

Spiele-Tablet von Nvidia

Die vor allem für Grafikkarten bekannte Firma Nvidia hat nun ein Android-Tablet vorgestellt, welches voll und ganz aufs Spielen ausgerichtet ist. In dem als Shield Tablet bezeichneten Gerät sitzt Nvidias derzeit leistungsfähigster Kombiprozessor Tegra K1 mit 192 Kernen, der auf dem Full-HD-Display (8 Zoll) auch anspruchsvolle Spiele flüssig wiedergeben soll. Überdies sitzen im Tablet zwei Stereo-Lautsprecher und es wird mit dem Jump-'n-Run-Spiel Trine 2 ausgeliefert, das bereits auf dem PC gute Kritiken einheimste. Das Shield Tablet soll die bisher nur in den USA erhältliche mobile Shield-Spielkonsole beerben. Nvidia bezeichnet das Tablet offiziell allerdings nicht als Nachfolgemodell.



Nvidias 8-Zoll-Tablet ist voll aufs Spielen ausgerichtet. Mitte August soll es in Europa erhältlich sein.

Via HDMI lässt es sich mit dem Fernseher verbinden und stellt dann 1920 x 1080 Bildpunkte dar. Im Konsolenmodus geht das Display des Tablets aus und die Steuerung ist nur noch mittels Android-Gamepad möglich. Das Tablet unterstützt für Multiplayer-Spiele bis zu vier Controller. Nvidia bietet auch eigene Gamepads für 60 Euro

an. Laut Nvidia könne der HDMI-Anschluss selbst 4K-Material ausgeben.

Nvidia listet in seiner Tegrazone rund 200 Android-Spiele mit Gamepad-Unterstützung auf. Davon sollen elf Titel auf dem Tegra-K1-Prozessor hübschere Grafikeffekte zeigen, beispielsweise die Exklusiv-Umsetzungen von Half-Life 2 und Portal.

Abseits von Android-Spielen können Shield-Mobilkonsole wie auch Tablet von einem lokalen Rechner PC-Spiele als Stream empfangen – das klappt derzeit mit 120 Titeln. Dazu muss im PC eine Nvidia-Grafikkarte ab GeForce GTX 650 stecken.

Das Shield Tablet kostet als WLAN-Modell mit 16 GByte Speicher 300 Euro, die LTE-Version mit 32 GByte 380 Euro. Beide Varianten haben 2 GByte RAM, wiegen um die 390 Gramm und bringen einen passiven Stylus mit. Laut Nvidia ist das Gerät auf diesen optimiert und enthält unter anderem eine Handschrifterkennung und ein 3D-Malprogramm.

Das Shield Tablet soll ab Mitte August in Europa erhältlich sein. (mfi)

Unreal Engine 4.3 unterstützt Apples neue 3D-Schnittstelle

Die Mitte Juli vorgestellte Version 4.3 der Unreal Engine unterstützt Apples neue 3D-Schnittstelle Metal. Letztere kommt im Herbst mit dem Mobil-Betriebssystem iOS 8, das auf neueren iPhones und iPads mit A7-Kombiprozessoren läuft. Epic hatte zur Enthüllung der Metal-Schnittstelle Anfang Juni bereits eine erste Technikdemo – Zen Garden – gezeigt, die mit der Unreal Engine 4 lief.

Metal soll im Vergleich mit OpenGL ES bis zu zehnmal so hohe Draw-Call-Raten erreichen

und unterstützt GPGPU-Berechnungen, vorkompilierte Shader und bietet laut Apple ein besseres Multithreading. Neben der Unreal Engine sollen auch noch andere wichtige Engines Metal-kompatibel werden, nämlich Unity, die CryEngine und Frostbite.

Neben dem Metal-Support bietet die Unreal Engine 4.3 erstmals auch Distance Field Ambient Occlusion, Movable Skylight, Skylight Global Illumination und eine verbesserte Schattendarstellung. (mfi)



Version 4.3 unterstützt Apples 3D-Schnittstelle Metal und zahlreiche neue Effekte, etwa verbesserte Schatten.

Doom 4 vorgestellt

Bethesda Softworks hat auf der Quakecon-Messe in Dallas ein erstes Preview der von Shooter-Fans heiß erwarteten Fortsetzung der Doom-Serie vorgestellt. Es heißt schlicht „Doom“ und soll sich an der Spielmechanik der ersten Doom-Spiele aus den 90ern orientieren. Das heißt: massig Monster, dicke Wummen und literweise Dämonenblut. Auch der Nahkampf soll nicht zu kurz kommen, folglich ist unter anderem auch die Kettensäge wieder mit von der Partie. Der vor 10 Jahren veröffentlichte Vorgänger Doom 3 setzte dagegen eher auf Schreckmomente und Schattenspiele, was manche Hardcore-Fans enttäuschte.

Technisch nutzt Bethesda die id-Tech-Engine und will



Das nächste Doom besinnt sich auf alte Traditionen: schnelles Gameplay, dicke Wummen und massig Monster. 60-fps-Gameplay ist versprochen, Multiplayer soll eine große Rolle spielen.

volle 60 fps in Full HD garantieren – sowohl auf hochklassigen PCs als auch auf Xbox One und Playstation 4. Für ältere

Konsolen wird das Spiel offenbar nicht erscheinen. Wann das Gemetzel losgeht, ist noch unklar. (mfi)

Spiele-Notizen

Ein Nachfolger von **Microsofts Flight Simulator** soll 2015 erscheinen. Die Entwickler des Train Simulator haben sich die Lizenz an der Flight-Simulator-Engine gesichert.

Wegen ausbleibender Gehaltszahlungen haben laut Kotaku einige Spitzenkräfte die **britische Crytek-Niederlassung** verlassen. Darunter befindet sich auch der Game Director von Homefront.

Der Alpha-Centauri-Nachfolger **Civilization: Beyond Earth** erscheint am 24. Oktober für den PC.