

INTELLIGENS HARC!

Az Antaloor Posta néhány korábbi számában emlegettük a „Two Worlds - The Temptation” új harcrendszerét... de a lipcsei Games Convention-ön a fejlesztők új formációt mutattak be nekünk - és hamarosan megláthatjuk, hogy néhány radikális módosítást eszközöltek a rendszerben. És fűű... hogy fogjátok ti azt élvezni! Íme egy példa - egy Szkapulári - hasonló ahhoz, amit az 1. részben megszokhattunk - felemeli kardját, hogy lesújtson vele a hőse. Egy egyszerű jobb klikk és kardod fellendül, hogy



kivédje a csapást. Szikrák pattognak és az egymásnak feszülő kardok csengése. Nagyszerű... háritás végre valahára! De van még más is! A végső verzióban sok különböző támadási koreográfia lesz az ugrásból indított csapástól kezdve a forgásig - és mindez gyorsgombok és egér kombók segítségével hívhatók elő. És higgy nekem, jó, ha tényleg megtanulod ezeket, méghozzá azért... mert az MI ellenfél mostmár megjegyzi, hogyan támadsz! Ha általában a bal egér gombos támadást alkalmazod, a kiosztott sebzés fokozatosan csökkenni fog - mivel ehhez igazítja majd védekezési technikáját - szóval bölcs dolog elsajátítani és helyesen alkalmazni az alapmodulokat és a speciális támadásokat. És ne feledd, hogy az általad használt fegyvernek is jelentős hatása van a kiosztott sebzésekre - ha lándzsával mész neki egy csontváznak, legfeljebb az állkapcsában tehetsz kárt... leeshet az arcsontjáról, ha túl erősen kacag a próbálkozásaidon! Nem, barátaim, a csontvázakhoz lesújtó fegyver kell, mint a bunkósbot. ♦

MEGÉRKEZETT



Az AP egy korábbi számában leközlöttünk egy cikket, melyben az új fény- és részecskehatás által keltett technológiai háttérrel értekeztünk - nos, az első eredmények elkezdtek szállingózni - és ez tényleg nem semmi! Ahogy a történet kibontakozik, a mágia mindig főszerepet kap - és a környezet mindig az aktuálisan alkalmazott mágiához igazodik - az intelligens megvilágítás tökéletesen alkalmas a különböző hangulatok megteremtéséhez - és arra is, hogy a játékost elrepítse egy mágiával átítatott világba. A környezeti megvilágítás nem csak az időjárástól függ - régióról régióra is változhat. ♦

A HÉT LINKJE

www.game-tv.com

A lipcsei Games Convention rendezvényen a Reality Pump fejlesztőit is meghívták a Game TV színpadára. Miroslaw Dymek ügyvezető igazgató és Michel Drobot látványtechnikai igazgató a „Two Worlds - The Temptation” legutóbbi fejlesztéseit és az új rész történetét magában foglaló információkkal szolgáltak. Néhány meglepetés vendég is felbukkant - mint az új játék karakterei - s ez csaknem jókor hangzavart okozott a színpad előtt! Természetesen láthattunk gameplay részleteket is... csak kattints a fenti linkre - és jó szórakozást!

VARÁZSLAT ENCIKLOPÉDIA: LEVEGŐ MÁGIA

Lökéshullám: ha egy egész hordányi ellenféllel kell szembenézned, célszerű annyit megsebesíteni közülük, amennyit csak lehet. A lökéshullám erre a célra tökéletes - egyszerre több ellenséget taszít el - és meg is sebzí őket. De azért egy dolgot jegyezz meg - ne használd a kártyát, ha a közelben szövetséges tartózkodik, mert őt is megsebzéd!
Hatás: 40 lesújtó sebzés.

Koncentráció: ez a varázslat a klaszikus passzív mágiához tartozik. Más varázslatokat

megelőzve azok hatását fokozza. Ez azt jelenti, hogy a speciális varázslatok hatékonyságát növelheted vele (mint az erősítő kártyákkal) - és nagyobb sebzést okozhatsz ellenfeleidnek.

Hatás: 80%-kal nagyobb sebzést okoznak a támadó varázslatok 54 másodpercig.

Áldás: ha nem csak ételek fogyasztásával akarsz növelni tulajdonság pontjaidat, akkor ez a megfelelő mágia. Az Áldás megnöveli karaktered erejét és ügyességét. Tényleg hasznos, ha sokkal erősebb ellenféllel harcolsz - akár még döntő jelentőségű is lehet.

Hatás: +8 Ügyesség és Erő 36 másodpercig. ♦

