

## FRAGESTUNDE mit MIREK – TEIL 2 FRISCH EINGETROFFEN!

**I**m zweiten Teil der großen Fragerunde spricht Mirek Dymek, der CEO von Reality Pump, über den schönsten Nebel aller Zeiten, Balanceakte in schwindelerregenden Höhen und das Geheimnis um die Zwergenstadt Yarmalin.

**Arbeitet ihr weiterhin an grafischen Neuerungen oder geht's jetzt nur noch um Gameplay, Quests und solche Sachen?**

Auch wenn der Fokus in der jetzigen Entwicklungsphase ganz klar auf Spielinhalten wie Quests, Magiesystem und dergleichen mehr liegt, fehlen wir immer noch am Grafikerüst. So haben wir vor kurzem die Implementierung von „Atmospheric Scattering“ abgeschlossen. Damit werden z.B. Nebel- und Rauchschwaden noch realistischer aussehen.

**Habt ihr das Physiksystem schon eingebaut?**

Ja, die Implementierung ist zwar noch nicht abgeschlossen, aber wir

sind auf einem sehr guten Weg! Unser Held kann schon in schwindelerregenden Höhen über Brücken und Stege balancieren sowie Fässer und andere Gegenstände aufheben und auf Gegner schleudern. Auch die Spielwelt selbst profitiert vom Physiksystem. So schwimmen z.B. im Meer Treibgut und sogar Flöße umher, die von realistischen Wellenbewegungen beeinflusst werden und mit denen natürlich auch der Held interagieren kann!

**Was passiert denn eigentlich mit Yarmalin?**

Die Zwergenstadt..da müssen wir die Spieler leider noch etwas vertrösten. Auch wenn die Neugierde rund um die Ansiedlung natürlich groß ist, nachdem sie schon im ersten Teil aufgetaucht ist. Allerdings führt uns die Story von „The Temptation“ eher ins Elfenland. Yarmalin wird deshalb im kommenden Spiel keine Rolle spielen. Aber wir haben die Zwerge und ihre Hauptstadt nicht vergessen und die Antaloor-Saga wird noch weiter wachsen! ♦



Wenn ihr demnächst schweißgebadet aufwacht, könnte es daran liegen, dass ihr „The Temptation“ gespielt habt. Die Monster im Spiel werden immer realistischer! Vor ein paar Tagen ist dieser Drachkopf bei uns eingetrudelt und wir haben vor Schreck fast vergessen, die nächste AP zu schreiben...Nach Festlegung der Hauptparameter arbeitet das Team zur Zeit intensiv an der Verfeinerung der Texturen und vor allem der Beleuchtungseffekte. Die sind nämlich nicht nur bei Gegenständen, sonder auch bei Lebewesen extrem wichtig! ♦



### QUESTWETTBEWERB

In Ausgabe 41 begaben wir uns auf die Suche nach dem besten Questschreiberling unter den Fans - und wir sind fündig geworden! Andreas Bothur konnte mit seiner fantasievollen und spannenden Geschichte nicht nur uns bei Zuxxez sondern auch die Autoren von Reality Pump überzeugen und somit den ersten Platz des Wettbewerbs belegen. Belohnt wird seine Questidee, die sich um die beste Wurst des Landes, ein Schweinemassaker und eine geheimnisvolle Chimäre dreht (wir wollen ja nicht zu viel verraten ;-)), mit einem umfangreichen Fan-Paket! Die unermessliche Ehre, sich in der Welt von Antaloor zu verewigen, natürlich nicht zu vergessen ;-). ♦

## IN-TEAM: PIOTR BRENDEL

**1. Was ist dein Job bei Reality Pump?**  
Ich programmiere Tools und Skripte.

**2. An was arbeitest du ganz aktuell?**  
Am Quest-System und dem Dungeon-Editor.

**3. Welche Spiele zockst du privat?**  
Vor allem RPGs... man muss ja schauen, was die Konkurrenz so macht ;-). Aber auch sowas wie „Frets On Fire“.

**4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?**  
„La Zona“ und „In Bruges“

**5. Welches Buch liest du gerade?**  
„The Call of Cthulhu“ von H.P. Lovecraft

**6. Welche CD hast du zuletzt gehört?**  
„Gordian Knot“ von Gordian Knot

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

Er ist zwar streng genommen kein Game Designer... aber definitiv mit John Carmack!

**8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?**

Eines Tages habe ich im Code an Stelle einer 0 eine 1 geschrieben - wir hatten danach alle sehr viel Spaß ;-).

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

Wir sind einfach attraktiver als die Konkurrenz.

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

Mit den Geschwistern Nina und Anna Williams (Tekken)

**11. Dein Lebensmotto?**

Was mich nicht umbringt, macht mich stärker. ♦

