

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 14 | Februar 2010

AUFTRITT DER DÄMONEN

Eigentlich ist es ja nichts Besonderes, dass in der Fantasywelt von „TWO WORLDS II“ furchterregende Dämonen ihr Unwesen treiben. Und natürlich sind diese Kreaturen auch zahlreich in den verschiedenen Landstrichen Antaloor vertreten. Allerdings geht es in diesem Artikel nicht um die schrecklichen Wesen aus der Welt der Untoten, sondern vielmehr um das Grundgerüst hinter der Magieanwendung. Hier kommen im übertragenen Sinne auch ein paar Dämonen zum Einsatz. Sämtliche Zauberkräfte basiert nämlich auf dem so genannten Dynamic Enchantment, Magic, Occultism & Necromancy System – kurz DEMONS. Kernpunkt dieser Technologie ist die völlige Freiheit des Spielers bei der Erstellung von Zaubersprüchen. Die Zeiten, in denen nur ein fixes Set vordefinierter Zaubersprüche zur Verfügung stand, sind vorbei! Vielmehr liegt es in der Hand des Spielers, sich anhand der vorhandenen „Zutaten“

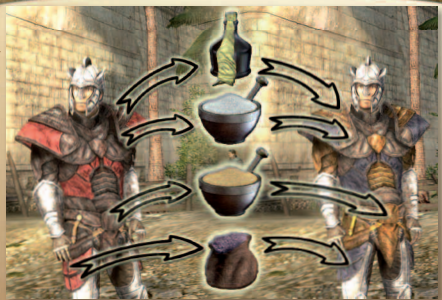
sein ganz persönliches Zauberbuch zusammen zu stellen. Das schließt auch die Abänderung von Zaubersprüchen ohne größere Verluste ein. Natürlich ist es auch möglich, verschiedene Magiekarten miteinander zu kombinieren und damit eigene, tödliche Attacken zu kreieren. Dadurch wird der Spieler auch dazu animiert, seine Skillpunkte in verschiedenen Magiebereichen anzulegen. Denn nur durch variables Handling der Magie können erfahrene Zauberer die richtig fetten Powersprüche entwickeln.

Einen großen Schritt nach vorne macht die Verbindung des magischen Bereichs mit der Physikengine des Spiels. Neben dem sehr detaillierten und spektakulären Partikelsystem können bestimmte Zaubersprüche

nämlich unbewegliche Gegenstände wie Felsstücke oder Kisten zum Leben erwecken und durch die Luft schleudern. Das kann mitunter extrem effektiv gegen eine größere Schar Feinde sein! Aber auch die praktische Seite kommt nicht zu kurze. Warum sollte man durch einen kalten Bergsee schwimmen, wenn man sich aus ein paar Kisten und dem entsprechenden Telekinesezauber ein einen Holzsteg quer über das Gewässer basteln kann. Der Kreativität sind dank des DEMONS keine Grenzen gesetzt! ♦



FRISCH EINGETROFFEN



In den letzten Tagen durften wir ein wenig mit antaloorianischen Farbtöpfen spielen und uns von der Vielfalt des neuen Designfeatures für Waffen und Rüstungen überzeugen. Die Möglichkeiten sind wirklich nahezu unendlich! ♦

AKTENZEICHEN TWII UNGELCEST...

krathax: Wie habt ihr das Händlersystem in den Städten organisiert?

RP: Wir haben hier einen sehr viel individuelleren Ansatz als bei Two Worlds gewählt. Während auf den öffentlichen Märkten zum Großteil klassische Stände mit Nahrungsmitteln und weniger spezialisierten Waffen oder Rüstungen zu finden sind, befinden sich die echten Spezialshops etwas zurückgezogen in den Häusern selbst. Jeder Händler hat ein ganz persönliches Programm und wird dementsprechend auch unterschiedliche Preise nehmen bzw. bei Einkauf zahlen. So ergibt es wenig Sinn, einem Schmied eine Drosermilz auf zu schwatzen.

Magge: Stehen Reittiere wieder einfach so herum oder muss man Quests lösen, um welche zu bekommen?

RP: Das erste Reittier wird im Rahmen der Hauptquest eingeführt. Hier liegt es am Spieler selbst, ob er einen Pferdehalter betrügen will oder nicht. Im weiteren Spielverlauf stehen weitere Quests zur Verfügung, um sich weitere Pferde zuzulegen.

Natürlich ist auch ein Diebstahl möglich, aber dann muss mit den Konsequenzen der Besitzer und Gesetzeshüter gerechnet werden. Und speziell in der Wüstenstadt Hatmandor warten strenge Strafen auf unliebsame Pferdediebe. ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

DÄMONEN

Nicht nur als beschworene Helferlein erfüllen DEMONS ihren Zweck in Antaloor

GÖTTER

Wer an Altären in Two Worlds II seine Demut beweist, dem winkt nicht selten ein Segen

MONSTER

Von wegen harmlose Turmdekoration. Gargoyles sind, wörtlich gesprochen, steinharte Gegner

WISSENSWERTES

Gesegnete Hilfe von Oben

Wer sich in Antaloor mit Hilfe von göttlichem Beistand durch seine Abenteuerkämpfen will, hat im wahrsten Sinn des Wortes die Qual der Wahl. Altäre und Obelisken der wichtigsten Gottheiten sind im ganzen Land zu finden. Hauptsächlich sind die heiligen Stätten in den Ruinen einst mächtiger Tempelanlagen oder an den wichtigsten Pilgerstrecken zu finden. Auch wenn die Anbetung der Götter in den letzten Jahrzehnten der Antaloorianischen Geschichte zurückgegangen ist, können Gläubige immer noch enorme Kraftquellen anzapfen.



Dazu gehören nicht nur die Regenerierung von Lebens- und Willenkraft, sondern auch kurzfristige Effektivitätsschübe bestimmter Eigenschaften. Nach einem erfolgreichen Gebet kann der Spieler es so zum Beispiel mit Gegnern aufnehmen, bei denen er mit seinen normalen Werten auf der Nachtsch-Speisekarte gelandet wäre. Da die Upgrades zeitlich begrenzt sind, muss der Spieler aber natürlich eine schnelle Kampftaktik wählen, um nicht mitten im Gefecht ganz alt auszusehen.

Ob der Spieler noch auf die entsprechende göttliche Unterstützung zurückgreifen kann, oder nicht, wird übrigens auch durch nette Partikeleffekte visualisiert, die den Helden nach einem Gebet umkreisen. Das sind zum Beispiel kleine Flammen nach der Anbetung des Feuergottes Aziraal. Solange diese um den Körper des Helden wabern, kann er sich auf einen mächtigen Kraftschub freuen. Das hilft vor allem beim Kämpfen, aber zum Beispiel auch, um besonders schwere Gegenstände von A nach B zu transportieren. Den Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt! ♦

BESTIARIUM: GARGOYLE

Wenn selbst Scythe- und Werbiesterhorden einen weiten Bogen um einen potentiellen Gegner machen, sollte dies Warnung genug sein. Ebenjene Gefahren legt die Antaloorianische Tier- und Monsterwelt fast immer an den Tag, wenn ein Gargoyle in der Nähe auftaucht. Diese, in Antaloor mittlerweile fast ausgestorbene Monsterart gehört zu den gefährlichsten Kreaturen des ganzen Kontinents.

der gehörnte Schädel, mit dem ganze Felsformationen zu Staub zermalmt werden können, und die klauenbewehrten Arme zum Einsatz. Einzig die Drachen können wohl einer ernst gemeinten Attacke eines Gargoyles begegnen und wer einmal einen Zweikampf zwischen diesen beiden Titanen miterlebt hat, wird sich daran noch lange erinnern... wenn er nicht von den umherfliegenden Trümmern zermalmt worden ist! ♦

Die ausgewachsenen Exemplare dieser Spezies können locker hausgroß sein und sind dank ihrer mächtigen Flügel trotzdem sehr agil. Fliegen können die Gargoyles zwar nicht, aber für mächtige Sätze in Richtung Gegner reicht es allemal. Im Nahkampf kommt dann



AUGENSCHMAUS DER WOCHE

