

„THE TEMPTATION“: TECHNIK, DIE BEGEISTERT!

Die neue Grafikengine und all die atmosphärischen Effekte, die jedes Abenteuer in Antaloor zu einem echten Erlebnis werden lassen, waren schon häufiger ein Thema in der AP. Da die Entwickler von Reality Pump in den letzten Wochen nochmals fleißig am technischen Grafikerüst von „The Temptation“ gefeilt haben, haben wir unseren rasenden Reporter Jörg Schindler nach Krakau geschickt, um euch auf den neuesten Stand des Projektes „Antaloor 2.0“ zu bringen!

Die wichtigste Erkenntnis: Das neue Renderingsystem hat es in sich! So wird High Dynamic Range für jede mögliche

Situation im Tageswechsel eingesetzt – von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang verändert sich die tageszeitliche Stimmung also ebenso dynamisch wie der Wetterzyklus. Die Lineare Light Pipeline, das Mixed HDR-Lightning-Modell (Dynamic + Baked Global Illumination) und kameraähnliche Ausleuchtungsadaptionen wie Tiefenschärfe und Bewegungsunschärfe tun ihr Übriges, um eine visuell beeindruckende Spielwelt zu erzeugen.

Darüber hinaus ist eine flexible Post-Production-Pipeline extrem wichtig für eine erfolgreiche und qualitätsorientierte Arbeit. Zu diesem Zweck haben die Programmierer einen Teil des Editors für „The Temptation“ komplett redesi-

gniert und eine Annäherung an die Postproduktionsmöglichkeiten einfacher Film-Post-Production-Tools geschaffen. Dadurch haben die Entwickler ein Echtzeit-Feedback zu jeder möglichen HDR-Einstellung.

„Godrays“ sorgen für gleißende, sogenannte globale Lichtstrahlen, die bei einem Sonnenaufgang langsam hinter einem Gebirgszug hervorbrechen. Auch lokale Lichtstrahlen, die die Ray Marching Rendering Technik verwenden, setzen die unmittelbare Umgebung mittels volumetrischer Effekte stimmungsvoll in Szene. Neben der Belichtung wird vor allem in der neuen Sumpfreion auch der Nebel seinen großen Auftritt haben.

Hier lassen die Entwickler mit globalem, lokalen und dynamischen Nebel gleich drei verschiedene, unterschiedlich berechnete Varianten des Dunstscheiters über der Landschaft wabern. Um den antaloorianischen Nebel besonders realistisch wirken zu lassen, setzen die Entwickler auf Fluid Simulation sowie Raymarching Algorithmen. ♦



FRISCH EINGETROFFEN

Die Überarbeitung des Waffensystems bringt auch neue Eigenschaften für Schilde mit sich! Demnach verfügt jedes Schild über zwei Parameter: Der Wert fürs aktive Blocken zeigt an, wie das Schild eure Fähigkeit, Angriffe aktiv abwehren zu können, modifiziert (z.B. +20%, -5%). Der zweite Parameter bezieht sich aufs passive Blocken, also die Wahrscheinlichkeit, dass ein Schild automatisch Schaden absorbiert. Ein kleines, bewegliches Schild wie ein Buckler hat logischerweise einen hohen Modifikator für das aktive Blocken, während sich riesige Turmschilde gut für passives Blocken eignen. Dieses System korrespondiert dabei perfekt mit den neuen Eigenschaften der Nahkampfwaffen sowie mit den verschiedenen Kampfstilen!

KLEINE MAGIEKUNDE: NEKROMANTIE

Skelett-Bogenschütze-Attacke: Mithilfe dieser speziellen Karte können Sie einen Skelett-Bogenschützen an Ihre Seite beschwören. Dieser Fernkampfspezialist unterstützt Sie für einen bestimmten Zeitraum im Kampf, indem sie automatisch alle Gegner in der Umgebung angreift. Besonders effektiv werden die Beschwörungszauber, wenn Sie viel Manavorrat zur Verfügung haben und gleich mehrere Charaktere oder Kreaturen erwecken können.

Wirkung: Level-10-Kreatur für 2 Minuten

Giftwolke: Die Giftwolke ist ein probates Mittel, um eine heranstürmende Gegnerschar aufzuhalten und mit Schadenspunkten einzudecken. Bei Aktivierung wird vom Spiel-

charakter aus Gift in die Richtung der Feinde versprüht. Dieser Zauber ist recht effektiv, allerdings nicht sehr gezielt einsetzbar. Sie sollten die Magie nur dann verwenden, wenn kein spezieller Gegner außer Gefecht gesetzt werden soll.

Wirkung: 200 Giftschadenpunkte pro Gegner

Aura absorbieren: Bei diesem mächtigen Zauber handelt es sich wieder einmal um eine dieser Magien, die sich direkt in doppelter Hinsicht positiv für Sie ins Zeug legt. Sie entzieht allen Kreaturen in der näheren Umgebung die Lebenskraft und verstärkt gleichzeitig Ihre eigene Vitalität. So gestärkt haben Sie anschließend leichtes Spiel mit den geschwächten Gegnern.

Wirkung: Entzieht allen Gegnern mindestens 40 HP für 93 Sekunden

