

Antaloor Post

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 13 | Januar 2010

DUNGEON-ABENTEUER MIT TIEFGANG

Derwinkelte Höhlensysteme und furchterregende Kerkerlabyrinth gehören zu einem guten Rollenspiel wie das Salz in die Suppe. Bislang immer nur als „sehr umfangreich“ angekündigt, durfte die AP-Redaktion nun endlich selbst in die sagenumwobene Unterwelt Antaloors hinabsteigen. Auf Einladung von Reality Pump haben wie eine der weitläufigen Minen in der Nähe von Hatmandor besucht. Dort wird das mysteriöse, magische Rohstoff Verita in schweißtreibender Handarbeit aus den Stollen geborgen. Allein diese überdimensionalen Edelsteine, die in verschiedensten Grünfacetten in der Dunkelheit leuchten, machen den Gang durch die Mine zu einem echten Erlebnis. Aber nachdem wir uns an diesem ersten Eyecatcher satt gesehen haben, wollen wir natürlich mehr! Kein Problem für Reality Pump: Im Vergleich zum ersten Teil haben die weit verzweigten Höhlensysteme mit verschiedenen Ebenen

und mächtigen Kuppelhallen, durch die sich die wackeligen Holzgerüste der Minenarbeiten ziehen wie Spinnweben, nun das Zeug, jedem Höhlenforscher die Freudentränen in die Augen zu treiben. Doch uns treibt es weiter in die Stollen hinein. Am Boden der großen Hallen kann sich der Abenteurer in den dunklen Tümpeln immer wieder nasse Füße holen. Deshalb steigen wir auf den wackeligen Holztreppen wieder in die Höhe – immer den Schwärmen an Glühwürmchen entgegen, die an der Höhlendecke für einen Farbtupfer sorgen. Nach und nach werden die künstlich angelegten Wege allerdings immer rarer und brechen oft zusammen. Wir kommen in den wilden Teil der Mine...und stoßen prompt auf eine Gruppe Varns, die

sich hier ein niedergelassen haben. Also schnell das Schwert gezogen und auf in den Kampf. Als Belohnung können wir hinterher die zahlreichen Kisten plündern, in denen die Varns die Reichtümer ihrer berühmt berüchtigten Beutezüge verstauen. Dann geht es im flackernden Schein der Fackel wieder zurück und wir sind doch recht froh, nach der dunklen und bedrückenden Atmosphäre in der Mine wieder in die sonnen durchflutete und flirrende Wüstenluft rund um Hatmandor treten zu dürfen. ♦



FRISCH EINGETROFFEN



Exklusiv für Leser der Antaloor Post gibt es schon heute die Info, dass zu **“TWO WORLDS II”** zwei Sondereditionen auf den Markt kommen. Darin sind einige Sammlerstücke, wie ein Mega-Pin inklusive Swarovski-Stein, enthalten! ♦

AUSGABE
13/10

MODEDESIGNER GESUCHT!!!

Dank des CRAFT-Systems können Spieler im **“TWO WORLDS II”**-Universum ihre Ausrüstungsgegenstände nahezu unbegrenzt umbauen und farblich neu gestalten. Bei dem heute startenden Wettbewerb haben wir uns von diesem Feature inspirieren lassen und bieten allen Fans die einmalige Gelegenheit, einen eigenen Umhang zu designen, der es vielleicht sogar bis ins Spiel schafft. Ladet euch einfach das **Schablonen-PDF** von der Homepage herunter, druckt es aus, und kreiert euren ganz persönlichen Rüstungscape! Dabei dürfen maximal vier verschiedene Farben zum Einsatz kommen!

Das Bild mit 300 dpi einscannen und bis zum 28. Februar 2010 an die im PDF angegebene Email schicken. Natürlich geht auch der Postweg an ZUXXEZ Entertainment AG, Ottostr. 3, 76275 Ettlingen.

Die besten Einsendungen werden an die Entwickler bei Reality Pump weitergeleitet und dort entscheidet sich dann, welche Designvorschläge es ins fertige Spiel schaffen. ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

DUNKLES

Ein Ausflug in die Tiefen der Minen- und Grubenschächte von Antaloors Bergwerken

KREATIVES

Die AP-Leser können ihren eigenen Umhang designen und in die Geschichte Antaloors eingehen

KLACKERNDES

Der Droser macht mit seinen Attacken jeden Strandbesuch zum gefährlichen Abenteuer

INTERVIEW



Dieses Mal haben wir uns Reality Pump-Mitglied Tadek Zuber zur Brust genommen und mit ein paar Fragen bombardiert, die uns schon länger auf dem Herzen lagen. Hier sind die Antworten!

AP: Wir konnten jetzt schon viele Bereiche in Antaloor anspielen. Wie weit seid ihr mit der Entwicklung denn insgesamt? Ihr scheint ja forsch voran zu kommen...

Tadek: Dein Eindruck ist schon ganz richtig. Wir haben mittlerweile nahezu sämtliche Bereiche zumindest in einer ersten, spielbaren Version fertig. Vor allem die Kapitel der Hauptgeschichte sind schon sehr weit gediehen. Wir haben damit den großen Vorteil, dass wir fast überall hineinspielen können und uns nun auf die Feinarbeit konzentrieren können. Die QA-Arbeit ist für uns dieses Mal enorm wichtig und wir haben uns dafür entsprechend viel Zeit freigeschaufelt.

AP: Wie sieht es mit den Videos im Spiel aus? Was erwartet uns in TWII?

Tadek: Auch die sind bereits zum Großteil fertig. In Sachen Ingame-Videos waren wir sehr fleißig und werden zahlreiche Zwischensequenzen mit fließenden Übergängen in das Gameplay einbauen. Zurzeit liegt der Schwerpunkt auf den verschiedenen Lokalisierungen. Ein aktuelles Großprojekt sind die gerenderten Videosequenzen, die vor allem zu Beginn und am Ende von **“TWO WORLDS II”** zum Einsatz kommen. Hier wollen wir etwas wirklich Großes schaffen und arbeiten dazu mit externen Profis zusammen.

AP: Was ist denn Deine Lieblingsregion?

Tadek: Zurzeit sind das definitiv die Dungeons! Wir haben hier in Sachen Atmosphäre und Gestaltung so viel Neues implementiert, dass es einen Riesenspaß macht, mit einer Fackel durch die dunklen Gänge zu laufen. Man fühlt sich teilweise tatsächlich wie in einer völlig anderen Welt und das tolle Sounddesign tut ein Übriges, um im wahrsten Sinne des Wortes in den Untergrund abtauchen zu können. ♦

BESTIARIUM: DROSER

Den Droser einfach nur als gefährliche Krabbe zu bezeichnen, würde diesem sagenumwobenen Monster keineswegs gerecht werden. Zwar ähnelt das Wesen seinen kleinen Artgenossen vor allem in Sachen Lebensraum und Fortbewegung, aber alleine die Ausmaße seiner Gliedmaßen und die Angriffslustigkeit sind markante Alleinstellungsmerkmale, die keinerlei Zweifel an der Kampfkraft dieser Kreatur aufkommen lassen. Auf ihren mächtigen Scheren bewegen sich die Droser überraschend schnell über die Strandgebiete Antaloors und sind auch nur dort anzutreffen. Ihren natürlichen Lebensraum direkt am Meer verlassen diese Wesen so gut wie nie. Allerdings sind sie sehr Besitz ergreifend und verteidigen ihre Territorien mit tödlicher Inbrunst.

Dies gilt vor allem wenn gerade die Jungen geschlüpft sind. Wer sich trotz aller Vorsicht plötzlich einem Droser gegenüber sieht, sollte zudem auf den sehr gefährlichen Schwanz achten. Gleich einer knöchernen Lanze schießt dieses Körperteil unvermittelt vor und versucht, den Gegner einfach aufzuspießen. Und auch wenn der so entstandene Schaschlikspieß für den Droser Nachwuchs sicherlich sehr attraktiv ist, sollten angehende Antaloor-Helden tunlichst darauf achten, nicht auf der Speisekarte zu landen. Also entweder mit mächtigen Beilen, die den Panzer knacken können, angreifen...oder die Beine in die Hand nehmen und sich aus dem Staub machen! ♦



AUGENSCHMAUß DER WOCHE

