

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 21 | Mai 2010

DAS MAGISCHE GLEICHGEWICHT DER KRÄFTE

Wie versprochen geht es heute magisch weiter! Jeder Zauber hat seine eigene Wirkungs- und Verzögerungsdauer. Die Wirkungsdauer informiert den Spieler darüber, wie lange es dauert, bis er in der Lage ist den Zauber auszuführen. Sollte der Spieler den Wirkungsprozess unterbrechen bevor diese Zeit abgelaufen ist, so ist der Zauber abgebrochen oder nur sehr schwach.

Während ein Zauber gewirkt wird, führt der Charakter magische Beschwörungen aus. Dies wird dem Spieler durch verbale und visuelle Effekte dargestellt. Ebenso ist es wichtig zu erwähnen, dass jede Art der Magie ihre eigene Sprache hat. Dem Spieler wird dadurch nicht nur die wahre Macht der Magie offenbart, er bekommt ebenso das Gefühl immer tiefer in die Welt Antaloor einzutauchen.

Jeder Zauber hat auch eine Verzögerungsdauer – das ist die Zeit, die der Spieler warten muss, ehe er den Zauber

ber erneut wirken kann. Einfache Zauber haben eine sehr kurze Verzögerung, während wesentlich komplexere Zauber eine umso längere Zeit nicht wieder aktiviert werden können. Dies hindert Spieler zum einen daran, den gleichen Zauber immer und immer wieder zu wirken, ermutigt sie aber auch dazu eine größere Variation an Magien zu nutzen. Jeder Zauber hat einen bestimmten Level an Stabilität. Die Wirkung könnte einerseits fehlschlagen, weil die Stufe des Magiers zu niedrig oder der Zauber zu überwältigend ist. Wenn der Zauber scheitert, kann das zu unterschiedlichen Konsequenzen führen. Verliert der Magier die Kontrolle, kann zum Beispiel einfach gar kein Effekt eintreten oder es erfolgt der geringfügige Verlust von Mana. Jedoch kann es auch passieren, dass der Zauber ein unvorhersehbares Ereignis hervorruft.

Ein solch launenhaftes Resultat kann dann zu wahrhaft weitreichenden Konsequenzen führen. Anstatt einen gefährlichen Dämon zu beschwören, könnte der Magier versehentlich nur einen recht harmlosen Pavian beschwören! Die Gegner werden es danken!

Diese sehr risikobehaftete Taktik ermöglicht es allerdings auch den sehr jungen Lehrlingen, in einem gewissen Rahmen mächtige Zauber zu wirken... jedoch könnten sie unter Umständen extrem instabil sein. ♦



FRISCH EINGETROFFEN



Heute ist der große Zoolaster in der Savanne eingetroffen. Die finalen Versionen von Nashorn, Strauß, Hyäne, Pavian und Aasgeier treiben ab sofort ihr mehr oder weniger aggressives Dasein in der herrlichen Landschaft. Und dann warten natürlich auch noch morbiderer Kollegen wie ein Riesenskorpion oder Urzeitechsen... ♦

ANTALOOR HAUTNAH ERLEBEN

Auszug aus dem medizinischen Bericht der imperialen Minenbetriebe von Hatmandor:

Awad – erste Symptome des Roten Todes festgestellt, nächtliches Husten, schweres Atmen, Kurzatmigkeit bei Sprechen und körperlicher Arbeit, bedenkliche Lungengeräusche.

Fadi – krankhafter Nagelkauer, Zahnfleischinfektion festgestellt.

Husam – Roter Tod in fortgeschrittenem Stadium diagnostiziert, charakteristische Symptome wie gerötete Augen und Bluttränen festgestellt, ständige Atemnot, erste

verhaltenspsychologische Störungen erkennbar. Seine Anwesenheit wirkt sich negativ auf die Motivation der anderen Arbeiter aus. Isolierung empfehlenswert. Keine Aussicht auf Genesung.

Jaman – erste Symptome des Roten Todes sowie eine Wollallergie festgestellt, Wechsel zu Leinenkleidung, erste Anzeichen von Besserung.

Khaldun – gebrochenes Bein (während der Arbeitszeit), Fuß mit Spitzhacke verwundet, Kopfwunde durch Kollision mit Holzbalken in der Mine, Wunden bandagiert. ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

MAGISCHES

Ein tiefer gehender Exkurs in die Auswirkungen und Balance des Magiesystems von Antaloor

MEDIZINISCHES

Auch in Two Worlds II gibt es Krankheiten. Über deren Symptome gibt ein Bericht Auskunft

MÄRCHENHAFTES

Mirek Dymek über Fortschritt und Feinschliff sowie die finalen Two Worlds II-Arbeiten

INTERVIEW



Trotz der auf Hochtouren laufenden Arbeiten an "TWO WORLDS II", haben wir es geschafft, Mirek Dymek, den Studioleiter von Reality Pump, für einen Moment aus Antaloor zu entführen, um ihn mit einigen Fragen, die den Fans auf der Seele brennen und natürlich auch zum aktuellen Entwicklungsstand zu löchern!

AP: Wie gehen denn aktuell die Arbeiten an "TWO WORLDS II" voran?

Mirek: Bestens! Wir liegen voll auf Kurs und kümmern uns derzeit vor allem ums Balancing und Feintuning. Insbesondere eine intuitive Bedienbarkeit und ein ebenso übersichtliches wie eingängiges Menüdesign stehen dabei an erster Stelle.

So haben wir z.B. unserem mächtigen CRAFT-Tool ein rund erneuertes Menü verpasst, das trotz seiner Komplexität kinderleicht zu bedienen ist und alle Funktionen in sich vereint. Der Spieler sieht auf einen Blick, was er mit einem Gegenstand tun kann – also in seine Einzelteile zerlegen, Upgraden oder Einfärben – und was er dazu benötigt – also beispielsweise bestimmte Färbemittel, um Metall bzw. Stoff pigmentieren zu können oder die erforderlichen Rohstoffe, um eine Rüstung aufzuwerten.

AP: Kommen denn neben dem Feintuning auch immer noch neue Features ins Spiel?

Mirek: Die Hauptfeatures sind inzwischen natürlich alle implementiert. Trotzdem setzen wir durchaus noch neue Inhalte um, wenn sie realisierbar sind und Sinn machen. Wenn etwa jemand eine coole oder spannende Idee für eine Nebenquest hat, dann nehmen wir die noch mit ins Spiel hinein. Da sind wir sehr spontan.

Ein anderes Beispiel sind die vielen Minispiele, deren Anzahl in den letzten Wochen stetig gewachsen ist. So stehen euch in den Tavernen und Spelunken von Antaloor mittlerweile 6 verschiedene Würfelspiele zur Verfügung! Also mehr als genug Möglichkeiten, um eure sauer verdienten Auras bei Poker, Hearts oder Cubilete zu verzoeken oder aber zu vermehren ;-). ♦

REISEBERICHT: DIE SWALLOWS

Nachdem ich meine Augen endlich von New-Ashos losreißen konnte, ging es weiter ins Landesinnere hinein. Optisch von der Asienmetropole noch völlig gebannt, ging ich von einem ganz normalen Trip in normale Regionen aus. Aber weit gefehlt.

Nach einer kurzen Reise durch eine dschungelähnliche Landschaft wich die Vegetation nach und nach zurück und machte riesigen Felsen Platz. Das ist an für sich ja nichts besonderes, meine Neugier auf dieses Fleckchen Erde wurde allerdings geweckt, als ich die hölzernen Hängebrücken zwischen den einzelnen Felsformationen entdeckte.

Mit jeder Menge Moos bewachsen, scheinen diese Bauwerke hier schon eine ganze Weile zu existieren. Mutig nehme ich die erste Treppe nach oben und finde mich schon bald in einem umfangreichen Wegenetz in luftiger Höhe wieder. Im Zentrum finde ich schließlich eine riesige Steinplattform an dessen Rand eine riesige

Felsentür zu sehen ist. Ich probiere meine Dietriche aus und habe sogar Erfolg! Die Tür öffnet sich und ich trete in eine düstere Höhle...in der Mitte steht eine längliche, steinerne Plattform, darum herum Steinschüsseln mit verschiedenen Instrumenten, an den Wänden befinden sich seltsame Skulpturen mit kugelartigen Köpfen. Sehr mysteriös das Ganze! Aber mehr darf ich von dieser Lokation leider nicht erzählen...es kam ein strenges Machtwort von den Entwicklern :-). ♦



AUGENSCHMAUS DER WOCHE

