

Antaloor Posta

Belső hírek a „Two Worlds” hivatalos információ forrásából - kizárólag Újság előfizetőknek

ZUXXEZ Entertainment AG • Rittnert Straße 36, 76227 Karlsruhe, Németország • jsr@zuxxez.com www.twoworlds2.com 1. szám/2009. július

KEZDŐDJÉK HÁT A JÁTÉKI

Mostanra komolyra fordultak a dolgok! Múlt héten először játszottunk a “Two Worlds II”-

vel és fergeteges volt!

A Reality Pump igen magasra emelte a tétet - grafikus, hangulati és technikai szempontból is - és mi majd megőrültünk érte! Oké, akkor egyelőre felhagyunk a dicsőítéssel. Szeretnénk nektek, AP olvasóknak egy kis ízelítőt adni abból, milyen érzés volt játszani... Először egy pinchehelyiségben találtuk magunkat, ahol fáklyával világítottunk. Hát, emberek, ahogy a lángok árnyéka játszott a falon, az elképesztően valóságos volt! És ebben a félmólyban ért minket az első nagy megrázkódtatás! Egy csapat ork - ha hiszitek, ha nem, BARÁTSÁGOSAK - jelent meg, élükön egy figyelemreméltó ork bérgyilkos nővel, és elkísértek minket a következő helyszínre... “Mi lehet emögött?” - kérdeztük magunktól. Bármilyen álljon a háttérben, ki fogjuk deríteni, mert teljesen felvilányozódtunk...!

Azután eljött az ideje, hogy felfedezzük a kanyargós átjárókat és víz alatti világokat, melyek tele voltak hihetetlenül realiztikus lebegő hordókkal és farönkökkel. Felugrottunk egy kis platóra, majd egy csi-

galépcsőn haladtunk felfelé. Most már látjuk, hogy mi tartott ennyi ideig a fejlesztő csapatnak...

E z u t á n egy óriási hodályba jutottunk, melyet hatalmas tartóoszlopok díszítettek és jókora kandallók világítottak meg. Zászlók lógtak a falakon, s az ablakokon átlósan beáradó fényben a porszemek járták pehelykönnyű táncukat. Ha alaposabban szétnéztünk, egy újabb technikai csodának voltunk tanúi - minden tárgy, még a falikarokba dugott fáklyák is visszatükrözöttek a márvány padlón. Ez az elképesztő “tükör” a legtutibb dolog volt, amivel mostanában találkoztunk. Már tervbe vettük a következő látogatást a srácokhoz! ♦



AZ AP VISSZATÉRT!

Jó munkához idő kell! Így volt ez az új Antaloor Postával is. A képes folyóirat teljesen új formát kapott és a heti megjelenés helyett kéthetente kerül majd kiadásra. És ez a Two Worlds rajongók számára “kötelező olvasmány” mostantól elérhető - s követni fogjuk benne a “Two Worlds II” utolsó fejlesztési fázisának minden lépését. Úgyhogy készüljétek az izgis, exkluzív tartalomra! Küldetésünknek tekintjük, hogy elhozzuk nektek a legfrissebb híreket a Reality Pumptól - még ha erővel kell is kiszednünk belőlük! Szóval jó szórakozást... és olvasást! ♦



EGY ÖTLETEKKEL TELI VILÁG

Helló Grzegorz! Szóval... mutakozz be!

Hali! Az én munkám a 2D és 3D grafikus projektek összehangolása, valamint a játékhöz vázlatok és művészeti tervek készítése. A Művészeti Akadémián tanultam építészetet és szobrászatot - innen a tudásom.

Honnan veszed az ihletet?

Mindenhol! Ha nyitott szemmel jársz, rengeteg ötleted támadhat. Ezen kívül rengeteget olvasok és nézegetek illusztrált könyveket - korlátlan ihletforrás áll az ember rendelkezésére. A régi mesterek munkáinak tanul-

mányozása is sokat segíthet.

Hogyan közelítetted te meg a “Two Worlds II”-t?

Terveink és vázlataink kétféleképpen készülnek: gyakran igen pontos leírást kapunk a helyzetekről és helyszínekről, amit papírra kell vetnünk - máskor meg csak egy ötletet, néhány szót mondanak a témáról. Mindkét módnak megvan a maga kihívása. Én mindig megpróbálok valami különleges ötlettel előrukkolni, ezért számomra nagyon fontos a kimeríthetetlen ötlettár a teljes projekt folyamán. ♦



A HÍRÚJSÁG TARTALMA RÖVIDEN:

FŐCÍM: Az első lépések a “Two Worlds II” világában. A mi benyomásaink!

INTERJÚ: Új rész a kiegészítő helyett! Mirek Dymek RP főnök nyilatkozata

ISMERETEK: Rendszeres tájékoztatást nyújtunk Antaloor világról - ma: erdők!

INTERJÚ



Feltettünk Mirek Dymeknek, a csapat főnökének néhány kérdést.

Íme a válaszok 1. része:

AP: Eredetileg a “The Temptation” kiegészítőnek indult, miért tartóztál mégis úgy, hogy inkább új rész lesz belőle?

Mirek: Immár több, mint 30 hónapja dolgozunk a “Two Worlds” utódján. Ez idő alatt a projekt óriásira duzzadt - és mi teljesen új, elképesztően hatékony technológiákat dolgoztunk ki. Ezen technológiák magját a két éve fejlesztésnek indított vadi új motor képezi. Most hasznát vehetjük a rengeteg munkának a négy platformra készülő “Two Worlds II”-nél. És mi boldogok vagyunk, hogy egy



ilyen csúcsmínőségű motort tudhatunk magunkénak, mivel ez elég nagy előnyt jelent a konkurenciával szemben.

AP: A “Two Worlds II” címet hirtelen felindulásból kapta a játék? Vagy más oka is volt?

Mirek: Ez sokkal több, mint egyszerű átnevezés! Tudjuk, hogy a “The Temptation” mindenki számára a “kiegészítőt” jelentette. Ezért úgy döntöttünk, ezt elvetjük és megkapja a “Two Worlds II” címet, mint önálló folytatás. Ez a döntés értelmet fog nyerni, ha összehasonlítjátok majd a “Two Worlds”-öt és a “Two Worlds II”-t - egy világ választja el őket egymástól. A játékban egyéb területeken is végeztünk módosításokat... a következő számban ezekre is kitérünk! ♦

ANTALOOR ZÖLDELLŐ ÉDENKERTJE

Antaloor Two Worlds 1-ben megismert látképe klasszikus lombos erdőkből, dús, zöldellő mezőkből és az ezeket időről időre felváltó, elszigetelt házikókból és középkori településekből állt. Találhattunk ott még ősi romokat, misztikus helyeket és istentől elhagyott veremeket.

Az új, még felfedezetlen Nyugat-Antaloor (ahol majd a “Two Worlds II” végzetes eseményei játszódhatnak) legalább annyira lenyűgöző lesz, mint a Two Worlds 1 helyszínei. Sőt! Az új grafikus és fizikai technológiának köszönhetően a fák még valóságosabban ringanak a szélben - és az

teszik a városi és falusi épületeket. A házak, malmok, templomok, tanyák és kutak - mind új tervezés - harmonikus



megjelenést biztosítanak a települések számára. A manuálisan beillesztett és gyönyörűen kidolgozott tárgyak feledtetik velünk a “klónozott” falvakat.

Az erdő maga is élettel és eredetiséggel lesz teli. Bárhová nézel, az állatok élnek majd mindennapjaikat. Vagy épp készülnek visszatérni üregeikbe, fészkeikbe az éjszaka közeledtével, hogy megvédjék területüket a váratlan betolakodóktól! A rengeteg küldetés során a hős számára az élet MINDIG tar-



időjárás szeszélye, meg a fák lombján áttörő napsugarak káprázata még látványosabbá

totogot meglepetéseket... ♦

A HÉT GYÖNGYSZEME

