

Antaloor Host

Nouvelles d'initiés en provenance de la source d'informations officielle sur l'univers "TWO WORLDS" - en exclusivité pour tous les inscrits à la Newsletter.

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

www.twoworlds2.com

15ème Edition | Février 2010

OFFRE CE QUE TU AIMERAIS RECEVOIR

Chacun de nous évolue dans réseau social, au sein duquel notre réputation influence nos rencontres avec d'autres êtres humains. Bien entendu, il en va de même dans "TWO WORLDS II", car Antaloor est la simulation d'un monde immense et authentique, dans lequel les habitants obéissent aux mêmes règles de vie que dans le monde réel.

Ainsi, un joueur doit accorder une attention toute particulière à ceux qui pourraient bien devenir ses ennemis, à son comportement dans les tavernes ou envers les marchands, les mendiants et bien sûr... les Orcs. Ces guerriers s'offensent pour un rien et réagiront violemment au moindre manque de respect. Vous vous retrouverez avec une lame sous la gorge avant d'avoir précisé : "Non non, ce n'est pas ce que je voulais dire". Les Elfes aussi se froissent facilement s'ils sentent que leur honneur est en jeu. "TWO WORLDS II" possède un système de réputations

complexe, qui mémorise toutes les rencontres entre protagonistes et PNJs et en tient compte la fois suivante.

Chaque PNJ de "TW II", des habitants insignifiants aux importants employeurs, possède une mémoire propre ! Si le joueur insulte un Orc, celui-ci s'en souviendra et réagira en conséquence à la prochaine rencontre. Un Elfe dont la fierté a été blessée ne daignera même plus converser avec vous... Ce qui peut poser un réel problème si le joueur a besoin d'une in-

formation vitale d'un certain PNJ à qui il aurait dérobé un cheval ou aurait refusé son aide. A la base de la réputation ou des actions et réactions des PNJs se trouvent les fameux "déclencheurs d'impulsion", comme un cadavre, le bruit d'un combat, une poursuite ou l'ouverture d'une porte. Si le joueur est à l'origine de tels événements négatifs, cela aura en retour une influence néfaste sur sa réputation. Vous en saurez plus sur le thème de la Réputation dans la prochaine édition de l'AP. ♦



FLASH SPECIAL



Lors de notre dernier voyage dans les bas-fonds d'Antaloor, nous avons été pris dans une bataille en règles et en avons tiré une superbe image. Ces squelettes sont des adversaires coriaces, qui savent utiliser des sorts de feu et de glace... ♦

JOURNAL D'UN AVENTURIER INCONNU

"... les Scythes ont rôdé autour de mon campement toute la journée. Je ne cesse de jeter du bois dans le feu, mais ces satanées créatures se rapprochent de plus en plus. Leurs sifflements et grondements commencent vraiment à me déprimer. Mais je ne peux pas les attaquer... ce combat contre la Gargouille il y a deux jours m'a épuisé... et mon armure est détruite. J'ai eu de la chance d'en être sorti vivant... tout ça pour finir comme plat principal du menu des Scythes. Oh, je finirai bien par les affronter... mais ma situation semble désespérée. Je n'ai cependant aucun regret ! Antaloor est un monde fantastique que j'ai

appris à apprécier. Mon Dieu... quel immense pays, avec ses cités pleines de vie et ses innombrables aventures ! Même si cette soirée se révèle être ma dernière, je n'aurai aucun regret. La magie de ce pays est bien trop séduisante ! Seul Maliel sait ce qu'il adviendra le jour prochain. En attendant, je vais profiter de ce coucher de soleil !" ♦



APERÇU DES SUJETS DE CETTE EDITION :

ELOGES

Crapule, fou furieux ou bon gars, dans TWO WORLDS II on récolte ce que l'on sème...

AMOUR

RP nous parle relations amoureuses, et pas avec votre armure ou votre épée...

VIE

Cheznaddar, la vie de cité comme on l'aime, pleine de divertissements pour nos héros

AFFAIRE TWII NON RÉSOLUE

[dredd] *Peut-on espérer plus d'interactions entre le joueur et les différents PNJs, une histoire d'amour par exemple?*

RP: Un très bon point, dredd ! Le héros sera de plus en plus lié à l'environnement émotionnel des habitantes d'Antaloor, histoires d'amour incluses. Et j'entends par là 'histoires' avec un S. Dans les grandes villes, le joueur peut se lancer dans une petite aventure amoureuse s'il le souhaite. Bien sûr, les amitiés platoniques avec certains PNJs sont également possibles. Vous y gagnerez en retour une aide active et précieuse de leur part pour résoudre divers problèmes du monde d'Antaloor.

[zonaren7] *Sera-t-il possible "d'emboîter" armes et équipement comme dans le premier "TWO WORLDS"?*

RP: Nous avons gardé le même principe d'amélioration des armes et armures, zonaren7, que nous avons ensuite développé. Grâce à CRAFT, chaque joueur peut désormais dissocier ses pièces d'équipement en éléments de base comme tissus, bois et métaux. Il peut réutiliser ensuite ces éléments pour améliorer les armes de son choix. Cependant, cette procédure est de plus en plus chère à chaque fois que vous y recourez, pour un effet de plus en plus faible, ce qui garantit un meilleur équilibre.

[Toccatta] *Pourrons-nous découvrir d'autres types de capes en dehors de celles que nous avons déjà vues ?*

RP: Oui, bien sûr, il y en aura pour tout le monde. Les capes d'armures sont plutôt pour les héros vaniteux :-). Mais nous avons aussi prévu des capes complètes avec capuches pour les Mages et les Aventuriers ambitieux !

[Enok] *Puis-je utiliser mon personnage du mode Simple-joueur dans une partie Multi-joueurs ?*

RP: Niet, impossible, Enok. Nous avons décidé de ne pas l'autoriser, car nous tenons à équilibrer les aptitudes de jeu des joueurs individuels, pour un mode multi-joueurs plus juste. Ce qui ne t'empêche pas de créer différents personnages en mode Multi-joueurs et de les développer à haut niveau. ♦

UNE CITE GROUILLANTE DE VIE

Une fois de plus, j'ai eu la chance de pouvoir effectuer un nouveau voyage très appréciable sur une carte quasi terminée. Cette fois-ci, ma destination était Cheznaddar, un semblant de ville du désert, en comparaison avec Hatmandor, mais qui possède un charme propre fascinant. Au moins, je peux ici passer sans encombre les portes de bois (qui pourrissent avec un incroyable réalisme au passage). Ce serait Hatmandor, les gardes m'auraient déjà arrêté et renvoyé d'où je viens. Mais Cheznaddar ouvre ses portes aux aventuriers qui se moquent de leur réputation.



Je me mêle à la foule, appréciant le décor et les bruits de la ville. Très vite, me voilà agréablement surpris par le comportement réaliste des PNJs. Les gens s'écartent à mon passage et si j'en bouscule un accidentellement, il ou elle me gratifie d'une remarque désobligeante. Les marchands en bord de route ou dans les maisons s'acharnent à

attirer mon attention, en m'haranguant avec des "L'affaire de ta vie c'est ici !" ou "J'ai tout ce dont tu as besoin !" si je m'approche trop près des étalages. Un musicien de rue divertit les gens assis aux tables d'une des nombreuses places de la ville. L'un d'eux m'invite même à jouer aux dés. Stimulé par cette atmosphère de

vie quotidienne si réaliste, je me décide à expérimenter un peu, et dégaine mon épée. Les badauds s'éloignent immédiatement de moi, avec des expressions choquées. Au contraire, les gardes arrivent de tous côtés et me somment de ranger mon arme. Me montrant raisonnable, je leur obéis ! (Bah oui, ils sont nombreux !). Nul besoin de mettre ma chance à l'épreuve ici, ce que je peux faire à moindre risque en jouant aux "dés" dans une des tavernes alentours. ♦

POUR LE PLAISIR DES YEUX

