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 62/ März 2009

Undercover in Krakau

17 Uhr abends in Krakau. Das Team von Reality Pump versammelt sich zur geheimen Besprechung – und wir sind dabei! Ein Undercover-Agent der AP-Redaktion konnte sich in die heiligen Hallen der polnischen Entwickler schmuggeln und uns per Richtmikrofon folgende Aufzeichnungen zuspielen:

„Hey Leute, wie wär's wenn der Held sein eigenes Haus bekommen könnte? Oder sogar eine Ehefrau?" – „Coole Idee, Lukasz. Machen wir! Am besten als Belohnung am Ende spezieller Questreihen." […]

„Schluss mit 0/8/15-Gemetzel. Was machen die neuen Bosskämpfe? Filip?" – „Die Bossgegner sind richtig imposant geworden. Ich hatte vorhin einen Heidenspaß dabei, einen Demon Captain zu verdreschen."[…]

„Tadek, wie schaut's mit der Schlaffunktion aus, die sich so viele Fans gewünscht haben?" – „Ist drin, Boss. Der Held kann sich nun auf Wunsch zum Schlafen legen – auch wenn er dann unsere schicke Hollywoodnacht verpasst. Wir haben sogar noch andere Heldenaktionen wie Gitarrespielen und in der Taverne einen Humpen Bier trinken eingebaut… hmm, das bringt mich auf eine Idee, lasst uns Feierabend machen und in die Kneipe gehen!" ◆

Frisch eingetroffen!

Die Landschaften in Antaloor 2.0 strotzen nur so vor Eyecatchern! An jeder Ecke findet ihr verfallene, von Efeu überwucherte Ruinen, magische Schreine oder kunstvoll verzierte Steinskulpturen wie dieses beeindruckende Drachentor. Damit der Held bei all der Blickfängerei das Monsterfangen nicht vergisst, sehen die beiden in Stein geschlagenen Echsen so lebensecht aus, als ob sie in jedem Moment zum Leben erwachen könnten. Und wer weiß… vielleicht tun sie das sogar… ◆

Tadek packt aus!

Das Firmengelände von Reality Pump wird von allerlei seltsamen Wesen bevölkert – seien es nun sprechende Programmierer oder gar ein sprechendes Eichhörnchen. Letzteres hat dem Entwicklerteam von „Two Worlds: The Temptation" kürzlich einen Besuch abgestattet, weil es sich nicht mehr erinnern konnte, wo es seine Nüsse versteckt hat. Natürlich war Meisterpaparazzi Tadek Zuber wieder mit seiner Kamera zur Stelle. Die Nüsse konnten anschließend in einer gemeinsamen Suchaktion geborgen werden! ◆

In-Team: Fabian Kubicki

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
3D-Grafik-Designer

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
An schicken Umgebungen wie Savanne und Dschungel.

3. Welche Spiele zockst du privat?
Shooter! 10 Minuten Action und ich bin zufrieden.

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
"The Life and Times of Judge Roy Bean"

5. Welches Buch liest du gerade?
"Chronicles of Jakuba Wedrowycza" von Andrzej Pilipiuk

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
Smurf remixes

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten?
Sicherlich nicht mit dem Japaner, der Mario erfunden hat… in Polen haben wir genug Klempner.

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Blut, Tränen, Schweiß, Nerven, und manchmal Gedärme.

9. Deshalb wird *„The Temptation"* besser als die Konkurrenz!
Weil es das Beste wird!

10. Mit welchem Spielecharakter willst Du mal einen Tag verbringen?
Schafe :-)

11. Dein Lebensmotto?
Was bedeutet Leben?
^---^---^---^---------- ◆