

Mi Újság, Mirek?

Epp lapzárta előtt sikerült elérnem Mirek Dymeket telefonon (igen elfoglalt ember...!) és volt kedves megosztani velünk a legfrissebb fejlesztési fejleményeket, s köztük néhány igen érdekes információt!

Helló Mirek, mi történt a héten?
Ó, mi kicsit lazítottunk és élveztük a meleg lengyel napfényt a hegyekben! Na jó, csak vicceltem! E pillanatban a játékot csiszolgatjuk sokféle aprósággal... és ezek egyike az új generációs madarak tesztelése. Az MI irányítja őket; a földön gubbasztanak, szökdécselnek, de amikor egy NPC vagy egy karakter megjelenik, felröppennek, köröznek - majd kis idő múltán ismét leereszkenek. A játékos csendes szemlélője lehet ennek - és ez



még realiztikusabb dinamikát ad a játéknak.

Ez nagyszerűen hangzik! Technikai szempontból is vannak hírek?
Igen, egy külön csapat dolgozik a Parallax Mapping tárgyakon való alkalmazásán. Ezt a technológiát eddig csak a tájakra alkalmaztuk... de a tárgyak eszerinti kivitelezése kivételesen jó részletességet eredményez a „The Temptation”-ben.

Már alig várjuk, hogy a saját szemünkkel is láthassuk! Van még valami?

Ó igen... a hét harmadik központi témája volt a „Lágy Részecske” modul. Ennek van egy óriási előnye - a fókusz nem ráugrik egy tárgyra, hanem fokozatosan közelít rá, ezzel biztosítva a sima, folyamatos átmenetet. Ez a technológia különösen a realiztikus környezeti elemek, mint a köd vagy a robbanások megjelenítésében hasznos. ♦

MEGÉRKEZETT

E m b e r e k ...
emlékezetek arra, amit most mondok... ha játszotok a „The Temptation”-nel, bírnok kell a magasságot! A fejlesztők több igen lenyűgöző játék helyszínt terveztek ezekben a magasságokban és a többségüket már beépítették a játékba. Az egyik fontos lebegő projekt a Varázsló Univerzum. Ez a díszes épület sok titkot tár fel, ha van elég bátorságod felfedezni... ám még mielőtt bejutsz, meg kell találnod a bejáratot... és ezt könnyebb mondani, mint megtenni! Hej-jó, lavírozni jaj de jó! ♦



ÉS TE TUDTAD, HOGY...

... a csapdák és a bombák sebzés pontok szerint osztályozhatók?

És az összetevőkből kiszámított sebzési érték főszerepet játszik az ügyességi szintedhez mérten - minél magasabb az Alkímiai képzettséged, annál magasabb sebzési osztályba kerül az Alkímiai termék. Íme egy másik tipp: csapda helyett bombát készíthetsz, ha főként ideiglenes hatású ásványokat használsz, melyek több, mint 100 HP értékkel is bírnak. Még egy tipp? OK... és ezt sokszor figyelmen kívül hagyják - SOHA ne keverj mérgező összetevőket gyógyító hatású hozzávalókkal!!

VARÁZSLAT ENCIKLOPÉDIA: TŰZ MÁGIA

Kábítás: az erősítéseket kedvelő játékosok imádni fogják ezt a varázslatot. Ha használod, a támadó varázslatok hatása felerősödik - és ugyanakkor a mana felhasználás csökken. Minden támadó varázslatra vonatkozik, legyen az az alacsony szintű Tűzcsapás, vagy akár egy Meteor. A Kábítás varázslatot egy rendkívül kemény ellenfél gyors legyűzéséhez érdemes használni.

Hatás: támadó varázslat hatása +60, mana felhasználás -30% 36 másodpercig.

Vérbarbár idéző: ez is egy az idéző varázslatok közül. Ennek segítségével egy Vérbarbárt hívhatsz

magad mellé. A csata idején támogatni fog a közeledbe kerülő ellenfelek megtámadásával. Ezek az idéző varázslatok különösen akkor hatásosak, ha van elég manád egyszerre több karakter, vagy teremtmény felélesztéséhez.

Hatása: 5-ös szintű teremtmény megidézése 1 percre.

Tűzlabda: a Tűzlabda a Tűzcsapás fejlettebb változata. Ez egy egyszerű távolsági támadó mágia - és könnyű használni. Sajnálatos módon azonban a nagyobb sebzésért igen magas árat fizetsz, mivel sokkal nagyobb a mana igénye - szóval ez amolyan „Dr. Jekyll és Mr. Hyde” varázslat. Egy mozdulattal jókora csapást mérni az ellenfélre - vagy több lépésből kisebb sebzéseket okozni? Rajtad múlik... de kísérj figyelemmel a manádat!

Hatás: 80 tűzsebzés. ♦

