

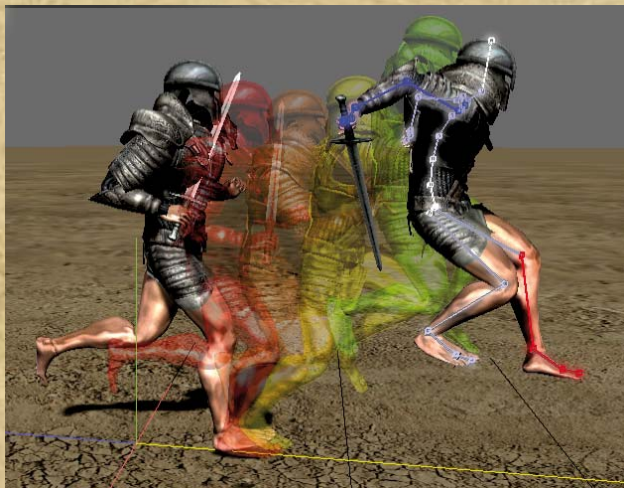
DA BEWEGT SICH WAS!

In enger Verbindung zur Physikengine und insbesondere zu den in der letzten Ausgabe angesprochenen Auswirkungen der Oberfläche auf die Gangart des Avatars, steht die Animation der Spielfigur. Um die Bewegungen des Hauptcharakters so natürlich wie möglich zu gestalten, haben die Entwickler von Reality Pump eine vollständig neue Animationsengine programmiert. An-

statt auf einen starren Satz an vorgefertigten Animationen zurückzugreifen, kommen in „The Temptation“ verschiedene Animationsposen zum Einsatz, die flexibel und fließend ineinander übergehen.

Zudem ist die Engine in der Lage, mehrere Animationen in vier Schichten übereinander zu legen, während die fünfte Schicht einen geschmeidigen Übergang zur Ragdoll Animation gewährleistet. In der Praxis sorgt dieses

mehrlagige System vor allem in unerwarteten Situationen für ein realistisches Verhalten der Spielfigur. Beispielsweise, wenn der Charakter aus dem Sprung zu rennen beginnt, gleichzeitig sein Schwert zieht und dabei von einem Pfeil getroffen wird. In dieser Situation werden die vier verschiedenen Animationen in Echtzeit berechnet und reibungslos ineinander geblendet. ♦



FRISCH EINGETROFFEN



In den vergangenen Ausgaben der AP haben wir nun schon einige Male betont, dass sich die Entwickler in „The Temptation“ besondere Mühe bei der Gestaltung der Gesichter geben. Als weiteren Beleg zeigen wir euch heute ein 3D-Modell des erhabenen Antlitzes eines hatmandorianischen Priesters. Realistische Proportionen, detailverliebte Gesichtsbehaarung, charismatische Falten und sogar kleinste Adern sorgen für stimmige NPCs mit glaubwürdigen Zügen und noch mehr Atmosphäre! ♦

LINK DER WOCHE

www.lup.com

Im heutigen „Link der Woche“ geht es wieder einmal um Mirosław Dymek, den Kopf von Reality Pump. Dieser plaudert nicht nur im in der letzten Ausgabe verlinkten Interview aus dem Nähkästchen, sondern auch in seinem privaten Blog.

Die ideale Gelegenheit für alle „Two Worlds“-Fans, um einen Blick hinter die Kulissen des polnischen Entwicklerstudios zu werfen und neue Informationen zu „The Temptation“ zu erhalten. Außerdem verrät Mirosław einige persönliche Vorlieben und Hobbys von sich - und ihr könnt nebenbei erfahren, welche Spiele der sympathische Pole gerade so zockt!

KLEINE ZAUBERKUNDE: LUFTMAGIE

Lebenskraft: Gerade in langwierigen Kämpfen mit vielen Gegnern gleichzeitig gehen ab und zu die Heiltränke aus. Dann kann diese Magie weiterhelfen. Bei Aktivierung wird die Lebenskraft Deines Charakters für einen bestimmten Zeitraum angehoben und ermöglicht dadurch oftmals die entscheidende Verlängerung eines wichtigen Kampfs.

Wirkung: +1000 HP, maximale HP-Summe +200 für 54 Sekunden

Blitzschild: Beim Blitzschild handelt es sich um eine sehr praktische Doppelmagie. Zum einen generiert der Zauber ein Schutzschild um Deinen Charakter, der verhindert, dass allzu viele Schadenpunkte von Gegnern durchkommen. Aber das ist

noch nicht alles. Zusätzlich sendet der Schild auch noch kleine Blitze zu allen Seiten aus, die Deine Gegner mit Schockschaden eindecken.

Wirkung: Rüstungsschutz +40, 40 Blitzschaden für 93 Sekunden

Seelenverteidiger: Die Magie gehört zur Gruppe der Beschwörungszauber. Mithilfe dieser speziellen Karte kannst Du eine so genannte Seelenverteidigerin an Deine Seite beamen.

Diese Fernkampfspezialistin unterstützt Dich für einen bestimmten Zeitraum im Kampf, indem sie automatisch alle Gegner in der Umgebung angreift. Besonders effektiv wirkt der Beschwörungszauber, wenn Du viel Manavorrat zur Verfügung hast und gleich mehrere Kreaturen erwecken kannst.

Wirkung: Level-20-Kreatur für 4 Minuten

