

## Conviction: Die Fähigkeiten der neuen Engine

Beigesteuert von W[N]M Chris  
Dienstag, 23. Juni 2009  
Letzte Aktualisierung Dienstag, 23. Juni 2009

Zwar hält sich der französische Publisher Ubisoft noch sehr zurück was die Features oder den Mehrspieler Part des nächsten Sam Fisher Abenteuers angeht, dennoch ist bereits jetzt klar, dass sich mit Conviction einiges am Gameplay und der Spielgeschwindigkeit ändern wird. Den amerikanischen Kollegen der PC Games Hardware, gelang es jedoch Informationen zu den Fähigkeiten der neuen Engine zu ergattern, die im fünften Teil der Stealth-Action Reihe das Grundgerüst für Fishers Missionen bilden wird.

Im besagten Interview mit den Kollegen, enthüllte ein Vertreter des Publishers und Entwicklers vor allem die Stärken der neuen LEAD Engine, die eine Art Upgrade der aus Chaos Theory bekannten SCX Engine repräsentiert.

Hier eine Übersicht der technischen Features:

- Alle Lichtquellen auf einer Map sind dynamisch und können deaktiviert bzw. aktiviert werden
- Eine vollständig dynamische Umgebung
- Umgebungsverdeckung (engl. Ambient Occlusion) und eine zerstörbare Umgebung
- Die Fähigkeit zur Darstellung einer großen Anzahl von Objekten
- Alle benötigten Fähigkeiten zur Steuerung großer Menschenmengen, auch wenn dies nicht als Teil des Core - Gameplays verwendet wird