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 15/März 2008

Richtfest im Elfenland

Fleißige Antaloor-Post-Leser wird dieses Gebäude bekannt vorkommen. Richtig! Die Skizze dieser Kapellenruine war schon einmal in Ausgabe 7 zu bewundern. Jetzt haben die Entwickler Richtfest gefeiert und eine erste Version des Elfenwerks in die neuen Landschaften Antaloors integriert. Die Elfen sind auch noch für ein paar weitere bautechnische Highlights im „The Temptation" verantwortlich. So wird der Hauptquest die Spieler in eine altehrwürdige Universität führen, die zahlreiche Geheimnisse in sich birgt. Dort gibt es unter anderem viele Antworten auf den schrecklichen Fluch der Heimsuchung, die vor allem die westlichen und südlichen Länder Antaloors heimsucht. Die Auswirkungen konntet ihr in „Two Worlds" rund um GorGammar begutachten.

Aber auch Gandohars Tagebuch, das sich wie ein roter Faden durch die ganze Geschichte zieht, spielt in den ehrwürdigen Räumen der Universität mal wieder eine entscheidende Rolle. Die Infos aus diesen uralten Aufzeichnungen sind im wahrsten Sinn des Wortes absolut überlebenswichtig für den Spieler. ◆

Frisch eingetroffen

Wie schon ein paar Mal erwähnt, spielt der spirituelle Part in „The Temptation" eine wichtige Rolle. Verschiedene Mönchsorden und natürlich die Elfen bringen eine gehörige Portion Magie und Spiritualität ins Spiel. In diesem Rahmen tauchen auch vermehrt magische Gegenstände auf, die natürlich vom Spieler genutzt werden können. Allerdings gilt es, für alle Hilfsmittel, wie beispielsweise dieser Magiekugel, das entsprechende Wissen zu sammeln. Dazu müssen unterschiedliche Orden besucht und auf für sich eingenommen werden. Denn die teilweise etwas schrulligen Priester geben ihr Wissen nicht einfach so an Fremde weiter. ◆

Wusstest du schon...

...dass es einen ganz verzwickten Quest in Antaloor gibt, bei dem ein Doppelgänger sein Unwesen treibt?

Der Clou daran: Der Quest „Ich bin der Echte!" existiert zwei Mal. Der Spieler kann diese Aufgabe sowohl in Windbreak als auch in Four Stones annehmen. Dies ist kein Fehler, sonder liegt in der Natur der Sache. Annon Mohas Doppelgänger in Four Stones behauptet nämlich, genauso wie sein Ebenbild in Windbreak, der echte Magier zu sein. Du wirst du dich irgendwann entscheiden müssen. Interessant könnte es aber auch sein, Lokar Maios in Chatalon aufzusuchen und den Spiegel zu übergeben, den du zu Beginn der Questreihe erhältst.

Kleine Monsterkunde: Groms

Diese wilden Barbarenstämme machen ganz Antaloor unsicher. Diese Groms sind zwar in ihrer Kampfkraft nicht mit den kriegerischen Orks zu vergleichen, doch sollte man sie niemals unterschätzen. Sie gehen durchaus organisiert vor. Zudem treten die Wesen gerne in großen Horden auf und bilden damit eine kompakte Einheit, die schwer zu besiegen ist.

Grom-Schamane: Die Schamenen sind die geistigen Führer der einzelnen Gromstämme. In jedem Lager gibt es mindestens einer dieser Zauberer, oftmals mehrere. Sie sind an den orangefarbenen Fahnen, mit denen Sie sich schmücken, leicht zu erkennen. Die Schamanen versuchen, Abstand zum Gegner zu halten, um aus sicherer Entfernung ihre Magieattacken auszuführen. Einmal zu ihnen durchgedrungen, leisten sie allerdings kaum noch nennenswerte Gegenwehr.

Taktik: Schwert, Feuermagie

Junger Grom: Diese junge Ausführung der Groms ist für die meisten Helden Kanonenfutter. Die Angriffs- und Abwehrwerte sind noch recht gering und die Wesen bilden damit eine gute Möglichkeit, das eigene Inventar aufzufüllen.

Taktik: Schwert