

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 22 | Juni 2010

AHOI! HISST DIE SEGEL!

Endlich. Es ist soweit! Gestern ist eine neue Alpha-Version von "TWO WORLDS II" bei uns eingetrudelt und als wir von der Terasse der Veneficus-Universität in New Ashos auf die wunderschöne Buch inklusive kleinem Hafen hinunterschauen, liegt da doch tatsächlich ein kleines Segelboot am Landungssteg. Vorfremde macht sich breit, als wir schnell zum Strand rennen, um endlich das lang versprochene Segelfeature ausprobieren zu dürfen.

Und tatsächlich, am Hafen spricht uns ein alter Seebär an und scheint ein Schiff verkaufen zu wollen. Zum Glück haben uns die Entwickler in dieser Version mit reichlich Bargeld ausgestattet, so dass wir das Geschäft direkt abwickeln können und plötzlich stolzer Besitzer eines flotten Einmasters sind! Also schnell zum Boot, die Aktionstaste gedrückt und schon sitzen wir im Heck und haben das Steuerruder in der Hand. Zum Glück

haben wir uns vorher noch ein paar Tipps vom Verkäufer geholt und können nun mehr oder weniger geschickt aus dem Hafen manövrieren. Ein bisschen Übung ist schon notwendig, aber schon bald kreuzen wir voller Elan durch die Bucht von New Ashos!

Das Grundprinzip ist dabei ganz einfach. Die WASD-Steuerung kommt auch beim Segeln zum Einsatz. Mit A und D kann die Ruderpinne bewegt und damit die grundsätzliche Fahrtrichtung festgelegt werden. Entscheidend ist allerdings auch die richtige Positionierung des Segels im Wind. Eine rote Flagge an der Spitze des Masts zeigt die momentane Windrichtung an. Durch W

und S kann nun der Mastbaum in den Wind gestellt werden, indem er mit einem Tau nach rechts oder links geschwenkt wird. Nur wer die aktuelle Windrichtung perfekt ausnutzt, kommt auch wirklich schnell vom Fleck. Aber jetzt ist keine Zeit mehr, wir müssen weiter Segeln üben! Mal schauen, ob die Entwickler noch einen speziellen Anti-Seekrankheit-Skill einbauen :-)



FRISCH EINGETROFFEN



Abenteurer in Antaloor können dieses Mal auf ein ganzes Arsenal an exklusiven Ingame-Items zurück greifen. Eines der Prunkstücke ist zum Beispiel die Black Legion Streitaxt, bei der jeder Gegner klein bei gibt. ♦

FANS FRAGEN, RP ANTWORTET

In Kooperation mit RPGItalia hat die AP mal wieder ein paar Fanfragen an Reality Pump gestellt:

Was ist der aktuelle Entwicklungsstand?

Die wichtigsten Teile des Spiels sind alle abgeschlossen. Wir sind dabei, das Feintuning in Punkto Balancing, Grafik und KI zu starten.

Ist es möglich, ein Haus oder eine Frau zu haben?

Witzige Frage, dieser Spieler scheint ja ein recht traditionelles Weltbild zu haben :-). Aber in beiden Fällen kann ich Entwarnung geben, auch wenn beides nicht in direktem

Bezug zueinander steht. So wird es u.a. möglich sein, ein Haus zu kaufen oder auch im Rahmen einer größeren Questreihe als Belohnung zu bekommen. Und dieses Mal haben wir auch einige tiefere Beziehungen des Helden zum weiblichen Geschlecht eingebaut. Diese Flirts sind mal mehr und mal weniger platonisch

Wird es Dungeon-Levels mit Bossgegner im Multiplayer geben?

Ja! Wir haben einige anspruchsvolle Dungeon-Maps integriert, die zum Ende hin mit wirklich spektakulären Bossgegner aufwarten. Da ist das ganze Team gefragt! ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

NAUTIK

Die AP auf dem Meer! Eine sprichwörtlich lustige Seefahrt in den Gewässern Antaloor

ETHIK

Wer sich zu benehmen weiß, kommt in Antaloor weiter. Aber auch Rüpel haben eine Chance.

METHODIK

Reality Pump stellt sich erneut den Fragen der Fans und gibt interessante Insider-Tipps.

WISSENSWERTES

Schlechtes Benehmen? Nicht mit uns!

Sich mit dem langen Arm des Gesetzes anzulegen führt in fast allen Lebenslagen unweigerlich zu Konsequenzen – auch in "TWO WORLDS II" bekommt der Spieler diese auf unterschiedliche Art und Weise zu spüren. Wer sich wie ein anständiger Held verhalten möchte, sollte auch wissen wie er sich in der Stadt gegenüber seinen Mitmenschen zu benehmen hat. Ständiges rücksichtsloses, unhöfliches Anrempeln und die darauf folgenden Ermahnungen der Passanten mögen anfangs noch zur Belustigung des Spielers beitragen, führen jedoch schon sehr bald dazu, dass die Stadtwache auf den Unruhestifter aufmerksam wird und diesen entweder höflich oder mit roher Gewalt zur Einsicht bekehrt.

Verschlossene Türen und Kisten ziehen gewieft Langfinger magisch an. Schließlich ist alles verbotene gleich nochmal wesentlich interessanter – und erst die Reichtümer, die sich darin verbergen könnten. Aber auch hier ist Vorsicht geboten. Die rechtschaffenen Bürger lassen den Helden nicht einfach so eine Straftat nach der anderen begehen und sehen zu, wie er ihre Häuser plündert. Mal fordern die Bewohner den Eindringling nur bestimmt dazu auf, sich umgehend zu entfernen – ein anderes Mal rufen sie lautstark nach dem nächsten Wachmann. Im Extremfall erwischt dieser den Helden während seiner Patrouille in flagranti – dann heißt es Beine in die Hand nehmen und das Weite suchen.

Es empfiehlt sich daher zunächst immer die nähere Umgebung auszukundschaften, möglichen patroulierenden Wachen aus dem Weg zu gehen und Türschlösser in Ballungszentren, wie etwa dem Marktplatz, tagsüber grundsätzlich in Ruhe zu lassen. Wer sich diese Benimmregeln zu Herzen nimmt, wird auf seiner Reise von Hatmandor bis New Ashos keine ernsthaften Probleme mit dem Arm des Gesetzes fürchten müssen und trotzdem manches Schmuckstück günstig in sein Inventar einverleiben können. Ganz ohne versteckte Kosten und Risiken versteht sich... ♦

MILITÄRDEPESCHE

In Ishaq Fiqar, General der Imperialen Streitkräfte

Nur ein alteingesessener Händler namens Faris hat zu Protokoll gegeben, in der Nähe des alten Sitzes der Magiergilde irgendwelche sonderbaren Kreaturen gesehen zu haben. Es ist wahrscheinlich nichts, aber im Moment die einzige Spur, die wir in diesem Fall haben.

In der vergangenen Nacht wurden die verfaulten Leichen der Schmuggler, die wir letzstens aufgeknappt haben, direkt vom Haken galgen gestohlen. Das ist jetzt schon das fünfte Mal!



Ich werde derartige Dinge nicht länger dulden. Nicht in meiner Stadt! Erste Hinweise haben darauf hingedeutet, dass diese abartigen Diebstähle irgendwie mit dem Zutatenhandel der Händlergilde verknüpft sein könnten. Ich habe daraufhin umgehend die Vernehmung dreier Händler der Gilde veranlasst. Leider hat sich die Spur als Sackgasse erwiesen.

Machen Sie ihre Männer umgehend einsatzbereit und schauen Sie beim Gildensitz nach dem Rechten. Drehen Sie notfalls jeden einzelnen Stein herum! Bis heute Abend erwarte ich einen umfassenden Bericht! Bringen Sie mir Resultate, Fiqar!

Gart Valarin, Stadtwachen-Kommandeur ♦

AUGENSCHMAUS DER WOCHE

