

Antaloor Host

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

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

www.twoworlds2.com

Ausgabe 12 | Januar 2010

DAS DUNKLE GEHEIMNIS DER SWALLOWS

Antaloor ist eine Welt voller Wunder und Schönheiten – aber auch grauenvoller Gefahren und grenzenloser Zerstörung. Von Letzterem legen die so genannten „Swallows“ ein erschreckendes Zeugnis ab. So erstreckt sich vor den Toren von New Ashos ein riesiges, kontaminiertes Areal, das für jeden leichtsinnigen Entdecker nichts als verbrannte Erde, geschmolzenes Gestein und den sicheren Tod bereithält – aber auch unermessliche Schätze, die allein die mutigsten und stärksten Abenteurer zu bergen vermögen! Moment mal – Kontaminierung in Antaloor? Ganz recht! Auch wenn an Nukleartechnologie interessierte Helden vergeblich nach Atomwaffen suchen, gibt es doch Mächte in Antaloor, die eine nicht minder destruktive Kraft besitzen. Eine Art von Macht, über die jedoch nur Wenige gebieten. Erste Hinweise dazu, wer oder was hinter der Entstehung der Swallows steckt, erhalten investiga-

tive Helden in der Veneficus Universität von New Ashos. Dort berichten einige Magierlehrlinge von einem jungen Magier, der bereits in seinem zweiten Jahr an der Magieschule über ein Ausmaß an Zauberkraft verfügte, wie es für gewöhnlich nur erfahrenen Meistern der Magie zu Eigen ist. Allerdings ging das Talent des außergewöhnlichen Schülers mit einem gefährlichen Hang zur dunklen Magie einher. Auf seiner Suche nach immer größerer Macht, begab er sich in unerforschte Grenzgebiete der Magie und versuchte sich an waghalsigen Experimenten mit einem geheimnisvollen Element namens Verita. Eines dieser Experimente ging auf schreckliche Weise schief. Die zerbrechliche Balance der Elemente wurde zerstört und in jenem Gebiet, das

heute als Swallows bekannt ist, vernichtete das Verita das ehemals grüne Land auf seiner elementaren Ebene; verformte und verwandelte es in ein schwarzes Land des Verderbens.

All das geschah vor 30 Jahren. Der junge Magier war Gandohar. Und es ist eure Aufgabe herauszufinden, was es mit dem mysteriösen Verita auf sich hat, welche Pläne Gandohar damit verfolgt – und wie ihr selbst in die Swallows gelangen könnt, um die Geheimnisse des toten Landes zu ergründen. ♦



FRISCH EINGETROFFEN



Gut gebetet ist halb gewonnen! Wer sich in Antaloor einen oder mehrere Götter zum Freund macht, wird es nicht bereuen. Je nach Altar erwarten die Spieler Power-ups, Heilung oder andere Magien. Treue zahlt sich dabei aus :-)

AKTENZEICHEN TWII UNGELCEST...

Dowie: Können eigene Haustiere gehalten werden, die dem Spieler dann auch im Kampf helfen?

Auf den Kanarienvogel im goldenen Käfig oder den Hund in seiner Hütte wird der Spieler wohl leider verzichten müssen.

Aber dafür gibt es die Möglichkeit, sich magische Gefährten an die Seite zu holen. Wer die entsprechenden Zaubersprüche beherrscht, kann Dämonen und ähnlich attraktives Getier zum Leben erwecken. Diese „Kameraden“ begleiten den Spieler dann auch für die Dauer ihres Lebens und unterstützen natürlich auch beim Kämpfen!

alazia: Wie wichtig ist es, die Hauptquest zu vollenden?

„TWO WORLDS II“ bietet dem Spieler zwei Möglichkeiten, in die Welt von Antaloor einzutauchen. Zum einen die packend inszenierte Hauptquest und dann das bewährte Sandkasten-Prinzip, bei dem die Welt vollkommen frei erforscht und beliebige, fein erzählte Nebenquests angegangen werden können. Allerdings werden im Lauf der Hauptquest neue Bereiche der Welt frei geschaltet. Wer also Antaloor in all seiner Pracht erforschen und erleben will, sollte den Handlungsstrang der Hauptquest nicht völlig aus den Augen verlieren. ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

GEFAHRENQUELLE

Ein Ausflug in die sagenumwobenen Swallows offenbart eine bizarre Welt voll dunkler Magie

INFOQUELLE

Das Entwicklerteam beantwortet wieder Fragen der Fangemeinde, u.a. zur Hauptquest

GIFTQUELLE

Wer die Reichweite des seltsamen Tripods unterschätzt, bekommt es mit einem lähmenden Gift zu tun

INTERVIEW



Im Dialog mit Studioleiter Mirek Dymek gibt es neue, technische Einblicke in die RPG-Entwicklung:

AP: „TWO WORLDS II“ ist für mehrere Plattformen angekündigt. Wie seid ihr diese Arbeit angegangen?

Mirek: Die Engine schöpft das Potential jeder einzelnen Plattform voll aus. Das sind bei der Xbox 360 vor allem die verfügbaren Extensions und die Processing Power. Bei der PlayStation 3 kommen die SPU Units and die Möglichkeiten der Cell-Architektur zum Tragen. Der PC kann wiederum mit anderen Stärken punkten. Hier nutzen wir die raffinierten Shader und natürlich die Multicore-Optimierung. Da wir von Anfang an mit verschiedenen Teams an den speziellen Umsetzungen für die jeweiligen Plattformen gearbeitet haben, sind die nun erzielten Ergebnisse mehr als zufrieden stellend!

AP: Wie detailliert ist die Physiksimulation und gibt es auch Gameplay-Auswirkungen?

Mirek: Wir nutzen weiterhin die PhysX-Engine, da sie aufgrund ihrer Möglichkeiten und Effektivität optimal für unsere Ansprüche ist. Zudem ist diese Technologie auf allen Plattformen, die für uns von Interesse sind, vertreten. Eine wichtige Rolle spielt auch, dass wir bereits umfangreiche Erfahrungen mit PhysX sammeln konnten, die uns jetzt natürlich zu Gute kommen. Die Expertise erlaubt es, fast alle der PhysX-Elemente zu nutzen und „TWO WORLDS II“ damit in eine völlig neue Dimension zu führen, indem der Spieler unter anderem sehr viel mehr mit der Welt und den darin befindlichen Objekten experimentieren kann. Durch das ausgeklügelte Physiksystem können Aufgaben auf die unterschiedlichste Art und Weise gelöst werden. Im Vergleich zum Vorgänger ist die Welt sehr viel interaktiver und einzelne Bestandteile agieren miteinander. Das gilt für einfache Gegenstände wie Kisten genauso wie für Segelboote oder Magien mit physikalischen Auswirkungen, wie eine Windhose. Das Physiksystem erstreckt sich aber auch auf die scheinbar kleinen Dinge im Spiel. Seile, Ketten oder Kleidungsstücke bewegen sich absolut realistisch! ♦

BESTIARIUM: TRIPOD

Dieses insektenähnliche Wesen gehört sicherlich zu den interessantesten Lebensformen in Antaloor. Die einzigartige Mischung aus Insekt und Echse setzt scheinbar jede Evolutionstheorie außer Gefecht und sorgt für Aufsehen, wo immer das Wesen auftaucht. Der Tripod bewegt sich nicht nur seitwärts wie eine Krabbe laufend vorwärts, sondern kann auch in die Hocke gehen und sich dann mit großen Sprüngen vorwärts bewegen. Ähnlich einer Grille setzt der Tripod so zum Angriff an und hat mit dieser Taktik schon manchen Gegner überrascht, der sich in sicherer Entfernung wähnte.

Aber die Reichweite der Springwunder ist wirklich sagenhaft! Ist die Distanz erst einmal überbrückt, folgt umgehend eine blitzschnelle Attacke, die es in sich hat: Die unnatürlich große Zunge zuckt aus dem Maul und versieht unvorsichtige Gegner mit einem gefährlichen Gift, das extrem schnell wirkt und Teile des Körpers lähmt. Ist der Gegner so erst einmal lahm gelegt, sieht es schlecht aus! Wer also nicht gut ausgerüstet ist, sollte lieber einen Bogen um die gemeiner Weise recht harmlos wirkenden Wesen machen. Es könnte die Lebensspanne beträchtlich verlängern! ♦



AUGENSCHMAUS DER WOCHE



AUSGABE
12/10