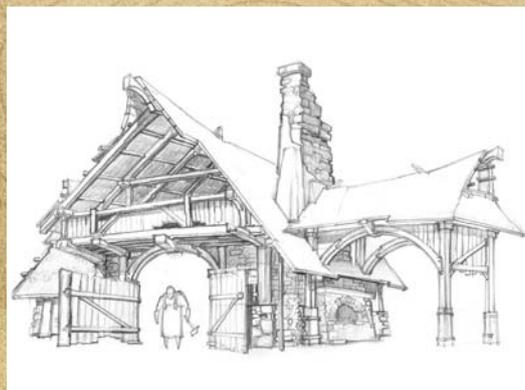


UNTERNEHMERISCHE HELDEN GESUCHT FRISCH EINGETROFFEN!

Welcher Rollenspieler hat sich noch nicht darüber geärgert, in über-teuerten Shops die gewünschte Waffe oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand er-stehen zu müssen? Und selbst als Gil-denmitglied schrumpft der Inhalt im Geldbeutel noch viel zu schnell, wenn eine schlagkräftige Rüstung zusam-mengestellt werden soll.

Wie wäre es denn dann, wenn der Spieler einfach seine eigene, kleine Produktionsstätte aufziehen könnte?



Gut! Na dann können wir nur wärms-tens das neue Gameplay-Feature aus „The Temptation“ empfehlen, das RP zurzeit implementiert!

Der Spieler kann eine kleine Fabrik-einheit erwerben und muss dort dann auch Mitarbeiter einstellen, entlassen und natürlich bezahlen. Als Beloh-nung für die Mühe wartet täglich eine neue Produktion, die verkauft oder selbst genutzt werden kann. Was pro-duziert wird, hängt zum einen von der Art der Werkstatt und zum anderen von den Fähigkeiten der eingestellten Arbeiter ab. Natürlich muss der Held jetzt nicht die ganze Zeit am virtuellen Schreibtisch sitzen und sich um die Buchhaltung kümmern, son-derm hat einen Fabrikleiter an seiner Seite. Allerdings sollte dieser NPC im Auge behalten, werden, da er nicht immer der effektivste Angestellte ist...

Und natürlich sind auch die übri-gen Anstellten ganz normale Menschen...sprich bei schlech-ter oder ausstehender Bezah-lung nimmt die Arbeitsmoral der Angestellten und auch das Ansehen des Spielers ab. Wenn es Extrazahlungen gibt, steigt die Effektivität und das Unter-nehmen wird attraktiv für neue Bewerber. ♦



Es gibt eine Unterwelt und es gibt eine Oberwelt. Aber damit ist das Repertoire bei „The Temptation“ noch nicht erschöpft. Wie diese neue Skizze anschaulich zeigt, existiert auch noch etwas dazwi-schen. Und zudem wird deutlich, dass es Reality Pump wirklich daran liegt, den etwas vernach-lässigten Dungeons aus Teil eins nun mehr Leben einzuhauchen. Wenn es in Zukunft noch anderer solcher romantischer Orte in An-taloor gibt, und davon gehen wir fest aus, lohnt sich der Besuch noch mehr als bisher! ♦

TADEK PACKT AUS!



Tadek war mal wieder mit seiner Digitalka-mera unter-wegs und ist prompt vor den heiligen Hallen der

Programmierer fündig gewor-den. Was genau dieses unheil-volle Symbol nun aber genau bedeutet, konnten unsere Re-cherchen noch nicht endgültig ans Licht bringen. Aber schein-bar scheinen die Getränke dort nicht für jedermann verträglich zu sein! Naja, Hauptsache die Jungs haben gute Einfälle, zurzeit arbeiten die Program-mierer nämlich mit Hochdruck am Pathfinding und NPC-Kampfverhalten. ♦

IN-TEAM: FILIP PIERSCINSKI

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
Ich bin Programmierer.

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
An der KI. Wir werden verdammt schlaue Monster haben ;-).

3. Welche Spiele zockst du privat?
Ich mag Klassiker wie Alarmstufe Rot I und II, Dune 2000, Siedler II, Gothic I und II

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
„Out of Time“ (mit Denzel Washington)

5. Welches Buch liest du gerade?
„Der Meister und Margarita“ von Michail Bulgakow

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
„In Silico“ von der Band Pendulum

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

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Jemand hat die Tools für die NPC-Ar-beiter falsch umgeschrieben und alle Bergleute haben mit Gitar-ren auf die Felsen gehauen. :D

9. Deshalb wird „The Temptation“ besser als die Konkurrenz!
Weil wir es so wollen :D

10. Mit welchem Spiele-charakter willst Du mal einen Tag verbringen?
Mit Daniel Garner aus Pain-killer. Ich würde ihn fragen, wie es in der Hölle ist.

11. Dein Lebensmotto?
Es gibt keine schlechten Programme, es gibt nur schlechte Programmierer. ♦

