - The Temptation“ natürlich auch eine angemessene musikalische Untermalung.

Dafür werden dieses Mal die renommierten Komponisten von Glorian' MusicMarks Sorge tragen. In Spielen wie „Gothic 3“ oder „Worldshift“ konnte das Team um Gründer Borislav Slavov bereits sein Talent unter Beweis stellen. Also freut euch auf einen atmosphärischen Soundtrack, der die Welt von „Temptation“ perfekt in stimmungsvolle Melodien hüllt! ♦

## IN-TEAM: LUKASZ LAKOMSKI

**1. Was ist dein Job bei Reality Pump?**  
Verschieben von Pixeln und Vertizen – vor allem in der Architektur.

**2. An was arbeitest du ganz aktuell?**  
Verbessern der Geschwindigkeit auf der Laktat-Schwelle.

**3. Welche Spiele zockst du privat?**  
FPS und RPG – manchmal auch Rennspiele.

**4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?**

...uuuhh, ein schlechter Zeitpunkt für eine solche Frage – das ganze Team hat sich vor kurzem „Mamma Mia!“ angeschaut ;)

**5. Welches Buch liest du gerade?**

Joe Friel - „Paleo Diet for Athletes“

**6. Welche CD hast du zuletzt gehört?**

Ich höre keine CD's, da ich keinen Player habe... :-)

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

Wenn jemand bekannt ist, heißt das für mich nicht gleich, dass ich mit ihm arbeiten möchte...

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

Lustig, hmmm, tja ... nee... nicht in dieser Branche.

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

Was? Wir haben Konkurrenz??

**10. Mit welchem Spiele-charakter willst Du mal einen Tag verbringen?**

Natürlich mit Kira ;)

**11. Dein Lebensmotto?**

Ride>Eat>Sleep>Repeat ♦

