

F³ – DIE NÄCHSTE FRAGERUNDE IST DA FRISCH EINGETROFFEN

Hier noch ein paar weitere Fan-Fragen, die Studioleiter **Miroslaw Dymek** exklusiv für die **Antaloor Post** beantwortet hat.

Wie viel wird das neue Spiel noch mit *Two Worlds* gemeinsam haben?
Jede Menge! Wir sind uns natürlich auch darüber im Klaren, dass Teil 1 storytechnisch einiges im Unklaren gelassen hat. Viele dieser Fragen werden aber mit *The Temptation* beantwortet. Das Sequel schließt sich, wie der Name schon vermuten lässt, nahezu nahtlos an und wird auch wieder den gleichen Helden präsentieren. Und ja, wir haben uns einen logischen Start überlegt, der beide möglichen Enden aus Teil 1 berücksichtigt. Auch ein paar alte Bekannte wie Gandohar oder ein Verwandter Silberschädels werden auftauchen.

Wurde die KI der Gegner überarbeitet oder wurde alles so belassen?
Die KI ist eines der elementaren Bestandteile für ein erfolgreiches Rollenspiel. Deshalb haben wir hier natürlich nicht die Hände in den Schoß

gelegt, sondern unseren Programmieren Feuer unterm Hintern gemacht. Herausgekommen ist bereits jetzt eine sehr viel flexiblere Intelligenz, die zum Beispiel Stadtwachen mehr auf die Aktionen des Spielers reagieren oder Questgeber und deren Bekannte je nach Fortschritt eines Quests unterschiedliche Dialoge sprechen lässt.

Werdet ihr noch an der alten *Two Worlds*-Grafik schrauben?

Hier gilt die gleiche Antwort wie bei der Frage zuvor. Natürlich ist auch im Grafikbereich Stillstand mit Rückschritt gleichzusetzen. Wir haben unsere Engine weiter aufgebohrt und werden einige grafische Leckerbissen präsentieren. Ich denke, die ersten Screenshots geben schon einen guten Eindruck vom größeren Detailreichtum.

Ich wüsste gern, ob man in die Zwergenstadt kann?

Hier muss ich die Spannung leider noch eine Weile aufrechterhalten. Im kommenden Sequel *The Temptation* spielt der Norden Antaloors keine Rolle. Aber Yarmalin ist natürlich auch für uns nach wie vor ein interessantes Thema. ♦



Nachdem wir bereits in einer der ersten Ausgaben über das neue Feature „Gegenstände tragen und verwenden“ berichtet haben, können wir nun auch erstes Bildmaterial von einem schleppenden Helden präsentieren. Die entsprechenden Bewegungsabläufe wurden per Motion Capturing ins Spiel integriert, so dass sowohl das Aufheben und Absetzen als auch das Tragen selbst möglichst realistisch dargestellt werden können. Jetzt bleibt es dem Helden überlassen, ob er mit dem Fass an eine höher gelegene Stelle kommen will, oder es doch lieber dem nächsten Gegner entgegen schleudert. ♦

WUSSTEST DU SCHON...

...dass du dich völlig unbehelligt unter einer Horde wilder Orks bewegen kannst?

In Cathalon kannst du bei Creo eine orkische Tarnrüstung kaufen. Allerdings kann dieses gute Stück nur einmal getragen werden. Daher solltest Du den Zeitpunkt gut wählen. Nicht zuletzt, weil alle Menschen dich für einen Ork halten, sobald du die Rüstung an hast. Also das gute Stück bitte nicht direkt in Cathalon anziehen! Um an die Tarnrüstung zu kommen, musst du bei Othis ein Formular holen und dich anschließend an Creo wenden. Bei Zahlung von 5.000 Goldstücken bekommst du die Ware ausgeliefert und kannst dir zum Beispiel in aller Ruhe GorGammar anschauen.

KLEINE MONSTERKUNDE: HYBRIDEN

In der weiten Welt Antaloors tauchen immer wieder Kreaturen auf, die keiner bestimmten Gattung zugeordnet werden können. Dazu gehören die **Scapulari** mit ihrer mysteriösen Vergangenheit und das aggressive Wüstenvolk der Varns. Beide Monsterarten haben sich aus verschiedenen Rassen heraus entwickelt und wirken deshalb extrem exotisch.

Scapulari: Gerüchten zufolge handelt es sich um eine Art Unheilsboten des Meeresherrn Yatholen. Es spricht einiges dafür, dass diese Gerüchte einen Funken Wahrheit beinhalten, denn sie treten vor allem in den Küstengebieten auf. Es gibt verschiedene Spezies der Scapulari. Manche haben riesige Scheren anstatt von Händen, einige haben rasiertmesserscharfe Piranhamäuler und wiederum andere sind mit Tentakelköpfen ausgestattet.

Taktik: Schwert, Feuermagie.

Varn: Bei den Varns handelt es sich um eine sehr intelligente Monsterart, die in der Wüste Drak'ar beheimatet ist. Die aufrecht laufenden Kreaturen haben einen Wolfskopf. Neben den einfachen Varns stehen den einzelnen Clans oftmals Schamanen vor, die mächtige Magien wirken können. Alles in allem verhalten sich die Varns relativ intelligent. Rüstungen und Waffen gehören zur Standardausrüstung dieser Wesen, was sie neben ihrer rohen Kraft noch um ein vielfaches gefährlicher macht.

Taktik:

Axt, Erdmagie. ♦

