

Ein Königreich für einen Bettler FRISCH EINGETROFFEN!

Wenn man als Held die Straßen antaloorianischer Städte wie etwa der Wüstenmetropole Hatmandor durchstreift, sind zahlreiche, spannende Begegnungen mit NPCs an der Tagesordnung. Ob Haupt- oder Nebenquestgeber, die eine interessante Geschichte zu erzählen haben, ob gewiefter Händler, der seine Waren feil bietet oder ob ganz normaler Stadtbewohner, der seinem Tagwerk nachgeht - die Interaktionsmöglichkeiten sind vielfältig und fühlen sich realistischer denn je an!

Keinesfalls ignorieren sollte der Held bei seinen Streifzügen die Bettler, die vielerorts am Wegesrand sitzen und flehentlich die Hände gen Spieler recken. Zeigt man Erbarmen und gibt dem Habenichtsin ein Almosen, wird sich dieser später an die gute Tat erinnern können! Und wie man weiß, werden gute Taten im Leben zu-



meist belohnt - so auch bei „Two Worlds: The Temptation“! Gelangt der Bettler - als jemand, der seine Nase überall hineinsteckt und weit in der Welt herumkommt - an wertvolle Informationen bezüglich interessanter Quests oder einträglicher Handelsrouten, wird er diese gerne mit dem generösen Helden teilen.

Womöglich ist der Bettler gar in den Besitz eines seltenen „Unique Items“ gekommen und bietet euch das kostbare Stück zum absoluten Vorzugspreis an. Hinzu kommt, dass diese Gegenstände nirgends sonst im Spiel zu finden sind. Legt also schon mal eure Spenderhosen bereit! ♦



Nicht nur die Interaktion mit Bettlern kann sich lohnen - auch das Ansprechen anderer Bewohner Antaloor wird sich für euch als nützlich erweisen! Seid ihr z.B. auf der Suche nach magischen Kristallen, liegt es doch nahe, einfach mal bei Minenarbeitern nachzufragen, die beim Graben nach dem seltenen Glow häufig auch auf andere Kristalle stoßen. Gleiches gilt für Feldarbeiter und Bauern, die nebenbei gerne brauchbare Kräuter einsammeln. ♦

TADEK PACKT AUS!



Für alle die sich schon immer gefragt haben, woher die Jungs von Reality Pump die Ideen für das neue Kampfsystem genommen haben, werfen wir heute einen Blick aufs firmeneigene Freigehege, wo zur morgendlichen Ertüchtigung gerne mal eine Runde Schwertkampf ausgetragen wird. Doch wird der Held im Spiel genauso einen Bierbauch wie Tadek haben? Und wenn Tadek dieses Mal VOR der Kamera steht - wer hat dann dieses Bild gemacht?

IN-TEAM: PAWEŁ MARKOWSKI

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?
Programmierer

2. An was arbeitest du ganz aktuell?
An diversen Entwicklertools, aktuell z.B. am Charaktereditor

3. Welche Spiele zockst du privat?
Quake, Duke Nukem 3D: High Resolution Pack, Operation Flashpoint... ich stehe auf Klassiker ;-).

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?
The Descent

5. Welches Buch liest du gerade?
„Masters of Doom“ von David Kushner

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?
„Death Magnetic“ von Metallica

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten?
George Broussard, John Romero

8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?
Da fällt mir spontan leider nichts ein...

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

10. Mit welchem Spielecharakter willst Du mal einen Tag verbringen?
Shub-Niggurath

11. Dein Lebensmotto?
All die Dinge, die ich wirklich gerne tun würde, sind entweder unmoralisch, illegal oder dick machend. ♦

