Hi-Rez Studios: Shiva in SMITE, offizielle Pressemitteilung vom 22. Februar 2022

Archivierte Textfassung einer offiziellen Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

Shiva, der neue Krieger in SMITE, ist jetzt spielbar Kostenlose Belohnungen für alle im neuen Willkommens-Pass, besonderer Skin für Khepri jetzt im Zuschauer-Shop erhältlich ATLANTA, 22. FEBRUAR · Heute ist das zweite große Update des Jahres für das Mythologie-MOBA SMITE erschienen, welches einen neuen Krieger auf das Schlachtfeld der Götter führt, auf den Fans lange sehnsüchtig gewartet haben: Shiva, der Zerstörer. Die berühmte Gottheit ist der erste neue Hindu-Gott seit Ganesha im Jahr 2017. Erstmals vorgestellt wurde Shiva vor einigen Wochen mit diesem Video, das ihn als eine der prägenden Figuren von SMITE in Saison 9 einführt. Das unter dem Motto ·Die dharmische Ära· stehende Update der Eroberungskarte und das gleichnamige Event im Spiel haben seiner Ankunft den Weg geebnet. Die Entwickler von SMITE haben bei der Arbeit an Shiva rigoros darauf geachtet, der im Hinduismus weithin akzeptierten Darstellung Shivas treu zu bleiben. Eine externe Beraterin war in jeder Phase des Design-Prozesses involviert und unterstützte das SMITE-Team bei der Ausarbeitung von Shivas Ausrüstung, Gameplay und Persönlichkeit. Der Komponist, der für Shivas Musikthema verantwortlich zeichnet, ist ein Spezialist für Hindustani-Musik, Shivas Sprecher ein Hindi-Muttersprachler. Die Bemühungen, Shiva so authentisch wie möglich zu gestalten, wurden auch von der Community positiv aufgenommen. Shiva ist die Verkörperung von Anmut und Barmherzigkeit, steht aber ebenso für den tosenden Sturm, der alles hinwegfegt. Als Shiva auf die Erde hinabstieg, wurde sie von ihm zerstört, womit Tiamats skrupellose Herrschaft über die Götter ihr Ende fand. Shiva erschuf die Welt daraufhin neu und mit der Dharmischen Ära beginnt für die Götter ein neues Zeitalter von Frieden und Eintracht. Das Universum befindet sich in einem ewigen Kreislauf von Glückseligkeit und Zerstörung, der von Shiva kontrolliert wird. Dieser Aspekt findet sich in SMITE auch in Shivas Fertigkeiten wieder. Dort wechselt er zwischen diesen zwei Zuständen und stärkt so entweder seine Verbündeten mit Buffs oder schwächt seine Gegner mit Debuffs. In Anlehnung an die Zwangsläufigkeit dieses Kreislaufs kann Shiva diesen Wechsel nicht manuell herbeiführen, sondern er geschieht nach der Durchführung bestimmter Aktionen im Kampf automatisch. ·Shiva ist ein wirklich interessanter Charakter und es hat Spaß gemacht, an ihm zu arbeiten·, erzählt Programmierer David Dougherty. ·Shiva übernimmt interessante Elemente von anderen Haltungswechslern und erweitert sie um eine ihm eigene Symmetrie. Seine Fertigkeiten lösen Bonuseffekte aus, die abhängig von seinem Zustand gegensätzliche Auswirkungen haben. Uns ging es darum, Spielern so klar wie möglich zu vermitteln, welche Boni aktiviert werden können. Dafür war einiges an zusätzlicher Arbeit nötig, da wir praktisch für alle seiner Fertigkeiten zwei Versionen kreieren mussten. Dank der engen Zusammenarbeit der für Programmierung, Design bzw. künstlerische Gestaltung zuständigen Teams haben wir am Ende ein mehr als zufriedenstellendes Ergebnis erzielt. Die beiden Versionen seiner Fertigkeiten sollten für Spieler intuitiv verständlich sein.· Shivas Überkraft, der Tandava-Tanz, kann dynamisch angepasst werden. Nach der Aktivierung können Spieler durch weitere Eingaben festlegen, welche Tanzschritte Shiva vollführen soll. Seine Bewegungsfertigkeit erlaubt es ihm, in einer Feuersäule zu meditieren, bevor er sie mit einem Knall verlässt. Ausführliche Informationen zu Shiva finden sich auch in diesem vom Entwickler-Team verfassten Blogpost. Willkommens-Pass Das heutige Update markiert einen Meilenstein bezüglich der Verbesserung der Spielerfahrung für neue Spieler in SMITE. Der neue Willkommens-Pass belohnt Spieler dafür, am Ball zu bleiben und steht allen Spielern kostenlos zur Verfügung. Für die ersten 20 absolvierten Matches können existierende und neue Spieler ab dem heutigen Update zusätzliche Belohnungen verdienen. Der Willkommens-Pass muss innerhalb von 30 Tagen nach dem erstmaligen Einloggen bei SMITE abgeschlossen werden. Enthalten sind verschiedene Belohnungen, darunter Juwelen, Verstärker und vier spielbare Götter · Zerberus, Medusa, Kukulkan und Nü Wa · sowie exklusive Skins für das genannte Quartett. Als finale Belohnung erhalten Spieler

nach Abschluss des zwanzigsten Matches die Möglichkeit, eine Gottheit ihrer Wahl zum Spielen freizuschalten. Es hat sich für neue Spieler noch nie mehr gelohnt, die ersten Schritte auf dem Schlachtfeld der Götter zu unternehmen! Al Kheprone Khepri Meme wird zu Skin · Al Kheprone Khepri zeigt den beliebten Käfer als riesige Pistole im klassischen Gangster-Stil. Der deutsche Name des Skins wurde nach einem Aufruf in den sozialen Medien aus Vorschlägen der deutschsprachigen Community ausgewählt und der Siegervorschlag mit Juwelen belohnt · eine Praxis, die mittlerweile fast mit jedem Update für einen oder zwei Skins Anwendung findet. Al Kheprone Khepri ist im neuen Zuschauerpass enthalten, der im Spiel für 600 Juwelen erworben werden kann. Der Zuschauerpass verdoppelt die durch das Anschauen von SMITE-Streams und im Esport-Tippspiel verdienten Zuschauerpunkte. Mit den gesammelten Zuschauerpunkten können im Zuschauer-Shop Skins und andere kosmetische Gegenstände freigeschaltet werden. Neu ist, dass nun auch auf die Profi-Teams zugeschnittene Inhalte gekauft werden können, um diese zu unterstützen. -ENDE- Video: Shiva-Trailer · https://hrz.io/PR-Shiva-Cinematic Pressematerial: https://hrz.io/PR-Shiva-MediaKit Patchnotes: https://hrz.io/PR-Shiva-UpdateNotes Im Blickpunkt: Shiva (Blogpost): https://hrz.io/PR-Shiva-Blogpost Kontakt für Medienanfragen: Henrique Fajardo, PR Specialist · hfajardo@hirezstudios.com SMITE folgen: Twitter | Facebook | Instagram | Twitch | YouTube | TikTok