

# 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 15 | Februar 2010

## WAS DU NICHT WILLST, DAS MAN DIR TUT...

**W**ir alle bewegen uns in einer sozial vernetzten Welt, in der unser Ruf und unsere Reputation entscheidend dafür sind, wie uns andere Menschen begegnen. In **"TWO WORLDS II"** ist das nicht anders. Schließlich wird mit Antaloor eine riesige, glaubwürdige Welt simuliert, deren Bewohner prinzipiell den gleichen Grundregeln folgen wie in unserer, realen Welt gültigen. Somit sollte man bei seinen Reisen durch Antaloor sehr genau darauf achten, wen man sich zum Feind macht, welches Benehmen man in der Taverne an den Tag legt und wie man sich Händlern, Bettlern und vor allem Orks gegenüber verhält. Die leicht reizbaren Krieger reagieren bei einem Mangel an Respekt überaus empfindlich und sind schneller mit der Hand am Schwert als der Spieler „War nicht so gemeint“ sagen kann. Ebenso sind Angehörige der stolzen Rasse der Elfen schnell eingeschnappt, wenn man sie in ihrem

Stolz verletzt. **"TWO WORLDS II"** liegt darüber hinaus ein komplexes Reputationssystem zu Grunde, das alle Resultate aus einem Aufeinandertreffen von Protagonist und NPC memoriert und bei künftigen Begegnungen berücksichtigt. Die NPCs in **"TWO WORLDS II"** – vom einfachen Stadtbewohner bis hin zum wichtigen Questgeber – verfügen demnach über ein richtiges Erinnerungsvermögen! Wenn der Spieler also einen Ork beleidigt, wird er sich das merken und seine Konsequenzen aus diesem Verhalten ziehen. Auch der in seinem Stolz verletzte Elf wird in Zukunft womöglich ein Gespräch mit dem Spieler verweigern – was zu einem echten Problem werden kann, wenn der Spieler z.B. wertvolle Informationen von einem bestimmten NPC braucht, dem er in der Vergan-

genheit ein Pferd geklaut oder die Hilfe bei einer Quest verweigert hat. Grundlegend für die Entwicklung der Reputation bzw. die Aktionen und Reaktionen der NPCs sind zunächst sogenannte Reizauslöser wie beispielsweise ein lebloser Körper, Geräusche von Kampfhandlungen oder Verfolgungsjagden oder das Öffnen einer Tür. Wird der Spieler mit solch negativen Ereignissen in Verbindung gebracht, wirkt sich das entsprechend negativ auf die Reputation aus. Mehr zum Thema Rufsystem gibt es in einer der nächsten Ausgaben! ♦



## FRISCH EINGETROFFEN



Von unserem kürzlich Trip in die Unterwelt Antaloor haben wir noch diesen herrlichen Schnappschuss von einem unserer Kämpfe mit ans Tageslicht gebracht. Die Skelette sind schwierige Gegner und häufig mit Feuer- oder Eisma-gie ausgestattet. ♦

## TAGEBUCH EINES ABENTEURERS

„...die Scythes schleichen schon den ganzen Tag um mein Lager herum. Ich lasse das Feuer immerzu brennen, aber die Kreaturen kommen näher und näher. Ihr ständiges Fauchen lässt mir keine Ruhe.

Ein Angriff kommt nicht in Frage. Mein Kampf mit dem Gargoyle zwei Tage zuvor hat mich meine ganze Kraft gekostet, meine Ausrüstung ist zerstört. Ich bin gerade noch einmal mit dem Leben davon gekommen...um jetzt vielleicht auf dem Speiseplan dieser verdammten Rudeljäger zu landen. Aber ich werde kämpfen...trotzdem ich alles verloren zu haben scheine.

Und dennoch bereue ich nichts! Antaloor hat mein Herz erobert. Die Weite des Landes, die pulsierenden Städte, die Abenteuer! Auch wenn dies mein letzter Abend in dieser Welt sein sollte, würde ich es wieder tun. Die Magie des Landes ist einfach zu verlockend! Maliel allein weiß, was der morgige Tag bringen wird... aber den heutigen Sonnenuntergang werde ich genießen!“ ♦



## DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

### GELOBT

Ob Halunke, Berserker oder Gut-mensch - in Antaloor bekommt jeder, was er verdient

### GELIEBT

Die Entwickler enthüllen potentielle Liebeleien - und meinen damit nicht Schwert und Rüstung

### GELIEBT

Cheznaddar - mitten in der Wüste zeigt sich das pure Leben inklusive Heldenunterhaltung

## AKTENZEICHEN TWII

**[dredd]** Gibt es in **"TWO WORLDS II"** auch etwas mehr Interaktionen zwischen der Spielfigur und diversen NPCs, z.B. eine Liebesgeschichte?

**RP:** Damit hast Du den Nagel auf den Kopf getroffen! Der Held wird sehr mehr in die emotionalen Welten der Antaloor-Bewohner eingebunden sein, Liebesgeschichten eingeschlossen. Der Plural steht hier übrigens mit voller Absicht. Vor allem in den größeren Städten kann der Spieler, falls gewollt, so manches amouröse Abenteuer starten. Natürlich sind auch platonische Freundschaften zu bestimmten NPCs möglich, die den Helden im Gegenzug tatkräftig bei der Lösung verschiedener Probleme unterstützen.

**[zonaren7]** Wird es möglich sein, wie in **TWO WORLDS I** Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu "Stacken"?

**RP:** Wir haben das Prinzip des Waffen- und Ausrüstungsgrades beibehalten und zusätzlich ausgebaut. Mit Hilfe des sogenannten CRAFT-Systems kann nun jeder Spieler seine Waffen und Rüstungsteile in bestimmte Basiselemente wie Stoff, Holz oder Metall auseinandernehmen. Mit diesen Grundstoffen können dann beliebige andere Waffen verbessert werden. Da dieses Verfahren von Mal zu Mal teurer wird und auch die Effekte schwächer werden, können wir dieses Mal ein sehr viel besseres Balancing garantieren.

**[Toccatta]** Wird es neben den Rüstungs-capes auch andere Umhänge geben?

**RP:** Natürlich. Das Rüstungscap ist ja hauptsächlich etwas für Poser. Aber für Magier und Waldläufer gibt es natürlich auch komplette Umhänge inklusive Kapuze!

**[Enok]** Kann ich meinen Single-Player-Charakter in den Multiplayerbereich mitnehmen?

**RP:** Das geht leider nicht. Wie haben uns zu diesen Schritt entschieden, um gerade im Multiplayerbereich etwas mehr Gerechtigkeit in Sachen Spielerstärke zu gewährleisten. Natürlich können im Multiplayer verschiedene Charaktere angelegt und auch hochgelevelt werden. ♦

## EIN TRIP DURCH CHEZNADDAR

**D**as Redaktionsteam der AP konnte mal wieder einen der sehr beliebten, spielerischen Ausflüge in eine nahezu fertiggestellte Map unternehmen. Dieses Mal hieß unser Ziel Cheznaddar. Die etwas heruntergekommene Wüstenstadt ist das Gegenstück zu Hatmandor und fasziniert mit einem ganz eigenen Charme. Zudem konnte ich hier direkt durch die etwas morschen Holztore schreiten und werde nicht, wie zum Beispiel in Hatmandor, von den Wachen aufgehalten und wieder weggeschickt. Cheznaddar öffnet sich scheinbar auch Abenteurern ohne größere Reputation.



Mit staunenden Augen werfe ich mich also in die Menschenmassen. Auffällig ist das realistische Verhalten der NPCs. Personen weichen uns aus und machen schon mal eine abfällige Bemerkung, wenn ich sie dennoch anremple. Die Händler an den Straßenrändern und in den Häusern suchen ebenfalls meine Aufmerksamkeit. „Mach das Ge-

schäft deines Lebens!“ oder „Hier findest du alles, was du brauchst!“ schallt uns entgegen, sobald ich einem Stand zu nahe komme.

An einem der vielen Plätze hat sich ein Straßenmusikant niedergelassen und unterhält die an Tischen sitzenden Charaktere. Von einem anderen werde ich sogar zu einer Würfelpartie eingeladen.

Animiert vom realistischen Alltagsleben starte ich die Experimentierphase und zücke probe-wise mein Schwert. So-scheinbar auch Abenteurern ohne größere Reputation. fort weichen die normalen Stadtbewohner vor uns zurück und machen erschreckte Gesten. Im Gegensatz dazu rennen nun von allen Ecken die Wachen auf mich zu und fordern mich energisch auf, die Waffe wegzustecken. Das mache ich dann doch lieber mal. Man muss sein Glück ja nicht herausfordern.

Zudem ich das erst mal beim kleinen Minispiel „Würfeln“ etwas strapazieren muss... ♦

## AUGENSCHMAUS DER WOCHE

