

HEREIN IN DIE GUTE STUBE!

Dass „The Temptation“ in Sachen Außenwelt voll und ganz überzeugen kann, davon konnten wir uns dank zahlreicher Artworks und Screenshots bereits ein gutes Bild machen. Natürlich soll mit dieser Qualität an den Türen zu Häusern, Burgen und sonstigen Gebäuden nicht Schluss sein!

Die Entwickler haben sich in den letzten Wochen intensiv mit den In-

neneinrichtungen beschäftigt und ein Konzept entwickelt, das je nach Region, Reichtum der Bewohner und anderen Merkmalen verschiedene Einrichtungen vorsieht. Das war natürlich Schwerstarbeit für die Zeichner, die in mühevoller Kleinarbeit zahlreiche Skizzen herstellten und ihre Fähigkeit als Innenarchitekt unter Beweis stellen mussten. Dass sie diese Aufgabe mit Bravour gemeistert haben, beweist das heute veröffentlichte Artwork. Hier wird schnell deutlich, dass RP Ab-

schied von standardisierten Einrichtungen genommen hat und Wert auf kleine Details legt. Bücher, Karten und Schriftrollen werden zudem dazu dienen, dem Spieler weitere Informationen zu vermitteln. Auch die neuen Bewegungsfeatures kommen in den Innenräumen zum Einsatz. So kann der Spieler beispielsweise die Leiter im Hintergrund erklimmen und die Behälter sowie einzelne Kisten bewegen, um bestimmte Ziele innerhalb des Raums zu erreichen. ♦



FRISCH EINGETROFFEN!



Ein überaus mysteriöser Bildausschnitt hat uns heute aus Krakau erreicht. Auf dem Screenshot sind einige fast futuristisch anmutende Holzplanken sowie ein reich mit Ornamenten verzierter Turm zu sehen. Ob der Turm gar so etwas wie ein Aussichtsturm sein könnte? Und warum scheint der, in ein wundervolles Sonnenuntergangslicht getauchte Himmel fast greifbar zu sein?

Wenn ihr diese Hinweise mit einer bestimmten Skizze aus einer unserer älteren Ausgaben kombiniert, seid ihr des Rätsels Lösung schon sehr nahe... ♦

DAS JAHR DER ZWEI WELTEN



Nachdem der Neujahrskater so langsam verfliegen ist und auch die letzten Weihnachtsbäume bestenfalls noch den Wertstoffhof schmücken, ist es nun an der Zeit wieder die Ärmel hochzukrempeln! Vor allem die Jungs von Reality Pump starten nun mit Volldampf ins Jahr 2009 und arbeiten mit Hochdruck an „Two Worlds – The Temptation“. Dementsprechend dürft ihr euch in den kommenden Wochen auf eine Fülle an neuen Infos und Screenshots freuen! ♦

IN-TEAM: TADEUSZ ZUBER

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
Qualitätssicherung, Scripts, und alle anderen Sachen, die keiner machen will, aber gemacht werden müssen.

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
Eine ganze Menge großartiger Quests für „Two Worlds – The Temptation“!

3. Welche Spiele zockst du privat?
Vor allem RPGs und MMORPGs. Aktuell ziehe ich z.B. mit Begeisterung durchs Wasteland ;-).

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
„Mamma Mia“ ;-)

5. Welches Buch liest du gerade?
„Lux Perpetua“ von Andrzej Sapkowski

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
„Nekropolis“ von Les Berritas – Die sind fantastisch!!!

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten?
Da gibt es niemanden...

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Bei uns läuft ein witziger Wettbewerb: Wer sammelt vor dem Baum vor unserem Haus mehr Nüsse: wir oder die Eichhörnchen? :-)

9. Deshalb wird „The Temptation“ besser als die Konkurrenz!
Weil wir tierisch viel Spaß bei der Arbeit haben!

10. Mit welchem Spielecharakter willst Du mal einen Tag verbringen?
Also bitte, wenn das meine Frau liest...also lieber kein Kommentar ;-)

11. Dein Lebensmotto?
Old Punks Never Die! ♦

