

HELDENHAFTER AUSFLUG IN DEN SWMPF II FRISCH EINGETROFFEN

In der letzten Ausgabe hatten wir ja bereits angedeutet, dass der Held bei seinem sumpfigen Ausflug auf allerlei phantastische Gestalten trifft, die ihm mehr oder weniger wohl gesonnen sind. Einer der Gegnerarten, die das Heldenleben im Moor zur Hölle machen, sind die bereits aus „Two Worlds“ bekannten Toten Ritter. Mit neuer Optik und noch stärkerer Bewaffnung werden auch die verfluchten Krieger, die bis in alle Ewigkeit rastlos durch den Sumpf streifen, das Fürchten lehren...

Eine ganz spezielle Rolle kommt der Bewohnerin der Hexenhütte zu, die wir euch in Ausgabe 43 vorgestellt haben. Die Sumpfhexe ist vermutlich eines der ältesten Wesen von ganz Antaloor. Falls jemals menschliche Züge



vorhanden gewesen sein sollten, so hat sie diese längst verloren. Hoch droben im Wipfel eines riesigen Baumes geht die geheimnisvolle Zauberin ihren dunklen Künsten nach... und beobachtet alle eure Schritte mit Argusaugen!

So werden sich im Verlauf der Hauptgeschichte die Wege des Helden und der Hexe schon bald kreuzen. Trotz ihres fortgeschrittenen Alters sollte die sympathische Dame keinesfalls unterschätzt werden, ist sie doch hochintelligent, verfügt über seherische Fähigkeiten und trägt als Kleidschmuck gerne mal einen menschlichen Schädel...passt also gut auf, dass es am Ende nicht euer eigener Kopf sein wird, der am Gürtel der Hexe baumelt. Zumal ihr für die alte Seherin eine ganz besonders grausige Quest erfüllen müsst...◆

Heute hat uns ein neuer Architekturstil erreicht. Die Häuser mit den steilen Dächern sind in der Nähe der Sumpflandschaften zu finden und beherbergen meist ärmliche Leute. Bei den Baumaterialien haben sich die Designer an den Gegebenheiten der entsprechenden Region orientiert. So beste-

die Häuser zum Großteil aus Holz und die Dächer sind mit Riedgras gedeckt. Damit erhält wieder jede Region ihr ganz eigenes Flair. Die mächtigen Steinfundamente sorgen außerdem dafür, dass niemand nasse Füße bekommt. ◆



LINK DER WOCHE

<http://www.circlesandlines.de>

Um die Animationen in „Two Worlds: The Temptation“ noch realistischer zu machen, wird Reality Pump im Laufe der nächsten Wochen ins Motion Capture Studio der erfahrenen Münchner Firma „Circles and Lines“ gehen! Mit Hilfe neuester State-of-the-Art-Technologie und professionellen Stuntmen wird vor allem viel Wert auf die Umsetzung der verschiedenen Kampfstile gelegt.

Als kleinen Vorgeschmack könnt ihr euch heute schon mal einige Videos der Motion Capture Aufnahmen zu „Two Worlds“ anschauen.

Viel Spaß dabei!

IN-TEAM: DANIEL BETKE

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
Alles was mir in die Hände fällt.

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
Ich kümmere mich um das Verbessern und Stabilisieren der Realtime-Schleifen

3. Welche Spiele zockst du privat?
Im Grunde alles.. Man darf sich nicht einschränken.

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
„The Fountain“

5. Welches Buch liest du gerade?
„Game Programming Gems 6“ -P- und im Ernst: „Bog Urojo-ny“ von Richarda Dawkinsa

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
„Aphex Twin“

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten?
Peter Molyneux oder David Braben

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Bei uns gibt es keine lustigen Situationen, wir sind hier alle sehr ernst und psychisch normal - muahhhh!

9. Deshalb wird „The Temptation“ besser als die Konkurrenz!

Weil die Arbeit unsere Leidenschaft ist und wir den Rest unserer Menschlichkeit dafür geben :-)

10. Mit welchem Spielcharakter willst Du mal einen Tag verbringen?
Nina Kalenkow, eine charmante Mechanikerin aus „Geheimakte Tunguska“

11. Dein Lebensmotto?
Eile langsam. ◆

