



In der Inselwelt von *The Temptation* sind Sie auf ein **Schiff** als Fortbewegungsmittel angewiesen.

Two Worlds **The Temptation**

Das Rollenspiel wird fortgesetzt. Nicht als Addon, nicht als zweiter Teil, sondern als **Weitererzählung mit der Technik des Vorgängers – und zahlreichen Neuerungen.**

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4612

Hatmandor ist nicht gerade der Ort, um als verdienter Rollenspiel-Recke auszuspannen. Die Wüstenstadt ist der zentrale Umschlagplatz des magischen Rohstoffs Glow, den Tagelöhner dem Sand von Drak'ar abtrotzen. Seit dem Fall der Menschenhauptstadt Cathalon hat das Imperium von Oswaroh die Stadt übernommen und einen Gouverneur eingesetzt, der den Glow-Handel kontrolliert. Aber die wahre Macht liegt in den verwinkelten Gassen des Unteren Bezirks, von wo die örtlichen Verbrecherkönige ihre Schlächter ausschicken, die in Hatmandor

über Leben und Tod entscheiden. Seit kurzem herrscht selbst unter den Schergen des Mafiapaten Mirage Entsetzen, denn in den elenden Arbeiterquartieren schlitz ein Mörder ein Opfer nach dem anderen auf. Hatmandor mag also kein idealer Ort zum Entspannen sein – aber mit Sicherheit einer, der einen erfahrenen Rollenspiel-Helden gut gebrauchen kann.

Mehr Wüste

Der Einsatz in Hatmandor bildet den Auftakt zu **The Temptation**, der Fortsetzung des deutsch-polnischen Rollenspiels **Two Worlds**

(GS 07/07: 83 Punkte). Ursprünglich war **The Temptation** als Addon geplant, mittlerweile hat der Publisher Zuxxez das Spiel aber zum eigenständigen Projekt befördert und auf den Herbst 2008 verschoben. Das Programm basiert auf der (leicht aufpolierten) Technik von **Two Worlds** und setzt ein paar Jahre nach den Geschehnissen des Hauptspiels ein. Das hatte bekanntlich zwei verschiedene Enden, ein gutes und ein fieses. Das Intro von **The Temptation** soll an beide Varianten logisch anknüpfen, verspricht Zuxxez – wie genau, bleibt vorerst geheim.

Los geht's jedenfalls zunächst mit Bekanntem. Sie schlüpfen wieder in die Rolle des Kopfgeldjägers aus **Two Worlds**, auch wenn Sie Ihren Charakter aus dem Hauptspiel nicht übernehmen dürfen. Die neue Metropole Hatmandor, in der Sie nach einem Magier namens Andar Hog suchen und nebenbei zum Mörderjäger werden, liegt auf bekanntem Gebiet: der Wüste Drak'ar im Osten der Spielwelt Antaloer. Rund zehn Prozent von **The Temptation** spielen in Gegenden, die **Two Worlds**-Spieler bereits aus dem Hauptprogramm kennen, darunter auch die



Durch die neuen **Dschungelwälder** streifen Wildschweine und gefährliche Raptoren.



Neben hübschen Landschaften beeindrucken detailreiche Gegner wie dieser **Walddrache**.



Siedlungen wie das Arbeiterviertel von **Hatmandor** sind orientalisch und afrikanisch angehaucht.



Im Meer und an den Küstenstreifen lauern neue Gegner wie dieser **krabbenartige Droser**.

! Das ist neu

- neue Klimazonen: Savanne, Dschungel, Inseln
- neue Gegnertypen, darunter Walddrachen, Paviane, Löwen, Panther, Nashörner, Gargoyles, Raptoren
- neue Waffen und Zauber
- überarbeitetes Kampfsystem, aktives Blocken mit dem Schild
- Segeln als neue Fortbewegungsart
- Held kann tauchen
- detailliertere Charaktergesichter
- dynamisches Dialogsystem, verbessertes KI-Verhalten
- vier Ausrüstungs-Sets vordefinierbar
- Multiplayer-Spieler können eigene Gildendörfer gründen

mysteriöse Stadt Oswaroh. Erst nach der Begegnung mit Andar Hog geht die Reise durch ein magisches Portal in das (noch namenlose) neue Land, in dem das Abenteuer Fahrt aufnimmt. In der tropischen Region bereiten sich die Elfen auf eine epische Schlacht vor, und um verschollene Götter ranken sich Legenden wie die Schlingpflanzen um die Bäume der uralten Regenwälder.

Mehr Land

Im Mittelpunkt der neuen Spielwelt liegt eine große Meeresbucht, umschlungen von der Landmasse, garniert mit verstreuten Inseln. Das Klima ist äquatorial: Grassteppen, Palmenwälder und feuchte Dschungel bestimmen das Bild. Bäche und kleinere Flüsse durchziehen die Landschaften, in

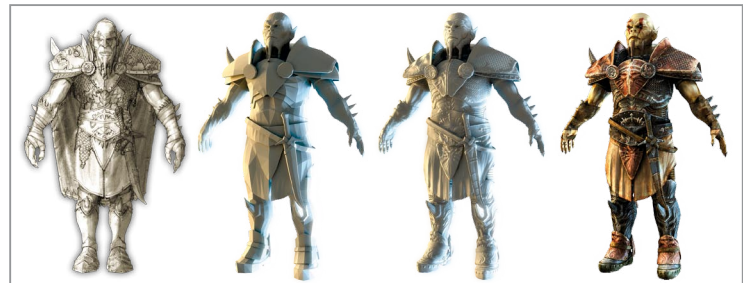
denen zahlreiche neue Gegner lauern. Zum Repertoire gehören Walddrachen ebenso wie Menschenaffen, Löwen und Panther, Nashörner, Gargoyles, fliegende Dämonen und saurierartige Raptoren. Durch die Unterwelt schlurfen Scythes, Zombies mit Klingenarmen. Generell soll Höhlen und Kerkern größere Bedeutung zukommen, und auch die Hauptquest wird unter die Erde führen.

Meerwasser

Zuxxez und der polnische Entwickler Reality Pump hatten für **The Temptation** kryptisch »ein neues System zur Fortbewegung« angekündigt. Wir lüften nun offiziell den Schleier: In der wasserreichen neuen Welt dürfen Sie ein eigenes Boot erwerben und über die See schippern. Nur per Schiff werden viele der abgelegenen Inseln überhaupt erreichbar sein. Das Segeln erfordert Geschick: Mit der Ruderpinne bestimmen Sie die Fahrtrichtung, die Geschwindigkeit hängt von der Ausrichtung des Segels ab. Das müssen Sie in den Wind drehen, um volle Fahrt aufzunehmen. Eine rote Flagge an der Spitze des Segelmasts zeigt an, woher die Brise weht. Wie schon vom Rücken des Reitpferdes kann Ihr Held auch vom Boot aus kämpfen. Das wird auch notwendig sein, denn nicht

nur die Hauptquest schickt Sie aufs Meer; auf Wunsch erledigen Sie spezielle Nebenaufgaben für Schiffseigner, etwa Schmuggelfahrten. In Küstennähe soll Ihnen mit **The Temptation** außerdem der bislang verborgene Seeboden offenstehen – Ihr Held kann nun tauchen.

lang war das eine passive, automatisch eingesetzte Fähigkeit. Im Inventar dürfen Sie gleich vier unterschiedliche Ausrüstungssets vordefinieren; mit einem Maus-klick wechselt Ihr Held so seine komplette Rüstung, Primär- und Sekundärwaffe sowie magische Accessoires. Logisch, dass außer-



Evolution eines Orks: Von der Konzeptzeichnung über Rohmodelle bis hin zum finalen Spielcharakter.

Weniger Klicks

Am Spielsystem wird sich wenig ändern, Reality Pump feilt aber an einigen Details. So bekommt **The Temptation** ein dynamisches Dialogsystem, durch das Gesprächspartner stärker auf die Taten des Helden Bezug nehmen. Generell soll die Bevölkerung lebensechter reagieren. Sie dürfen nun auch andere Personen als den Auftraggeber zu Ihren Quests befragen und erhalten dadurch Hinweise. Das Kampfsystem wird überarbeitet und erlaubt, mit dem Schild Schläge aktiv abzublocken – bis-

dem ein ganzer Schwung neuer Waffen und Zauberkarten dazukommen. Grafisch erwarten **Two Worlds**-Kenner in erster Linie Feinverbesserungen; so sollen die Bewegungen flüssiger und variantenreicher werden, und die Charaktergesichter will Reality Pump detaillierter gestalten. Auch Spieler des Multiplayer-Parts erhalten eine Neuerung: Sie sollen in **The Temptation** nun eigene Gildendörfer gründen können. Und mit ihnen verdienten Rollenspiel-Recken dann eben dort ausspannen. **CS**



In der Nacht streifen **Wer-Bestien** durch die Wälder, mit denen sich nur starke Helden anlegen sollten.

Two Worlds: The Temptation

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Reality Pump / Zuxxez** ► Status **zu 70% fertig**

Christian Schmidt: Ja, ich bin ein Spieleopa, und ich gestehe: Ich erinnere mich wohligh an die Freude, die ich in den Ultima-Spielen hatte, als ich mein erstes Schiff bekam. Seitdem bin ich Boots-Fan. **The Temptation** hat bei mir also schon den ersten Stein im Brett, denn das Meer zu erforschen macht man in Rollenspielen viel zu selten. Allerdings hoffe ich, dass das Kämpfen von Schiffen aus besser funktioniert als von Pferden. Generell bin ich auf das überarbeitete Kampfsystem äußerst gespannt.



christian@gamestar.de