

RUHA TESZI A SZÖRNYET

Egy pucér szörny fele olyan ijesztő, mint az, amelyik teljes „harci díszben” pompázik. A Reality Pump fejlesztői tisztában vannak ezzel... így aztán több átkozottul ijesztő fegyverzetet is készítettek - és nem csak az emberi NPC-k, de számos fajta szörny számára is. A legjobb példa ezekre a démon, melyet itt láthattok - és igen sok extrával bírnak! A vastag nyakvédő megragadja az ember tekintetét, mi? Mint ahogy

a másik cucc is, ami rajta van, a páncél; hátulról egész ördögien mutat. Arra tervezték, hogy félelmet keltsen az ellenfél szívében.

És persze a démon fegyvereire is vigyáznod kell - mert a kardján és fejszékén kívül még sok alattomos fegyvere van ám - mint például tuskés vállapja és karvédője, valamint az alkarjára erősített borotvaéles kardpenge. Szóval az nem sokat segít, ha elveszed tőle fő fegyvereit - ezeken kívül is marad még nála

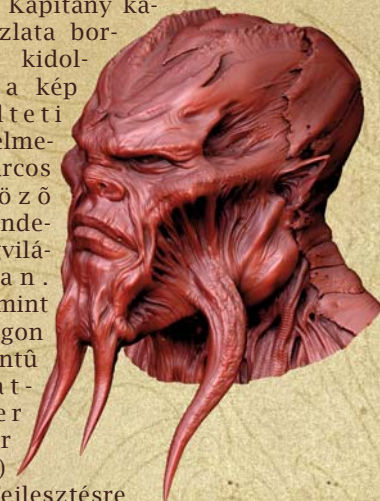
böven veszélyes eszköz. A démon állati erejével és mágikus képességeivel meggyűlhet a bajod - de ha meg akarod szerezni az ördögi szerkóját, bizony meg kell küzdened vele! ♦



MEGÉRKEZETT

A Démon Kapitány karakter vázlatát borzasztóan kidolgozott - a képszemlélteti ezen félelmetes harcossal lenyűgöző bőrére a rendelt megvilágításban. Több, mint 6.000 poligon és 3 szintű árnyalatrendszer (Shader modell)

került kifejlesztésre a Reality Pump konyháján, s ezzel a valaha volt legrészletesebben kidolgozott karakter modellt láthatjátok majd viszont Antaloorban. Hegyes fülétől több csápszerű bőrkinövésig az egész arc hihetetlenül reális - de valahogy az az érzésem, hogy nem fogjátok tudni értékelni ezt a csodás részletességet, amikor szembe kerültek a Démon Kapitánnyal! ♦



DÍJAZZUK A FANTÁZIÁT!

Profi írókat béreltünk fel a „The Temptation”-höz, hogy biztossítsuk a legjobb minőséget és a legnagyobb változatosságot a fő történetéhez és a melléküldetésekhöz. És bár ezek az írók sok igen jól sikerült sztorit tettek le az asztalra, úgy döntöttünk, adunk a játékosoknak egy esélyt, hogy Antaloor világát élettel tölthessék meg! Lássuk hát... kiben van közületek, „Two Worlds” rajongók közül a legtöbb fantázia a melléküldetések megírásához? OK... kezeket a billentyűzet fölé, emberek! Nem szabunk határt fantáziátoknak! A jschindler@zuxxez.com címre beküldött három legjobb alkotás eszméletlen díjakat kap és lehetőséget, hogy igaziból része legyen a „Two Worlds”-nek!

VARÁZSLAT ENCIKLOPÉDIA: FÖLD MÁGIA

Tüskék: a Föld mágia tartogat egy igen alattomos meglepetést az ellenségek számára - ezen egyszerű varázslat használatát elég hamar el lehet kezdeni a játék elején - hatására borzalmas tüskék törnek fel a földből egyenesen az ellenség testébe jókora léleksebztést osztva ki. Ez a kártya még hatékonyabb, ha a megfelelő csapdával együtt használod.

Hatás: 30 léleksebztés.

Rozsdás fegyverek: ez a varázslat tényleg nagyon hatékony - ha ezt a kártyát használod, a közeledben lévő minden ellenfél fegyverét ellepi a rozsdá - ami annyit tesz, hogy az ellenséges fejszék és kardok jóval kisebb kárt tudnak tenni a hősben! Nyilván-

való okból ezt a varázslatot csupán az Orkokkal és a felfegyverzett banditákkal folytatott harc során használhatod - a rozsdá érdekes szint kölcsönöz a farkas agyaraknak és a sárkánykarmoknak - de ez nem akadályozza meg őket a szétcincálásodban!

Hatás: -30 sebztés minden ellenfél csapásához, akik a közeledbe kerülnek - 36 másodpercig.

Vasbőr: e passzív varázslat segítségével egy második bőrréteg képződik, mely védelmet nyújt a sérülések ellen - ez akkor a leghasznosabb, ha inkább a jó fegyverekre és páncélokra gyúrsz - és ennek eredményeképpen kevesebb figyelmet fordítasz a megfelelő karakter értékek növelésére... A Vasbőr remekül helyettesít egy jó páncélzatot - de csupán ideiglenesen - gyakran kell újrarázsolni. **Hatás:** +15 testi védelem 36 másodpercig. ♦

