

## SMALL TALK mit MIREK

**M**anchmal können auch die kleinen Zwischendurchgespräche mit dem Entwickler interessante Neuigkeiten zu Tage fördern. Genau so eine Unterhaltung mit RP-Projektleiter Mirek Dymek fand kürzlich statt und wir wollen euch die aufschlussreichsten Passagen natürlich nicht vorenthalten! Das erste Stichwort, das uns aufhorchen ließ, war „Höhlenstadt“ und wir wollten natürlich mehr wissen. Sehr viel



konnten wir Mirek nicht entlocken, aber immerhin gab er zu, dass in einer geräumigen Höhle in Küstennähe eine komplette Stadt zu finden sein wird! Diese ist entweder durch Schwimmen über das Meer oder durch einen Geheimgang entlang eines unterirdischen Flusses vom Landesinneren her zu erreichen. Egal welchen Weg man nimmt, die Haare werden auf jeden Fall nass. Und dieses Thema führt uns zur nächsten Neuigkeit aus Mireks Nähkästchen. So basteln die Programmierer gerade an speziellen Shadermodellen für die Haare. Neben individuellen Reflexionen einzelnen Frisurbereiche steht dabei auch die realistische, physikalische Bewegung von Zöpfen, Bärten und Co. auf der Tagesordnung. Dieser Schritt ist bei den Rüstungen bereits erfolgt und das Waffenkammerteam kann sich mit Hochdruck an die Erstellung verschiedenen Looks konzentrieren. Laut Mirek sind gerade fünf ganz besondere Kettenrüstungssets fertig geworden, die als Belohnung bei speziellen Aufgaben in Antaloor winken. ♦

## FRISCH EINGETROFFEN!



Nachdem ihr mit dem antaloorianischen Reisebüro in der letzten Ausgabe bereits versunkene Schiffswracks erkunden konntet, wird die Abenteuerreise heute fortgesetzt! So bieten die Küstenregionen Antaloor neben weitläufigen Sandstränden auch schroffere, wenngleich nicht weniger malerische Anblicke. Turmhohe Felsen schrauben sich in luftige Höhen und riesige Wellen prallen wuchtig an die Steilküste - und für schwindelfreie Helden gibt es allerorts besondere Locations wie diesen Tempel zu entdecken! ♦

## TADEK PACKT AUS!



Tadek Zuber, die personifizierte Digitalkamera von Reality Pump, schreckt nicht davor zurück, auch die dunkelsten

Geheimnisse der polnischen Programmierer im Bild festzuhalten! So fand zu Weihnachten offenbar eine dunkle Zeremonie zu Ehren Aziraals statt. Auf diesem blauen „Opfertisch“ hat sich jeder im Team mit seinem Namen verewigt und damit seine Seele dem Orkgott überschrieben. Als Gegenleistung gab es Geschenke wie z.B. den Playmobil-Reiterhof oder die begehrte „Bob der Baumeister“-Fahrradhupe. ♦

## IN-TEAM: MARIUSZ SZAFLIK

**1. Was ist dein Job bei Reality Pump?**  
3D-Engine und Shader

**2. An was arbeitest du ganz aktuell?**  
An den Shadern für coole neue Rüstungen und Waffen!

**3. Welche Spiele zockst du privat?**  
Ich bin ein großer RPG-Fan... und da führt momentan kein Weg an „Fallout 3“ vorbei.

**4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?**  
„Babylon A.D.“ mit Vin Diesel. Ich habe keine Ahnung, um was es eigentlich ging.

**5. Welches Buch liest du gerade?**  
„Duma Key“ von Stephen King

**6. Welche CD hast du zuletzt gehört?**  
„The Glorious Burden“ von Iced Earth

**7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten?**  
Ach, ich reinige hier nur...

**8. Fällt dir eine lustige Anekdote aus der Entwicklung eurer Spiele ein?**  
Lustig? - Das Leben ist traurig.

**9. Deshalb wird „The Temptation“ besser als die Konkurrenz!**  
Weil wir die wesentlich besseren Shader haben!

**10. Mit welchem Spielecharakter willst Du mal einen Tag verbringen?**  
Mit Kira natürlich ;-).

**11. Dein Lebensmotto?**  
Motto? Was für ein Motto? Muss jeder ein Motto haben? ♦

