

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 20 | Mai 2010

EXPERIMENTE EINES ZAUBERLEHRLINGS

TWO WORLDS II“ ermöglicht es dem Spieler, schier endlos viele Kombinationen an Zauberkarten zusammen zu stellen und deren Wirkung direkt auszuprobieren. Da ließ sich die AP nicht zweimal bitten und hat selbst Hand angelegt!

In unserem Beispiel entscheiden wir uns für einen einfachen Projektilzauber und fügen diesem zusätzlich eine Eis-Magiekarte hinzu, wodurch sich unser Forschungsobjekt in eine fliegende Eiskomete verwandelt. Aber unser selbstgebastelter Zauber ist noch längst nicht fertig. Damit wir ihn auch sinnvoll und vor allem effektiv in engen Gängen oder Dungeons ausüben können, verpassen wir der Magie noch eine Prise Querschläger-Effekt, wodurch unsere Eiskomete einige Male von den Wänden abprallt, bevor sie etwa in eine Gruppe stinkender Zombies einschlägt. Und damit auch ja jeder dieser hässlichen Untoten Schaden davon trägt, runden

wir unsere mächtige Eiskomete mit einem Multiplikator ab. Wie es der Name schon fast verrät, werden dadurch mehrere Eiskometen auf die Gegner abgeschossen und verursachen somit größeren Schaden. Das klingt nicht nur cool, sondern sieht auch in seiner Wirkung extrem cool aus!

Aber nun wollen wir auch noch einen Blick hinter die Kulissen werfen: Alle Zauber sind völlig flexibel und können nach Belieben den Wünschen des Spielers angepasst werden - egal ob Effekt, Stärke oder Parameter wie zum Beispiel Dauer, Reichweite oder Fluggeschwindigkeit. Die Macht der Zauberei ist in Magiekarten gebündelt, die sowohl kombiniert als auch auf Amulette gewirkt werden können - mit einem Amulett und einem ausreichenden Vorrat an

Karten können Spieler also tief in die alte Kunst der Herstellung eintauchen...faule Zeitgenossen kaufen sich einfach fertige Zaubersprüche.

Im heutigen Antaloor gibt es drei grundlegende Regeln, nach denen sich die Magie zusammensetzt: Trägerelemente, Modifizierer und Elementareffekte. Letztere beinhalten die Essenz des Zaubers, seinen Kerneffekt also. Und in der nächsten Ausgabe geht es mit dem gezielten Einsatz von Trägerelementen und Modifizierern weiter! ♦



FRISCH EINGETROFFEN



Auf der Startinsel Alsorna hat sich seit kurzem ein Schmied niedergelassen, der den Spieler in die Geheimnisse des CRAFT-Systems einweihen kann. Es macht Sinn, diesem etwas schrulligen Typ, etwas seiner Zeit zu widmen. Das Reparieren und Verbessern von Waffen und Ausrüstung kann lebenswichtig werden. ♦

TWII PRESSESPIEGEL

„Das Spiel ist auf dem PC definitiv eine Augenweide: Von den sich unter dem Spieler wegbiegenden Gräsern und Büschen, dem Hitze-flirren der Fackeln bis zu den plastischen Steinen in den Mauern haben die Entwickler viele Details mit größter Sorgfalt bedacht und lassen uns dadurch die herrliche Atmosphäre aufsaugen.“

Jörn Leue, **OnlineWelten**

„Brat mir doch einer nen Storch und die Beine recht knusprig! Ich muss gestehen, dass wir vor der Reise mit einem guten Titel gerechnet haben, der uns erwartetet. Dass uns jedoch ein Rollenspiel vorgestellt wird,

welches ganz klar den Genrethron für sich beanspruchen könnte und das nicht nur technisch, sondern auch spielerisch, hat uns einfach umgehauen.“

David Kloß, **IamGamer**

„Reality Pump will mehr als jeder andere, dass sich die Vergangenheit nicht wiederholt. Nachdem ich das Spiel in Aktion gesehen habe, scheint das auch sehr wahrscheinlich. Ganz im Gegenteil - es reicht wohl nicht aus, einfach nur zu sagen, dass Teil 2 besser wird, sondern das hier ein sehr imposanter Titel auf unser wartet.“

Eric Duncan, **Gamezone** ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

KARTEN ÜBER KARTEN

Das neue Magiesystem wartet mit einer riesigen Experimentier-vielfalt und Explosivität auf

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Die Fans von Two Worlds II haben einmal mehr die Entwickler mit ihren Fragen gelöchert

SORGEN ÜBER SORGEN

Das Leben in der Stadt kann für einen Einwohner ohne das nötige Kleingeld stressig sein

AKTENZEICHEN TWII

Guppie11: Ich habe gehört, dass Gandohars Vergangenheit eine wichtige Rolle spielt. Wie wird das im Spiel umgesetzt?

Das ist richtig, Gandohar spielt gerade im Hauptquest eine sehr wichtige Rolle. Der Spieler besucht im Lauf des Spiels verschiedene Orte, an denen der Bösewicht im Lauf seines Lebens Station gemacht hat. Damals war er allerdings noch ein geachteter Wissenschaftler.

Mittels verschiedener Flashbacks erhält der Spieler tiefergehende Einblicke in Gandohars früheres Leben und kann somit wichtige Informationen über dessen Motive und Werdegang sammeln. Diese werden vor allem im späteren Spielverlauf sehr wichtig sein...

Kyralover1: In einem Video habe ich gesehen, dass Wachen angelaufen kommen, wenn ich ein Schwert ziehe. Wie sieht es denn bei Einbrüchen aus?

Auch hier reagieren die NPCs realistisch. Wenn der Spieler sich an einer Tür zu schaffen macht, die im Blickfeld eines NPCs ist, wird dieser Alarm schlagen und natürlich sofort die Wachen rufen. Ist kein NPC in Sicht, gibt es auch keinen Alarm und der Einbruch kann gefahrlos versucht werden. Anders sieht es natürlich wiederum aus, wenn der Spieler ein Schloss geknackt hat und in ein Haus eindringt. Wenn dort NPCs sind, werden diese wenig erfreut über das Eindringen sein und ebenfalls die Wachen rufen. Ist jedoch niemand zu Hause, kann der Spieler in Seelenruhe Möbel durchstöbern und sich aus Truhen bedienen.

StyxX: Die Hintergrundgeschichte zu den Oculi hört sich sehr interessant an. Spielt dieses Thema auch bei den Quests eine Rolle?

Tatsächlich haben auch wir die magischen Sehhilfen ins Herz geschlossen und deshalb stärker als zuerst geplant in Spiel integriert. So kann der Spieler nun im Rahmen einer Questreihe die streng geheimen und gut versteckten Laboratorien, in denen die blutigen Herstellungsriten stattfinden, entdecken. Und bei der Gestaltung dieser Räumlichkeiten haben wir unsere Horror-experten eingesetzt. Das ist definitiv nichts für sanfte Gemüter! ♦

TAGEBUCH AUS HATMANDOR

Ich bin erledigt. Ich bin so erledigt. Diesmal hat mich Valarin endgültig am Wickel. Wenn ich nicht zustimme, für ihn als Spitzel zu arbeiten, will er Basel stecken, dass ich es war, der die Arbeiterlöhne gestohlen hat. Mir bleibt wohl keine Wahl. Allein schon wegen Mutter. Sie würde allein nicht klar kommen. Sie braucht mich.

... Ihr Götter, ich muss vollkommen verrückt sein, das wirklich durchzuziehen. Heute hab ich Valarin die ersten Informationen gegeben. Wenn mich jemand gesehen hat, bin ich ein toter Mann. Das wär das traurige Ende für den verrückten Jarrad.

... Mutter geht's gar nicht gut. Der Doktor sagt, dass sie wahrscheinlich den Roten Tod hat. Sie wird wohl die nächsten Wochen im Bett bleiben müssen. Und selbst dann hat sie nur eine Chance, wenn sie Medizin bekommt. Ich muss ihr unbedingt Dew besorgen.

... Wieso hab ich mich nur auf diese Schnapsidee eingelassen? Ich komme mit soviel Stress einfach nicht klar. Am Tag ein Verbrecher und nachts ein Informant.



Allein beim Gedanken daran, dass Mirage seine Männer überall hat, dreht sich mir der Magen um. Scheiße, er hat ja sogar einige Leute in der Stadtwache. Da ist es nur eine Frage der Zeit, bis ich auffliege und mir die Kehle durchgeschnitten wird. Oder Schlimmeres...

... Ich weiß nicht wie, aber irgendwie hab ich's geschafft, bis jetzt am Leben zu bleiben. Aber wem mach ich was vor... ich kann mir meinen Sarg schon mal zimmern lassen.

... Falls ich die nächsten Tage nicht überleben sollte und du mein Tagebuch finden solltest... mach's gut, Mutter. Denk immer dran, dass ich dich liebe und diese ganze Scheiße nur für dich gemacht hab. ♦

AUGENSCHMAUS DER WOCHE



AUSGABE
20/10