

HÖHLENTOUR MIT MIREK

Ihr seht schon, wir kommen von der packenden Atmosphäre in der Unterwelt Antaloor nicht mehr weg! Deshalb beschäftigen wir uns auch heute noch einmal mit dieser Thematik und haben niemanden Geringeren als RP-Chef Mirek Dymek als Höhlenführer engagieren können. Er plaudert heute über die Besonderheiten der komplett neu gestalteten Dungeons und Höhlen.

Welche technischen Neuerungen habt ihr in „The Temptation“ umgesetzt?

Uns ging es vor allem darum, eine realistische und zugleich phantastische Atmosphäre aufzubauen. Deswegen nutzen wir für sämtliche Oberflächen der Unterwelt Parallax Mapping. Unser Team hat hier beeindruckende Ergebnisse hinbekommen, die bereits sehr effektiv auf den verschiedenen Systemen laufen. Ähnlich wie in der Oberwelt werden auch die Lichteffekte

eine sehr wichtige Rolle spielen. Wir nutzen verschiedenste Einstellungen wie Farbe, Nebeldichte, Tiefenschärfe und so weiter.

An was arbeitet ihr sonst noch?

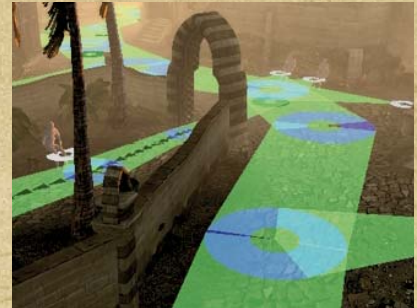
In letzter Zeit haben wir uns auf die physikalische Umwelt konzentriert. So kann der Spieler in den Höhlen Steine mit dem Fuß wegstossen, aufheben oder herunterfallen lassen. Auch viele andere Dinge, wie zum Beispiel Wurzeln, die aus der Decke ragen, werden sich bewegen lassen.

Wie sieht es mit Wasser in der Unterwelt aus?



Eine gute Frage, die wir uns auch gestellt haben! In den Höhlen werden physikalisch korrekt berechnete Wassertypen zum Einsatz kommen. Das heißt, dass der Spieler zum Beispiel Wellen machen kann. Das gilt natürlich auch für Monster, NPCs oder sonstige Objekte im Spiel. Ein sehr spannendes Feature für viele interessante Quests! ♦

FRISCH EINGETROFFEN



Die Städte in Antaloor sind bereits mit zahlreichen NPCs bevölkert. Damit bei diesem Massenaufmarsch nichts schief geht, muss für jeden Charakter ein individuelles Fortbewegungsmodell angelegt und ins Spiel integriert werden. Während die NPCs im fertigen Spiel natürlich unsichtbar geführt werden, ermöglicht ein Einblick in die entsprechenden Tools interessante Perspektiven. So ist hier beispielsweise der Teil eines Bewegungs- und Aktionspfades für einen Einwohner der Wüstenstadt Hatmandor erkennbar. Neben den normalen Laufstrecken gibt es immer wieder besondere Aktionsslots, denen beliebige Handlungen zugewiesen werden können. ♦

LINK DER WOCHE

<http://twoworldsvault.ign.com>

Auf der "Two Worlds"-Fanseite des IGN-Netzwerks ist seit kurzem ein neues Interview zu "The Temptation" nachzulesen.

Darin erzählt Game Designer Pawel Weder interessante Neuigkeiten zum KI-System, das sich wirklich sehen lassen kann. Absolutes Highlight des Gesprächs ist die Aussicht auf steuerbare NPCs und Monster. Demnach soll es Söldner geben und auch die vom Spieler erschaffenen Kreaturen können für kleinere „Botengänge“ genutzt werden. Das hört sich doch mal viel versprechend an! Mehr Infos, leider nur in Englisch, gibt es beim Link oben.

IN-TEAM: TOMEK KOZERA

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?

Ich schreibe den (Da Vinci-) Code.

2. An was arbeitest du ganz aktuell?

Diverse Tools für die Dungeons.

3. Welche Spiele zockst du privat?

"Diablo 2", "The Witcher", "Vampire the Masquerade: Bloodlines", "Heroes of Might and Magic III", "Pick-up-Sticks"

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?

„Dzien Swira“ („Tag des Irren“) zum 1024ten mal.

5. Welches Buch liest du gerade?

Zurzeit nichts, da ich auf diese Fragen antworte.

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?

Zyklon - Disintegrate"

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten?

Jemand, der ein Spiel entwickeln kann, das spaßig ist und eine besondere Atmosphäre hat.

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?

Es gab mal einen Stromausfall und alle kamen aus den Büros mit den Worten: "Wer hat denn wieder die Kaffeemaschine angemacht?" Am Ende kam Mirek mit verzerrtem Gesicht und Küchenmesser aus seinem Zimmer. Seit dem laufen die Rechner bei uns mit Kohle :-)

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

Weil sich jeder rein hängt wie er nur kann.

10. Mit welchem Spielecharakter willst Du mal einen Tag verbringen?

Predator. Wenn man nur eine Nacht mit Ihm überlebt, dann ist das schon was :-)

11. Dein Lebensmotto?

Seit ich denken kann, sind Klosettdeckel immer gefallen. ♦

