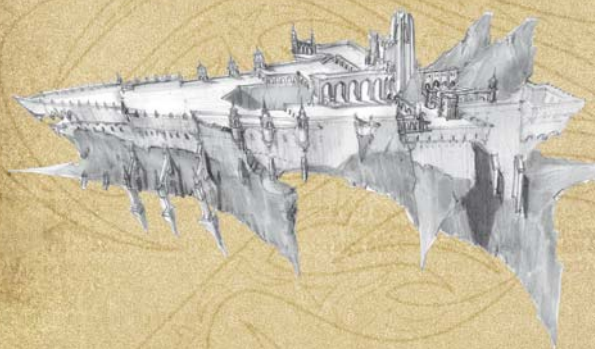


EGY MISZTIKUS ÉS TITKOS VILÁG

Milyen lenne egy olyan fantázia világ, mint Antaloor, misztikus és (min-denekelőtt) lélegzetelállító látványt nyújtó helyek nélkül? Ez az! Mint egy sótlan leves! Pont ezért a „The Temptation” fejlesztői nekirugaszkodtak a feladatnak, hogy valami egészen hatásos tervet dolgozzanak ki - pusztán a játékosok örömére! Az AP büszkén mutatja be nektek e



munka eredményét egy kezdetleges vázlat formájában! Az itt látható erődnél van egy különleges titka - de erről nem beszélhetek... legalábbis még nem! Mindenesetre annyit elárulhatok, hogy speciális formájának megvan a maga célja - és ez megmutatja azt is, kik lakják e várost - hetvenkedő népek - és így vagy úgy, de mindenképpen szembe kell szállnod velük kalandjaik során, ha el akarod érni célodat. Természetesen van még néhány „Hû!” projekt a tarsolyunkban...

ezek magukban foglalják az itt bemutatott hölgy otthonát, egy kikötői specialitást és a Nekromanta tornyok további fejlesztéseit. Az Antaloor Posta következő számaiban többet mondhatok majd! És amint megszületnek az első képek azokról az épületekről, tálnai fogom! ♦

MEGÉRKEZETT

Egyszemélygyönyörködtető képet kaptam ma - Grzegorz Siemczuktól, a Reality Pump művészeti vezetőjétől. Ez a kifinomult koncepció megmutatja, milyen művészi irányba tart most a „The Temptation” fejlesztése, már ebben a korai fázisban is - egyrészt megmarad a klasszikus fantasy érzés - másrészt a fejlesztők szabadon engedhetik fantáziájukat. Az itt megtekinthető alakból láthatjátok, hogy a fiúknak jó érzéke van a harmonikus karakter modellekhez - egy titokzatos királynő, aki egy erős nemzeti uralkodik - és szintén jelentős szerepet játszik a hős sorsában. ♦



ÉS TE TUDTAD, HOGY...

... hol ütheted meg a főnyereményt Drak'arban?

Na tehát, van egy nagy Varn tábor Xanthostól délkeletre egy sziklafal tövében. Ezek a farkasfejű lények folyamatos fenyegetést jelentenek a védtelen telepések számára a régióban - szóval megsemmisíthetnének ezeknek a „Sakálokknak” a vermét, ahogy a helyiek mondják. Thilatus adja a küldetést - Xanthos keleti kapujának közelében találod meg őt. Ha (ideális esetben) legyőzöd a Varnokat és eljutsz a raktáruk bejáratához, sok páncélt és fegyvert találhatsz a hűlő hulláknál És még a táborukat is kifoszthatod!

VARÁZSLAT ENCIKLOPÉDIA: FÖLD MÁGIA

Kőfal: a Kőfal ideális azon játékosoknak, akik szeretnek igazán nagy ellenfelekkel eljátszozni - ha a varázslat működésbe lép, egy szilárd kőfal jön létre, amely magába zár egy vagy több ellenfelet, ha közel állnak egymáshoz. A börtön csak rövid ideig marad meg - úgyhogy ha megszűnik, tűnés onnan! Természetesen más varázslatokkal is megtámadhatod a bebörtönzött teremtményeket!

Hatás: egy kőfal zárja magába ellenfeleidet

Acélpajzs: ez az erős Föld varázslat egy masszív acélpajzsot hoz létre, amely megfelel

minden sérülést és óriási védelmet nyújt. Következésképpen az Acélpajzs akkor igazán hatásos, ha fizikai támadásnak vagy kitéve, de megóv mindenfajta mágia sebzéstől is.

Hatás: +45 fizikai védelem, +45 tűz-, fagy-, lélek- és villámsebzés elleni védelem 93 másodpercig.

Borostyánmező:

a Borostyánmező a Láncok varázslat fejlettebb változata - növények nyúlnak ki a talajból és ragadják meg a közeledben lévő ellenfeleket - léleksebzést is okoznak meggyengítve ezzel az ellenfelet, mielőtt az lesújtana. Próbáld növelni a hatást más varázslatokkal, míg a növények fogva tartják az ellent.

Hatás: nem engedi megmozdulni az ellenfelet 54 másodpercig ♦

