

Antaloor Host

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 18 | April 2010

EINBLICKE INS KAMPFSYSTEM 2.0

Nachdem in „TWO WORLDS“ vor allem Freunde der fortgeschrittenen Hack-and-Slay-Kunst auf ihre Kosten gekommen sind, darf dank des neuen Kampfsystems in „TWO WORLDS II“ die linke Maustaste wieder ein wenig geschont werden. Reality Pump hat dabei das Kämpfen von Grund auf neu konzipiert, ohne jedoch alte Stärken zu vernachlässigen. Der Nahkampf kommt also wieder gewohnt actionreich und intuitiv daher, spielt sich gleichzeitig aber wesentlich taktischer und fordernder. Zumal Reality Pump auch auf jede Menge Realismus geachtet hat und sich zum Beispiel der Block nur auf gegenüberstehende Gegner auswirkt, man also stets seinen offenen Rücken im Auge behalten sollte. Was die geballte Heldenoffensive angeht, bilden vier Grundangriffsschläge die Basis des Kampfsystems. Neben der Standardattacke, die wie gehabt per beschwingtem Linksklick

ausgeführt wird, könnt ihr euch mit dem mächtigen Sprungangriff ins Getümmel stürzen, euch mit dem Rundumschlag Luft oder mittels der Stoßattacke Respekt verschaffen. Doch damit nicht genug! Neben den Grundschlägen stehen Kämpfernaturen eine Fülle weiterer erlernbarer Spezialmanöver und Nahkampf-Skills zur Verfügung. Darunter der knifflige, aber umso effektivere Gegenangriff, den ihr – das richtige Timing vorausgesetzt – aus dem Block heraus in die Feindattacke hinein auslösen könnt. Die Krönung bildet schließlich der eindrucksvolle Finishing Strike, mit dem ihr per entsprechendem Skill zu Boden geworfene Gegner, ein jähes Ende setzen könnt – natürlich zelebriert in feinsten Bullet-Time! Derart viele Schlagvarianten, die zudem auch der jeweiligen Waffengattung – so kämpft es sich mit Schwert und Schild beispielsweise

grundlegend anders als mit einem Zweihänder oder einem Speer – angepasst sind, bringen eine Menge Abwechslung und taktischer Vielfalt auf die antaloorianischen Schlachtfelder. Dem steht auch die Gegnerintelligenz in nichts nach, bei der eine neue KI gewährleistet, dass sich die Feinde eurer Taktik anpassen und ein zu eintöniges Kampfverhalten auf tödliche Weise bestrafen. Ein varianten- und fintenreiches Vorgehen macht euer Heldenleben also erheblich leichter – und auch eure linke Maustaste wird es euch danken! ♦



FRISCH EINGETROFFEN



Social Networking ist das Schlagwort der Stunde. Da soll natürlich „TWO WORLDS II“ auch nicht hinterherhinken und präsentiert stolz seinen offiziellen Twitter- und Facebook-Auftritt. Direkte Links auf der offiziellen Spieleseite sorgen dafür, dass alle Fans tagsaktuelle auf dem Laufenden sind. ♦

TWII PRESSESPIEGEL

„Um es kurz zu machen: Das Spiel sieht toll aus. Vor allem die Liebe zum Detail sorgt für einen großartigen Gesamteindruck. Selbst für den Spielverlauf unerhebliche Objekte bieten einen immens hohen Detailgrad. Hier wurde sauber und mit viel Aufwand gearbeitet, mit dem Ergebnis, dass die Präsentation vergleichbaren Titeln in nichts nachsteht.“ Joshua Hampf, **Gaming-Universe**

„Es ist wirklich beeindruckend, mit welcher Detailversessenheit die Entwickler arbeiten. Und das merkt man dem zu 70 Prozent fertigen Spiel bereits deutlich an. Wenn wir bislang auch nur einen kleinen Teil

zu sehen bekamen, so reicht der schon locker, um das Hitpotenzial zu erkennen.“

Harald Häusle, **Gamers**

„Wer aber seit 739 Jahren als Journalist in der Branche arbeitet, hat so was wie ein Bauchgefühl. Mein Bauch sagt gerade, dass er a) Hunger hat und b) mit „TWO WORLDS II“ was Feines auf uns zukommen könnte. Vielleicht erzählt es seine Geschichte nicht so eindringlich wie ein Dragon Age. Dafür wartet eine riesige, offene Welt. Anhänger von Risen, Gothic & Co. beginnen jetzt und sofort, sich vorzufreuen.“

Harald Fränkl, **Eurogamer** ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

ZAHN UM ZAHN: Schlagvarianten, Komboattacken und schmutzige Tricks verleihen dem Kampfsystem taktische Tiefe

FRAGEN ÜBER FRAGEN: Die Redaktion der AP stellt sich erneut den Fragen der wissbegierigen Forennutzer

ASCHE ZU ASCHE: Ein magischer Super-GAU hinterläßt verbrannte Erde und bizarre Schönheit in Antaloor

AKTENZEICHEN TWII

Heute hat sich die AP mal wieder den Fragen der Community gewidmet und stand den Entwicklern auf den Füßen. Hier sind die Antworten!

krathax: *Wie sieht es eigentlich mit dem Handelssystem in den Städten aus?* Die Spieler erwartet ein sehr komplexes Wirtschaftssystem, das sogar von Stadt zu Stadt unterschiedlich ist. So gibt es beispielsweise in Hatmandor Tuchwaren sehr günstig, während diese Handelsgüter im Norden eher teuer sind. Geschäftstüchtige Spieler können also zum Beispiel billig Tuch aufkaufen und dieses mit einer guten Gewinnspanne in einem anderen Ort wieder verkaufen. Dazu muss man lediglich ein bisschen auf die Preisstruktur der verschiedenen Regionen achten. Natürlich hat auch die Mitgliedschaft bei Gilden oder anderen Gruppierungen Auswirkungen auf den Preis. Auf diese Weise kann schon eine Menge Geld gespart werden, um dann vielleicht selbst einen florierenden Laden zu eröffnen...

Dark Thea: *Welche Möglichkeiten habe ich bei der Charaktergestaltung im Multiplayerbereich?*

Da haben wir im Vergleich zum Einzelspielermodus noch einmal kräftig zugelegt. Online kann der Spieler sowohl sein Äußeres individuell gestalten, als auch Mann oder Frau wählen sowie eine bestimmte Rasse und einen eigenen Charakter aussuchen. So kann der Spieler zum Beispiel eine Elfen-dame mit dicker Knollennase und Bohnenstangenbeinen kreieren...wenn er denn will. Die Charakterklassen wie Waldläufer, Krieger oder Magier werden ebenfalls zu Beginn festgelegt und haben Einfluß auf die Fähigkeiten der Spielfiguren.

Dredd: *Wie groß oder klein ist der Bezug zum ersten Teil, werden wir bestimmte Personen wiedertreffen?*

„TWO WORLDS II“ klärt im Rahmen der Hauptgeschichte zahlreiche Rätsel auf, die sich dem einen oder anderen Spieler von Teil 1 aufgedrängt haben werden. Vor allem wird ein sehr intensiver Blick auf die Vergangenheit Gandohars erfolgen. ♦

SPUREN DER ZERSTÖRUNG

Antaloor besteht nicht nur aus sonnendurchfluteten Dschungellandschaften und glutroten Sonnenuntergängen in der Savanne. Der abwechslungsreiche Kontinent hat auch seine dunklen Seiten. Das gilt vor allem dann, wenn auch noch Magie mit im Spiel ist. Ein Resultat der zerstörerischen Kraft fehlgeleiteter Experimente lässt sich im Süden des Landes begutachten.

Dort stehen die verbrannten Überreste einer asiatischen Metropole, die einstmals an die Popularität New-Ashos' herangekommen sein mag. Diese Zeiten sind allerdings schon lange vorbei. Das Schicksal der Stadt nahm ihren unheilvollen Lauf, als Gandohar eines seiner gefährlichen Experimente zur Erforschung des Veritas startete. Dieser Versuch geriet auf schreckliche Weise außer Kontrolle und vernichtete alles Leben in der näheren Umgebung.

Das Ergebnis dieser dunklen Magie kann der Spieler nun hautnah erleben, wenn er sich den Ruinen nähert. Seltsame, mit schillernd

grünen Flechten bewachsene Riesenwurzeln erheben sich wie mahnende Zeigefinger aus dem Boden und liegen über den zerstörten Gebäuden. Die Häuser selbst sind total verkohlt und bilden zusammen mit den dichten Nebelschwaden, die über der Szenerie hängen, eine echte Gänsehautatmosphäre. Natürlich dürfen in solchen Locations auch ein paar abgefahrene Monster nicht fehlen...aber diese werden erst in den nächsten Ausgaben vorgestellt. ♦



AUGENSCHMAUS DER WOCHE

