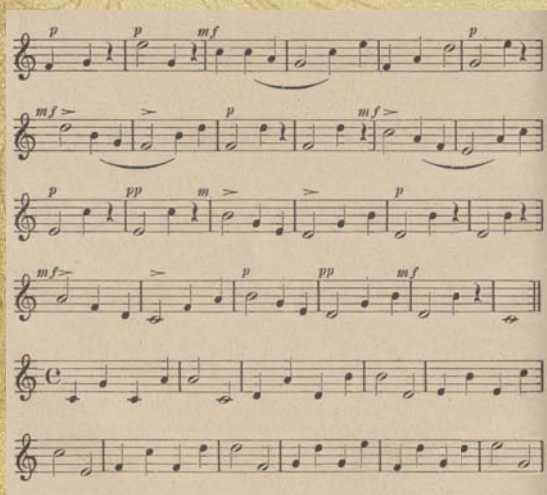


INTERJÚ GLORIANNAVAL - 1. RÉSZ

MEGÉRKEZETT

Az 55. számban már megírtuk, hogy a híres komponista csapat, a „Glorian' Music Marks” fogja készíteni a „Two Worlds: The Temptation” zenéjét - és végre sikerült pár szóra elkapni Borislav „Glorian” Slavovot, a stúdió alapítóját és zenei zsenit!

Üdv Glorian! Mit várhatnak rajongóink



a „Two Worlds” új zenei anyagától! Helló Martin! Hangulatos és igen változatos zenei összeállítást hozunk össze. A zenei anyag zenekari és etnikai elemeket is fog tartalmazni, melyeket a világ minden tájáról való népi hangszerekkel játszunk le. A játékosoknak egy igen kellemes meglepetésben lesz részük. De erről most többet nem árulhatok el.

Hát türelmetlenül várjuk! Milyen szoros az együttműködésetek a Reality Pumpmal?

Igazából a játék hangmérnökével, Adam Szafranskival és az ügyvezető igazgatóval, Mirek Dimekkel tartom csak a kapcsolatot. Ők rendszeresen tájékoztatnak engem a játék minden részletéről, ami fenntartja az érdeklődésemet és segít követnem a fejlesztési eseményeket. Ezen a héten utazom Krakkóba, hogy megbeszéljük a zenei játékba való beépítését. Örömmel együtt dolgozni a Reality Pump csapatával! ♦



Ideje ismét vitorlát bontani! Ugye ti sem feledkeztek el máris a hajókázásról, hm? A fejlesztők bizony nem - az RP tengerészei éppen új helyszíneken dolgoznak, gondoskodva arról, hogy a csónakok olyan realiztikusan viselkedjenek, amennyire csak lehet. Íme egy egyszerű pillanatkép Lengyelországból! Repesve várjuk a következő képeslapokat Antaloorból! ♦

TÁDEK, A KÉM!



Még a titkos ügynökök is lehetnek művészek! Íme a bizonyíték - e csendélet ma érkezett Krakkóból - európai stílusban! A kép címe: „Séf, a Pizza és a Kávésbögre” - bekerülhetne a művészetek krónikájába (apró betűvel... ;-)). Jó tudni, hogy még a fejlesztők is emberi lények - emberek, akik szeretik a pizzát, rajzfilm figurákat és idétlen bögrékből isszák a kávé és a teát. ♦

KISÚGÓ: GRZEGORZ SIEMCZUK

1. Mi a munkád a Reality Pump-nál? 3D grafikus tervező, koncepció és 2D grafika készítő.

2. Most éppen min dolgozol? Olyasmiken, mint az épület dizájn a Multiplayer módban.

3. Milyen játékkal szeretsz játszani? Lövöldözőssel, PRG-vel és néha RTS-sel.

4. Milyen filmet láttál utoljára? „A család kicsi kincse” Jonathan Daytonnal és Valerie Farisszel.

5. Milyen könyvet olvasol most? „Moszkva - Petushki” Venedikt Erofejevvel.

6. Milyen CD-t hallgattál utoljára? „EnPublic” a Les Negress Vertestől.

7. Melyik játéktervezővel dolgoznál szívesen? John Romeroval.

8. Mulatságos sztori a játékfejlesztői részelgen?

Nem emlékszem semmilyen szórakoztató történetre...

9. Miből gondold, hogy a „The Temptation” jobb lesz, mint a konkurens játékok? Hát mert MI csináljuk!

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

11. És végezetül... mi a mottód az élethez? Nincs mottóm. ♦

