

《Witchfire》支持NVIDIA DLSS 3并且展示了最新游戏玩法预告片

《Witchfire》是一款黑暗奇幻roguelite第一人称射击游戏，玩家将使用奇怪的武器和禁忌的异教魔法去猎杀一个拥有拯救你的钥匙的强大女巫。



《Witchfire》是一款专注于挑战和精通的第一人称射击游戏，它很容易上手，通往最终胜利的道路很多，但如果你想了解所有的秘密，你仍然需要证明你的猎巫技能。

在从15世纪开始的长达300年的欧洲猎巫运动中，由于迷信、政治和利益，成千上万的女人、男人和孩子失去了生命。

但这就是我们的历史和我们的世界。

在巫火的世界里，女巫是真实存在的。

而你是教会的惩罚之手。

这是游戏背后的核心理念，即使事情并不像人们想象的那样非黑即白。

在《女巫之火》中，强大的女巫和教会之间爆发了一场致命的战争。在这个交替的现实中，女巫是真实存在的，也是非常危险的——但猎巫人也是如此。在梵蒂冈巫师的武装下，玩家挥舞着邪恶的枪支和禁忌魔法，代表他们神秘的恩人与黑暗恐怖作斗争。

《Witchfire》基于虚幻引擎4，拥有由9人独立团队制作的AAA级图像。玩家探索华丽的半开放世界关卡，以先进的摄影测量和后期处理为特色，创造一个沉浸式和现实的黑暗幻想世界。

宇航员们宣布他们将把NVIDIA DLSS3技术带到Witchfire。宇航员还发布了一个新的游戏预告片，展示了巫火的快速枪战和新的开放关卡设计(不要与完全开放世界的游戏玩法混淆)。

The Astronauts的创意总监兼联合创始人Adrian Chmielarz解释了他对DLSS 3技术将如何影响《Witchfire》开发的看法：“你开始游戏，将所有图像选项推到最大。你会享受一段时间，但之后，特别是如果这是一款动作游

戏，你会意识到帧速率才是王道。所以为了获得流畅的游戏玩法，你开始降低视觉效果的质量。DLSS 3可以在不影响视觉效果的情况下实现看似不可能的高帧率。对于《Witchfire》这样兼具动作与美感的游戏来说，这是显而易见的。”

NVIDIA DLSS

3是神经图形领域的革命性突破，极大地提高了性能。DLSS 3由第四代Tensor Cores和GeForce RTX 40系列gpu上的新型光流加速器提供支持，使用AI生成额外的高质量帧，具有出色的图像质量和响应能力。

巫火使用了宇航员们之前在《伊森·卡特的消失》中使用的摄影测量技术。这项技术允许开发人员3D扫描现实生活中的物体-甚至整个建筑物!-并将它们作为我们游戏中的数字资产，以获得无与伦比的视觉质量和自然、有机的外观和感觉。宇航员们相信，我们可以通过新的工具、硬件和我们在开发第一款游戏期间收集的所有经验，进一步推动技术的发展，迫不及待地带你一起体验。

巫火将于2023年推出抢先体验(Epic Games Store)。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16728136244895.html>