Two Worlds – The Temptation

Insider-Wissen exklusiv für Newsletter-Abonnenten.

Antaloor Post

Die offizielle Infoquelle zur Rollenspielwelt "Two Worlds".

ZUXXEZ Entertainment AG, Rittnert Straße 36, 76227 Karlsruhe · jsr@zuxxez.com

Ausgabe 06/Januar 2008

Charakterstudien mit Tiefgang

Die Entwickler von Reality Pump machen ihr Fantasy-Universum mit *The Temptation* noch realistischer und schöner. Dazu gehören natürlich auch die Einwohner der verschiedenen Regionen.

Nachdem bereits die künstliche Intelligenz als wichtiger Baustein vorgestellt wurde, beschäftigt sich nun auch ein spezielles Team mit den Gesichtern und der Mimik der NPCs. Ein erstes Resultat vom Beginn ihrer Arbeit ist nun erstmals zu sehen. Besonders viel Wert legen die Programmierer und Designer dieses Mal auf die konsequente Umsetzung von Emotionen sowie die detaillierte Gestaltung der Gesichtspartien. Hautfalten und Muttermale sorgen für ein möglichst realistisches Abbild.

Natürlich wird es auch verschiedene Hauttypen geben. Je nachdem, ob im Norden oder in den südlichen Regionen, wechselt die Hautfarbe von eher weiß bis zu einem dunklen Braun. Die Augen sind zum momentanen Zeitpunkt noch nicht integriert, da sie besonders umfangreiche Arbeiten notwendig machen. Aber sobald das erste „richtige" Gesicht fertig ist, wird die **Antaloor Post** natürlich darüber berichten! ◆

Frisch eingetroffen

Bei diesem Monster bekommt die sprichwörtlich „am Boden hängende Zunge" eine durchaus realistische Bedeutung. Die dreibeinigen Insekten bewegen sich ähnlich wie Krabben seitwärts laufend und schlenkern dabei wie wild mit der Zunge um sich.

Vorsicht ist auf alle Fälle angesagt, da der Speichel des Monsters sehr giftig ist! Die mutierten Wesen kommen vor allem in den vom Taint verseuchten Gebieten vor, haben sich mittlerweile aber auch an die Sumpflandschaft angepasst. ◆

Wusstest du schon...

...dass Ashos ein sehr praktisches Geheimnis hat?

Hier ist noch längst nicht alles verloren, falls du bei einem Verbrechen erwischt und aus der Stadt geworfen wirst. Die Haupttore sind für dich in diesem Fall zwar verschlossen, aber es gibt zum Glück einen Geheimeingang nach Ashos.

Voraussetzung für die Benutzung des Geheimgangs ist allerdings, dass du schwimmen kannst. Gehe zum südlichen Teil der Stadtmauer, bis du auf den großen Hauptkanal triffst, der in den Gon fließt.

Hier fehlen am Rand der vergitterten Durchlässe zwei Gitterstäbe. Durch diese Öffnung kannst du in die Stadt hinein- oder hinausschwimmen.

Kleine Monsterkunde: Golems

Die Golems gehören zu den stärksten Lebewesen in Antaloor. Zudem haben sich die riesigen Kampfmaschinen mittlerweile perfekt an ihre jeweilige Umgebung angepasst. Aufgrund ihrer Mischung aus Mechanik und Natur gehören die Mitglieder dieser Rasse zu den gefährlichsten Gegnern Antaloors und sind nur sehr geübten und entsprechend ausgerüsteten Helden zu empfehlen.

Felsgolem: Die Felsgolems sind überall dort anzutreffen, wo es viel Steine gibt. Das heißt, vor allem zwischen der Wüste und dem Verbrannten Wald sowie rund um GorGammar. Die Kreaturen haben eine extrem dicke Panzerung und können mit enormer Kraft zuschlagen. Dafür sind die Kolosse nicht gerade die Schnellsten und man kann gut ausweichen.
Taktik: Axt, Knüppel, Luftmagie.

Stahlgolem: Die Stahlgolems sind eine Schöpfung der Magiere. Die mit Panzerplatten versehen Wesen streichen deshalb oft in der Nähe von Magierhäusern oder in dunklen Katakomben umher. Die Kreaturen teilen einen sehr hohen Schaden aus. Allerdings ist die Reichweite nur begrenzt und einem Kampf kann recht einfach aus dem Weg gegangen werden. Zudem sind sie optisch trotz ihrer Gefährlichkeit auf jeden Fall ein Genuss!
Taktik: Axt, Knüppel, Luftmagie. ◆