

► **Messiah**



Die Engine entfernt bei Leistungsproblemen Texturen, und zwar zuerst die, die man nicht sieht.



Damit Bob noch dieses Jahr seine Flugkünste zeigen kann, bastelt Shiny derzeit an den Levels.

berichtet haben. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Engelchens Bob, das auf der verdorbenen Erde aufräumen soll. Unterdessen ist bekannt geworden, daß Shiny die Lizenz für sein in Fachkreisen hochgelobtes RT-DAT-Charakter-Tool nach dem Release von Messiah auch anderen Programmerteams zur Entwicklung von 3D-Engines anbieten will.
Info: Acclaim Entertainment, Fürstenfelder Str. 9, 80331 München

► **Sim City 3000**



Auch Maxis meldet den Abschluß der „Gebäudearbeiten“ bei Sim City 3000. Im Startpaket sollen rund 250 Steingebilde das Antlitz der Großstadt-Sim zieren. Der Gebäude-Editor wird dem Hauptspiel beiliegen, so daß Sie Ihre eigenen Wohnblöcke, Industrieanlagen und Verwaltungstrakte designen können. Maxis möchte eine Webpage anbieten, die sich nach und nach zur „Sim City-Nation“ weiterentwickeln soll. Später werden dort auch Topographien von wichtigen Metropolen zu finden sein. Den Erscheinungstermin beließ man unverändert im dritten Quartal 1998.



Wie zu erwarten war, bedient man sich zum schnellen Zugriff auf alle Funktionen einer Iconleiste. Unten rechts wird sich eine Übersichtskarte befinden.

Info:
<http://www.sim-city3000.com>

► **Gothic**



Na bitte, langsam nimmt Gothic Formen an. Bei Piranha Bytes werkelt man augenblicklich fleißig an den Spielcharakteren und neuen Monstern. Besonderen Wert legt man in Bochum auf die leichte Zugänglichkeit des Mega-Rol-



Kampfstudien sollen Aufschluß über die Steuerung geben.



Eines der ersten Monster: eine Mischung aus Ork und Echsenwesen.

lenspiels. Alle Charakterverbesserungen sollen auch optisch sofort zu sehen sein. Wenn Ihr Held also z. B. neue Kampftechniken erlernt, wird diesem Umstand auch durch veränderte Animationen Rechnung getragen. Anfang nächsten Jahres werden wir wissen, ob ein Rolli aus deutschen Landen auch im internationalen Vergleich bestehen kann. Wir glauben fest daran und halten Sie weiterhin auf dem laufenden.

Info: <http://www.piranha-bytes.com>

► **Age of Empires 2**

Die Arbeit an den Gebäuden von Age of Empires 2 ist so gut wie abgeschlossen. Um eine möglichst lebendige Spielewelt zu erzeugen, opferten die Ensemble Studios um Bruce Shelley mehr Zeit als üblich für liebenswerte Details, die z. T. sogar animiert wurden. So steigt aus Wohngebäuden mitunter Rauch auf, die Flügel der Getreidemühle drehen sich im Wind, und vor der Schmiede flackert ein Schürfeuer. Laut Aussagen von Microsoft liegt man mit der Entwicklung dennoch voll im Zeitplan, mit der deutschen Version könne nach wie vor noch vor Weihnachten gerechnet werden.

Info: <http://www.microsoft.com>



Einzelne Dörfer werden bei Age of Empires 2 nicht nur durch Türme geschützt, auch Stadtmauern können gezogen werden.



Bei den Gebäuden des Fischereihafens flattern die Wimpel im wechselnden Wind, beim Boot werden die Segel gebläht. Sogar das Meer selbst soll durch Wellengang animiert werden.