Two Worlds: The Temptation

Insider-Wissen exklusiv für Newsletter-Abonnenten.

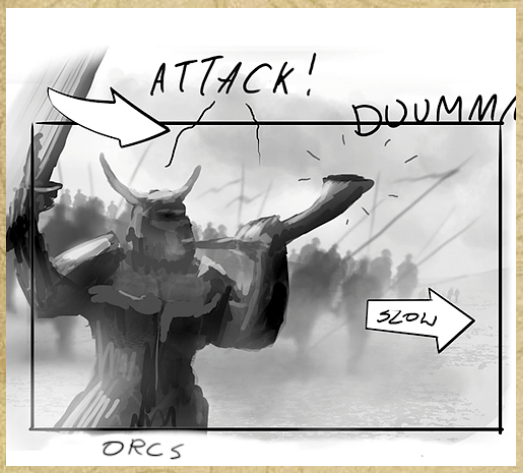
Antaloor Post

Die offizielle Infoquelle zur Rollenspielwelt "Two Worlds".

ZUXXEZ Entertainment AG, Rittnert Straße 36, 76227 Karlsruhe · jsr@zuxxez.com Ausgabe 51/ Dezember 2008

Es lebe Gandohar!

Sind die Typen bei Reality Pump nun vollkommen verrückt geworden, mag sich manch einer fragen. Es lebe Gandohar? Ganz recht! Die Entwickler von „*The Temptation*“ haben jetzt in Form eines Storyboards zum Spielintro erste Details über die streng geheime Story des mit Spannung erwarteten RPGs durchsickern lassen. So zeigt das bildgewaltig inszenierte Intro dem Spieler, wie sich die Dinge fünf Jahre zuvor zugetragen haben…



Als die Welt in Flammen aufging und Antaloor seine schwerste Stunde erlebte. Alle Augen waren damals auf die Festung Oswaroth gerichtet, wo die stolze Rasse der Orks ein letztes Mal ihre Trommeln erzittern ließ und sich verzweifelt gegen ihren Untergang stemmte. Seit der großen Schlacht ward die wilde Horde nicht mehr gesehen, fast so, als ob sie innerhalb eines Atemzuges vom Angesicht der Welt verschwunden wäre. In dieser schicksalsträchtigen Nacht war es Gandohar, der die Orks besiegt hat. Der Gebieter über Oswaroth. Der neue Imperator!
So erzählen es die Geschichtsbücher. Und so sehen auch Gandohars Untertanen ihren neuen Herrscher und ertragen nur allzu bereitwillig die Last der Steuern und die Schreckensherrschaft seiner Handlanger – der kaltherzigen Myrmidae. Doch nicht alle sind so verblendet. Nicht alle sehen Gandohar als Held und Retter Antaloors. Unter jenen, die sich zum Widerstand formieren, ist auch ein uns nicht ganz unbekannter, namenloser Held. Und so nimmt das Abenteuer, das Antaloor in seinen Grundfesten erzittern lassen wird, seinen Lauf… ◆

Umhang auf!

Magische Roben mit mächtigen Sonderboni? Einzigartige, glänzende Rüstungen? Pff… das war gestern. Der modebewusste Held von heute trägt Umhänge!
Dank den findigen Entwicklern von Reality Pump nun auch in „*The Temptation*“. So könnt ihr Umhänge als eigenständigen Rüstungsgegenstand in dunklen Dungeons finden oder bei Händlern erwerben. Die coolen Stoffteile sind nicht nur mit entsprechenden Eigenschaftswerten ausgestattet, sondern auch aufwändig animiert. Ihr könnt euch also schon mal auf euren Helden mit flatterndem Umhang freuen! ◆

Link der Woche

http://www.dailymotion.com

Für die tägliche Versorgung mit bewegten Bildern ist das Videoportal Dailymotion eine der ersten Anlaufstellen im Onlinebereich. Auf der beliebten Seite ist nun auch euer Lieblingspublisher TopWare mit offiziellem Content vertreten. Sprich ihr werdet dort ab sofort eine Fülle an regelmäßig aktualisiertem Videomaterial zu unseren Spielen finden können.
Momentan gibt es z.B. den aktuellen Trailer zum kommenden Actionkracher „*X-Blades*“ zu bestaunen. Und ab dem nächsten Jahr wird sich dann alles um „*The Temptation*“ drehen! ◆

In-Team: Michal Orkisz

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
Ich koordiniere die Arbeit der Grafiker und zusätzlich mache ich noch Modelle und Texturen.

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
Objekte für die Unterwelt, Bäume für die Savanne, Ruinen für unsere Sümpfe. Ich bin eben sehr vielseitig :p

3. Welche Spiele zockst du privat?
Seit Jahren Warcraft 3: The Frozen Throne (nicht WoW!!!), ansonsten Spiele wie Gears of War, Unreal Tournament 3 und Call of Duty

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
Dexter (ist zwar eine Serie und kein Film, aber nichtsdestotrotz großartig!)

5. Welches Buch liest du gerade?
„Revelation Space“ von Alastair Reynolds

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
„In Sorte Diaboli“ von Dimmu Borgir

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

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Shader-Programmierer, die vom Bösen befallen sind und das Klo, in dem es spukt.;-)

9. Deshalb wird „*The Temptation*“ besser als die Konkurrenz!
Weil wir das Spiel machen.

10. Mit welchem Spielecharakter willst Du mal einen Tag verbringen?
Mit dem Postal Dude!

11. Dein Lebensmotto?
Wenn etwas kaputt geht, dann in genau so einem Moment, in dem es am meisten Schaden anrichtet.◆