

## VITORLÁT FEL - ÉS IRÁNY A KALAND!

**M**egint megtudtam valamit, srácok... a fejlesztőcsapat tengerészei ismét kitettek magukért az új vitorlás játékelem finomításakor.

A szélre, a hullámokra és a kormányzásra feküdtek rá, hogy megadják a játékosoknak az élményt, mintha tényleg csónakban ülnének - az persze nagy segítség, hogy néhány csapattag a való életben is lelkes hajós



- saját tapasztalataikat is beleviszik a projektba! De ne aggódjatok - még azok a szárazföldi patkányok is, akik azt hiszik, hogy a tat valamilyen szervezet nevének rövidítése, gond nélkül kihajózhatnak.

A „The Temptation”-ben kivételesen ügyesnek kell lenned, amikor partközelségben hajózol, mert ott sok a zátony, ami erős áramlást kelt - és ha nem vagy elég óvatos, homokpadra futhat a csónakod... mindenesetre a „The Temptation”-ben mozgathatod a tárgyakat - úgy-ahogy folytathatod utadat a hullámok hátán, ha kihúztad bárkádat a bajból! Amúgy azon küldetések száma, ahol hasznosnak bizonyulhat egy vitorlás, kitartóan emelkedik - és a csempészek népszerűek a fejlesztők körében! ♦

## MEGÉRKEZETT



Antaloor állatvilága egy általános fejlesztő programmal gazdagodott - és ez még nem minden - a fejlesztők a természetnek még át is adják az uralmat! Néhány optikai változtatást ejtettek meg, melynek eredményeként különböző kis források fakadnak, melyek átszelik a föld bizonyos régióit. Ezek a patakok gyorsak és sekélyek - és nem csak különleges hangulatot kölcsönöznek a játéknak, hanem állatok tömegeit is odavonzzák. Hősödnek nem kell mindig átúsznia őket, néha simán átgázolhatnak rajtuk. ♦

## ÉS TE TUDTAD, HOGY...

... egyetlen csapdával elintézhetsz egy Grizzly medvét - még akkor is, ha csak alacsony szintű vagy?

A kezdő szintű játékosokat gyakran lemészárolják, ha egyszerűen besétálnak az erdőbe - tehát a csapdák hasznosak lehetnek az erősebb teremtmények ellen, mint a Grizzly medvék vagy a Grom bandák. Ez amolyan Üss&Fuss! Végy például egy egyszerű csapdát és helyezd az ellenfél útjába. Miután a csapda elvégezte dolgát, gyorsan szedd össze újra és menj a következő csapda állításra alkalmas helyre, amilyen gyorsan csak tudsz! Egy Grizzly, amelyet tüzzel vagy nyíllal támadsz, néhány pillanat alatt összecuklik - és ez hozza a vállalkozó szellemű kalandoroknak az áhított xp-t a konyhára!

## VARÁZSLAT ENCIKLOPÉDIA: FÖLD MÁGIA

**L**áncok: ez a csapda varázslat a távolsági harcosok legjobb szövetsége! Amikor a Láncok varázslat kimondatik, több gyökér nyúlik ki a talajból és láncot formálva megfogja a hatótávolságon belüli lényeket. Amíg mozdulatlan, az ellenfél könnyű préda az íj és a nyíl, vagy a támadó varázslatok számára - de figyeld, mikor térnek vissza a gyökerek a földre, ahonnan jöttek - ha ezt látod... spuri el!

**Hatás:** 12 másodpercig megdermeszt egy ellenfelet

**Fém gölem idéző:** e speciális varázskártya segítségével egy Fém gólemet szólíthatsz magadhoz. Ez az erős karakter a csata

idejére támogat téged a közeledben lévő ellenfelek megtámadásával. Ezek az idéző varázslatok különösen akkor hatásosak, ha van elég manád egyszerre több karakter, vagy teremtmény felélesztéséhez.

**Hatása:** 15-ös szintű teremtmény megidézése 3 percre.



**Földrengés:** itt az idő a hatásosabb Föld mágia használatára! Ha elszabadítod ezt az elemetális erőt, ellenségeid lába alatt a föld megreped, és minden érintett teremtmény iszonyatos léleksebzést szenved, de még a barátságos lények is! Ez a fajta varázslat sokkal hatékonyabb vadállatokon, Raptorokon és Sárkányokon.

**Hatás:** 420 léleksebzés ellenfelelénként. ♦