

ASIA-WOCHEN IN ANTALOOR FRISCH EINGETROFFEN!

Nachdem die Entwickler in den letzten Wochen stark mit der Wüstenregion rund um Hatmandor beschäftigt waren, geht es jetzt in etwas feuchtwärmere Gebiete. Altgediente „Two Worlds“-Recken haben sich bei dem neuen Screen vielleicht an Ashos erinnert und tatsächlich entsteht gerade eine neue Metropole im Asistil. Ashos selbst wurde zwar von

den Orks zerstört, aber die beeindruckende Architektur lebt auch in anderen Teilen Antaloor fort. Und nicht nur das, Reality Pump hat sich noch unzählige Extras ausgedacht, um das exotische Flair der Stadt noch weiter auszubauen.

Bunte Lampions, graziose Bonsaibäume, Wasserspeier in Drachenform und reich verzierte Holzportale lassen das Herz jedes Asiafans höher schlagen und auch wir haben uns schon in den idyllischen Straßen der neuen

Stadt verloren. Es ist wirklich ein Genuss, einfach nur durch die Gassen zu schlendern und die Atmosphäre aufzusaugen! Diese wird zusätzlich durch die sehr detaillierte und realistische Vegetation sowie die schon mehrmals angesprochenen, tollen Beleuchtungseffekte aufgemotzt. Die perfekte Basis für eine ganze Reihe interessanter Quests, die gerade ins Spiel implementiert werden. ♦



Das Übersinnliche spielt auch in „The Temptation“ wieder eine wichtige Rolle. Was für die Spieler faszinierend ist, bedeutet allerdings für die Kreativabteilung von Reality Pump Schwerstarbeit. Wie stellt man einen 1000 Jahre alten Geist dar? In welche Richtung muss man sich die Form eines Gottes vorstellen? Woraus besteht eigentlich ein Flaschengeist? ...Fragen über Fragen. Aber wie ihr bei diesem aktuellen Artwork sehen könnt, gehen den Zeichnern keinesfalls die Ideen aus! Wir wissen übrigens schon, um wen es sich hier handelt, dürfen es aber noch nicht verraten! Sorry. ♦



FRÖHE WEIHNACHTEN!

Dieses war die letzte Ausgabe der Antaloor Post in diesem Jahr. Aber keine Angst! Auch 2009 werden wir wieder da sein und euch mit den neuesten Informationen rund um „Two Worlds - The Temptation“ versorgen. Und wir können euch bereits jetzt sagen: Es wird spannend! Aber jetzt wünscht die Redaktion erst einmal allen Lesern ein besinnliches Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in Neue Jahr! ♦

IN-TEAM: ADAM SALAWA

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
Level Designer, ich erschaffe also die Welt und spiele Gott. Ich stopfe alles mit Sachen voll, die ich von den Grafikern kriege und manchmal baue ich auch Ideen, sprich Texturen, von mir ein.

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
Eine weitere Location: Die Savanne

3. Welche Spiele zockst du privat?
RTS und manchmal RPGs

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
„Babylon A. D.“

5. Welches Buch liest du gerade?
zurzeit keine

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
„The Dark Knight“-Soundtrack

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten? Gibt es so welche?

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Es ist immer lustig, besonders vor Deadlines.

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

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

Mit Aisha! Ich denke, dass die ganze Aktion mit der Krankheit nur ein Gerücht ist, damit Sie keiner anfasst. Sie ist bestimmt eine echt geile Braut.

11. Dein Lebensmotto?
Nutze das Leben aus, bevor es dich ausnutzt! ♦

