

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 23 | Juni 2010

MAGISCHES FEUERWERK IN ANTALOOR

Nachdem die AP in den letzten beiden Wochen mehr oder weniger theoretisch auf das Magiesystem eingegangen ist, haben wir dieses Mal einen unserer Redakteure direkt ins Geschehen geschickt. Er hat glücklicherweise in Antaloor überlebt und einige Interessante Erfahrungen aus seinem Ausflug in die dunkle Welt der Swallows mitgebracht. Aber lest selbst:

Grau ist alle Theorie. Nachdem ich mich mit den grundlegenden Eigenschaften des kartenbasierten Magiesystems vertraut gemacht und ein paar schöne Zaubersprüche kreierte hatte, ging es schnurstracks in die Schattenwelt der Swallows. Zunächst attackieren mich zwei Dark Knights, die aber kein größeres Problem darstellen. Den ersten lege ich mit einem gezielten Eisblitz flach, beim zweiten geht der erste Schuss vorbei, aber der zweite Zauber trifft! In der Dunkelheit sind die Partikeleffekte der Magien besonders eindrucksvoll. Das

steigert sich sogar noch, als ich eine Horde heranstürmender Skelette mit einer mächtigen Feuerwalze auslöse. Die Flammen zucken extrem realistisch über den Boden und breiten sich konzentrisch vor mich aus. Sehr beeindruckend. Allerdings hat diese Magie mein Manavorkommen nahezu aufgebraucht und ein herannahendes Skelett, das die Feuerbrunst überlebt hat, muss ich in echter Handarbeit mit meinem Zauberstab platt machen. Auch das funktioniert sehr gut. Nach dem Gefecht etwas faul geworden, beschließe ich, jetzt andere die Drecksarbeit für mich machen zu lassen. Schnell öffne ich das Magiefenster und verwandele meine Feuerwalze in einen Beschwörungsauber. Wieder zurück im Spiel wirke ich einen Unsichtbarkeitszauber, mein

Charakter verwandelt sich in einen an fließendes Wasser erinnerte Silhouette, und ich schleiche mich an eine Gruppe Schattenmönche an. In deren Mitte wirke ich meinen Beschwörungsauber und mit einem Lichtblitz stehen plötzlich vier Riesenspinnen unter den Mönchen und attackieren. Ich ziehe mich unbeobachtet zurück und genieße das Spektakel. Zum Looten bin ich dann ausgeruht und kann mir ein paar schöne, neue Zaubersprüche einverleiben! ♦



FRISCH EINGETROFFEN



Die Entwickler haben mittlerweile das (fast) finale Design für's CRAFT-System eingebaut. Auf der linken Seite sind die benötigten Elemente für ein potentiell Upgrade zu erkennen, rechts die Rohstoffe, aus denen die Rüstung besteht. ♦

ANTALOOR HAUTNAH ERLEBEN

Heute folgt Teil 2 der monatliche Gesundheitsberichte aus den Minen von Hatmandor. Auch dieses Mal sind die Arbeiter nicht zu beneiden.

Labib – schwarze, belegte Zunge festgestellt, Pilzbefall der Zungenspitze diagnostiziert.

Misbaah – Endstadium des Roten Todes festgestellt, rot gefärbte Augen, Bluttränen, gerrötetes Gesicht. Voraussichtliche Lebenserwartung: drei Tage.

Nabil – Schizophrenie diagnostiziert, verursacht durch dauerhaften, unterirdischen Aufenthalt,

Wahnvorstellungen, Halluzinationen und Krämpfe.

Ridwan – erste Symptome des Roten Todes sowie Alkoholmissbrauch festgestellt, regelmäßige Quartiersdurchsuchungen nach versteckten Flaschen empfohlen.

Sabir – hat sein linkes Auge und Ohr durch einen Arbeitsunfall verloren, verantwortliche Arbeiter wurden bereits bestraft.

Therbo – bekam nach einem Sturz ein stark anschwellendes Bein mit Wundbrand. Hoffentlich nicht die Schwarze Pest. ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

SCHWARZE MAGIE

Im Kampf mit Nekromanten in den Swallows kommt so manche dunkle Magieform zum Einsatz

SCHWARZES BRETT

Mal wieder in Geld- oder Skillpunkten? Ein Besuch bei den Schwarzen Brettern hilft weiter!

SCHWARZE PEST

Die Krankenakten aus den Minen Hatmandors sind lang – und die Leiden der Arbeiter oftmals auch

WISSENSWERTES

Schwarzes Brett: Kleinere Aufträge für den fleißigen Abenteurer

Im Laufe seines Abenteuers kommt jeder Spieler irgendwann an einen Punkt, an dem er das Gefühl hat, dass es nicht so richtig weiter geht. Scheinbar übermächtige Gegner versperren den Weg oder das nötige Kleingeld für eine bestimmte Anschaffung fehlt einfach noch. Einen Grund zum Verzweifeln ist das aber lange nicht. Es finden sich immer Mittel und Wege, wieder Herr der Lage zu werden – zum Beispiel mit Hilfe von diversen kleineren Aufträgen, die in vielen Städten auf einem schwarzen Brett angeboten werden. Zusätzliche Reichtümer und Erfahrungspunkte sind gewiss!

Diese Aufträge könnten unterschiedlicher kaum sein. So möchten manche Bürger, faul wie sie nun mal sind, einfach den ein oder anderen Botengang erledigt haben. Andere werden von wilden Tieren zur völligen Verzweiflung getrieben, weil diese sich auf dem Bauernhof der armen Leute herumtreiben und die kostbare Ernte vertilgen. Es geht wohl auch nicht immer ganz mit rechten Dingen zu. Was den Held aber nicht daran hindern muss, der Sache auf den Grund zu gehen. Sei es aus reinem Ehrgefühl oder purer Profitgier. Da kann es dann durchaus passieren, dass sich Wegelagerer oder andere finstere Gesellen in den Weg stellen, die nicht so ganz einverstanden sind mit dem, was der Held so vor hat. Überraschungen sind garantiert!

Ob es sich bei der zu erledigenden Aufgabe also nur um die Übergabe einer seltenen Medizin handelt, oder gar um das Auslösen einer Untoten-Armee, die in einem ehemaligen Soldaten-Camp haust – für ordentlich Abwechslung ist gesorgt. Mit gefülltem Geldbeutel, ein paar Skillpunkten mehr und im Idealfall einer deutlich besseren Ausrüstung lassen sich schließlich auch die anfangs übermächtig wirkenden Feinde wesentlich entspannter zur Strecke bringen. Somit ist der Weg vorerst wieder frei und der Held seinem Ziel erneut ein Stückchen näher: die Rettung seiner Schwester und vor allem die Rache an Gandohar! ♦

STARKER AUFTRITT AUF DER E3

Napp 50.000 Besucher strömten in der letzten Woche zum Convention Center in Los Angeles, um im Rahmen der Electronic Entertainment Expo E3 die neuesten Entwicklungen in Sachen Computer- und Konsolenspiele zu bewundern. Mitten drin in der weltweit wichtigsten Games-Messe war auch „TWO WORLDS II“ und konnte einen gehörigen Anteil der Schaulustigen an seinen Stand locken. Dort war der kommende Rollenspielhit gleich an acht Demostationen anspielbar und sorgte für leuchtende Augen bei RPG- und Fantasyfans.

Im nicht öffentlichen Bereich war sogar ein erster Part des Multiplayerparts anspielbar! Die Standcrew konnte sich vor dem offiziellen Messebeginn so die Zeit mit einer spannenden Partie „Crystal Hunt“ vertreiben. Der Extramodus im Multiplayer versetzt bis zu acht Spieler in eine

Map, in der verschiedene Kristalle eingesammelt werden müssen. Das passiert natürlich in zwei Teams und wer sich nicht vorsieht, hat plötzlich das Schwert eines Gegners anstatt des nächsten Kristalls vor der Nase. Keine Frage, dass natürlich auch Zweikämpfe möglich sind.



Es bleibt also dem Team überlassen, ob es lieber die gegnerische Mannschaft angreift und deren Kristalle lootet oder sie im Sprintmodus versucht, möglichst viele der wertvollen Steine selbst einzusammeln! Auch technisch lief alles glatt! ♦

AUGENSCHMAUS DER WOCHE



AUSGABE
23/10