

MÍREK KIKÉRDEZÉSE - 2. RÉSZ

Elérkezett a Mirek Dymeknek, a Reality Pump főnökének feltett kérdések második fordulója. Most a valaha látott legcsodásabb ködről, a magasban történő egyensúlyozásról és akrobatikáról, valamint Yarmalin, a Törpök rejtélyes otthonáról beszél.

Még mindig a grafikai fejlesztéseken dolgoztok, vagy más a játékmennél, küldetéseknél stb. tartotok?

Még ha a fejlesztésnek ezen a szintjén már a játék tartalmi része, mint a küldetések, mágia rendszer és a többi került is a középpontba, a csapat néhány tagja mindig a grafikus vázon dolgozik. Például épp most végeztünk a „Léggör megjelenítés” beépítésével. Ez teszi az elemeket, mint a köd és a füst pamacsok, sokkal realiztikusabbá.



Beépítettétek már a fizikai rendszert?
Aha, bár még nem tökéletes... de már majdnem - a hős megpróbálja megtartani egyensúlyát a hidakon és tetőjárdákon, miközben szédületes magasságokban araszol - illetve hordokat és más tárgyakat emelhet fel és dobhat rá ellenségeire. Magában a játék világban is előnyt jelent a fizikai rendszer - víz színén hanyódo törmelék, de még tutajok is lebegnek a folyókban, melyeket valós hullámmozgások befolyásolnak - és persze a hős mindezeket képes használni is!

Mi történik Yarmalinnal?

Á, a Törpök városa - iiigen, meg kell kérnünk a rajongókat, hogy legyenek még egy kis türelemmel, még akkor is, ha nagyon kíváncsiak rá, mióta az alaptörténetben megjelent... de a „The Temptation” története inkább a Tündék Földjére csábít minket, mint Yarmalinba. Ebben a játékban Yarmalin nem kap szerepet. DE - nem feledkezünk meg a Törpökről és fővárosukról - tovább élnek az Antaloor mondkörben! ♦

MEGÉRKEZETT



A jövőben, ha rémálmaid lesznek és izzadságban úszva felriadsz, lehet azért lesz, mert előtte a „The Temptation”-nel játszottál - mivel a játék szörnyei hihetetlenül realiztikusakká válnak! Ezt a sárkányt néhány napja kaptuk - és olyan jól néz ki, hogy majdnem elfelejtettem miatta megcsinálni az AP eheti számát... nagyszerű, ugye? A tervező csapat először meghatározta a fő paramétereket - és most keményen dolgoznak a textúrákon és a fény effektusokon, melyekről köztudott, hogy nem csak a tárgyak szempontjából fontosak, de alapvetők az élőlények számára is! ♦

KÜLDETÉS PÁLYÁZAT

A 41. számban keresni kezdtük a legjobb Küldetés Írókat a rajongók között... és rákasszám kaptuk a válaszokat! A nyertes pedig Andreas Bothur. Fantáziadús és izgalmas története megnyert minket itt a Zuxxeznél és a Reality Pump csapatát is - és ezt az 1. hellyel jutalmaztuk! Egy tartalmas rajongói csomagot küldünk neked, Andreas! A te küldetésed a legjobb csemege a vidéken, a disznó mézszárlás és a rejtélyes Kiméra eszméletlen! Remek munka! (elég... nem akarjuk, hogy a zsákbamacska meglőgjon!) Egyébként Antaloor világában halhatatlanná válni ugye még jobb is, mint egy jókora rajongói csomag, hm? ♦

KISÚGÓ: PIOTR BRENDL

1. Mi a munkád a Reality Pump-nál?
Eszközöket és szövegeket programozok.

2. Most éppen min dolgozol?
A Küldetés rendszeren és a Börtön Szerkesztőn.

3. Milyen játékkal szeretsz játszani?
Főleg RPG-kkel - szemmel tartom a konkurenciát függetlenül attól, hogy milyen gyengék, he-he! De olyanokkal is, mint a „Frets on Fire”.

4. Milyen filmet láttál utoljára?
„A Zóna” és a „Brugesban”.

5. Milyen könyvet olvasol most?
„Cthulhu hívása” H.P. Lovecrafttól.

6. Milyen CD-t hallgattál utoljára?
„Goridan Knot” Gordian Knottól.



7. Melyik játéktervezővel dolgoznál szívesen?

Azt hiszem, ő nem igazán játéktervező - de John Carmack-kal!

8. Mulatságos sztori a játékfejlesztői részlegen?

Egy napon 1-est írtam a 0 helyett a kódba - mindannyian jót nevtünk az eredményen. :-)

9. Miből gondolod, hogy a „The Temptation” jobb lesz, mint a konkurens játékok?

Sokkal attraktívabbak vagyunk, mint a konkurencia.

10. Melyik játék karakterrel töltenél el szívesen egy kis időt?

A Nina és Anna Williams nővérekkel (Tekken).

11. És végezetül... mi a mottó az élethez?

Ha nem öl meg, erősebbé tesz! ♦