

HATMANDOR - KATONAI KIKÉPZŐ TELEP?

Hatmandor sivatagi városa mostanában a katonai csapatok kiképző telepévé vált! Nem, nem arról beszélünk, hogy a város kanyargós utcákon a katonák csapatostul masíroznak - hanem a városszerte megtalálható különböző „katonák viselkedéséről” - a kereskedők, a tolvajok, a katonák, de még az átutazók is mind speciális AI-rendszert kaptak - melynek természetes viselkedését jelenleg tesztelik



az első teszt-fázisban. Ebben főként az NPC-k a játékos viselkedésére történő reakcióira fókuszáltak a programozók. A villámgyors motor egyéni reakciókat számít ki - függetlenül attól, hogy a hősöd csupán lóbálja a kardját, ellop valamit, vagy megtámad egy városi polgárt. Természetesen az AI befolyásolja az NPC-k egymás közötti cselekedeteit és reakcióit is - különböző jelenetek és rendszerek vannak tesztelés alatt, hogy megtalálják a lehető legjobb megoldást ehhez az igazán realiztikus elemhez. hogy így még hitelesebb hangulatot árasztthasson a játék. A fő történetben főbb szerepet játszik a gazdag polgárok és az alsó negyedben élő munkásosztály közötti rivalizálás, határozottan éreztetve a játékosal, mi fog történni! A magával ragadó világ ily módon történő, Antaloor főbb régióra kiterjedő megtervezése folyamatban van. ♦

MEGÉRKEZETT

Antaloor grafikai újratervezés mindenhol érezteti hatását, amerre csak nézel - és ez alól nem kivétel a „The Temptation” termékeny partvidéke sem. Amikor a tengerparti csodavilágban kalandozol, valószínűleg elsőre a részletgazdag világítótornyokon akad meg a tekinteted - és ezek a valóban lenyűgöző építmények nem csak könnyen észrevehetőek, de gyakorlati funkciója is van az éjszakai hajósok számára, akik akár el is tévedhetnek a hatalmas tengeren. Be is járhatod a tornyokat és a sokemeletes épületeket a „The Temptation”-ben a legsötétebb zugtól a legmagasabb pontjáig - és ennek egy csomó pozitív hatása van a küldetés tervezésre is! De ez már egy másik történet. ♦



ÉS TE TUDTAD, HOGY...

... az egyik ritka Arny ló Négy Kő falva közelében várja új gazdáját?

A csatamén elkötéséhez csak oldd meg a „Fekete árnyék” küldetést - feltétele, hogy már van 5 pontod a Szövetségénel. Juna Efristet a tornyos házban találod meg Négy Kő falván - ő elküld a hatalmas Földkarom toronyba, mely a településtől észak-nyugatra áll. Ha véget vetettél a Nekromanták szentségtelen tevékenységének, egy igen szokatlan jutalom vár rád a torony északi oldalán - egy Arny ló - legendás lény!

VARÁZSLAT ENCIKLOPÉDIA: NEKROMANCIA

Hullarabló idéző: Hullarablót szólíthatsz magad mellé a kártya segítségével. A csata idejére támogat téged a közeledben lévő ellenfelek megtámadásával. Ezek az idéző varázslatok különösen akkor hatásosak, ha van elég manád egyszerre több karakter, vagy teremtmény felélesztéséhez. **Hatása:** 15-ös szintű teremtmény megidézése 3 perc.

Nekromanta erő: a Nekromanta erő varázslat legyengíti ellenfeled és ugyanakkor megerősíti saját karaktered. A kulcs a mágikus sugár, mely leszívja az ellenfeled életpontjait



és a te karakterednek adja... nagyon hatékony módja a szupererős egyszál ellenfél kényelmes leküzdésének!

Hatás: 210 mérgegbzés, melynek egy részét változó mértékben HP-vá alakítja.

Halálaura: minden teremtmény, melyet megérint ez az aura, határozottan legyengül. Ez az erőteljes varázslat egy csapat dühöngő vadállatból nyafogó csürhét csinál, s így te kerekedhetsz felül még a legreménytelenebb helyzetben is! A varázs csaknem minden statisztikai területre kihat, s ez teszi különösen hatékonyvá... de ügyelj az időkorlátra - ne lépd túl!

Hatás: -100 H, -70 védelmi értékek, -85 támadási értékek, 85 sebzés 170 másodperc. ♦