

Antaloor Post

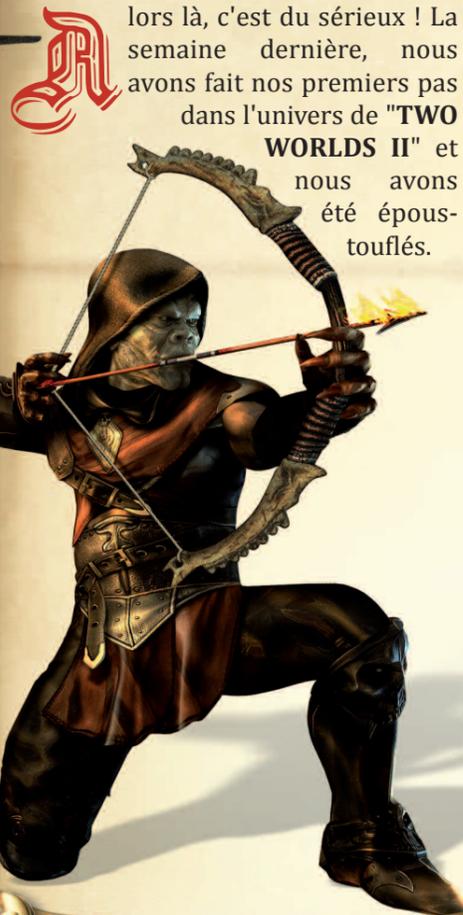
Nouvelles d'initiés en provenance de la source d'informations officielle sur l'univers "TWO WORLDS" - en exclusivité pour tous les inscrits à la Newsletter.

ZUXXEZ Entertainment AG • Rittner Str. 36 • D - 76227 Karlsruhe • press@zuxxez.com

www.twoworlds2.com

1ère Edition | Juillet 2009

QUE LES JEUX COMMENCENT !



Reality Pump a vraiment fixé la barre très haut - graphismes, atmosphère ou encore jouabilité - et on en est tous dingues ! Bon, assez d'éloges de côté pour le moment. Voici notre première incursion dans le jeu... Nous commençons prisonnier d'une cellule lugubre où nous utilisons une torche pour éclairer les alentours. Wow, le vacillement des flammes sur les murs est envoûtant. Mais pas le temps de nous y attarder ! Une troupe d'Orcs - apparemment amicale, même si l'on a un peu de mal à y croire - accompagnée d'une ravissante Orc femelle aux allures d'assassin apparaissent et vous escortent jusqu'au lieu suivant... "Mais qui donc pourrait bien être derrière tout cela?" se demande-t-on, déjà captivé par le jeu. Quoi qu'il en soit, nous étions bien décidés à le découvrir... Nous avons exploré ensuite des corridors sinueux et des sites sous l'eau, où flottaient avec un réalisme surprenant de nombreux objets tels des tonneaux ou des souches d'arbres.

Nous avons atteint une petite plateforme et un escalier en spirale nous a ramenés vers la surface. Nous voilà dans un hall immense aux énormes piliers et hautes cheminées. Des drapeaux ondulent le long des murs, tandis que la poussière s'agite et danse dans les rais de lumière qui filtrent des fenêtres. Et en y regardant de plus près, nous découvrons une autre merveille technique : tous les objets du hall, même les torches brûlantes dans leur support mural, se reflètent sur le sol de marbre luisant. Cet effet "miroir" est une des choses les plus impressionnantes que nous ayons vues depuis longtemps. Notre prochaine virée dans le jeu est déjà planifiée ! ♦



LE RETOUR DE L'AP !

Les bonnes choses prennent du temps... comme ce nouvel Antaloor Post. Nouveau look pour le magazine qui paraîtra désormais toutes les deux semaines. Et cette incontournable lecture pour les fans du premier jeu vous fait part dès maintenant de chaque étape de la création de "TWO WORLDS II". Attendez-vous à des révélations exclusives et excitantes ! Nous travaillerons sans relâche pour vous faire part des dernières nouveautés, quitte à harceler RP jour et nuit jusqu'à obtenir des réponses ! Profitez-en bien... et régalez-vous ! ♦



UN MONDE PLEIN D'IDEES

Salut Grzegorz ! Alors... parlez-nous un peu de vous !

Cześć ! Mon boulot est de coordonner les projets artistiques 2D/3D et réaliser des croquis pour nos jeux. J'ai étudié pour cela l'architecture et la sculpture à l'Académie des Arts.

D'où tirez-vous votre inspiration ? De tout ce qui m'entoure ! Si vous ouvrez un peu les yeux chaque jour, vous découvrirez une foule d'idées à exploiter ! Sinon, je lis beaucoup et j'explore des livres illustrés - on peut y puiser énormément d'inspiration. Etudier le travail de grands maîtres est également très utile.

Quel était votre approche de "TWO WORLDS II" ?

Nos dessins et croquis pour le jeu peuvent être créés de deux manières différentes : La plupart du temps, nous recevons des lieux détaillés et des scénarios très précis, qu'il nous faut ensuite couler sur le papier - Cependant, nous ne travaillons parfois qu'à partir d'une idée vague ou même d'un seul mot. L'une comme l'autre, ces deux façons de travailler ont leur charme. En ce qui me concerne, j'essaie toujours d'ajouter une petite touche spéciale à chaque création, il est donc très important pour moi d'avoir une foule d'idées à disposition, tout au long du projet. ♦

TWO WORLDS II

APERÇU DES SUJETS DE CETTE EDITION :

SOUS LES PROJECTEURS : Ca y est, nous avons fait nos premiers pas dans "TWO WORLDS II". Voici nos impressions

INTERVIEW: Séquelle et non Extension ! ...selon le directeur exécutif de RP Mirek Dymek

CONNAISSANCES DU JEU: Régulièrement, de nouveaux éléments sur la nature d'Antaloor. Aujourd'hui : les forêts !

INTERVIEW



Nous avons posé quelques questions au directeur de l'équipe Mirek Dymek. Voici la première partie de ses réponses.

AP : Après avoir planifié la sortie de l'extension "The Temptation", qu'est-ce qui vous a fait changer d'avis au final pour une séquelle complète ?

Mirek : Nous travaillons sur le successeur de "TWO WORLDS" depuis plus de 30 mois. En cours de route, le projet a pris des proportions énormes et nous avons développé des technologies nouvelles et efficaces. Le cœur en est un moteur de jeu entièrement neuf, que nous développons depuis deux ans. Nous pouvons aujourd'hui récolter les fruits de tout ce travail sur quatre platefor-



mes pour "TWO WORLDS II". Et nous sommes ravis de disposer d'un tel moteur de haute-performance, car il nous apporte de nombreux avantages sur la concurrence.

AP : Avez-vous simplement changé le nom pour la présentation de "TWO WORLDS II"? Ou est-ce plus compliqué que cela ?

Mirek : Il y a bien plus qu'un simple changement du nom ! Nous étions persuadés que le nom "The Temptation" serait toujours associé au mot "Extension". C'est pourquoi nous avons décidé de l'abandonner et avons choisi "TWO WORLDS II", que nous pouvons désormais développer comme une séquelle complète et indépendante du premier jeu. Si vous cherchez une explication à ce choix, il vous suffira de comparer les graphismes de "TWO WORLDS" avec ceux de "TWO WORLDS II" - il y a un fossé immense entre les deux jeux. Nous avons également apporté des améliorations considérables dans d'autres domaines du jeu... vous les découvrirez dans la prochaine édition ! ♦

UN PARADIS FEUILLU

Le cœur pittoresque d'Antaloor, que nous connaissons tous de "TWO WORLDS I", est une forêt traditionnelle peuplée de sapins épais, de prairies luxuriantes, de cabanes isolées et de campements médiévaux disséminés ça et là entre les régions boisées. On y trouve également des ruines antiques, des lieux mystiques et des donjons abandonnés. Les nouvelles régions pour l'instant inexplorées à l'ouest d'Antaloor (où les événements fatidiques de "TWO WORLDS II" se dérouleront) sont tout aussi grandioses que les régions paradisiaques du premier "TWO WORLDS".

dynamiques de la météo ou des rayons du soleil filtrant à travers



la cime des arbres, et rendant l'architecture des villes et villages toujours plus impressionnante. Maisons, moulins, églises, fermes et puits - tous entièrement refaits - s'harmonisent pour créer des lieux réalistes. Fini les villages clonés : Tous les objets que l'on peut y trouver sont créés avec passion et placés manuellement à des endroits précis. La forêt elle-même regorge de vitalité et d'originalité. Où que porte votre regard, vous y verrez des animaux occupés par leur routine journalière. Ou peut-être se préparent-ils à rentrer dans leur tanière et



Et il y a mieux ! Grâce à la nouvelle structure graphique et physique du jeu, les sapins s'agitent avec toujours plus de réalisme au gré du vent - et vous serez époustoufflé par les changements

s'y installer pour la nuit, pour défendre leur territoire des visiteurs inopportuns ! De nombreuses quêtes amèneront le héros au cœur d'un monde qui lui réserve bien des surprises... ♦

POUR LE PLAISIR DES YEUX



EDITION
1/09