

# Antaloor Host

Insider-Wissen aus der offiziellen Infoquelle zum «Two Worlds» Universum, exklusiv für Newsletter-Abonnenten.

ZUXXEZ Entertainment AG • Rittnert Str. 36 • D - 76227 Karlsruhe • press@zuxxez.com

www.twoworlds2.com

Ausgabe 8 | November 2009

## DIE WELT DER BUECHER

**G**in Raum ohne Bücher ist ein Körper ohne Seele.“ Ciceros geflügelte Worte haben zweifellos heute immer noch Bestand. Zugegeben – es dürfte eher unwahrscheinlich sein, dass Cicero damals seine Freizeit am liebsten mit dem Zocken eines Rollenspiels verbracht hat. Stattdessen hat er vermutlich eher ein gutes Buch oder einen Brief von seinem Kumpel Atticus gelesen. In **“TWO WORLDS II“** geht nun Beides: Zocken und Lesen!

Bei Reality Pump wurde während der Entwicklung des neuen RPG-Wunderwerks ganz gezielt darauf geachtet, Antaloor per Büchern Leben einzuhauchen und eben nicht und zu einer seelenlosen Welt werden zu lassen. Im Unterschied zu den kurzen, oberflächlichen und eher unmotiviert wirkenden Schriftrollen und vereinzelt Seiten, die man traditionellerweise in Rollenspielen findet, enthält **“TWO WORLDS II“** vollständig verfasste Werke. Die mit

großer Liebe zum Detail geschriebenen Briefe, Notizen und Tagebücher, tun ihr Übriges um eine Welt zu erschaffen, die sich bei entsprechender Vorliebe leicht erschließen lässt..



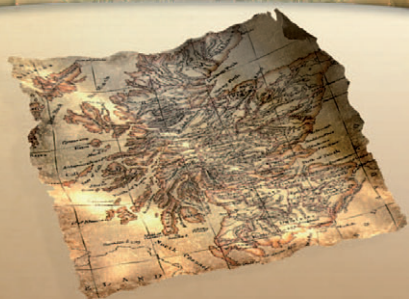
in die Welt des geschriebenen Wortes begibt, wird mit hilfreichen Informationen, ausführlichem Hintergrundwissen und bewegenden Geschichten um Liebe, Verrat und Tod belohnt.

Aber nur wer sich die Mühe macht, in der dunkelsten Ecke eines Dungeons oder dem höchsten Zimmer eines Magierturms die Kisten und Schränke nach Büchern und Notizen zu durchwühlen - und diese auch zu lesen - stößt auf verschollenes Wissen und wohl behütete Geheimnisse.

Selbstverständlich ist dieses Feature eher als Bonus oder Zugabe zu sehen. Wer in Antaloor einfach nur schnelle Action und abwechslungsreiche Abenteuer sucht, kann den Bücherwurm in der untersten Schublade stecken lassen und sich aufs „Wesentliche“ konzentrieren. Wer darüber hinaus allerdings Interesse hat, mehr über die Spielwelt und ihre Bewohner zu erfahren und sich deshalb

Dies kann ein Hinweis auf einen Geheimgang oder eine versteckte Falltür sein. Oder die Rezeptur eines mächtigen Trankes, der jedes Alchemistenherz höher schlagen lässt. Und natürlich wartet auch der eine oder andere Quest hinter den Buchumschlägen. Bei derartigen, materiellen wie auch schönggeistigen Belohnungen hätte sicher auch der gute, alte Cicero seine helle Freude mit **“TWO WORLDS II“** gehabt. ♦

## FRISCH EINGETROFFEN



Alte Dokumente gehören zu einem waschechten Fantasy-Rollenspiel wie das Salz in die Suppe. Klarer Fall, dass auch in Antaloor jede Menge dieser informativen Funde verteilt sind. Erste Exemplare dieser Objekte sind jetzt auch in unserer Redaktion eingetrudelt. ♦

## AKTENZEICHEN TWII UNGELOEST...

**[Demonic]:** Wie sieht es mit dem Aktionsradius und der Selbständigkeit von NPCs aus. Werden diesen den Spieler auch begleiten?

Die Künstliche Intelligenz, die die neue entwickelte GRACE-Technologie ermöglicht, lässt ein sehr differenziertes Verhalten zu. Dazu gehört unter anderem auch die Begleitung der Spielerfigur. In diesem Fall wird der entsprechende Charakter dem Helden automatisch folgen und bei eventuellen Kämpfen von sich aus die Initiative ergreifen sowie attackieren.

**[Relon]:** Wurde Kÿra, die Schwester des Helden, überarbeitet, damit sie

jetzt endlich schöner ist als beim Vorgänger?

Da kann ich Entwarnung geben. Kÿra, und den Frauencharakteren im Spiel allgemein, wurde sehr viel mehr Aufmerksamkeit gewidmet. Zumal spielt die Schwester des Helden in Teil 2 eine entscheidende Rolle und wird deshalb dieses Mal mit besonders viel Sorgfalt ausgearbeitet.

Und damit ist in Sachen Männerchwärme noch nicht Schluss. Es gibt sogar noch eine zweite Protagonistin, die Kÿra in Sachen Schönheit, wenn auch in einer völlig anderen Richtung, in nichts nachstehen wird! ♦



## DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

**GESCHICHTENSAMMLER:**  
Bücher und Schriftrollen vermitteln Spielern Quests, jede Menge Wissen und gute Unterhaltung

**KRÄUTERSAMMLER:**  
Dass sich auch der erfahrenste Abenteurer so richtig verrennen kann, zeigt das Schicksal eines Alchemisten.

**MONSTERSAMMLER:**  
Im Bestiarium kommt heute ein ganz gemeiner Zeitgenosse aus Antaloor zum Zug.

## STORIES AUS ANTALOOOR

### Heute: die Geschichte von verzweifelten Alchemisten

Endlich! Er tranchierte die stinkende Grom-Leber mit großer Sorgfalt, legte sie in ein mit Konservierungsflüssigkeit gefülltes Gefäß und wusch sich das Blut von den Händen. Dies war die letzte Zutat für den Trank, der ihm den Schmerz nehmen sollte. Den Schmerz, der ihn sein ganzes Leben lang begleitet hatte.

Ein alter Einsiedler aus der Gegend um New-Ashos hatte ihm dieses Rezept vor ein paar Jahren verraten. Und nun würde es endlich gelingen! Der Alchemist rannte schnellen Schrittes zurück in sein Labor und begann damit, Peterlingextrakt zu kochen. Nach ein paar Minuten fügte er Glow-Kristalle, das schwarze Herz eines bei Vollmond gejagten Wolfes, eine Hasenpfote, getrockneten Fliegenpilz und einige Tropfen seines eigenen Blutes hinzu. Schlagartig nahm die Mixtur eine leuchtend rote Farbe an. Laut des Rezeptes war es nun an der Zeit, die wichtigste Zutat hinzuzufügen: Die Grom-Leber!



Als er die Leber in den Topf warf, erfüllte sogleich ein grauenvoller Gestank das gesamte Labor. Er musste würgen, zwang sich aber, die wundersamen Dämpfe tief zu inhalieren. Plötzlich weiteten sich die Augen des Alchimisten in ungläubigem Erstaunen. Der Schmerz, den er seit seiner Geburt verspürt hatte, wurde mit jeder Sekunde geringer. Dann war er vollständig verschwunden. Zum ersten Mal in seinem Leben war er frei. Erlöst von seinem Leid war er so voller Glück, dass er gar nicht mehr spürte, wie sein Körper reglos auf dem Boden zusammenbrach. Tot. ♦

## BESTIARIUM: DER ZOMBIE

**Z**ombies sind übers ganze Land verteilt. Naturgemäß tauchen sie vor allem nachts auf.

Allerdings sind seit der Ausbreitung der dunklen Magie auch schon Exemplare bei Tageslicht gesichtet worden, hauptsächlich auf Friedhöfen, insbesondere in sumpfigen Gebieten.

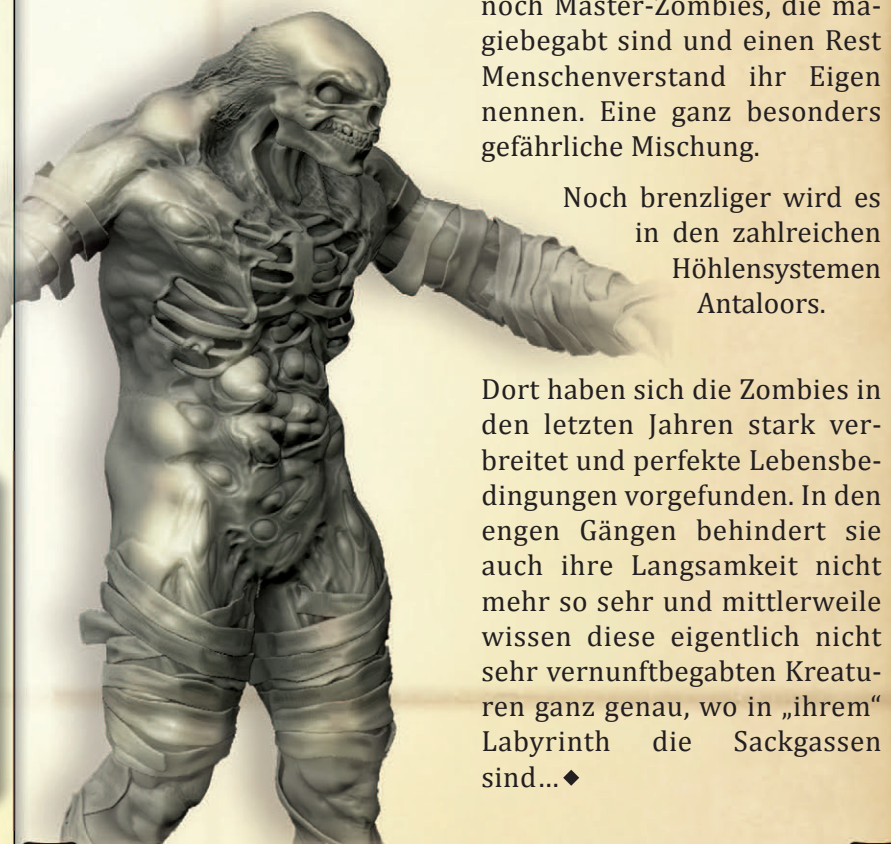
Dort warten die wandelnden Leichen gerne zusammen mit

einer Horde Skelette auf ihre Gegner. Zombies sind recht langsam, haben allerdings eine enorme Reichweite mit ihren affenartigen Armen.

Und egal welche Kreatur in diese tödlichen Umarmung landet, dann sieht es schlecht aus, zudem die Krallen mit einem tödlichen Gift beschmiert sind. Zu allem Überfluss gibt es auch noch Master-Zombies, die magiebegabt sind und einen Rest Menschenverstand ihr Eigen nennen. Eine ganz besonders gefährliche Mischung.

Noch brenzlicher wird es in den zahlreichen Höhlensystemen Antalooors.

Dort haben sich die Zombies in den letzten Jahren stark verbreitet und perfekte Lebensbedingungen vorgefunden. In den engen Gängen behindert sie auch ihre Langsamkeit nicht mehr so sehr und mittlerweile wissen diese eigentlich nicht sehr vernunftbegabten Kreaturen ganz genau, wo in „ihrem“ Labyrinth die Sackgassen sind... ♦



## AUGENSCHMAUS DER WOCHE



AUSGABE  
8/09