

SCHARFE OPTIK IN „THE TEMPTATION“ FRISCH EINGETROFFEN

Während der Weiterentwicklung der grafischen Möglichkeiten von „The Temptation“ ist auch der Tiefenschärfefe-
fekt nicht vernachlässigt worden.

Jetzt haben die Entwickler stolz das Ergebnis präsentiert: eine automatische Tiefenschärfefunktion innerhalb des Spiels. Dazu haben die Optikprofis im Team die technischen Eigenschaften von Fotolinsen auseinander genommen, um einzelne visuelle Besonderheiten zu

isolieren. In Absprache mit den Designern wurden einzelne Elemente dieser optischen Puzzlearbeit nun in die Engine von „The Temptation“ eingebunden.

Dazu gehören unter anderem die aus der Fotografie bekannten Einstellungsmöglichkeiten per Verschlusszeit und Brennweite. Durch Einstellung dieser Werte kann die Tiefenschärfe individuell variiert werden. Genau diese Funktion steht nun auch den Entwicklern zur Beeinflussung der Sichtweite innerhalb des Spiels zur Verfügung. Weiteres Highlight ist der ebenfalls aus der Fotografie bekannte Autofokus. Je

nach dem, wohin der Spieler schaut, werden andere Bereiche auf dem Bildschirm scharf gestellt. Natürlich haben die Entwickler auch weiterhin die Möglichkeit, bei wichtigen Szenen individuell einzugreifen und damit atmosphärische Aspekte direkt auszugleichen. ♦



Die Entwickler haben den Tripod mit neuen Animationen versehen. Die insektenähnliche Kreatur kann jetzt nicht nur seitwärts wie eine Krabbe laufen, sondern auch in die Hocke gehen und sich dann mit kleinen Sprüngen vorwärts bewegen. Außerdem schnell die unnatürlich große Zunge blitzschnell aus dem Maul und versieht unvorsichtige Gegner mit einem gefährlichen Gift. Wer nicht gut ausgerüstet ist, sollte am Strand lieber einen Bogen um die Wesen machen, die zudem oft in der Gruppe auftreten. ♦

WUSSTEST DU SCHON...

...dass Du auch nach Tharbakin durch einen dunklen Geheimgang hineinschleichen kannst?

Von den Katakomben unter der Stadt führt nämlich ein unterirdischer Weg zur Bleichsteinhöhle im Südosten der Stadtmauer. Allerdings blockiert dort eine schwere Eisentür den Weg. Den Schlüssel dazu bekommst Du bei Eras Brakelet, der sich vor dem Höhlenausgang aufhält. Es ist ratsam, diesen Quest gleich zu Beginn zu absolvieren, da man mit dem Schlüssel das Tor innerhalb der Stadtmauern öffnen muss. Wer sich also auch nach einem Diebstahl noch unbehelligt nach Tharbakin schleichen will, sollte sich dieses Schlupfloch öffnen...

KLEINE ZAUBERKUNDE: WASSERMAGIE

Spinnen-Angriffe: Mithilfe dieser speziellen Karte können Sie eine Riesenspinne an Ihre Seite beamen. Diese Kreatur unterstützt Sie für einen bestimmten Zeitraum

im Kampf, indem sie automatisch alle Gegner in der Umgebung angreift. Besonders effektiv wird die Magie, wenn Sie viel Manavorrat zur Verfügung haben und gleich mehrere dieser Kreaturen erwecken können.

Wirkung: Level-10-Kreatur für 2 Minuten

Eisstrahl: Der Eisstrahl ist eine erweiterte Variante der Eisblitz-Magie. Der Effekt ist zwar durch-

aus ähnlich, allerdings ist der verteilte Kälteschaden bei getroffenen Gegnern sehr viel größer. Die Magie ist sehr manaintensiv und bietet sich deshalb vor allem bei mächtigen aber langsamen Kreaturen an, die aus der Entfernung eliminiert werden sollen.

Wirkung: 200 Kälteschadenpunkte

Gegenbeschwörung: Die Aktivierung dieser Magiekarte ermöglicht die Aufhebung gegnerischer Beschwörungszauber innerhalb eines bestimmten Umkreises. Dies ist besonders effektiv, um gegnerischen Magiern den Wind aus den Segeln zu nehmen.

Wirkung: Vernichtet eine heraufbeschworene, feindliche Kreatur

