

Technik

Beigesteuert von Avantenor
Monday, 22. January 2007

Technik

Welche Grafikengine benutzt Drakensang? Kommt eine bestimmte Physikengine zum Einsatz? Welche Techniken wird Radon Labs verwenden?

Drakensang verwendet die von Radon Labs selbst entwickelte OpenSource-Engine Nebula in der Version 3. Die ersten Bilder (z. B. der E3-Trailer) von Drakensang zeigen dabei noch eine sehr frühe Entwicklungsversion in einer modifizierten Version der Vorgängerversion Nebula 2, da Nebula 3 zum Zeitpunkt des Entwicklungsbeginnes noch nicht fertig gestellt war. Aber eine Physikengine ist bislang noch nichts bekannt.

Bis zum Release wird Drakensang auf den aktuellen technischen und grafischen Stand gebracht werden. Das Spiel soll jedoch auch auf einem "bis dahin" durchschnittlichen System noch flüssig laufen. Dafür sollen erstmal die bereits bestehenden Techniken möglichst optimal ausgereizt werden. Die gezielte Unterstützung von Multicore-Prozessoren, SLI / Crossfire und ähnlichen Techniken ist daher noch nicht ganz geklärt.

Bislang bekannte Features:

* Shader Model 2.0

* Speedtree

Genaue Hardwarevoraussetzung?

Nicht bekannt. Grafikkarte vermutlich (ohne Gewähr!) ab GeForce 6xxx oder Radeon X1xxx (Shader Model 3.0).