

KI, DIE IM GEDÄCHTNIS BLEIBT FRISCH EINGETROFFEN

Nachdem es in der letzten Ausgabe bereits um die Weiterentwicklung der Künstlichen Intelligenz in "The Temptation" ging, wollen wir dieses Thema heute noch ein wenig vertiefen. Hierzu haben wir Miroslaw Dymek, den Chef von Reality Pump, mit einigen Fragen gelöchert.

Hallo Mirek, durch die aufgebohrte KI sind NPCs zu komplexen und glaubwürdigen Handlungen in der Lage. Wie genau funktioniert das neue System?

Grundlegend für die Aktionen und Reaktionen der NPCs sind zunächst sogenannte Reizauslöser wie beispielsweise ein lebloser Körper, Geräusche von Kampfhandlungen oder Verfolgungsjagden oder das Öffnen einer Tür. Zudem unterteilen NPCs andere Charaktere in allgemeine Kategorien wie Spieler, Feinde, Freunde und Neutrale.



Gibt es weitere Faktoren, die die Verhaltensweise der NPCs beeinflussen?

Ja, wir haben ein komplexes System aus verschiedenen Faktoren entwickelt. So treffen NPCs Entscheidungen auf der Basis ihrer eigenen Courage. Ein feiger Händler wird also kaum in einen Kampf eingreifen. Außerdem sind die Gruppendynamischen Verhältnisse zwischen NPCs, also etwa die Fraktionszugehörigkeit wichtig. Besonders stolz sind wir aber auf die Fähigkeit der NPCs, sich bestimmte Ereignisse zu merken!

Die NPCs haben also eine Art Gedächtnis?

Ganz genau. Wenn beispielsweise der Spieler einen NPC attackiert, wird sich der betroffene Charakter daran erinnern können. Und womöglich auch NPCs, die gar nicht selbst anwesend waren, da NPCs auch untereinander Informationen austauschen. Auf diese Weise wird sich die Reputation des Spielers in der gesamten Spielwelt verbreiten. ♦



Dieses Mal gibt es ausnahmsweise kein Monster zu bestaunen, sondern ein Bauwerk, das einmal mehr die Detailverliebtheit der Grafikabteilung von Reality Pump belegt! Die per Wind betriebene Förderanlage befindet sich in der Felswüste vor den Toren Hatmandors und wird zur Gewinnung des seltenen „Glow“ eingesetzt. Die Anlage ist Teil eines riesigen Minenkomplexes über und unter Tage, in dem sich zahlreiche Händler, Arbeiter und Abenteurer tummeln. Der perfekte Platz für spannende Questreihen! ♦

AUSBLICK AUF DIE GC 2008

Noch rund vier Wochen ziehen ins Land, bis die diesjährige Games Convention in Leipzig ihre Pforten öffnet. Natürlich wird auch ZUXXEZ vor Ort vertreten sein und - wie könnte es anders sein - neues Material und bewegte Bilder zu „Two Worlds: The Temptation“ im Gepäck haben! Bei unserem Stand in Halle 5 (B20) warten außerdem das Hack-and-Slash „X-Blades“ sowie tolle Gewinnspiele und die ein oder andere Überraschung. Aber das ist längst nicht alles - auf einem zweiten Stand in der Glashalle wird euch „Two Worlds“ in einer Weise präsentiert werden, wie ihr es noch nie erlebt habt! Mehr dazu in einer der kommenden Ausgaben...

KLEINE MONSTERKUNDE: HYBRIDE

Octogron: Die Octogrons scheinen geradewegs aus den Lavaflüssen rund um Gorgammar entsprungen zu sein. Die gehörnten Wesen haben eine dunkle, von roten Feueradern durchzogene Haut, die extrem widerstandsfähig ist. Sie sind in den südlichen Gefilden Antaloores verbreitet und tauchen seltsamerweise gerne in der Nähe der mysteriösen Nekromantentürme auf. Das Stammgebiet der Octogrons ist jedoch der Verbrannte Wald südlich von Drak`ar.

Kampf: Schwert, Wasmagie



Serpents: Die Serpents leben auf einer Halbinsel im Südwesten Antaloores. Die schlangenähnlichen Wesen werden von allen Völkern gleichermaßen mit Misstrauen betrachtet. Allerdings sind sie mächtige Krieger, die sich mit sehr guten Waffen und Rüstungen eingedeckt haben. Ihre Schuppenhaut schützt sie zusätzlich vor Schaden.

Kampf: Schwert, Feuermagie

Serpent-Meister: Diese weiterentwickelte Form der Serpents ist noch gefährlicher als ihre Artgenossen. Ihre hohe Intelligenz und enorme Durchschlagskraft zeichnen diese Gattung aus. Sie greifen meist mit Äxten oder Säbeln an. Das Inventar der Wesen ist oft sehr reichhaltig!

Kampf: Schwert, Feuermagie