

Antaloor Post

Insider-Wissen aus der offiziellen Infoquelle zum **Two Worlds** Universum, exklusiv für Newsletter-Abonnenten.

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

www.twoworlds2.com

Ausgabe 1 | Juli 2009

LASSET DIE SPIELE BEGINNEN!

Slangsam wird es ernst! Bester Beweis dafür: Wir konnten in der letzten Woche die ersten Schritte in „TWO WORLDS II“ machen... und wir waren hin und weg!

Graphisch, atmosphärisch und spieltechnisch hat Reality Pump in allen Bereichen noch eine kräftige Schippe draufgelegt und uns ins Schwärmen gebracht. Aber genug geschwelgt, wir wollen auch den AP-Lesern einen kleinen Eindruck von unseren ersten Gehversuchen vermitteln. Diese fanden zunächst in einem dunklen Kellergewölbe statt, das wir mit einer Fackel inklusive sehr realistischer Flammgestaltung flackernd ausleuchten konnten. Und in diesem Schein wartet die erste Überraschung! Ein Orktrupp, der uns NICHT feindlich gesinnt ist und dem auch noch eine attraktive Ork-Assassine angehört, taucht auf und stellt das Geleit für unsere weiteren Schritte da. Was da wohl dahinter steckt? Der Coup ist auf jeden Fall gelungen!

Verwinkelte Gänge und unter Wasser gesetzte Bereiche, in denen physikalisch korrekt verschiedene Gegenstände wie Fässer oder Holzstämme trieben, galt es dann zu erforschen. Mit einem Sprung geht es anschlie-

ßend auf ein kleines Podest und über eine Wendeltreppe nach oben. Dort wird schnell klar, woran die Entwickler so lange gearbeitet haben. Eine mächtige, säulengestützte Halle erwartet uns. Riesige Kamine an den Seiten, flatternde Fahnen und seitlich einfallende Godrays, in denen die Staubkörner wirbeln, sorgen für Gänsehautfeeling. Und auf den zweiten Blick offenbaren sich weitere Schmankerl: so reflektiert der glänzende Marmorboden wie ein Spiegel sämtliche Gegenstände und sogar die Fackeln in den Wandhalterungen. All das lässt uns in dem prickelnden Gefühl zurück, so schnell wie möglich wieder nach Antaloor zurückkehren zu wollen. ♦



DIE AP IST WIEDER DA!

Gut Ding will Weile haben! Wir haben uns viel Zeit mit der neuen Antaloor Post gelassen, aber nun geht es endlich wieder los. In komplett neuem Layout und mit veränderten Rhythmus, die AP erscheint künftig zweiwöchentlich, steht die Pflichtlektüre für alle „Two Worlds“-Fans ab sofort wieder zur Verfügung. Ihr könnt euch auf ein paar spannende, exklusive Themen freuen! Wir werden nicht locker lassen und Reality Pump die aktuellsten News aus der Nase ziehen, versprochen! Jetzt aber erst einmal viel Spaß beim Lesen! ♦



DIE WELT IST VOLLER IDEEN

Hallo Grzegorz, stelle Dich doch bitte kurz vor!

Meine Aufgabe besteht darin, die Projekte für 2D- und 3D-Graphik zu koordinieren und außerdem für Skizzen und Concept Art zu unseren Titeln zu sorgen. Meine künstlerischen Fähigkeiten habe ich während meines Architekturstudiums sowie einer Ausbildung am Kunstlyzeum entwickelt.

Woher nimmst Du Deine Inspirationen?

Vor überall her. Es reicht, sich mit offenen Augen durch die Welt zu bewegen, sie ist voller Ideen! Außerdem lese ich sehr viel und

schaue mir Bildbände an. Sehr hilfreich sind auch Studien von Werken der alten Meister. Der Kanon der Kunst präsentiert Stilrichtungen, die auch heute noch aktuell sind.

Wie bist Du „Two Worlds II“ angegangen?

Es gibt eigentlich zwei verschiedene Weisen, wie unsere Entwürfe entstehen. Zum einen existieren teilweise schon sehr präzise beschriebene Szenarien und Orte, die man dann zu Papier bringen muss. Manchmal sind es aber auch nur ganz leicht angedeutete Ideen oder nur ein Wort, aus dem man dann etwas schaffen muss. Beide Arbeitsweisen haben ihren ganz besonderen Reiz. ♦



DIE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK:

IM FOKUS:
Wir haben die ersten Schritte in „Two Worlds II“ gemacht. Hier sind unsere Eindrücke!

IM INTERVIEW:
Sequel statt Add-on! RP-Chef Mirek Dymek klärt auf und gibt interessante Einblicke.

IM WALD:
Die neuen Regionen Antaloors werden im Rahmen ein enzyklopädischen Reihe vorgestellt.

INTERVIEW



Wir haben Team Leader Mirek Dymek einige Fragen gestellt. Hier gibt es Teil 1 der interessantesten Antworten!

AP: Warum habt ihr euch nach den ursprünglichen Add-on-Plänen mit „The Temptation“ dazu entschieden, nun doch ein vollwertiges Sequel zu produzieren?

Mirek: Wir arbeiten nun seit mehr als 30 Monaten an dem Nachfolger zu „Two Worlds“. In diesem Zeitraum hat das Projekt enorm an Umfang gewonnen und parallel sind bei uns auch völlig neue, extrem leistungsfähige Technologien entstanden. Herzstück ist eine komplett neue Engine, deren Entwicklung wir vor rund zwei Jahren gestartet haben. Die Früchte dieser Arbeit



können wir nun auf vier Plattformen für „TWO WORLDS II“ ernten und sind extrem froh, eine solch leistungsstarke Basis zur Verfügung zu haben, die uns zudem große Vorteile gegenüber der Konkurrenz bietet.

AP: Handelt es sich bei der Einführung von „Two Worlds II“ einfach nur um eine Umbenennung oder steckt mehr dahinter?

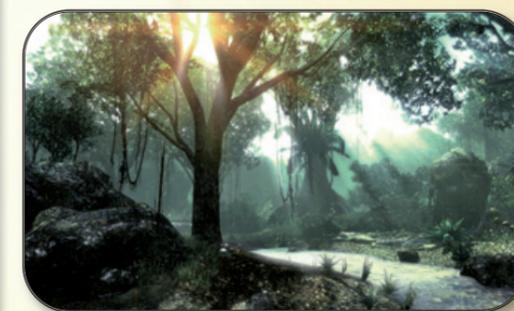
Mirek: Da steckt eindeutig mehr dahinter! Der Name „The Temptation“ wurde immer mit der Bezeichnung „Add-on“ in Verbindung gebracht. Deshalb haben wir Abstand davon genommen und auf „TWO WORLDS II“ umgesattelt, dass wir nun von Anfang an als vollwertiges Sequel promoten können. Alleine der Grafikvergleich zwischen „Two Worlds“ und „Two Worlds II“ macht schon deutlich, das Welten zwischen den beiden Spielen liegen. Ein absolut sicherer Network Code, fortschrittliche, vom Spieler nutzbare Objektphysik, und meine persönliche Nummer 1, die realistische Charaktergestik, die wir mit echten Schauspielern und Motion Capturing eingebaut haben. ♦

WALDIDYLLE A LA ANTALLOOR

Das landschaftliche Herzstück von Antaloor, wie wir es aus „Two Worlds 1“ kennen, ist der klassische Wald mit seinem dichten Bewuchs aus Tannen und saftigen, grünen Wiesen. Dazwischen immer wieder vereinzelte Gehöfte und mittelalterliche Siedlungen. Uralte Ruinen, mystische Orte und gottverlassene Dungeons. Auch die neuen, noch unerforschten Gebiete im Westen Antaloors, in denen die sich die schicksalhaften Ereignisse von „TWO WORLDS II“ zutragen, stehen dieser Waldidylle in nichts nach. Und noch mehr! Dank des neuen grafischen wie



durch Baumwipfel brechende Sonnenstrahlen für stauende Blicke und gestaltet sich die Architektur der Dörfer und Städte noch beeindruckender. Vollständig neu designte Häuser, Mühlen, Kirchen, Bauernhöfe und Brunnen verleihen den Siedlungen ein stimmiges Aussehen. Per Hand platzierte und liebevoll gestaltete Objekte lassen Klon-Dörfer der Vergangenheit angehören. Auch der Wald selbst strotzt nur so vor Leben und Originalität. Allerorts gehen die tierischen Waldbewohner ihrem Tagesablauf nach, gehen zur Nachtruhe in ihren Bau – oder



physikalischen Technikgerüsts wiegen sich die Tannen noch realistischer im Wind, sorgen dynamische Wetterwechsel und

gegen Eindringlinge! Dazu sorgt eine hohe Dichte an Quests und neuen Monstern für ein abwechslungsreiches Heldenleben. ♦

AUGENSCHMAUSS DER WOCHE



AUSGABE
1/09