

AZ MI, AMIT EGY ÉLETRE MEGJEGYZEL

Legutóbbi számunkban beszéltem az MI továbbfejlesztéséről a „The Temptation” játékban - és szeretném ezt még egy kicsit boncolgatni ebben a számban is. Nos, mint tudjátok, a fejlesztő cég a Reality Pump - és természetesen megint szakáltam szerencsétlen :-)) főnöküket, Mirosław Dymeket néhány kérdés erejéig!

Helló Mírek. Szóval a fejlett MI-nek köszönhetően az NPC-k mostmár képesek összetett és hiteles cselekedetekre? Mesélnél arról, hogyan működik ez konkrétan?

Persze. Először is az NPC-k alap akciót és reakcióit az úgynevezett „indítóimpulzus” határozza meg - mint például egy élettelen test, a harc, vagy egy üldözés hangjai, vagy ajtó kinyílása. Aztán az NPC-k további általános kategóriákba sorolódnak, mint játékosok,



ellenfelek, barátok és semleges felek.

Van még más tényező, ami befolyásolhatja az NPC-k viselkedését?

Igen. Különböző tényezők komplex rendszerét fejlesztettük ki. Például az NPC-k saját bátorságuk alapján hoznak döntéseket. Egy gyáva kereskedő aligha avatkozik a közelében zajló harcba. Ezen kívül az NPC-k között kialakult dinamikus csoportrendszer - értem ezalatt a frakciót, ahova tartozik - is nagyon fontos... de különösen az NPC-k emlékezőképességére vagyunk büszkéek!

Azt akarod mondani, hogy az NPC-k egyfajta memóriával bírnak?

Pontosan. Például, ha a játékos egyszer megtámad egy NPC-t, a támadást az NPC egy életre megjegyzi. És azok az NPC-k, akik a támadás helyszínének a közelében sem voltak, szintén emlékezni fognak rá - mert az NPC-k megosztják egymással az információkat. Így a játékos hírneve az egész játékvilágra kiterjed. ♦

MEGÉRKEZETT



Ezúttal nem egy szuper szörnyrel foglak benneteket ijesztgetni - nem, most egy speciális építményt mutatok, mely kiválóan demonstrálja a Reality Pump grafikusainak részletimádatát! Ez egy szél hajtott szállítórendszer a Hatmandor kapuinál húzózó siklás területen - és a ritka alapanyag, a „Parázs” bányászatában használják. A szállító része egy óriási bányászati komplexumnak, mely a föld fölött és a mélyben terjeszkedik és számtalan kereskedő, munkás és kalandor található itt - tőkéletes hely egy egész sor küldetéshez! ♦

KITEKINTÉS - GC 2008



GAMES CONVENTION

n y i t j a
bűvös kapuit Leipzigban! Természetesen a ZUXXEZ is ott lesz - és viszünk magunkkal anyagokat és rövid filmeket a „Two Worlds”-ről! Az 5-ös pavilonban (B20) található pulunknál bemutatjuk majd az üsd-vágd „X-Blades” játékot, jó kis pályázatokat hirdetünk meg - és egy-két meglepetéssel is szolgálunk majd! De ez nem minden - egy másik pulnál az üveg pavilonban egy olyan „Two Worlds” csemegét tárlunk, amelyet még nem láttatok! Majd még mesélek a következő számokban...

SZÖRNYENCIKLOPÉDIA: HIBRIDEK

Vérbarbár: úgy tűnik, a Vérbarbárok a Gor Gammar körül hőmpölygő lávafolyamokból származnak - fejükön szarv van, testüket vastag, ellenálló bőr borítja, és tűzvörös erek szövik át. Sohase vedd őket fél vállról, mert több fegyverük is van és tudnak egy-két trükköt mutatni neked. Igencsak elterjedtek Dél-Antaloorban, de többségük a Halott Erdőben él, Drak'artól délre - de igen különös, hogy láthatóan szeretnek a Nekromanta Toronyok közelében tartózkodni.

Harcolj: karddal, víz mágiával.



Kígyók: a Kígyó faj Ashos, egy Cathalontól dél-nyugatra húzódo félszigeten lévő város környékén él. Ezen kígyószerű lények iránt minden más nemzet bizalmatlanságot tanúsít - de ennek ellenére nagy harcosok, kiváló fegyverekkel és vértézettel. Pikkelyes bőrük is óvja őket a sérülésektől.

Harcolj: karddal, tűz mágiával.

Kígyómesterek: az evolúció egy kisebb leágazásának eredményei a Kígyómesterek - még veszélyesebbek, mint rokonaik. Rendkívül intelligensek, hatalmas erővel csapnak le rád. Kedvelt fegyverük a fejsze és a szablya. Mellesleg ha mégis sikerül egyet megölni közülük, meglepő mennyiségű zsákmányra tehetsz szert!

Harcolj: karddal, tűz mágiával. ♦