

OUTDOOR-FEELING DELUXE FRISCH EINGETROFFEN

Welten wie das „Two Worlds“-Universum Antaloor leben extrem stark von einer dichten Atmosphäre, in die die Spieler eintauchen können. Je nach Region müssen unterschiedliche Licht- und Atmosphäreffekte das Gefühl von Hitze, Kälte oder Gefahr vermitteln. Dunkle Höhlengänge, unübersichtliche Sumpfbereiche oder actionreiche Kämpfe wirken nur dann



realistisch, wenn auch die entsprechenden Stilmittel zum Einsatz kommen. Ein gutes Beispiel hierfür ist ein brandneues Bild aus der aktuellsten Entwicklungsphase. Die zahlreichen, in die neue Engine implementierten, grafischen Technikfeatures wie Nebel- oder Lichteffekte kommen schon besonders gut zur Geltung und sorgen für eine realistische Morgenstimmung an einem kleinen Bach. Ebenfalls sehr gut zu erkennen ist die Weiterentwicklung der Flora. Die Bäume wirken be-

reits sehr organisch und auch der Bodenbewuchs sorgt mit seiner Detailliertheit und Dichte für echtes Outdoor-Feeling. Dazu gehört natürlich auch die Wasserdarstellung. Wie bereits in einer der vorherigen Ausgaben berichtet, hat Reality Pump hier beeindruckende Weiterentwicklungen auf die Beine gestellt. Vom Wellengang über Reflektionen bis hin zur Durchsichtigkeit ist jedes Detail berücksichtigt. ♦



Mysteriöse Dinge tun sich unter der Oberfläche Antaloores. Heute hat uns dieses interessante Bild erreicht, zu dem selbst wir noch keine näheren Informationen haben. Bei der Konzeptzeichnung könnte es sich um eine Art Nest oder eine Brutstätte handeln. Aber auch eine Art magische Energiequelle wäre möglich oder sogar die Abbaustelle irgendeiner seltsamen Substanz. Wir versuchen, schnellstmöglich die Wahrheit aus Reality Pump herauszupressen und lassen es die AP-Leser dann natürlich als erstes wissen! Wir sind sehr gespannt, um was es sich hinter diesem Bild wirklich handelt! ♦

JUBILÄUMSGEWINNSPIEL

Kaum zu glauben, aber mittlerweile ist schon die 50. Ausgabe der Antaloor Post erschienen. Am Anfang als „Ab-und-zu-Infomagazin“ geplant, hat sich das PDF-Magazin mittlerweile zu einer festen Institution in der „Two Worlds“-Fanwelt etabliert und eine riesige Abonnentenschar weltweit angezogen. Und da es heute etwas zu feiern gibt, wollen wir auch den Lesern ein kleines Geschenk für ihre Treue machen. Dazu starten wir ein Gewinnspiel, bei dem einige original Skizzenblätter aus der Reality-Pump-Konzeptabteilung sowie „Two Worlds“-Merchandisingprodukte winken. Wer teilnehmen will, einfach eine Email mit dem Betreff „Gewinnspiel“ an jsr@zuxxez.com senden. ♦

IN-TEAM: PRZEMEK KRYSZASZEK

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?

Ich bin Konzeptgrafiker und setze die Ideen des Teams optisch um

2. An was arbeitest du ganz aktuell?

Wie viele andere arbeite ich an den Dungeons.

3. Welche Spiele zockst du privat?

Jedes, das mich mehr als zehn Minuten fesseln kann.

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?

„Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels“

5. Welches Buch liest du gerade?

„Droga“ von Cormac McCarthy

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?

„Dancing with the Dead“ von Pain

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

John Romero

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

Eine Speed-Umgestaltung von Killstars Bürotrisch

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

Weil es jetzt schon besser ist!

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

Mit einem FarCry Mutanten, um mit ihm auf gleichem Niveau zu reden.

11. Dein Lebensmotto?
Was du heute kannst besorgen...

...kannst du auch nächste Woche machen. ♦

