

Ein Blick hinter die Kulissen

Reality Pump setzt in der schnelllebigen Interactive-Entertainment-Branche auf Kontinuität und produziert schon seit über zwölf Jahren Computerspiele. Bekannteste Marke ist die Echtzeit-Strategiereihe „Earth“ mit dem aktuellen Titel „Earth 2160“.

Die Teamzusammensetzung hat sich seit der Gründung 1994 kaum verändert. Deshalb profitiert das Studio von einem großen Wissenspool und ei-

nem starken Teamgeist. Die Truppe besteht zum Großteil aus begeisterten Science-Fiction- und Fantasyfans, die sich mit dem RPG „Two Worlds“ einen lang gehegten Traum erfüllen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Studios verwendet Reality Pump weder Middleware noch zugekaufte Module. Für „Two Worlds“ hat das Team eine komplett neue Grafik-Engine inklusive aller benötigten Tools wie Baumgenerator, Modell-Editor oder Partigengenerator selbst entwickelt. ◆



Die "Reality Pump"-Crew

Das „Two Worlds“-Team:

Firmenname:

Reality Pump

Gründungsjahr:

1994

Studioleiter:

Mirosław Dymek

Firmensitz:

Krakau (Polen)

URL:

www.realitypump.com

Titelauswahl:

Two Worlds, Earth 2160,

Earth 2150 Trilogy,

Earth 2140, Heli Heroes,

World War III Black Gold

FRISCH EINGETROFFEN



Heute geht es einmal nicht um Angst einflößende Monster, sondern vielmehr um die ganz normale Tierwelt. In „The Temptation“ sind auch Nashörner mit von der Partie. Diese Dickhäuter sind relativ passiv, allerdings können sie zu einem ernstzunehmenden Gegner werden, wenn der Spieler sich ihnen zu sehr nähert. Ist die Masse erst einmal in Schwung, reißt das kräftige Horn nahezu jede Rüstung auf und verteilt fleißig Schadenspunkte.

Wer sich jetzt bereits gedacht hat, dass ein Nashorn in die bislang vorgestellten Landschaften nicht so richtig reinpasst, liegt übrigens völlig richtig. Zusammen mit dem Tier wird auch eine neue Region integriert: Die Savanne liegt in der neu zu entdeckenden Welt und hat typische Merkmale wie Wasserlöcher, lockerer Baumbestand und sandiger Boden. ◆

WUSSTEST DU SCHON...

...dass du auch ohne Reputation in die Nekromanten-Enklave hineinkommst?

Dazu brauchst du nicht mehr als ein bisschen Geschick. Der Weg führt dich nicht durch das verschlossene Tor mit der Wache davor, sondern direkt über die Palisade. Wende dich dazu vor dem Tor zu dem Felsen auf der linken Seite. Von hinten kannst du auf den Stein springen und von dessen Spitze über den Zaun direkt zu den Nekromanten hüpfen. Der Rückweg ist an derselben Stelle möglich. Nutze dieses Mal die gestapelten Kisten im Innenbereich.

Keine Angst, die Enklavenmitglieder kümmern sich nicht darum, wie du hereingekommen bist!

KLEINE MONSTERKUNDE: RIESEN

In Antaloor gibt es einige beeindruckende Gegner. Neben den Drachen fallen vor allem die Riesen aufgrund ihrer gewaltigen Körpermaße auf. Natürlich sind diese Monster auch im Kampf nicht zu unterschätzen. Enorme Reichweite und riesige Kräfte zeichnen sie aus.

Oger: Oger sind eigentlich eine friedliebende Unterart der Riesen. Mit ihrer ledrigen und widerstandsfähigen Haut sitzen sie Angriffe kleinerer Gegner einfach aus. Wenn sie allerdings allzu sehr gereizt werden, können sie dir mit ihren mächtigen Pranken viel Schaden anrichten. Zum Glück sind die Kreaturen nicht sehr schnell und Wendigkeit ist auch ein Fremdwort für sie. Am liebsten halten sich die Oger im lieblichen Weideland rund um Cathalon auf.

Taktik: Zweihänderschwert oder -Axt.

Zyklop: Im Gegensatz zum friedliebenden Oger ist der Zyklop viel aggressiver und nimmt jeden Gegner, der ins Blickfeld seines Auges kommt, sofort aufs Korn. Mächtige Krallen und ein kräftiges Gebiss machen das Monster zu einem extrem gefährlichen Gegner. Angriffe jeglicher Art steckt er dank seiner widerstandsfähigen Lederhaut sehr gut weg.

Die Wesen tauchen vor allem in den Sumpfgebieten südlich des Gons auf und haben sich in den oftmals verbrannten Dorfruinen der ehemaligen Menschensiedlungen wohnlich eingerichtet.

Taktik: Zweihänderschwert oder -Axt. ◆

