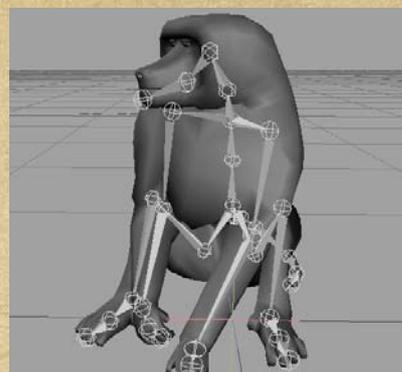


DER MAGISCHE BAUKASTEN – TEIL 2 FRISCH EINGETROFFEN!

Nachdem wir in der letzten Ausgabe einen ersten Überblick über das neue Magiesystem gegeben haben, erklären wir euch heute wie der magische Baukasten im Einzelnen funktioniert. So werden die magische Eigenschaften eures neu erschaffenen Zaubers durch die jeweiligen Werte der eingesetzten Magiekarten bestimmt, die sich wiederum in zwei Basisgruppen

unterteilen: Die „Base Cards“ legen die Art des Zaubers fest, wie z.B. Flächenzauber oder Magisches Geschoß, wohingegen die „Modification Cards“ die Elementarklasse (z.B. Eis oder Feuer) bzw. Eigenschaften wie Schnelligkeit oder Schaden festlegen. Je nach Zusammensetzung des Kartensets wird mehr oder weniger Mana verbraucht sowie eine entsprechend höhere Beschwörungszeit berechnet. Wobei natürlich auch der Spielerlevel und die insgesamt 35 erlernbaren Magie-Skills zu berücksichtigen sind – ist die

Magie zu komplex für die eigenen Fähigkeiten, besteht die Gefahr, dass der Zauber misslingt und nach hinten losgeht. Zudem verhindert ein durchdachtes System die Kombination von zu mächtigen Zaubern – ohne jedoch der Experimentierfreude allzu enge Grenzen zu setzen! Und auch für eher bastelfaule Zauberer ist mit vorgefertigten, bei Händlern erhältlichen, Zaubersprüchen bestens gesorgt. Ein Fest für alle Rollenspielfans! ♦



Die Artenvielfalt in „The Temptation“ ist noch größer als beim Vorgänger. Das beweisen die ständig neu bei uns eintrudelnden Tiermodelle. Heute hätten wir zum Beispiel einen Pavian im Angebot. Das Bild stammt aus einem Spezialprogramm namens „Motion Builder“. Damit werden die grundsätzlichen Bewegungen der entsprechenden Gestalt festgelegt. Bei den wichtigen Figuren wird natürlich zusätzlich mit Motion Capturing am Feintuning gearbeitet. Dieser Affe hier kann sich zumindest schon jetzt vortrefflich am Kopf kratzen und dem Spieler seinen Hintern zudrehen. ♦



NEUE FRAGERUNDE!

Neugierige „The Temptation“-Fans aufgepasst! Wir haben in Kürze noch einmal die Gelegenheit, direkt mit dem Projektleiter Mirek Dymek zu sprechen und wollen dann gerne auch eure Fragen vorlegen.

Wem also noch irgendwelche Dinge unter den Nägeln brennen, einfach eine Email an jsr(a)zuxxez.com schreiben. Wir werden alle Einsendungen sammeln und so viele Fragen wie möglich an Mirek richten.

Die Antworten gibt es dann in einer der nächsten Ausgaben. Falls wir Mirek sonst noch irgendwas ausrichten sollen, sind Vorschläge natürlich gerne willkommen. ♦

IN-TEAM: ADAM SZAFRANSKI

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
Hop-hop! Ich prüfe nur ob man was hört ...

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
Hop-hop! Ich prüfe gerade ob der Nachhall antwortet ;-).

3. Welche Spiele zockst du privat?
Manchmal Rennspiele, manchmal Splinter Cell und zurzeit mal wieder Vampire: The Masquerade - Bloodlines.

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
„The Dark Knight“ auf DVD – der beste Batman aller Zeiten!

5. Welches Buch liest du gerade?
„Sexus“ von Henry Miller und die Prosa von Fernando Pessoa – harter Tobak!

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
Ich höre die Tiger Lillies, Bad Blood und Blasphemy; wobei seit einer Woche nur noch Death Magnetic

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten?
Erm... George Lucas... gibt es den noch??

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Ich versuche mich zu erinnern... und zu erinnern... hmm, wie war die Frage?

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

Wir haben Schwerter, Äxte, Bomben, Mistgabeln, Feuerlöscher und Laser. Und alle sind auf die Konkurrenz gerichtet.

10. Mit welchem Spielecharakter willst Du mal einen Tag verbringen?
Guybrush Threepwood – ich zeige ihm wie man ein richtiger Pirat wird.

11. Dein Lebensmotto?
Nichts existiert. ♦

