

FRAGESTUNDE mit MIREK – TEIL 1 FRISCH EINGETROFFEN!

Unserem Aufruf zu einer Neuauflage der beliebten Fragerunde sind abermals zahlreiche Fans gefolgt und haben uns mit Einsendungen geradezu überhäuft. Eine Auswahl davon haben wir an Mirek Dymek, den Chefentwickler von Reality Pump, weitergeleitet. Hier nun der erste Teil seiner Antworten:

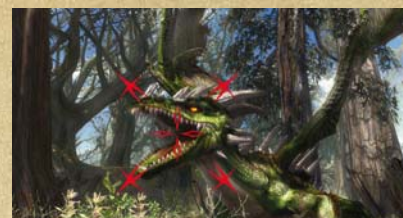
Kannst Du schon etwas zu den Systemvoraussetzungen sagen?



Wie bei jedem Spiel in dieser Entwicklungsphase ist es extrem schwierig, hier schon eine allgemeingültige Aussage zu treffen. Allerdings wird es natürlich so sein, dass zum Zeitpunkt des Release ein State-of-the-Art-Rechner die beste Performance bietet. Aber wir werden wieder darauf achten, dass Spieler mit etwas älteren Modellen entsprechende Einstellungen vornehmen können, um auch in den Genuss von „The Temptation“ zu kommen. Neben DirectX 9 unterstützten wir natürlich auch DirectX 10.

Wie sieht's mit den neuen Nahkampfattacken und -taktiken aus? Jeder Heldenklasse stehen vier Basisattacken zur Verfügung: Drehschlag, Sprungattacke, Gegenschlag und Hiebattacke. Zudem aktives Blocken und Ausweichen. Außerdem kann jede Klasse vier weitere Spezialattacken erlernen. Hier fehlen wir allerdings noch an den Details.

Je nach Kampfsituation variiert die Effektivität der verschiedenen Attacken. So durchbricht der Gegenschlag zum Beispiel den Block des Gegners, hat aber nur eine geringe Reichweite. Hier kommt es also vor allem aufs richtige Timing und überlegtes Vorgehen an! ♦



Bald hat nicht nur unser alter Freund Sauron ein magisches Auge, sondern auch der Held aus „Two Worlds: The Temptation“! Dieser magische Apparat dient dem Spieler als fliegender Späher und kann in speziellen Zauberläden erworben werden. Stellt euch also folgende Situation vor: Ihr sitzt mit eurem Helden in einer sicheren Ecke, aktiviert das Auge und schickt erstmal euer magisches Helferlein nach Vorne, um die Lage auszukundschaften. Dann schaltet die Anzeige auf „Augen-Kamera“ um und ihr könnt mir dem kleinen Scout in First-Person-Sicht durch die Gegend düsen und sogar magische Geschoße auslösen bzw. Fallen platzieren. Die verschiedenen Varianten des magischen Auges unterscheiden sich dabei in Flugeigenschaften, Reichweite und Anzahl an Benutzungen. ♦

TADEK PACKT AUS!



Seit kurzem haben wir einen Agenten in die RP-Zentrale eingeschleust. Tadeusz Zuber, seines Zeichens QA Manager, hat in den nächsten Wochen seine Digitalkamera immer griffbereit und wird so manchen Schnappschuss aus dem Entwickleralltag an uns schicken. Dass die Monsterspinnen aus Antaloor nicht etwa ein Konstrukt der Phantasie sind, sondern in Wirklichkeit in einem Terrarium in Krakau hausen, beweist unser heutiges Bild. ;-) ♦

IN-TEAM: WOJCIECH DRAZEK

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
Ich erstelle Grafiken. Also... Grafiker.

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
An einem Model einer bösen, bösen Hexe, die einen wirklich hässlichen Buckel hat.

3. Welche Spiele zockst du privat?

Am liebsten alles aus dem RTS-Bereich, aber auch RPG's (Fallout 3, Stalker) und Shooter (Call of Duty)

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
Pineapple Express... Seth Rogen ist der Beste!

5. Welches Buch liest du gerade?
„Eden“ von Stanislaw Lem

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
„A Night at the Playboy Mansion“ von Dimitri From Paris

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

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Ich habe mal während der Arbeit Jesus im Monitor gesehen.

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

Weil andere Spiele schlechter werden als The Temptation.

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

11. Dein Lebensmotto?
Rock'n'roll, baby! ♦

