

INTERVIEW MIT GLORIAN – TEIL 1 FRISCH EINGETROFFEN!

Nachdem wir bereits in Ausgabe 55 darüber berichtet hatten, dass das renommierte Komponistenteam „Glorian“ MusicMarks“ den Soundtrack zu „Two Worlds: The Temptation“ liefern wird, haben wir heute Borislav „Glorian“ Slavov, Studiogründer und musikalischer Tausendsassa, zum Interview geladen.

Hallo Glorian! Was dürfen die Fans denn vom neuen „Two Worlds“-Soundtrack erwarten?

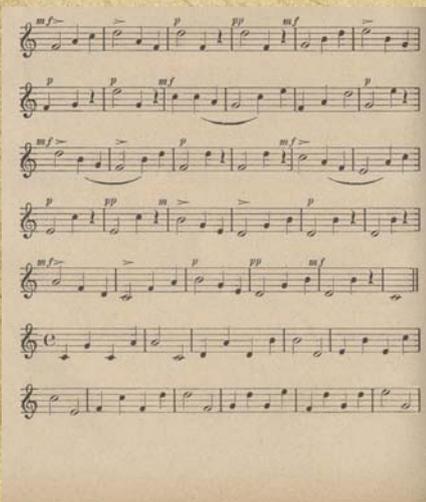
Hallo Martin. Wir haben uns zum Ziel gesetzt, eine emotionsgeladene und hochgradig abwechslungsreiche Spielmusik zu produzieren. Der Soundtrack kombiniert orchestrale Kompositionen mit ethnischen Stücken, die mit Folkloreinstrumente aus aller Welt aufgenommen wurden sowie einer Prise düster-modernem Sound. Zudem wartet auf die Spieler noch eine ganz besondere musikalische Überraschung, aber dazu kann ich leider noch nicht mehr verraten ;-).



Wir sind gespannt! Wie eng arbeitest du denn mit Reality Pump zusammen?

Ich stehe in regelmäßigem Kontakt mit Adam Szafranski, dem Sound Engineer des Spiels, und Mirosław Dymek, dem CEO von Reality Pump. Beide halten mich über jeden Aspekt des Spiels auf dem Laufenden, wodurch ich stetig neue Inspirationen erhalte und in der Lage bin, dem Entwicklungsprozess Schritt für Schritt zu folgen. Nächste Woche werde ich dann nach Krakau fahren, um über die Implementierung der Musikstücke ins Spiel zu sprechen. Es macht einfach Spaß mit diesem tollen Team zusammenzuarbeiten! ♦

Es wird mal wieder Zeit, die Segel zu hissen. Ihr habt sicherlich das interessante neue Feature Segeln noch nicht vergessen. Das gilt natürlich auch für die Entwickler. Die Seeleute unter den RP-lern steuern zurzeit die verschiedenen, neuen Locations an und schauen, ob sich die Boote auch überall so verhalten, wie sie es physikalisch korrekt machen sollen. Und dabei kommen immer wieder nette Schnappschüsse wie dieses tolle Bild heraus! Wir warten gespannt auf weitere Ansichtskarten aus Antaloor! ♦



TADEK PACKT AUS!



Auch Agenten können Künstler sein. Heute hat uns dieses Stillleben aus Krakau ganz im Zeichen der europäischen Kunsttradition erreicht. Unter dem Titel „Der Chefkoch, die Pizza und die Kaffeetasse“ könnte dieses Meisterwerk in die Annalen der Kunstgeschichte eingehen. Zudem bleibt der beruhigende Gedanke, dass Entwickler auch nur Menschen sind, die Pizza mögen, auf Comicfiguren stehen und ihren Tee/Kaffee aus kitschigen Tassen am liebsten trinken... ♦

IN-TEAM: GRZEGORZ SIEMCZUK

1. Was ist dein Job bei Reality Pump?

3D-Grafik-Design, Konzepte und Grafiken in 2d.

2. An was arbeitest du ganz aktuell? Charakter wie auch Gebäude Design für den Multiplayer.

3. Welche Spiele zockst du privat?

Shooter, RPG's und manchmal RTS

4. Welchen Film hast du zuletzt gesehen?

„Little Miss Sunshine“ Jonathan Dayton, Valerie Faris.

5. Welches Buch liest du gerade?

„Moscow-Petushki“ Venedikt Erofeyev

6. Welche CD hast du zuletzt gehört?

„EnPublic“ Les Negresses Vertes

7. Mit welchem Game-Designer willst Du mal zusammenarbeiten? mit John Romero

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

Ich kann mich nicht daran erinnern, dass es mal lustig war.

9. Deshalb wird „The Temptation“ besser als die Konkurrenz! Natürlich weil wir es machen.

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

Mit Lara Croft

11. Dein Lebensmotto?

Ich habe kein Motto. ♦

