



THE WAY

It's Meant To Be Played

Ultimative PC-Spiele mit GeForce



Peter Jackson's
King Kong



Age Of Empires III



Serious Sam 2

Blockbuster

Erleben Sie die heißesten Spiele der Saison
auf der schärfsten Spieleplattform!



City Of Villains



F.E.A.R.



Chronicles Of Narnia:
The Lion, the Witch
And The wardrobe



Hallo

...und herzlich willkommen zur siebten Ausgabe von *The Way It's Meant To Be Played*, dem Magazin, das Ihnen die Creme de

la Creme der neuesten PC Spiele präsentiert. Alle 30 Titel in dieser Ausgabe gehören zum *The Way It's Meant To Be Played* Programm von NVIDIA, einem Projekt, das sich den bestmöglichen Spielspaß auf die Fahnen geschrieben hat.

Alle Entwicklerteams, die sich an diesem Programm beteiligen, bekommen die Hardware von NVIDIA zur Verfügung gestellt. Die Entwicklungsingenieure von NVIDIA unterstützen sie bei der Realisierung der Grafiken und Effekte für ihre neuesten Spiele. Dann werden die Spiele von NVIDIA eingehend auf Kompatibilität, Stabilität und Zuverlässigkeit getestet. So wird sichergestellt, dass alle Kunden, die ein Spiel mit dem TWIMTBP Logo auf der Packung gekauft haben, sich darauf verlassen können, dass die Produkte das Versprechen „Install-and-Play“ auch wirklich halten – vorausgesetzt, dass sie mit einer GeForce Grafikkarte von NVIDIA gespielt werden.

Die Shader 3.0 Technologie ist der absolute Hit für Spielentwickler, denn sie sorgt für erstaunlich komplexe Filmeffekte. Diese Technologie wird von allen GeForce NVIDIA Grafikprozessoren (GPUs) voll unterstützt. Dasselbe gilt für High Dynamic Range (HDR), mit dessen Hilfe Lichteffekte erzeugt werden können, die einem Spiel wirklich Leben einhauchen. Kombiniert man diese mit der überaus erfolgreichen SLI Technologie von NVIDIA, wird klar, warum NVIDIA die Maßstäbe auf diesem Gebiet gesetzt hat: durch die parallele Nutzung von zwei Grafikkarten in einem einzigen PCI Express PC wird eine maximale Leistung erreicht.

Seit unserer Ausgabe Anfang dieses Jahres wurde mit der Einführung der nagelneuen Grafikprozessoren der GeForce 7 Serie die Messlatte für Grafik Performance wieder ein Stückchen höher gelegt. Sie bieten mehr als die doppelte Geschwindigkeit der Dual-Slot GeForce 6800 Ultra und sind somit die modernsten GPUs, die je gebaut wurden. Mehr zur GeForce 7 Serie und ihrer atemberaubenden Performance finden Sie auf Seite 22.

Wir hoffen, dass Ihnen die aktuelle Ausgabe von *The Way It's Meant To Be Played* gefällt! Wenn Sie Vorschläge haben, worüber wir einmal berichten sollten, dann lassen Sie es uns einfach wissen!

Darryl Still

Leiter Developer Relations, EMEA
NVIDIA dstill@nvidia.com



Inhalt

3 NVIDIA Neuigkeiten

TWIMTBP Spiele

- 4 Vietcong 2 Gothic 3
- 5 The Matrix: Path Of Neo Fahrenheit
- 6 Age Of Empires III
- 7 City Of Villains Auto Assault
- 8 Cold War
- 9 Quake IV
- 10 Crime Life: Gang Wars Stubbs The Zombie: Rebel Without A Pulse
- 11 Spellforce 2 Dark & Light
- 12 Serious Sam 2
- 13 Hitman: Blood Money

- 14 Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch And The Wardrobe
- 15 Peter Jackson's King Kong
- 16 F.E.A.R. Sniper Elite
- 17 Joint Task Force The Witcher Myst 5: End Of Ages
- 18 Fable: The Lost Chapters Rome: Total War – Barbarian Invasion
- 19 Battlefield 2: Special Forces
- 20 Bet On Soldier Moto GP: Ultimate Racing Technology 3
- 21 Starship Troopers

TWIMTBP stellt vor:

- 22 GeForce 7800 GTX und SLI – das ultimative Spielerlebnis

FuturePlus



Produktion:
Future Plus
30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK
Druck: **Precision Colour Printing**, Telford

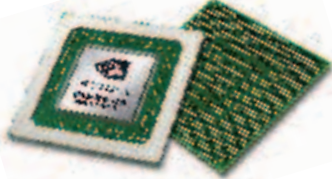
The Future Network plc ist eine Aktiengesellschaft.
Gedruckt in Großbritannien. © Future 2005 Alle Bilder und sonstigen Materialien befinden sich im Besitz der jeweiligen Eigentümer. Alle Rechte vorbehalten.

Serious Sam 2, das Serious Sam 2 Logo, Serious Engine 2, das Serious Engine 2 Logo, Croteam und das Croteam-Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken von Croteam Ltd. © 2005 Croteam Ltd. 2K Games und das 2K Games Logo, das Take2 Firmenlogo und die Take-Two Interactive Software sind Marken bzw. eingetragene Marken von Take-Two Interactive Software. Entwickelt von Croteam. Veröffentlicht durch 2K Games. Alle Rechte vorbehalten. Age Of Empires III © 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Games Studios Logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology und Age of Kings sind Marken der Microsoft Corporation in den USA bzw. in anderen Ländern. FEAR © 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. FEAR, Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra und das Sierra-Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. in den USA bzw. in anderen Ländern. Das Monolith-Logo ist eine Marke von Monolith Productions, Inc. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. City of Villains® ist ein Xbox-Spiel, das eine stabile Internetverbindung erfordert. © 2005 Cryptic Studios, Inc. und NC Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. City of Villains® ist eine Marke von Cryptic Studios, Inc. und NCSoft Corporation. NCSoft® ist eine Marke der NCSoft Corporation. Alle weiteren Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Peter Jacksons King Kong © 2005 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind Marken von Ubisoft Entertainment in den USA bzw. in anderen Ländern. Copyright des Kinofilms King Kong von Universal Studios. © Universal Studios. Lizenziert durch Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten. THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA und alle damit verbundenen Buchtitel, Figuren und Schauplätze sind Marken von C.S. Lewis Pte Ltd. und werden mit Genehmigung genutzt. © DISNEY ENTERPRISES, INC. und WALDEN MEDIA, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

NVIDIA gibt Vollgas mit GeForce 7800 GTX

Insider unter den Gamern haben schon seit geraumer Zeit auf die nächste Generation von NVIDIAs Graphic Processing Units (GPUs) gewartet. Endlich können wir Ihnen heute die Technologie vorstellen, die das Spielerlebnis in eine völlig neue Dimension führen wird. Die neuen NVIDIA® GeForce™ 7800 GTX GPUs sind ein Meilenstein in der 3D Grafikentwicklung und bieten die doppelte Shading Power aktueller Grafikkarten und Füllraten von etwa 10,32 Milliarden Texel pro Sekunde.

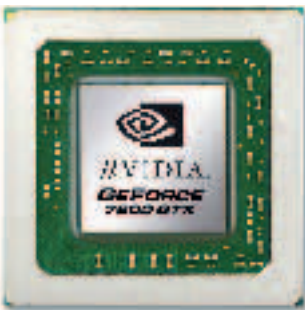
Die GeForce 7800 GTX erweitert den Bereich des bezahlbaren Real-Time 3D Rendering um eine ganze Anzahl filmrealistischer Bildbearbeitungsfunktionen. Um nur einige wenige der neuen Features zu nennen: Kompatibilität mit dem Microsoft®



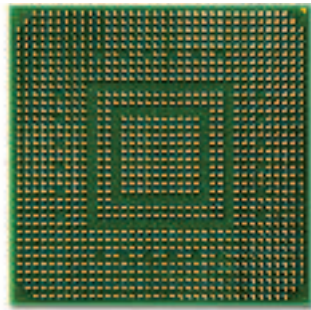
DirektX® 9.0 Shader Modell 3.0, die neue NVIDIA® CineFX™ 4.0 Engine, High Dynamic-Range (HDR) Light Support und die Unterstützung der NVIDIA® SLI™ Technologie (für eine bis zu doppelt so schnelle Gaming Performance im Vergleich zu einer einzelnen GPU) – das ist weltweite Spitzenklasse!

Mehr über die unglaubliche Leistungsfähigkeit der neuen GeForce 7800 GTX, seiner richtungsweisenden Eigenschaften und die Bedeutung der NVIDIAs SLI Unterstützung erfahren Sie auf Seite 22ff.

www.nvidia.de/page/7800_wtb.html



■ Die NVIDIA GeForce 7800 GTX GPUs verleihen Ihrem PC unübertroffene Power.



NVIDIA startet den International Mobile Gaming Wettbewerb

Auch außerhalb der Welt von Desktop und Notebook arbeitet NVIDIA daran, die bestmögliche Grafikleistung für eine ganze Reihe von Mobilanwendungen zu ermöglichen. Der von NVIDIA initiierte International Mobile Gaming Wettbewerb wird von führenden Unternehmen wie z.B. Orange, Nokia und Alias unterstützt. Durch die Förderung der talentiertesten Entwickler für Mobilanwendungen weltweit soll dieses Ziel weiter vorangetrieben werden.

Der offizielle Startschuss für den Wettbewerb fiel beim E3 Event im Mai 2005, und Bewerber (unter ihnen Hobbybastler, Studenten und Branchenprofis) haben bis zum 17. Oktober 2005 Zeit, ihre Vorschläge auf der offiziellen IMG Awards Website einzureichen. 20 Vorschläge werden ausgewählt. Alle Teilnehmer, die sich qualifiziert haben, erhalten Unterstützung bei der Entwicklung einer funktionstüchtigen Version ihres Konzepts. Neugegründeten Firmen und Studenten wird sogar Büroraum und technische Hilfe zur Verfügung gestellt. Die vier Gewinner werden dann 2006 beim 3GSM Weltkongress in Barcelona bekannt gegeben.

www.imgawards.com



IMGAWARDS



■ Die Quadro FX4500 schlägt gewaltig ein.

VORGESTELLT: DIE QUADRO FX4500

Nicht nur Gamer profitieren von NVIDIAs Engagement für immer größere Grafikleistung. Entwickelt für Pro-Level Anwender, bietet die NVIDIA Quadro® FX 4500 unglaubliche 50 Prozent mehr Power und unterstützt die NVIDIA SLI Multi-GPU Technologie, die sogar noch mehr Leistung und die Umsetzung verschiedener bahnbrechender Anwendungen ermöglicht. Dazu zählen beispielsweise das 32-fach Antialiasing (Kantenglättung), Unterstützung von bis zu vier Dual-Link High Resolution Displays durch einen einzelnen PC und die Fähigkeit, mehrere Units mit Hilfe des NVIDIA Quadro G-Sync Boards zu verbinden, um große Displays wie z.B. Großleinwände zu unterstützen.

www.nvidia.de/page/quadrofx_family.html

PREISWERTE SLI TECHNOLOGIE FÜR NOCH MEHR POWER

Indem der Anwender in die Lage versetzt wird, sein Grafikerarbeitungspotential durch die Kombination von zwei Grafikkarten in einem PC zu verdoppeln, revolutionierte NVIDIAs SLI Technologie die Grafikleistung für Profis und High-End Enthusiasten. Mit der GeForce 6600 mit SLI Unterstützung bringt NVIDIA jetzt diese Technologie auch auf den Mainstream-Markt. Kombiniert mit den neuen, preiswerteren Motherboards auf SLI-Basis, entsteht eine leistungsfähige Grafiklösung auf Einsteigerlevel, von der Gamer bislang nur träumen konnten.

de.slizone.com/content/slizone_de/index.html

VORSTELLUNG DER GEWINNER BEIM ELECTRONIC WORLD CUP

Am Sonntag, den 10. Juli, erreichte der fünfte Electronic Sports World Cup seinen spektakulären Höhepunkt. Das von NVIDIA gesponserte Ereignis, das im Pariser Louvre stattfand, wurde sowohl übers Internet als auch im Fernsehen übertragen. Am Ende belegten die Franzosen Platz 1, in dem sie das *Unreal Tournament 2004* und die *Warcraft III* und *Gran Turismo 4* Kategorien gewannen, während die USA bei *Counterstrike* abräumten, und zwar sowohl in der Haupt- als auch in der Frauenkategorie. Ein russischer Clan durfte die *Quake III* Trophäe mitnehmen, während das saudische Team Arabian Joker seine Siegchance *Pro Evolution Soccer 4* nutzte. www.esworldcup.com





Herausgeber:
Entwickler:
Erscheinungsdatum:

2K Games
Pterodon
Oktober

Vietcong 2

Auf der Grundlage originalgetreuer Erlebnisberichte alter Vietnamveteranen werden die Spieler in *Vietcong 2* direkt ins Kampfgeschehen des Vietnamkriegs geschickt. Mann gegen Mann kämpfen sie in feindlichen Lagern in der berühmt-berüchtigten Tet-Offensive. Der eine von ihnen mimt einen US-amerikanischen Captain, der eigentlich einem Kriegsberichterstätter Begleitschutz gewähren soll, aber sich schon bald selbst inmitten des blutigen Geschehens befindet. An 14 verschiedenen Schauplätzen werden die Kämpfe ausgetragen, wobei das Endziel darin besteht, wieder in den Besitz des Kaiserlichen Palastes zu gelangen und die vietnamesische Stadt Hue, die eine große strategische Bedeutung hat, zurückzugewinnen. Die zweite Spielerfigur ist ein junger Rekrut der Vietcongs, der in der südvietnamesischen Armee dient und schließlich zum Feldwebel befördert wird. Als solcher muss er sich im Aufstand von Hue im Kampfeinsatz bewähren.

Die actiongeladene Handlung hat alles, was zu einem Vietnameinsatz dazu gehört – von Schlachten im Reisfeld und im Regenwald bis hin zu Straßenkämpfen im Großstadtdschungel. Jede der historisch akkurat wiedergegebenen Missionen geht nahtlos in die darauf



■ Bei ihrem Kampfeinsatz in der detailgetreu nachempfundenen Altstadt von Hue steht den Soldaten von *Vietcong 2* eine breite Auswahl an Fahrzeugen zur Verfügung.

folgende Handlung über. Die Entwicklerfirma Pterodon ist schon länger bekannt dafür, dass sie das Limit des grafisch Darstellbaren gern mal überschreitet. Mit *Vietcong 2* haben sie sich jetzt selbst übertroffen. „Das Entwickler-Support-Team von NVIDIA war für uns wirklich eine große Hilfe, insbesondere bei der Optimierung unserer neuen Render-Engine. Sie stellten uns ausführliche Informationen und nützliche Tipps zur Verfügung, wie wir unsere Pixel Shader Libraries optimal gestalten können“, berichtet Jarek Kolar von Pterodon.



Herausgeber: **Deep Silver/JoWood**
Entwickler: **Piranha Bytes**
Erscheinungsdatum: **Januar 2006**

Gothic 3

Sofern Sie nicht auch schon zu den zahlreichen Fans der beliebten Gothic-Serie zählen, ist diese neueste Fortsetzung der ideale Einstieg. Durch die Verbindung eines starken erzählerischen Hintergrundes mit einer lebensechten, frei gestalteten Umgebung gelingt es *Gothic 3*, dem Genre der Fantasy-Spiele ein mitreißendes Ambiente von epischer Tragweite und spektakulärer Optik zu verleihen.

Die Handlung spielt sich auf dem unglaublich vielgestaltigen Kontinenten der Phantasiewelt ab, die bereits in früheren Gothic-Titeln zum Tragen kam. Die Spieler werden in eine Welt versetzt, in der die Menschheit zu den Sklaven der Orcs gemacht wurde. Sodann folgt das Spiel einem ständigen Wandel und einer kontinuierlichen Weiterentwicklung. Der Fortgang der Geschichte hängt ausschließlich von den Entscheidungen des Spielers ab. Selten war die Verknüpfung von Ursache und Wirkung so offensichtlich wie in diesem kampflustigen Fantasy-Spektakel.

Das gilt auch für die beeindruckende Attraktivität und Vielseitigkeit von *Gothic 3*. Zahlreiche Herausforderungen und Nebenhandlungen bringen über 50 Zaubersprüche und mehr als 100 Waffen ins Spiel, und mehr als 50 Monster, wilde Tiere und verschiedenartige Feinde liegen auch schon auf der Lauer.

Die unglaubliche Leistungskraft der vielen Pixel-Pipelines der

NVIDIA Hardware hat uns echt verblüfft, erzählt Entwickler Piranha Bytes. „Insbesondere die Fähigkeit zum Rendern reiner z-Pixel in doppelter Geschwindigkeit ist für unsere Engine extrem wichtig, da wir einen reinen z-Durchlauf vor der Berechnung von texturierten Oberflächen machen.“ Wir sind uns sicher, dass ein Blick auf die reiche Bilderwelt des Games genügen wird, um auch den abgestumpftesten Spieler vom visuellen Reiz von *Gothic 3* zu überzeugen.



■ Mit einer detailreichen Umgebung, unglaublich lebensechten Figuren und einer Story, die sich ständig weiter entwickelt, begibt sich *Gothic 3* auf absolutes Neuland bei den Action-Roleplays.

The Matrix: Path Of Neo

Auch wenn die Trilogie komplett ist, steigen doch aus dem tiefsten Inneren der Matrix immer neue Storys empor. Die Wachowski-Brüder (die Erfinder der *Matrix*) haben sich mit dem Entwicklungsstudio Shiny Entertainment zusammengetan, um den Fans der *Matrix* das zu geben, worauf diese schon lange gewartet haben. Jawohl, Sie könnten der Auserwählte sein, der Neo auf seiner Reise zur Rettung der Menschheit in einer virtuellen, von Maschinen beherrschten Welt begleitet.

Während das sechs Millionen Mal verkaufte Spiel *Enter The Matrix* von der Handlung her parallel zu den Originalfilmen verlief, haben Sie in *Path Of Neo* die Chance, Ihre Lieblingsszenen aus allen drei Blockbuster-Movies nachzuspielen. Dabei müssen Sie es mit allerlei Gefahren aufnehmen, von wilden Kampfsporteinlagen in heiligen Tempeln und schwerkräftlosen Gefechten gegen die Söldner der Merovinger bis hin zu spektakulären Prügeleien mit The



■ **Machen Sie sich bereit und treten Sie erneut ein in die Matrix, dieses Mal in Gestalt des Einen, dem bekanntesten Bewohner.**

One and Only Agent Smith. Als Sahnehäubchen gibt es Original-Ausschnitte aus der Filmtrilogie, wodurch der ohnehin schon sehr leckere *Matrix*-Kuchen noch verführerischer wird. Die Pfade, die Ihnen als Spieler offen stehen, und die daraus resultierenden Konsequenzen Ihrer Handlungen wurden von den Wachowski Brüdern geschrieben, die auch im Spiel die Regie führen.

Ebenso wie die Filme ist auch das Spiel *Path Of Neo* eine absolute Augenweide. Bekannte Umgebungen wurden detailgetreu nachgebildet. Alle Martial-Arts-Einlagen, Bullet-Time-Sequenzen und wirklichkeitsverzerrten Marotten der Matrix-Bewohner sind völlig korrekt vorhanden, und selbst die Figuren sehen alle fast genauso aus wie im Film – also wie Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss und Hugo Weaving. Wer könnte da schon widerstehen?



Herausgeber: **Atari**
Entwickler: **Shiny Entertainment**
Erscheinungsdatum: **November**

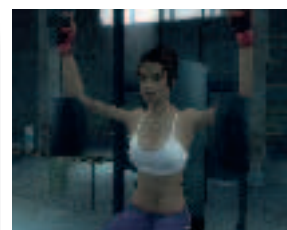
Case study: Fahrenheit

Dieser paranormale Thriller spielt in der dunklen Unterwelt New Yorks und ist mit Sicherheit kein Durchschnitts-Action-Game.

Versetzen Sie sich in die geheimnisvolle Atmosphäre mordschwangerer Szenen, in denen wahre Interaktivität mit allen optischen Raffinessen eines echten Movies gespickt ist. *Fahrenheit* arbeitet mit richtigen Spielfilmtechniken wie Regieanweisungen für die Akteure, Bewegungsverfolgung und bestimmten Aufnahmemethoden, kontextbestimmtem Soundtrack und verschiedenen Kameraeinstellungen. Mit diesem Feuerwerk an cineastischen Effekten wird der Spieler mitten in die Handlung hinein versetzt. Außerdem kann man eine von vier verschiedenen Figuren wählen, darunter auch Lucas Kane, der wegen Mordes gesucht wird, sich aber an die Tat selbst nicht erinnern kann. Das Spiel wurde auf der Computermesse E3 2004 als 'Bestes Action-Abenteuer' und 'Innovativstes Game' ausgezeichnet. Nun hat die Game-Community Gelegenheit, selbst abzuchecken, ob an all dem Trubel etwas dran ist.



■ **Ein fesselnder Psycho-Thriller, ein interaktives Heldenabenteuer aus vier verschiedenen Perspektiven und ein einmaliges cineastisches Action-Abenteuer – Fahrenheit ist ein PC-Spiel, wie Sie bisher noch keines gespielt haben.**



Herausgeber: **Atari**
Entwickler: **Quantic Dream**
Erscheinungsdatum: **September**



The way it's meant to be played



Herausgeber: **Microsoft Game Studios**
Entwickler: **Ensemble Studios**
Erscheinungsdatum: **Oktober**

Age Of Empires III

Ein Zivilisationsspiel, das Perfektion neu definiert...

Es gibt nur wenige Strategiespiele, die ihre Massenwirksamkeit so eindrucksvoll unter Beweis gestellt haben wie *Age Of Empires*. Sage und schreibe 16 Millionen Mal ging das Game bereits über den Ladentisch. Das Erfolgsgeheimnis des Spiels liegt in der geschickten Verknüpfung bekannter geschichtlicher Ereignisse mit einer fesselnden, ja süchtig machenden Spielhandlung, bei der sich alles um den Aufbau von Imperien sowie um Handelstaktiken und Kämpfe dreht.

Diese Formel macht sich *Age Of Empires III* noch intensiver zunutze als seine Vorgänger. Die Handlung wird dort wieder aufgenommen, wo die vorherige Version abbrach. So haben die Spieler Gelegenheit, in der turbulenten Zeit zwischen 1500 und 1850 eine von acht europäischen Zivilisationen aufzubauen. Es ist eine Zeit, in der die Neue Welt auf ihre Entdeckung, Kolonialisierung und Eroberung wartet – was jedoch nicht heißt, dass die Ureinwohner oder rivalisierende europäische Mächte Ihnen das Feld kampflos überlassen werden!

Age Of Empires III verwendet auch eine Reihe bedeutender, völlig neuartiger Gameplay-Elemente, unter anderem auch ein neues Combat-System. Dieses vereint komplexe Strategien mit realistischen physikalischen Effekten und toller Optik. Schwertkämpfe und Schießpulverorgien werden somit ermöglicht. Eine weitere Neuerung dieser aktuellen Version ist die Möglichkeit, eine europäische Hauptstadt zu errichten, an der auch der Erfolg der Taktik in der Neuen Welt gemessen werden kann. Sowohl Nord- als auch Südamerika

Die fesselnde Ausleuchtung und die tollen Licht- und Schatteneffekte verleihen jeder einzelnen Szene eine sanfte Schwere, die man so auf dem PC-Bildschirm noch nie gesehen hat.

werden mit verblüffendem Detailreichtum geschildert. Die Spieler haben die Möglichkeit, in der Karibik auf Schatzsuche zu gehen, in der nordamerikanischen Prärie Bisons zu jagen und weit in den Dschungel des südlichen Kontinents vorzudringen.

Auch aus grafischer Sicht haben wir es hier mit einem echten Quantensprung zu tun. Die Physiksimulation und die ausgezeichnete neue Grafik-Engine

haben die Leistungsfähigkeit der NVIDIA-Technologie ordentlich gepusht. Die Darstellung der im ständigen Wandel begriffenen Stadtgebiete ist äußerst detailgenau. Die endlosen Landschaften bestechen mit einer fesselnden Ausleuchtung und tollen Licht- und Schatteneffekten. Somit erhält jede einzelne Szene eine sanfte Schwere, die man so auf dem PC-Bildschirm noch nie gesehen hat.

Dave Pottinger, Technischer Leiter der Ensemble Studios, gerät ins Schwärmen, wenn er über den Support von NVIDIA für das leistungsstarke Shader Model 3.0 und HLSL (High Level Shader Language) spricht. „Mit dem Shader Model 3.0 konnten wir sehr anspruchsvolle Effekte in *Age Of Empires III* realisieren“, erzählt er. „Dazu gehören zum Beispiel hochdynamische Beleuchtungseffekte und Echtzeit-Wassereffekte in Filmqualität. Solche Techniken sind eine wahre Bereicherung für das Gesamterlebnis in diesem Spiel.“



■ *Age Of Empires III* fährt die neuesten 3D-Technologien von NVIDIA auf, um die überaus detailreiche Umgebung in unglaublichen Licht- und Schatteneffekten zu baden.



■ *Age Of Empires* lässt keine Verschnaufpause zu. Der Aufbau der Zivilisationen verlagert sich diesmal in die Neue Welt. Außerdem können Sie sich Ihre eigene europäische Hauptstadt errichten.

City Of Villains

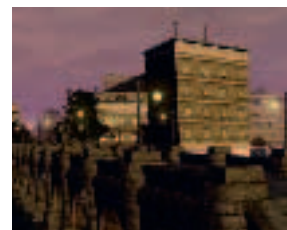
OK, es ist Ihnen als mit einer Karte bewaffneter Superheld gelungen, die Welt zu retten. Wie wäre es jetzt mit einem Seitenwechsel? Versuchen Sie sich doch mal als Schurke und stellen Sie Ihr Leben in den Dienst des Verbrechens – natürlich im großem Stil. Darauf gründet die fesselnde Handlung von *City Of Villains*, der Fortsetzung des hoch gelobten Massen-Multiplayer-Online-Roleplays *City Of Heroes* von NCsoft. Tausende Spielfans erwartet eine völlig neuartige Erfahrung. Sie können in einer verbrecherischen Welt gemeinsam spielen und sich vom kleinen Gauner zum berühmten Erzkriminellen „hocharbeiten“. Und natürlich darf im alles verschlingenden Reich des Bösen auch eine Festung des Bösen nicht fehlen. Selbst das können die Spieler von *City Of Villains* in Angriff nehmen. Entwerfen und errichten Sie Ihre eigene Wehranlage, komplett ausgestattet mit brutalen Waffen und teuflischen Verteidigungsanlagen.

Wie schon sein Vorgänger setzt auch *City Of Villains* bei der Darstellung auf großartige, effektgeladene 3D-Optik im Cartoon-Style. Das heißt aber nicht, dass sich NCsoft und



■ In *City Of Villains* verfügen die Spieler über neue Superkräfte, tolle Fähigkeiten und verrückte Verkleidungen. Und was das Beste ist: Hier kann man seinen Hang zum Bösen mal so richtig ausleben.

Cryptic Studios auf die faule Haut gelegt hätten. Ganz im Gegenteil: Diese Fortsetzung, die auch im Alleingang Bestand hat, macht sich die neuesten NVIDIA Technologien zunutze. „Es gibt keine andere Plattform, die das Erlebnis von *City Of Villains* so perfekt darstellt wie die NVIDIA GeForce Grafikprozessoren“, ist Brian Clayton, Produzent von *City Of Villains* bei Ncsoft, überzeugt. „Die blitzschnelle Leistung und hohe Wiedergabequalität eröffnet den Spielern die Möglichkeit, *City Of Villains* genauso zu erleben, wie es sein soll - The way it's meant to be played.“



Herausgeber: NCsoft
Entwickler: Cryptic Studios
Erscheinungsdatum: Ende 2005

Case study: Auto Assault

Seit der Einführung des Genres des Massen-Multiplayer-Online-Games (MMOG) ist die Welt der PC-Spiele nicht mehr dieselbe. Hunderte, ja Tausende Spieler haben dadurch die Möglichkeit, ihre Existenz in ein und demselben webbasierten Spieluniversum auszuleben. Während die meisten MMOGs jedoch aus dem Fantasy- und Roleplay-Bereich stammen, gibt Auto Assault genau in die entgegengesetzte Richtung Gas und hinterlässt eine Spur aus Hightech-Gemetzeln und dem Geruch verbrannten Gummis. Die Handlung spielt in einer postapokalyptischen Zukunft, in der Menschen,

■ Schlagen Sie sich Ihren Weg durch eine postapokalyptische Zukunft. Bilden Sie Gangs, gehen Sie auf Missionen und lassen Sie Ihre Mitspieler in Auto Assault durch die Hölle fahren – ein Massen-Multiplayer-Online-Game der völlig neuen Art!



Mutanten und sogenannte „Biomeks“ um die Kontrolle über das kämpfen, was von der Welt übrig geblieben ist. Dabei besticht das Spiel mit noch mehr Speed, noch mehr Spannung und noch unmittelbarer Action als alle bekannten MMOGs bisher!

Wie der Name schon sagt, dreht sich bei *Auto Assault* alles um den Kampf der Fahrzeuge. Bei wilden Fahrten durch feindliches Terrain müssen sich die Spieler jedes Zipfelchen Wohlstand, Macht und Ruhm hart erkämpfen. Ihr Fahrzeug wird dabei zur tödlichen Kampfmaschine mit einer einzigartigen, individuellen Ausstattung. Doch nicht nur die Autos geraten beim Kampf zwischen den rivalisierenden Gangs in der Welt von *Auto Assault* mächtig ins Schleudern. Die ganze Welt ist auf einzigartige Weise verletzlich und zerstörbar, und die Havok 2 Physics-Engine sorgt dafür, dass die Verhaltensweisen der Fahrzeuge ebenso wie das Kampfgetümmel und all die Action unglaublich realistisch überkommen. Die 3D Engine besticht bei den endlosen Landschaften im *Mad-Max*-Stil durch eine ebenso große Liebe zum Detail wie bei den krassen Fahrzeugen der Show: Autos, Motorräder und sogar Panzer – alles kann komplett nach Ihren Wünschen gestaltet werden!



Herausgeber: NCsoft
Entwickler: Cryptic Studios
Release: Ende 2005



Herausgeber: **Dreamcatcher**
Entwickler: **Mindware**
Erscheinungsdatum: **Oktober 2005**

Cold War

Liebesgrüße aus Moskau? Auf gar keinen Fall!

Cold War spielt im politischen Tumult der Achtziger und erzählt die Geschichte eines Journalisten, der nach Moskau reist. Schon bald findet er sich inmitten einer internationalen Verschwörung wieder, die die Macht über die Sowjetunion an sich reißen will. Er wird vom KGB gefangen genommen, verprügelt und ins Gefängnis geworfen und muss nun irgendwie daraus entkommen. Dabei muss er es mit sowjetischen Elitetruppen aufnehmen und die Verschwörung zerschlagen. Ach ja, und die Hemden müssen auch noch aus der Reinigung geholt werden.

Es ist ein heldenhafter Kampf, der ihn an zahlreiche finstere Orte führt, vom berühmten Gefängnis von Lubyanka bis ins düstere Herz der Industrieanlagen von Tschernobyl.

Cold War kann aus der Perspektive der dritten Person oder aus der Ego-Perspektive gespielt werden. Es setzt dabei auf das Schleichen und Entdecken Prinzip, das auch schon in Spielgiganten wie *Metal Gear Solid* und *Splinter Cell* zum Einsatz kam. Dennoch wird das Konzept hier noch weiter ausgebaut, um dem Spieler einen fantastischen Eindruck von Freiheit (oder gerade dem Fehlen derselben) im kommunistischen Staat zu vermitteln.

In vielen Situationen gibt es nicht nur eine Möglichkeit, eine bestimmte Herausforderung zu überwinden. Der Spieler kann entweder versuchen, sie etwas vorsichtiger anzugehen, mit vollem Karacho reinzuschlagen oder aber einen Mittelweg zu finden. Sogar Gummikugeln gibt es, mit denen man

Zivilisten außer Gefecht setzen kann, ohne sie tödlich zu treffen. Auch die Improvisation kommt bei diesem Spiel nicht zu kurz. Man kann neue Waffen und Fallen entwickeln, mit deren Hilfe man sich schnell und dezent unerwünschter Kontrahenten entledigen kann. Versteckte Pfade weisen manchmal völlig neue Wege. Und was wäre ein Spiel über Spionage und geheime Operationen ohne coole technische Spielereien? *Cold War* wird dieser Erwartung nur zu gern gerecht – warten Sie mal ab, was die Röntgenkamera mit Zoom alles kann!

Aus grafischer Sicht ermöglicht *Cold War* durch die Kombination aus OTS-Perspektive und Ego-Perspektive eine echte Identifikation des Spielers mit dem Helden – was man leider in vielen ernsthaften Shootern immer wieder vermisst. Die Game-Engine brilliert besonders bei der Wiedergabe

von stimmungsvollen Lichteffekten und beherrscht das gesamte Spektrum vom warmen Nachtschimmer bis hin zu hell erleuchteten Szenen mit atemberaubenden Flammeneffekten. Auch Normal Mapping kommt ausgiebig zum Einsatz. Dabei werden die Szenen und Figuren, die bereits aus zahlreichen Polygonen bestehen, mit noch mehr Details ausgestattet. Und natürlich müssen Sie unbedingt all die coolen Täuschungsmanöver ausprobieren, die noch einen Zacken edler rüberkommen als gewöhnlich. „Die Hardware von NVIDIA hat uns grafisch einen großen Schritt vorangebracht“, erzählt Karel Papik, Geschäftsführer der Mindware Studios.

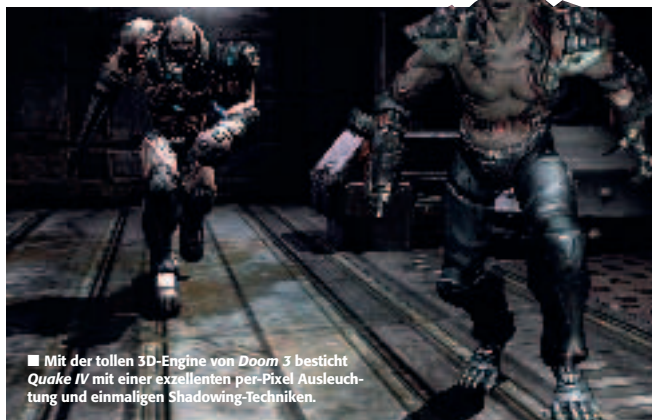
Wenn edles Design und eine kraftvolle Game-Engine zusammentrifft, kann das Ergebnis nur voller Magie stecken – wie *Cold War* eindrucksvoll beweist.

■ Die Spieler können mit Täuschungsmanövern, Feuerwaffen, Fallen und sogar Gummikugeln die zahlreichen Herausforderungen in Angriff nehmen, die sie in den Tiefen der Sowjetunion erwarten.



■ In *Cold War* kommen die atemberaubenden Lichteffekte voll zur Geltung.

■ Im fesselnden Spionage-Thriller *Cold War* sollten Sie sich auf einen eisigen Empfang in der Sowjetunion gefasst machen.



■ Mit der tollen 3D-Engine von *Doom 3* besticht *Quake IV* mit einer exzellenten per-Pixel Ausleuchtung und einmaligen Shadowing-Techniken.

Quake IV

Nur Klassiker kommen immer wieder...

Eine Jubelnachricht für alle Shooter Fans: Nachdem die außerirdischen Stroggs im jüngsten Horrorgame von ID Software ihrem Schicksal ins Auge blicken mussten, ist es jetzt an der Zeit, in dieser neuesten Folge der legendären *Quake*-Serie erneut den Kampf gegen sie aufzunehmen.

Wie Todd Hollenshead, Geschäftsführer von ID Software, berichtet, wurden für diesen bemerkenswerten neuen Titel, der zusammen mit dem langfristigen Partner Raven Software entwickelt wurde, die besten erzählerischen und spielerischen Elemente aus den bisherigen Versionen der Reihe ausgewählt, um eine perfekte Grundlage für die vierte Folge zu schaffen. „Uns schien, dass *Quake 2* das beste Single-Player-Spiel aller *Quake*-Titel war, und *Quake 3* war mit seinen *Arena*-Elementen die ultimative Multiplayer-Version“, sagt er. „Wir sind überzeugt, dass wir das beste Single-Player-Erlebnis mit der besten

Multiplayer-Version aller *Quakes* kombiniert haben. Herausgekommen ist das beste *Quake* aller Zeiten.“

Bei dieser Version hat ID Software erstmals im Rahmen der *Quake*-Reihe mit dem erfahrenen Raven Studio zusammengearbeitet. Die beiden Firmen können jedoch schon auf einen langen gemeinsamen Weg zurückblicken. Erst vor kurzem hatte Raven die Wiederbelebung der *Wolfenstein*-Saga von ID begleitet. Eines ist auf jeden Fall klar: mit der hochgelobten *Doom 3* Engine von ID und den Designkünsten von Raven ist die *Quake*-Serie ganz ohne Frage in den allerbesten Händen.

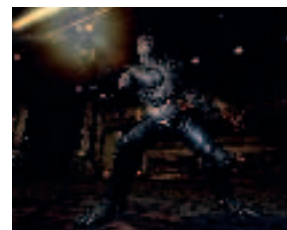
Schon beim Lesen der Features-Liste werden alle *Quake*-Fans feuchte Augen bekommen. Sowohl der Blaster, der Hyperblaster als auch die Nailgun kehren zurück, ebenso wie der einzigartige Rocketlauncher. Mit der Nailgun können Sie sogar Wände hochklettern! Ohne Frage profitiert das Spiel im Multiplayer-Modus, der an *Quake 3* angelehnt ist, ganz massiv von der



■ Die *Quake*-Saga geht weiter. Diesmal sorgen die erstklassigen Grafikkünste von ID Software dafür, dass der Kampf gegen die Stroggs noch detaillierter und grausamer rüberkommt. Hier geht es ordentlich zur Sache!

robusteren *Doom 3* Physiktechnologie. Mit dem Rocketlauncher hingegen kehrt auch das Rocketjumping wieder in die Multiplayer-Formel zurück. Mit diesem Trick können Schüsse nach unten abgegeben werden, die andere Spieler selbst aus größerer Entfernung ins Schleudern bringen. Der Schwerpunkt liegt bei *Quake IV* eindeutig auf dem geschickten Einsatz von Bewegungen und präzisen Schüssen, was nach den Worten von Todd Hollenshead zu einem noch puristischeren Spielerlebnis führt.

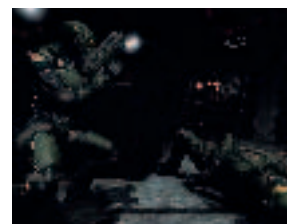
Dabei geht es bei *Quake IV* nicht nur darum, die Multiplayer Community auf den Kopf zu stellen. Auch der Single-Player-Modus kommt ebenso gut weg. Es gibt sogar komplett neuartige Kämpfe in der Heimat der Stroggs. Eine ganze Armee von Soldaten kämpft bei den Schlachten auf deren Planeten Seite an Seite gegen die Cyber-Feinde und benutzen sogar Walker-Fahrzeuge und Hovertanks. Und dann wäre da noch die Story um Kane, den Helden des Spiels. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber so viel können wir schon sagen: Das Schicksal des Krieges nimmt erst dann die entscheidende Wendung, nachdem Kane eine grausame Operation des Feindes überlebt hat und lernt, seine Kräfte als Halbroboter gegen die Horden der Außerirdischen einzusetzen...



Herausgeber: **Activision**
Entwickler: **ID Software/Raven**
Erscheinungsdatum: **wird noch bekannt gegeben**



■ Der TWIMTBP-Titel *Quake IV* ist vielleicht das beste PC-Shooter Spiel aller Zeiten.

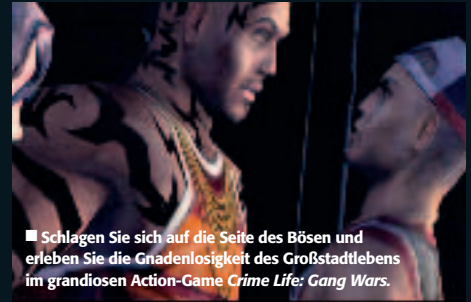




Herausgeber: **Konami**
Entwickler: **Hothouse**
Erscheinungsdatum: **September**

Case study: Crime Life: Gang Wars

Gewalt, Messerstechereien, Bandenkämpfe – so sieht der „Arbeitsalltag“ für die Gangmitglieder in den Straßen von Grand Central City aus. In *Crime Life: Gang Wars* können die Spieler das Leben auf den Straßen der Großstadt hautnah erleben und fühlen, wie es ist, auf der falschen Seite des Gesetzes zu stehen und sich so lange hochzuarbeiten, bis sie selbst das Sagen über ihre eigene Gang haben. Die Spieler können von Anfang an die gesamte Stadt erkunden, und auch die Story ist äußerst detailliert gestaltet. Die Action in *Crime Life* wird vom Hip-Hop geprägt, es geht aber auch um Strategien und blutige Prügeleien. Wer Filme wie *New Jack City* oder *Boyz 'n The Hood* mochte, wird sich in der ultracoolen Atmosphäre des Spiels schnell zu Hause fühlen. Doch hüten Sie sich: Kein anderes Videospiel hat es bisher gewagt, die Gangszene des Großstadtdschungels derart ungeschönt darzustellen. In einer Welt, in der Respekt und der gute (beziehungsweise schlechte) Ruf alles bedeuten, schrecken die Gangmitglieder vor nichts zurück um zu zeigen, dass sie die härtesten, brutalsten und gefürchtetsten Helden sind.



■ Schlagen Sie sich auf die Seite des Bösen und erleben Sie die Gnadenlosigkeit des Großstadtlebens im grandiosen Action-Game *Crime Life: Gang Wars*.

Hardcore-Gaming vom Feinsten ist also garantiert!

Andy Luckett, Entwicklungsleiter des Hothouse Gamestudios, unterstreicht die bedeutende Rolle, die die NVIDIA Technologie bei der Entwicklung des Games gespielt hat: „Die GPUs von NVIDIA und die gute Beziehung zu den Entwicklern haben es ermöglicht, *Crime Life* weit über das normale Maß hinaus zu optimieren und zu bereichern. NVIDIA bietet ohne Zweifel die allerbeste Grafikkarte für ein Spiel wie *Crime Life*, und mit Sicherheit auch für die gesamte Spieleindustrie.“



Herausgeber: **Aspyr Media, Inc**
Entwickler: **Wideload Games**
Erscheinungsdatum: **Oktober**

Stubbs The Zombie: Rebel Without A Pulse

Bestimmt haben auch Sie sich schon einmal beim Ansehen eines Zombiefilms gefragt, wie es wäre, ein Untoter zu sein und nicht immer nur den Guten zu spielen. Ausgehend von dieser spannenden Idee hat Wideload Games dieses Spiel auf die Beine gestellt. Das Studio liefert mit diesem verrückten Horrortrip sein Debüt ab, setzt jedoch dabei auf bewährte Technologien. Die leistungsstarke 3D Engine ist nämlich dieselbe wie in *Halo*, dem Spiel, das mit dem Bungie-Award ausgezeichnet wurde.

Das Spiel begleitet den toten Klinkenputzer Edward Stubblefield bei seinen Missgeschicken, der 20 Jahre nach seinem Begräbnis in sein altes Revier zurückkehrt. Die Reanimation findet in einer Umgebung statt, wie man sich 1950 das Jahr 2000 vorgestellt hatte. Stubbs tut das, was

jeder Zombie an seiner Stelle tun würde: Er folgt seinem alles beherrschenden Drang, jeden zu zerfleischen, der ihm über den Weg läuft. Was ganz bescheiden beginnt, nimmt immer brutālere Ausmaße an, denn bei jeder seiner Attacken gewinnt er zusätzliche Kraft. Am Ende kommandiert er sogar seine eigene Zombie-Armee. Seine abnehmbare Hand agiert dabei als nützlicher kleiner Helfer.

„*Stubbs The Zombie: Rebel Without A Pulse* nutzt die Power der NVIDIA GPUs, um die Spieler in eine detailreiche 3D-Welt hineinzusetzen, in der sie ganz und gar in das Spiel eintauchen können“, berichtet Glenda Adams, Entwicklungsleiterin bei Aspyr Media, Inc. „Durch die enge Zusammenarbeit mit NVIDIA konnten die Aspyr Studios auf die Spitzenleistung



■ Auf Grundlage der fantastischen *Halo*-Engine ist *Stubbs The Zombie* ein Kraftakt aus abgründigem Humor, brutaler Comedy und einer makabren Story.

und die hohe Wiedergabequalität zurückgreifen, die durch die GeForce Grafikprozessoren ermöglicht wird.“

Auch wenn sich Ihnen bei diesem Spiel fast der Magen umdreht, sorgen doch eine gehörige Portion Witz und ein abgründiger Humor für die nötige Heiterkeit. So etwas wie *Stubbs*, den *Zombie*, hat es in der Spielewelt bisher noch nicht gegeben.

Spellforce 2

Rollenspiele und Echtzeit-Strategiespiele zählen zu den beliebtesten Dauerbrennern am PC. Es war also nahe liegend, diese beiden Gattungen für noch mehr Spielspaß zusammenzubringen. *Spellforce* hatte bereits den Weg dafür bereitet, und nun hat das Entwicklungsstudio Phenomic eine Fortsetzung auf den Markt gebracht, die dieses Konzept noch weiter verfeinert und auf die Spitze treibt.

In *Spellforce 2* versetzen sich die Spieler in die Rolle des „Avatar“. Sie müssen ihre Heerscharen in den Kampf führen, Missionen erfüllen und Aufgaben lösen. Dabei werden sie in alle klassischen Elemente der Strategie- und Figurenentwicklung einbezogen, die das Genre der Rollenspiele bei Millionen Spielern so beliebt machen. Und falls Ihnen diese Herausforderungen noch nicht schwer genug sind, können Sie sich ein Team aus fünf weiteren Helden zusammenstellen, von denen jeder einzelne eine wichtige Rolle im weiteren Verlauf der Geschichte spielen wird.

Neben all den coolen Spielideen brilliert *Spellforce 2* auch mit einer Fülle an grafischen Leckerbissen. „Dank der hervorragenden Unterstützung durch NVIDIA und den tollen



■ **Spellforce 2 verbindet Rollenspiele auf innovative Weise mit Echtzeit-Strategien. Mit der einmaligen Click 'n' Fight Steuerung haben die Spieler volle Kontrolle sowohl im Einzel- als auch im Multiplayer-Modus.**

Entwicklungstools wurde die Schaffung einer Shader-Engine, die dem absolut neuesten Stand entspricht, um vieles einfacher“, erzählt Martin Loehlein, Projektmanager bei *Spellforce 2*. „Die breite Verfügbarkeit der Shader Model 3.0-fähigen Hardware unter allen NVIDIA Produkten gibt uns die Gelegenheit, die Engine sogar noch weiter auszubauen und so noch bessere Effekte und Beleuchtungsmöglichkeiten zu schaffen.“



Herausgeber: **Deep Silver/JoWood**
Entwickler: **Phenomic**
Erscheinungsdatum: **November**



Case study: Dark And Light



■ **Dark And Light ist das umfassendste Massen-Multiplayer-Online-Game aller Zeiten. Die Geschichte entwickelt sich dynamisch immer weiter, ergänzt durch subtil gezeichnete Charaktere und eine mitreißende Handlung.**

Dieses Spiel bricht alle Rekorde. *Dark And Light* bietet Fans von Kampfphantasien die größte dauerhafte Spielwelt, die man sich nur vorstellen kann. Die gigantische virtuelle Welt umfasst sage und schreibe 40.000 Quadratkilometer. Das naturgetreu nachgebildete, vielgestaltige Terrain bildet eine unendliche Kulisse für

den Kampf zwischen Licht und Dunkelheit. Tausende Spieler können online ihre ganz persönlichen Abenteuer erleben, eine soziale Stellung aufbauen und ihren Kampfesmut ausbauen. Währenddessen sorgen die „Community Manager“ des Spiels dafür, dass die Handlung immer weiter vorangetrieben wird. Es werden ständig neue Nebenhandlungen, Ereignisse, Aufgaben und Herausforderungen eingeführt, die die Spieler entweder allein oder in Teams bewältigen müssen. Gary Gygax höchstpersönlich, der Erfinder des legendären Brettspiels *Dungeons & Dragons*, konnte als Skriptschreiber für das Game gewonnen werden.

Erfreulicherweise knausert *Dark*

And Light auch nicht an der Grafik. Mit der speziellen Game-Engine Mafete 2.0 werden Horizontansichten von bis zu 50 Kilometer Sichtweite möglich. „Als Entwickler sind wir sehr stolz darauf, die Erkenntnisse aus der NVIDIA-Grafiktechnologieforschung nutzen zu können“, sagt Laurent Paret, Mitbegründer des Spielestudios NPCube. „Dank ihrer anhaltenden Unterstützung konnten wir uns immer voller Spannung auf die neuesten Entwicklungstools und Hardware stürzen, die uns NVIDIA zur Verfügung stellt. Das macht die Arbeit für uns beträchtlich einfacher, und wir haben mehr Zeit, uns auf das Spiel an sich zu konzentrieren – für maximalen Spielspaß unserer Nutzer!“ Da ist etwas Wahres dran!



Herausgeber: **Farlan Entertainment**
Entwickler: **NPCube**
Erscheinungsdatum: **November**



Herausgeber:
Entwickler:
Erscheinungsdatum:

2K Games
Croteam
Oktober

Serious Sam 2

Chaos und Frohsinn erneut vereint...

Wenn bei *Serious Sam 2* die pokergesichtige Konkurrenz mächtig eins auf die Mütze bekommt und man mit kindlicher Freude Aliens sinnlos in die Luft jagt, dann ist das derart absichtlich übertrieben, dass selbst das Originalspiel dagegen brav wie ein Lämmchen erscheint. Was die Handlung anbelangt, so wird der Faden dort wieder aufgegriffen, wo das erste Spiel aufhörte, nämlich als sich Sam auf die Suche nach den Einzelteilen eines mysteriösen Medaillons macht, die über die gesamte Galaxie verstreut sind. Erst, wenn er alle Bruchstücke des Medaillons gefunden hat, kann er sich auf den Weg zu Sirius machen, wo ihn der berühmte Despot und mit allen Wassern gewaschene Bösewicht Mental erwartet.

All das ist offensichtlich Nonsense, doch gerade das bietet all die nötigen Ausreden, die ein echter Ballerfan braucht, um sich auf diesen Wahnsinns-Marathon aus Chaos und Brutalität einzulassen. Und was für ein Gemetzel das ergibt! Mit einer komplexen Physikmodellierung, fahrbaren Untersätzen und sogar Tieren, die man besteigen und in den Kampf führen kann, ist das Zerstörungspotenzial geradezu grenzenlos.

Sie werden erstaunt sein, wie viel dieses wunderbaren Spiels, durch den Einsatz der neu entwickelten Grafikengine, gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden kann. Die Grafiken sind absolut beeindruckend und 100 mal komplexer als in dem ersten Teil von *Serious Sam*, und unser Held muss es mit noch mehr Bösewichtern auf dem Bildschirm



aufnehmen als zuvor. Insgesamt gibt es 45 neue Arten von Feinden, und das Spiel wäre nicht *Serious Sam*, wenn nicht jeder einzelne von ihnen eine reichlich bizarre, niederträchtige oder einfach nur zum Schreien komische Kreatur wäre. Das ideenreiche, tödliche Line-up umfasst so himmelschreiende Figuren wie Onan den Bibliothekar, den Martial Arts Zombie und Marcel den Clown – ein Spaßmacher für Kinder, der sich einen tödlichen Spaß daraus macht, Erdbeertorten explodieren zu lassen. Nein, wir haben uns das nicht ausgedacht...

Auch das Ausmaß an Action in *Serious Sam 2* ist ziemlich unglaublich.

All die nötigen Ausreden, die ein echter Ballerfan braucht, um sich auf diesen Wahnsinns-Marathon einzulassen.

■ **Messerscharfe Optik, High-Speed-Action und Abertausende Bösewichter beleben das Treiben in der urkomischen Action Fortsetzung Serious Sam 2.**



Mehr als 40 umfassende Level verteilen sich auf sieben verschiedene Umgebungen, darunter Regenwälder, Sumpfbereiche, Vulkanplaneten und futuristische Städte – jede einzelne davon beeindruckt durch ihre Größe ebenso wie durch ihre tolle Gestaltung. „Die SLI-Technologie von NVIDIA ermöglicht eine beachtliche Leistungssteigerung für *Serious Sam 2*“, erzählt Dean Sekulic vom Entwicklungsstudio Croteam. „SLI bietet die Voraussetzungen, die Möglichkeiten der Serious Engine 2 noch besser auszunutzen und unser Spiel dadurch künstlerisch zu bereichern.“

■ **Das actionreichste Schießspiel der Welt spielt das blutrünstige Gemetzel mit allerlei komödiantischen Einlagen.**





Hitman: Blood Money

Der beste Auftragskiller der Welt geht nach Amerika

Noch vor dem Erscheinen des Hollywood-Films (in dem kein Geringerer als Vin Diesel zu sehen ist) kommt dieses ehrgeizige, detailreiche und abgrundtief böse Spiel der millionenfach verkauften Hitman-Reihe auf den Markt.

In seinem neuesten Abenteuer wird der Jäger zum Gejagten. Agent 47 findet sich selbst plötzlich inmitten eines Krieges zwischen zwei Auftragskilleragenturen wieder. Ihm winkt ein neues Leben als Attentäter in den USA, aber dennoch ist es nur eine Frage der Zeit, bevor ihn sein Schicksal einholen wird und er seinen Ruf als ultimative Killemaschine verteidigen muss.

Es ist nicht nur die komplizierte Handlung, die *Hitman: Blood Money* in neue Dimensionen vorantreibt. Mit einem neuen Kamerasystem und einer noch größeren Bewegungsfreiheit lässt sich das Spiel noch intuitiver spielen als zuvor. Die verbesserte KI sorgt dafür, dass die Feinde auffälligerem Verhalten nachgehen und sogar Blutspuren verfolgen, die am Ort des Verbrechens nachlässigerweise hinterlassen wurden.

Außerdem besticht das Spiel mit einer Fülle an neuen Gameplay-Elementen. Agent 47 hat neue Waffen, von denen manche auch als Köder dienen, und setzt neue gewalttätige und schockierende Taktiken ein. In welchem anderen

Spiel haben Sie die Möglichkeit Leichen verschwinden zu lassen oder Ihre Feinde als menschliches Schutzschild zu benutzen?

Und dann wäre da noch das neue „Blood Money“ System. Je sauberer ein Auftrag abgewickelt wurde, umso mehr Cash gibt es dafür. Mit diesem Geld können Sie dann Ihre Waffen ganz nach Ihren Wünschen gestalten, Spezialausrüstung kaufen, an wichtige Informationen gelangen und Ihren Ruf aufpolieren. Letzteres ist besonders wichtig, damit der lebenswichtige Deckmantel von Agent 47 nicht durch Wächter oder Bürger aufgedeckt wird.

Angetrieben von einer neuen Version der erstklassigen Game Engine Glacier von der Entwicklerfirma IO Interactive, besticht *Hitman: Blood Money* mit seiner ansprechenden Optik ebenso wie mit seiner brutalen

Handlung, ergänzt durch noch komplexere Umgebungen (darunter ein paar fantastische Locations in Las Vegas) und fein gezeichnete Charaktere. Der optische Reiz wird dabei durch coole „Normal Mapping“ Tricks enorm verstärkt.

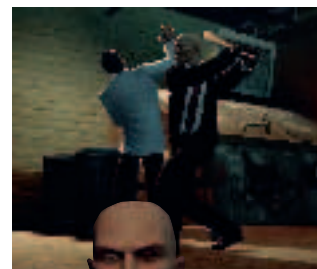
„Die Innovationsstärke und Flexibilität von NVIDIA hat uns wirklich geholfen, die Optik unserer Games nach oben zu treiben, und sie verleiht uns das nötige Selbstvertrauen, mit neuen Rendertechnologien zu experimentieren und sie weiterzuentwickeln“, sagt Rasmus Højengaard, Game Direktor bei IO Interactive.

Agent 47 mag zwar ein kaltblütiger Killer sein, doch nach dem Erscheinen von *Hitman: Blood Money* ist er auf dem besten Wege, der meist gefeierte Videogame-Star aller Zeiten zu werden.



Herausgeber: **Eidos**
Entwickler: **IO Interactive**
Erscheinungsdatum: **2006**

■ *Hitman: Blood Money* nutzt die NVIDIA Technologie optimal aus. Noch nie sahen Attentate so gut aus!



■ Agent 47 ist zurück. Diesmal bringt er seine ganz eigene Auffassung von Gerechtigkeit ins Land der Freiheit.





The way it's meant to be played

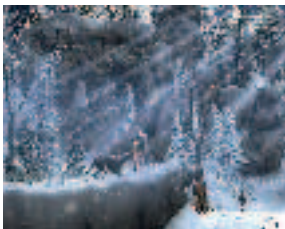


Herausgeber: **Disney Interactive**
Entwickler: **Traveller's Tales**
Erscheinungsdatum: **November 2005**

The Chronicles Of Narnia:

The Lion, The Witch And The Wardrobe

Nachdem Sie den Titel dieses Spiels gelesen haben, reißen Sie entweder vor Begeisterung die Arme in die Luft oder Sie stöhnen vor Verzweiflung angesichts der offensichtlichen Unvermeidbarkeit dieser Entwicklung. Zugegeben, es war nur eine Frage der Zeit, bis jemand die Narnia-Geschichten von C S Lewis ins Kino bringen würde. Nach den Sneak-Previews der ersten Folge zu urteilen, könnte die Serie ähnlich erfolgreich werden wie die „Herr der Ringe“ Trilogie. Deshalb ist es eigentlich keine Überraschung, dass auch ein Videospieldazu herausgebracht wurde. Was jedoch überrascht, ist die hohe Aufmerksamkeit und die Liebe zum Detail, mit der es bedacht wurde. Als Entwickler zeichnen die Pioniere des altbewährten britischen Studios Traveller's Tales verantwortlich, die allesamt die Bücher regelrecht verschlungen haben. Somit ist *The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch And The Wardrobe* bis ins Detail genauso mitreißend und allumfassend, wie man es sich als Fantasy-Fan nur wünschen kann.



■ Das Lieblingsbuch von Millionen von Menschen in ein Videospield umzuwandeln ist keine leichte Aufgabe. Traveller's Tales hat diese Herausforderung mit Bravour gemeistert.



Wie schon in den überaus erfolgreichen Büchern (die sieben Bände wurden bisher 85 Millionen Mal verkauft) begleitet auch das Spiel vier ganz normale Geschwister bei ihren Abenteuern. Peter, Susan, Edmund und Lucy machen sich auf eine außergewöhnliche Reise nach Narnia, einem geheimnisvollen Land, das von der bösen Eishexe White Witch in einen

hundertjährigen Winter versetzt wurde. Nur die Kinder können Narnia retten. Dabei müssen sie es mit Werwölfen, Minotauern, Gespenstern und anderen tödlichen Kreaturen aufnehmen, bevor sie zu guter Letzt die Prophezeiung des mächtigen Löwen Aslan erfüllen.

Das Spiel orientiert sich sehr stark an der ursprünglichen Handlung und richtet sich bei der detailreichen Wiedergabe des Landes Narnia nach dem optischen Stil des neuen Films. Auch die fantastischen Kreaturen sind eng an die computeranimierten Ungetüme aus der Kinoversion angelehnt. Außerdem können Sie beim Spielen die einmalige Chance wahrnehmen, im Kampf gegen die Eishexe völlig neue Wege zu gehen.

Dem Entwicklerteam von Traveller's Tales ist es eindrucksvoll gelungen, dem Videospield eine ebenso große Faszination zu verleihen, wie sie in den Büchern und im Film zum Ausdruck kommt.

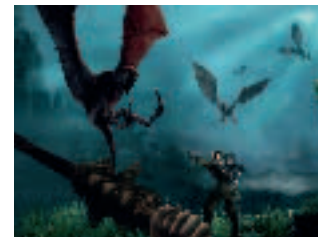
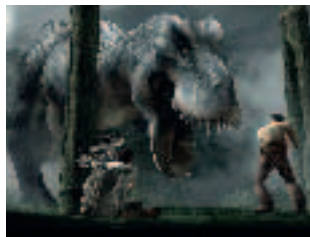
„Das NVIDIA-Team hat uns wirklich großartig dabei unterstützt, die magische Welt von Narnia grafisch nachzuempfinden“, erzählt Jon Burton, Geschäftsführer von Traveller's Tales. „Wir sind sehr stolz, dass *The Chronicles Of Narnia* als TWIMTBP-Titel ausgewählt wurde und freuen uns schon auf die weitere Zusammenarbeit mit NVIDIA. Schön, dass wir pünktlich zur Weihnachtszeit einen echten Chartbreaker herausbringen können!“



■ Traveller's Tales hat eng mit NVIDIA zusammengearbeitet, um ein detailgetreues Abbild des sagenhaften Landes Narnia und seiner zahlreichen magischen Einwohner zu schaffen, das auch auf grafischer Ebene wahrlich bezaubert.



■ Die Jade-Engine von Ubisoft ist der perfekte Partner für die Technologie von NVIDIA. Bei der Gestaltung von *King Kongs Fell* kann sie ihre Stärken voll ausspielen.



■ Dank der Ideen von Peter Jackson, dem einzigartigen Design von Michel Ancel und den Programmierkünsten von Ubisoft sieht Peter Jackson's *King Kong* auf dem Computerbildschirm genauso sensationell aus wie auf der Leinwand.

■ Michel Ancel

Herausgeber:
Entwickler:
Erscheinungsdatum:

Ubisoft
Ubisoft
November 2005

Im Profil: Peter Jackson's King Kong

Michel Ancel gibt Ihnen einen Vorgeschmack auf den Weihnachts-Hit von Ubisoft

King-Kong ist das absolute Muss für alle Kinofans in diesem Jahr. Der Blockbuster ist der jüngste Coup von Peter Jackson, dem Regisseur von „Herr der Ringe“. Das Besondere an der Videospieldarstellung ist die Zusammenarbeit zwischen Jackson und Ubisoft mit dem berühmten Spielevisionär Michel Ancel, dem Mann hinter der millionenfach verkauften *Rayman*-Serie.

Ancel verrät, dass sein Team immer großen Wert darauf gelegt hat, dass Jackson stets über den aktuellsten Stand der Spielentwicklung informiert ist. Der Regisseur hat die jeweils neueste Version des Öfteren selbst ausprobiert und seine Meinung dazu kundgetan. „So konnte er seine Vision vom *King-Kong*-Universum mit uns teilen und wir waren immer auf der gleichen Wellenlänge.“

Dank der einzigartigen Zusammenarbeit mit Jackson war

Ubisoft auch in der Lage, exklusive *King-Kong*-Inhalte in das Spiel einzubinden. „Wir konnten das gesamte Filmmaterial nutzen. Darin waren auch Figuren enthalten, die in der endgültigen Filmversion gar nicht vorkommen, da diese auf zwei Stunden Länge zusammengeschnitten werden musste. Es gibt im Spiel also Kreaturen, die nur dort zu sehen sind“, erzählt Ancel. „Sobald Peter Jackson gemerkt hatte, dass wir das Spiel im Sinne des Films entwickelten, ließ er uns sehr viel kreativen Freiraum. Einer seiner Lieblingssprüche war: ‚Es ist zwar nicht im Film... aber ins Spiel könnten wir's mit reinnehmen!‘“

Um diese Ideen mit Leben zu erfüllen, kam es auf höchste Entwicklerkunst und eine 3D-Engine der Spitzenklasse an. Mit der Jade-Engine konnte das Entwicklerteam so coole Sachen einbauen wie Partikeleffekte oder eine dichte

Vegetation, die sich sogar bewegen kann, und Filtereffekte, die zum Beispiel bei Blitzen und Stürmen zum Einsatz kommen.

Für Ancel bestand eine der größten Herausforderungen darin, die Gamer beim Spielen in Angst und Schrecken zu versetzen und ihnen die Schweißperlen auf die Stirn zu treiben – so wie es auch beim Betrachten des Films der Fall ist. „Wir haben uns viel Mühe gegeben, diesen Wunsch in die Tat umzusetzen. Unter anderem haben wir dafür die Umgebung und die Nahrungskette genutzt, aber auch die Audio- und KI-Effekte sowie die Animation der Figuren haben dazu beigetragen. Sie schauen einem richtig in die Augen und folgen deinen Bewegungen mit ihrem gesamten Körper. Durch das Zusammenspiel aller dieser Elemente garantiert das Spiel einerseits aufregende Spielerlebnisse und andererseits die Nähe zum Film.“



■ Peter Jackson's *King Kong* hat alles, was ein echter Videogame-Blockbuster braucht: alle Schlüsselszenen aus dem Film und die vertrauten Gesichter und Stimmen aller wichtigen Schauspieler kommen darin vor.





The way it's meant to be played



Herausgeber: **Vivendi Universal**
Entwickler: **Monolith Productions**
Erscheinungsdatum: **Herbst 2005**

F.E.A.R.

Andere Ego-Shooter machen Sie vielleicht manchmal ein wenig nervös, *F.E.A.R.* aber könnte, was Spannung und Nervenkitzel anbelangt, als Videospiele den besten Horrorfilmen Konkurrenz machen. Sie schlüpfen in die Rolle eines frischgebackenen Mitglieds der First Encounter Assault Recon (einer Einheit, deren Aufgabe es ist, mit übernatürlichen Bedrohungen für die Sicherheit der USA fertig zu werden) und müssen eine vom Feind kontrollierte Raum- und Luftbasis infiltrieren in der – nach einem schaurigen, urplötzlich abgebrochenen Funkspruch – eine Special Force Elite Eingreiftruppe von einer mysteriösen Welle der Zerstörung massakriert wurde.

Wenn Sie Ihren Verstand und Ihre Feuerkraft gegen die modernste KI der finsternen Feindsoldaten einsetzen, sorgt der von Filmeffekten in Szene gesetzte Schlachtverlauf für einen Regen aus Trümmern und blind machenden Rauch. Sie tauchen völlig ein in den Kampf, um den Gegner zu eliminieren und müssen herausfinden, was die Ursache für das seltsame Signal war und wer das geisterhafte Mädchen in dem roten Kleid ist. Die neueste DirectX 9.0 Technologie von Microsoft verwendet Real-Time per Pixel Lighting, Shadow



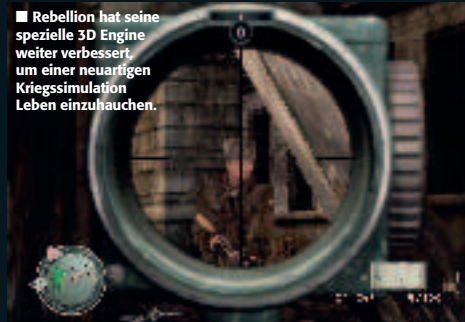
■ *F.E.A.R.* setzt auf NVIDIA Grafik, um dem Spieler fühlbar realistische Filmeffekte zu bringen.

Volumes, Normal Mapping und modernste Shader, um eine Umgebung zu erschaffen, deren Adrenalinschübe auslösender Horror von Ihnen Besitz ergreift wie nie zuvor. „Die NVIDIA SLI Technologie erlaubt es uns, die Spiele mit Frameraten zu spielen, die wir noch nie in unserem Labor erreicht haben. Indem wir eine zweite Karte anschließen, sind wir in der Lage, die Zukunft der GPU Leistung zu planen und unsere Spiele zielgerichtet auf bestimmte Leistungsparameter hin zu entwickeln“ sagte Kevin Stephens, Technischer Direktor bei Monolith.



Herausgeber: **MC²**
Entwickler: **Rebellion**
Erscheinungsdatum: **Oktober 2005**

Case study: Sniper Elite



■ Rebellion hat seine spezielle 3D Engine weiter verbessert, um einer neuartigen Kriegssimulation Leben einzuhauchen.

Rebellion, das britische Studio, welches schon für die Bestseller *Alien Vs Predator* und *Judge Dredd* verantwortlich zeichnete, arbeitet momentan an der 3D Kriegssimulation *Sniper Elite*. Sowohl im Taktik- als auch im Ego-Shooter Modus spielbar, spielt *Sniper Elite* in den letzten Tagen des sowjetischen Vormarsches auf Berlin während des 2. Weltkrieges. Der Gamer übernimmt die Rolle eines amerikanischen Scharfschützen, der vom Geheimdienst in das Chaos der verwüsteten Reichshauptstadt geschickt wird, um sowjetische Nuklearambitionen am Vorabend des Kalten

Krieges zu durchkreuzen. Jede Szene ist derartig realistisch umgesetzt worden, dass man meint, die Angst buchstäblich mit Händen greifen zu können. Waffen und ballistische Eigenschaften der Geschosse wurden akkurat simuliert und die Scharfschützenmissionen geben ein Gefühl für all die Anspannung, die Gefahr und die Notwendigkeit überlegener Fähigkeiten, auf welche die Sniper in dieser letzten Phase des Krieges angewiesen waren. Alles in allem gibt es 20 Berlin-Missionen, von denen jede einzelne geheime Infiltrationsphasen mit typischen Scharfschützelementen kombiniert. So müssen Faktoren wie Wind, Entfernung zum Ziel, Bewegung des Gewehrlaufes und sogar der sich vor Anspannung erhöhte Herzschlag und die schnellere Atmung des Schützen beachtet werden. Es gibt einen Modus, in dem zwei Spieler miteinander kooperieren, und einen Multiplayer-Modus. „Die Zusammenarbeit mit NVIDIA an *Sniper Elite* war offen und professionell und hat vor allem viel Spaß gemacht, da sie unsere Leidenschaft für Spiele teilen“ meint Rebellions Kommunikationschefin Kristien Wendt.



■ **Joint Task Force** stellt mit seiner üppigen Grafik eine wichtige Innovation im Real Time Strategy Genre dar.

Joint Task Force

Mit diesem neuen Spiel von den Machern von *Codename: Panzers* kommt wieder frischer Wind in

das Real Time Strategie Genre. Die ehrgeizige, hochaktuelle Simulation moderner Kriegsführung versetzt den Gamer in fünf globale Krisengebiete wie z.B. Zentralasien, den Balkan und den Nahen Osten. Die Entwickler von *JTF* haben sich für einen Spielstil entschieden, der Newcomer im Genre nicht überfordert, aber dennoch genügend Detailgenauigkeit bietet, um jeder Gefechtssituation wahre Spieltiefe zu verleihen. Eine realistische Physik-Engine, dynamische Missionsgestaltung, zerstörbare Umgebungen, Spielerkarriere und Einheiten, die den Spieler von Kampagne zu Kampagne

begleiten – das alles eröffnet im Single-Player Modus neue Horizonte. Online-Strategen steht ein 8-facher Multiplayer Modus zur Verfügung.

Natürlich werden die intensiven militärischen Operationen des Spieles in aufwendiger 3D Grafik präsentiert. Wie Vincent van Damien, der Produzent von *JTS*, erklärt: „Die von NVIDIA entwickelte Technologie erlaubte es uns, die neuesten technischen Innovationen wie z.B. Pixel Shader3.0 und High Dynamic Range Rendering einzusetzen. Dies war bei der Entwicklung der konkurrenzlosen Grafik für unsere Spiele äußerst hilfreich.“



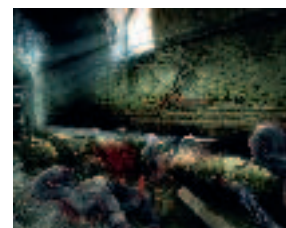
Herausgeber: **HD Interactive**
Entwickler: **Mithis Games**
Erscheinungsdatum: **September 2005**



■ **The Witcher** verbindet traumhafte Landschaften von filmreifer Schönheit mit barbarischem Kampfgeschehen und einem innovativen Rollenspiel.

The Witcher

Basierend auf der düsteren Fantasiewelt des polnischen Autors Andrzej Sapkowski, schickt sich *The Witcher* an, das Rollenspiel-Genre komplett neu zu definieren. Vergessen Sie ermüdende Statistiken und langweilige, sich wiederholende Kampfszenen. Stattdessen kommt ein ganzes Bündel neuer Ideen und deren ehrgeizige Umsetzung. Die Spielwelt basiert auf realen Umgebungen. Eine Ragdoll-Physik-Engine und Kampfanimationen, die auf Motion-Capturing basieren, hauchen der virtuellen Welt Leben ein. Nicht lineare Geschichten sorgen für überraschende Wendungen und zeitkritische Missionen im Spielverlauf. Dass das alles auch grafisch sehr gut überkommt, dafür sorgt eine überarbeitete Version der Aurora 3D Engine (der Vorgänger kam zuletzt bei *Neverwinter Nights* zum Einsatz). „Die Kooperation mit NVIDIA hat uns das Leben als Entwickler wesentlich leichter gemacht. Sie erlaubte uns, die grafisch wunderschöne und unglaublich realistische Welt von *The Witcher* zu erschaffen“, sagt der leitende 3D Programmierer Micha Iwanicki.



Herausgeber: **CD Projekt**
Entwickler: **CD Projekt**
Erscheinungsdatum: **2006**

Myst 5: End Of Ages

Das ist ein echtes Game Ereignis, auf das man sich freuen darf. In *Myst 5* erreicht die allzeit populäre Serie ein spektakuläres Finale. Schier unendliche Welten können mit einem Mausklick erkundet werden. Dennoch können sich die Spieler völlig frei bewegen, miteinander agieren, Rätsel lösen und sogar mit den Geschöpfen kommunizieren, denen sie begegnen. Am beeindruckendsten ist aber die fotorealistische Grafik mit einer aufwändigen 3D Welt, Live-Action Video Technologie und einer innovativen Gesichts-Mapping Technik. *Myst 5: End of Ages* verspricht ein passendes, hochanspruchsvolles Ende der überaus beliebten Serie, die sich millionenfach verkauft hat. „Das Dev Tech Team von NVIDIA hat unglaublich schnell reagiert und war außerordentlich hilfreich. Das gilt nicht nur für Hardware-spezifische Fragen, sondern auch für das Thema Computergrafik im Allgemeinen“, meinte Bob Zasio, Grafikprogrammierer bei Cyan Worlds.



■ **Die vollständig erforschbaren 3D Welten haben bei Myst 5: End of Ages, der spektakulären letzten Episode der langlebigen Adventure Saga, eine fast fotorealistische Qualität.**



Herausgeber: **Ubisoft**
Entwickler: **Cyan Worlds**
Erscheinungsdatum: **Oktober 2005**



Herausgeber: **Microsoft Game Studios**
Entwickler: **Lionhead**
Erscheinungsdatum: **Oktober 2005**

Fable: The Lost Chapters

Es hat zwar eine ganze Weile gedauert, aber das Warten hat sich gelohnt. Die PC-Ausgabe des Xbox-Verkaufshits *Fable* entführt Sie auf eine Reise in eine einzigartige Fantasiewelt. Dabei verändert sich das Spiel je nach den ganz persönlichen Handlungsentscheidungen und Strategien des Spielers, reagiert darauf und entwickelt sich selbstständig weiter. Sie begleiten eine Figur von ihrer Kindheit bis ins hohe Alter, und sowohl ihr Aussehen, ihre Fähigkeiten und ihre moralischen Eigenschaften hängen dabei von Ihren Entscheidungen ab.

Die actiongeladene Kampfhandlung, die in ständigem Wandel begriffene Welt von Albion und die zahlreichen Figuren des Spiels werden von einer Game Engine auf den Bildschirm gebracht, die

alle Vorzüge der Windows-Plattform nutzt und das Beste aus der PC-Grafikverarbeitung herausholt.

„*Fable: The Lost Chapters* verspricht einzigartige Spielerlebnisse. Freuen Sie sich mit den GPUs von NVIDIA auf das Abenteuer Ihres Lebens!“ empfiehlt Tim Rance, Technischer Leiter der Lionhead Studios.

Doch damit nicht genug! *Fable: The Lost Chapters* bietet darüber hinaus noch mehr Inhalte und großartige Möglichkeiten zur individuellen Gestaltung. PC-Spieler können sich ihr eigenes Arsenal an Monstern, Zaubersprüchen, Waffen und Rüstungen zusammenstellen und zum Einsatz bringen. Es gibt zahllose Aufgaben zu erfüllen und auch die Figuren sind so individuell anpassbar wie nie zuvor.



■ Lassen Sie das Schwert tanzen oder einfach Ihre Muskeln spielen. Lernen Sie die dunklen Künste zu beherrschen und lassen Sie die Funken sprühen. Oder setzen Sie Ihren guten Ruf aufs Spiel und werden Sie zum Dieb. In *Fable* beeinflusst jede Ihrer Entscheidungen den weiteren Lauf der Welt. Die ultimative Edition dieses ultimativen Action-Rollenspiels.



Herausgeber: **Sega**
Entwickler: **Creative Assembly**
Erscheinungsdatum: **September 2005**

Case study: Rome: Total War – Barbarian Invasion



■ Wie dieser Screenshot zeigt, machen die Nachtkämpfe die Handlung in *Barbarian Invasion* noch atmosphärischer und grafisch anspruchsvoller. Gleichzeitig sorgen sie für neue taktische Herausforderungen.

Seit dem Beginn der Kampfhandlungen im ersten Spiel von *Total War* gab es für Strategiefans kein Zurück mehr. Jetzt kommt mit *Barbarian Invasion* das erste Erweiterungspaket für den millionenfach verkauften Spielehit *Rome: Total War*. Für die Entwicklung war dasselbe Studio wie bei der Originalausgabe verantwortlich, und doch ist dieses Spiel weitaus mehr

als nur eine Ergänzung. Es wurde so gestaltet, dass es das *Total War* Erlebnis gleichzeitig verfeinert und erweitert. „*Barbarian Invasion* wird eine Vielzahl an neuartigen Features mit sich bringen, die so umfassend wie bei einem eigenständigen PC Spiel sind“, verspricht Tim Ansell, Geschäftsführer von Creative Assembly.

Die Handlung von *Barbarian Invasion* beginnt nach dem Tod des letzten Kaisers eines vereinten Römischen Reiches. Während seine Nachfolger um die Machtergreifung kämpfen und die Barbaren die Grenzen immer unsicherer machen, muss das Imperium einen blutigen und brutalen Wandel durchmachen. Die Spieler können sich entweder als einer der beiden ehemaligen römischen Anführer auf die Seite

der Verteidigung schlagen oder den Befehl über die Barbarenhorden übernehmen und sie zum Sieg über ein innerlich zerrissenes römisches Reich führen.

Auf einer neuartigen Strategiekarte sind alle Veränderungen dargestellt, die in den vergangenen beiden Jahrhunderten, das heißt seit Ende des letzten Spiels, eingetreten sind. Das auf den neuesten Stand gebrachte Gameplay besticht mit Elementen wie Figurentreue, römischen Bürgerkriegen und Völkerwanderungen. Insgesamt gibt es zehn neue spielbare Sektionen mit 85 neuen Einheiten und 21 neuen Bauarten. Eine verbesserte KI und taktische Elemente sorgen für noch vielseitigere und intensivere Kampfhandlungen.

Battlefield 2: Special Forces

DICE legt wieder los...

Erst im Sommer hat Digital Illusions *Battlefield 2* herausgebracht, das durch grafische Raffinesse, technische Perfektion und emotionale Spannung überzeugt. Aber anstatt sich auf den frisch verdienten Lorbeeren auszuruhen, hat sich das kanadische Team von DICE in seine Bunker zurückgezogen und arbeitet am weiteren Ausbau der Armeen und Streitkräfte. Sieht so aus, als wollten sie wieder einmal die Herrschaft über die Welt der Online-Ego-Shooter übernehmen...

Dabei bringen sie erneut die Technik aus *Battlefield 2* zum Einsatz, die für ihre kolossale Draw-Range, den subtilen Einsatz von Shadern und ihre weitläufige Umgebung hohe Anerkennung erfahren hat. Das Erweiterungspaket *Special Forces* setzt dem noch eins drauf: mit noch mehr Truppen, noch mehr Karten, noch mehr Waffen und noch größerer Verwüstung.

Anstatt der ursprünglich drei Truppen stehen nun sechs Einheiten mit bestens ausgebildeten Soldaten zur

Es gibt 10 neue Fahrzeuge, darunter auch die bei Kampfhandlungen eher etwas unwahrscheinlichen Jet-Skis...

Verfügung. Jetzt wären da also die Navy SEALs, die britische Eliteeinheit SAS, die russischen Spetznas, die MEC Special Forces, die Rebellengruppen und die Aufrührer, die für noch mehr Stimmung an der ohnehin schon turbulenten Front sorgen. Mit diesen neuen Truppen kommt natürlich auch zusätzliche Angriffstechnik mit ins Spiel – von Tränengas und Blendgranaten bis hin zu Nachtsichtbrillen und Kampfhaken. Unter den zehn neuen Fahrzeugen sind neben den weniger nützlichen Jetskis auch konventionellere fahrbare Untersätze wie der heiß begehrte Apache.

Das ursprüngliche Spiel glänzte vor allem mit vielgestaltigen Landschaften und einer detailgetreuen Topographie. Die acht neuen Karten von Special Forces hingegen konzentrieren sich auf

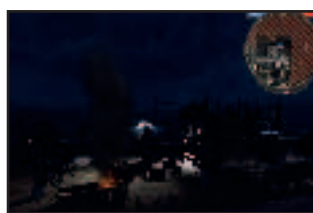
den Nahkampf im Großstadtdschungel. Das schwedische Team von DICE hatte nämlich festgestellt, dass die meisten Spieler von *BF2* die Shootouts in den Häuserschluchten wie zum Beispiel in Maashtur spannender fanden als die endlosen Weiten von Kubra Dam.

Bei so vielen frischen Inhalten, die diese brandheiße Feuersbrunst erneut entfacht, kam David Yee, dem Produzenten von *Special Forces*, die gute Zusammenarbeit mit NVIDIA sehr entgegen. Er sagt: „Das *Battlefield*-Team hat auch bei der Entwicklung von *Battlefield 2: Special Forces* wieder eng mit NVIDIA zusammengearbeitet, um das erstaunliche grafische Potenzial der neuen GeForce 7800 GTX Architektur von NVIDIA optimal auszunutzen.“



Herausgeber:
Entwickler:
Erscheinungsdatum:

Electronic Arts
Digital Illusions CE
Dezember 2005



■ Bisher hat DICE noch nicht entschieden, wie die Spielerstatistiken von *Battlefield 2* in das Erweiterungspaket integriert werden. *Special Forces* hält jedoch noch mehr Chancen bereit, selbst in niederen Rängen Beförderungen und Orden zu erhalten. Die Beständigkeit der Figuren über einen längeren Zeitraum hinweg eröffnet zudem bessere Aufstiegsmöglichkeiten.





Herausgeber: **Digital Jesters**
Entwickler: **Kylo tonn**
Erscheinungsdatum: **Oktober 2005**

Bet On Soldier

Versetzen Sie sich in eine Zukunft, in der ein echter Krieg im Mittelpunkt einer Reality-TV-Show steht. Als Akteure treten richtige Elitesoldaten auf. Eine solche abgedrehte Vision bildet die Handlungsgrundlage von *Bet On Soldier*. Doch die Hintergründe sind noch verzwickter. Die Soldaten kämpfen nämlich nicht einfach nur um Geld, sondern setzen ihren Verdienst auch wieder aufs Spiel und zocken um den Ausgang der einzelnen Schlachten. Durch dieses System haben die Mutigsten und Besten die Chance, riesenhafte Gewinne einzufahren, mit denen sie wiederum weitere Sachen kaufen können, die ihnen bei den nächsten Kämpfen helfen werden. Insgesamt gibt es mehr als 40 verschiedene Waffen. Bei den

Kampfhandlungen kann man aus ebenso vielen Elitechampions wählen, gegen die man wetten und kämpfen kann. Im Multiplayer-Modus können 32 Spieler in acht Kämpferklassen gegeneinander antreten, um ihre Fähigkeiten in verschiedenen Levels und an Schauplätzen wie Europa, Alaska und Cuba unter Beweis zu stellen.

Das Herzstück von *Bet On Soldier* bildet die innovative Kt Game Engine. Sie ist das Ergebnis einer sechsjährigen Forschungs- und Entwicklungsarbeit. Dieses maßgeschneiderte System ist ein echtes TWIMTBP-Kraftwerk, das mit Pixel und Vertex-Shader-Technologien, leistungsstarken Special Effects und sogar mit einem eigenen Physik-Engine arbeitet. „Unser Ziel bestand darin, einen unverwechselbaren, dunklen



■ *Bet On Soldier* sprüht nur so vor Energie. Dies ist in erster Linie der maßgeschneiderten Engine zu verdanken, der optimal auf die Kartenleistung von NVIDIA abgestimmt wurde.



visuellen Stil zu erzeugen“, erzählt Roman Vincent von Kylo tonn. „Durch die direkte Zusammenarbeit mit NVIDIA konnten wir unsere Kt-Engine optimal abstimmen und unsere Vision Wirklichkeit werden lassen.“



Herausgeber: **THQ**
Entwickler: **Climax**
Erscheinungsdatum: **September 2005**

Case study: Moto GP: Ultimate Racing Technology 3

MotoGP: *Ultimate Racing Technology* besticht mit Originallizenzen der Fahrer, Strecken und Bikes aus der MotoGP Saison 2004. Zusammen mit einer Fülle an neuartigen Features ist das Spiel ein echtes Schmäckchen für alle Racingfans. Die Action geht sogar über die Grand Prix Rennstrecke hinaus, denn das Rennen geht auf der Straße munter weiter. Es gibt mehr als 16 Straßenstrecken und Motorräder. Dabei fordert die Action auf den Straßen und auf der Rennstrecke

die Leistungsstärke der NVIDIA Karten voll heraus und überzeugt mit einem großartigen Detailreichtum mit 60 Bildern pro Sekunde.

Dabei legt es der neueste Coup der hoch gelobten Moto GP Serie nicht nur darauf an, Videogame-Motorradrennen in eine neue Dimension zu führen. Auch die Gattung der Multiplayer-Spiele soll grundlegend verändert werden. Den Schlüssel dazu bildet das sogenannte „Embedded Gameplay“. Bei diesem Feature verschmelzen die Grenzen zwischen Offline- und Online-Action. Sie spielen also nicht einfach allein gegen computergesteuerte Fahrer oder fahren online gegen andere Spieler, sondern *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* sucht automatisch nach anderen Online-Rennen, die gerade an den Start gehen und gibt dem Spieler die Gelegenheit, sich auf einen direkten Zweikampf mit Spielern desselben Fähigkeitslevels einzulassen. „*MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* wird die Erscheinung des Multiplayer-Spiels verändern“, glaubt der Geschäftsführer von Climax, Tony Beckwith. „Noch nie zuvor war das Betreten und Verlassen der Multiplayer-Arena so leicht für die Spieler.“



■ Mit atemberaubenden Grafiken bei 60 Bildern pro Sekunde und einer völlig neuen Art des Multiplayer-Gamings setzt sich *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* an die Spitze.

Profil: Strangelite

Ein Blick hinter die Kulissen des Studios, in dem das neue Videospiel *Starship Troopers* entstand



Vielleicht haben Sie bisher noch nichts vom Entwicklerteam Strangelite gehört, aber schon bald wird dieser Name in aller Munde sein. Das Studio wurde 2001 gegründet, nachdem die legendäre Firma Rowan Software von Empire Interactive übernommen wurde. Seither arbeitet das Strangelite Team an der Entwicklung einer hochmodernen Game Engine, die das scheinbar Unmögliche möglich machen soll, nämlich den sagenhaften Kampf der Insekten gegen die Infanterie aus dem Science Fiction Horrorknüller *Starship Troopers* auf dem PC zum Leben zu erwecken.

Dabei ist es natürlich von Vorteil, dass die Strangelite Crew aus erfahrenen Programmierern, Entwicklungsingenieuren und Grafikern besteht. Nimmt man alle Teammitglieder zusammen, können die Leute um den promovierten Oxford-Physiker Dr. Douglas Binks auf 215 Jahre Erfahrung in der Entwicklung von Computerspielen

zurückblicken. Alle ihre Lebensläufe zusammen umspannen einen Zeitraum von vielen Jahrzehnten und umfassen zahlreiche Gamestyles und Plattformen. Auch die Liste der Veröffentlichungen, an denen sie beteiligt waren, liest sich wie ein Who is Who der Spielewelt: *Crazy Taxi*, *Reach For The Skies*, *Fly Corps*, *F22: Total Air War*, *Timesplitters 2*, *Destruction Derby*, *Formula One 99* und *Destruction Derby 3*.

Am Anfang der Arbeiten zu *Starship Troopers* stand die Frage, welche 3D Engine sich am besten für dieses Spiel eignete. Dabei stellte sich heraus, dass keine gut genug war. Also blieb den Technikern von Strangelite nichts anderes übrig, als ihre eigene Engine zu entwickeln. Herausgekommen ist SWARM, eine eigens entworfene Game Engine, die bestens für die riesigen Mengen an grafischen Details gerüstet ist, die zur Darstellung des Kampfes gegen die Insekten nötig sind. Hierbei haben wir es mit einem echten TWIMTBP-Kraftwerk der nächsten Generation zu tun. Zahlreiche Renderpfade sorgen dafür,

dass sich die Grafik an die technischen Voraussetzungen der verwendeten Hardware anpasst.

„Durch die enge Zusammenarbeit mit den NVIDIA-Ingenieuren von Anfang an konnten wir auf eigene Faust die SWARM Engine speziell für *Starship Troopers* entwickeln. Sie verspricht dem Spieler noch nie dagewesene Spiele-Erlebnisse, die sich dank der GPUs von NVIDIA technisch umsetzen lassen“, resümiert Dr. Binks.

Die Leistungsstärke und Vielseitigkeit der SWARM Engine versetzt Besitzer einer NVIDIA Karte in die Lage, die Features von *Starship Troopers* in vollen Zügen auszukosten. Wer eines der neueren Kartenmodelle sein eigen nennt, darf sich auf zusätzliche Pixel und Vertex Shader Features freuen, zum Beispiel auf dynamische Lichteffekte pro Pixel. Weitere tolle Eigenschaften des Engines sind die Echtzeitschattenbildung, zahlreiche Bumpmappingeffekte, spektakuläre Flimmer- und Glanzeffekte, Lichtbrechungen, Nebeldarstellungen und sogar eine realitätsnahe Lichtstreuung.

„Mit unserer einfachen, aber superschnellen Physik-Engine können ganze Horden von Feinden in die Luft gejagt werden!“ freut sich Dr. Binks. „Manche Insekten verstecken sich unter Panzerplatten, die man jedoch wegschlagen kann, um an die darunter liegenden verletzlichen Stellen zu gelangen. Andere Körperstellen wiederum kann man einfach explodieren lassen. Und der Anblick, wie ein Tropfen Napalm einen Schwarm brennender Insekten vernichtet, ist einfach absolut Furcht einflößend.“



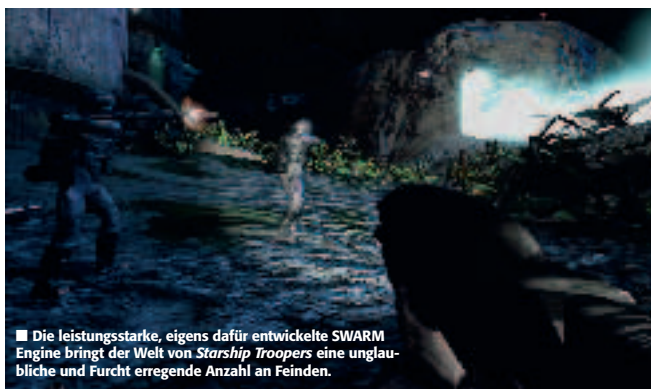
Herausgeber: **Empire Interactive**
Entwickler: **Strangelite**
Erscheinungsdatum: **November 2005**



■ Die Mobile Infanterie muss es in dieser Videospielfassung von *Starship Troopers* bei ihrem Kampf gegen die Alien-Insekten mit scheinbar unbezwingbaren Schwierigkeiten aufnehmen.



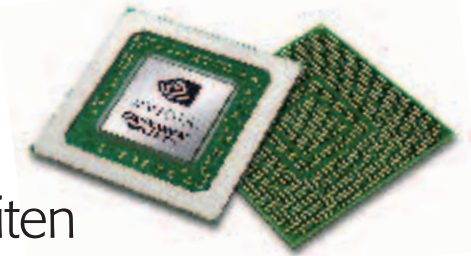
■ Kämpfen Sie gleichzeitig gegen bis zu 300 Alien-Insekten im explosiven Game *Starship Troopers*, das vom zu Empire Interactive gehörenden Strangelite Studio entwickelt wurde.



■ Die leistungsstarke, eigens dafür entwickelte SWARM Engine bringt der Welt von *Starship Troopers* eine unglaubliche und Furcht erregende Anzahl an Feinden.

Vorgestellt: Die NVIDIA 7800 GTX

NVIDIA präsentiert die modernste GPU aller Zeiten



Die Features der GeForce 7800 GTX auf einen Blick

Speicherschnittstelle: 256 bit

Duale RAMDACs: 400Mhz

Füllrate: Bis zu 10,32 Milliarden Texel pro Sekunde

Vertices pro Sekunde: Bis zu 860 Millionen

■ Support für DirectX 9.0 Shader Model 3.0 und OpenGL 2.0

■ Bis zu 24 Texturen pro Rendering-Durchlauf

■ Gleitkommatexturen von bis zu 32-Bit

■ High Dynamic-Range (HDR) Rendering-Support

■ NVIDIA SLI-Technologie

■ NVIDIA CineFX 4.0 Engine

■ NVIDIA UltraShadow II

■ NVIDIA Intellisample-4.0 Technologie

■ NVIDIA Digital Vibrance Control 3.0 Technologie

■ NVIDIA PureVideo Technologie

■ Anpassbarer, programmierbarer Videoprozessor

■ Multidisplay-Funktion NVIDIA nView

■ Integrierte HDTV-Ausgabe

■ NVIDIA Unified Driver Architektur

■ Grafikbus PCI Express

Sind Sie bereit für Spielerlebnisse der neuen Generation? Die Grafikprozessoren (GPUs – Graphics Processing Units) der GeForce 7800 GTX bringen das dreidimensionale Grafikdesign einen entscheidenden Schritt weiter. Mit 300 Millionen Transistoren erzeugen sie eine Grafikleistung, wie man sie in der Spieler Community bislang noch nicht gekannt hat. Außerdem sind sie mit unzähligen innovativen Features ausgestattet, die die visuelle Wirkung der Spiele in den kommenden Monaten völlig neu definieren werden.

Die für PCI Express x16 und den schnellen GDDR3 Speicher ausgelegte GPU liefert unglaubliche Effekte, beeindruckende Bildwiederholraten und eine außergewöhnliche Bildqualität für ein vollgasmassiges 3D-Erlebnis.

Die SLI-fähige GeForce 7800 GTX ist in jeder Hinsicht eine hochleistungsfähige Grafiklösung. Durch die Unterstützung des Microsoft DirectX 9.0 Shader Modells 3.0, OpenGL 2.0 und die Einführung der neuen CineFX-4.0-Engine verleiht sie den Entwicklern den nötigen Freiraum, die modernsten und hochwertigsten visuellen Effekte aller Zeiten zu erzeugen. Zusätzlich überzeugt der GeForce 7800 GTX mit tollen Techniken wie Displacement Mapping, Geometry Instancing und High

Dynamic-Range (HDR) Rendering. HDR ist ein direkt aus dem Kino übernommenes Grafikverfahren, das den dargestellten Szenen einen größeren Belichtungsbereich verleiht und so selbst da einen scharfen Kontrast schafft, wo ansonsten helle Beleuchtungssituationen Einzelheiten verwischen würden.

Dann wäre da noch der Radiosity Effekt, ein visueller Effekt, der berechnet, wie das Licht von Objekten zurück auf andere in der Nähe befindliche Objekte geworfen

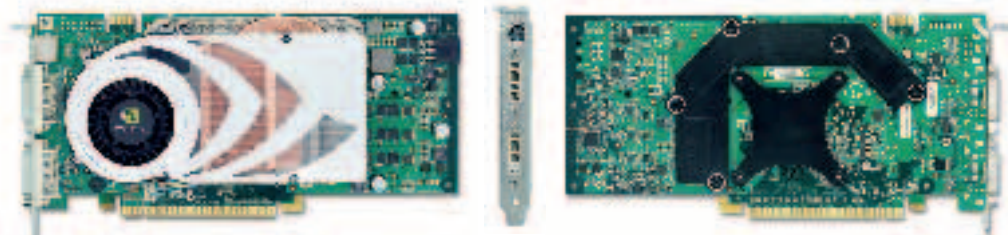
Eine weitere leistungsstarke Waffe im Arsenal der GeForce 7800 GTX ist das Displacement Mapping. Vielleicht haben Sie schon bemerkt, dass in vielen aktuellen Spielen Bump Mapping und normales Mapping genutzt werden, um Texturen eine größere Detailliefe zu verleihen. Nun vertieft Displacement Mapping dieses Konzept, so dass die Designer den Texturen ein reales Volumen verleihen können, ohne dabei zusätzliche Geometrie zu benötigen. Dank dieses fantastischen neuen Verfahrens

Die Begriffe mögen vielleicht schrecklich kompliziert klingen, doch selbst die Technophoben unter Ihnen werden den Unterschied zu schätzen wissen, für den sie innerhalb der Spiele sorgen.

wird. So wird ein weitaus realistischeres Beleuchtungsmodell für 3D-Spiele erzeugt, das jedes Element einer Szene realistisch ausleuchtet und so authentischere Bilder produziert. Und wie schon die GeForce 6 Serie unterstützt auch die GeForce 7800 GTX Subsurface Scattering. Sie werden staunen, wie real digitale Kinohelden wie Gollum und Yoda aussehen! Erreicht wird dies durch Subsurface Scattering, ein Verfahren zur Simulation der Wechselwirkung zwischen Licht und Haut oder anderen lichtdurchlässigen Oberflächen.

können Sie die Spiele nun mit erheblich mehr Bildschirmdetails erleben.

Die Fans topaktueller Titel wie Doom 3 und des demnächst erscheinenden Quake 4 werden begeistert sein, dass die hochgelobte UltraShadow™ II Technologie von NVIDIA auch mit von der Partie ist. Dank GPU-Technologie der zweiten Generation liefert UltraShadow nun eine um mehr als das Vierfache gesteigerte Schattenverarbeitungsleistung. Die NVIDIA-Technologie Intellisample™ kommt mit dieser Version der vierten Generation ebenfalls turbogeladen



■ Die hochmoderne NVIDIA GeForce 7800 GPU bringt erstmals kinoähnliche Grafikeffekte und -verfahren auf Spiele-PCs.

daher, die zwei neue Kantenglättungsmodi für noch schärfere, konstantere Bilder anbietet. Die Begriffe „Transparenz“, „adaptiv“, „Supersampling“ und „Multisampling“ mögen vielleicht schrecklich kompliziert klingen, doch selbst die Technophoben unter Ihnen werden den Unterschied zu schätzen wissen, für den diese innerhalb der Spiele sorgen, wie bei detaillierten Objekten wie die Blätterkronen der Bäume oder bei Zäunen.

Die GeForce 7800 GTX kann sich auch mit einer Texture-Engine der nächsten Generation rühmen, die bis zu 24 Texturen je Rendering-Durchlauf, mit Support für sowohl das 32-Bit- als auch das 16-Bit-Gleitkommaformat, bietet. Darüber hinaus liefert die komplette Rendering-Pipeline eine vollständige 128-Bit-Gleitkommapräzision in Studioqualität, mit der die Qualität bewegter Bilder verbessert und Effekte wie Bewegungsunschärfen und Explosionen vereinfacht werden können.

Aber die GeForce 7800 GTX kann noch weitaus mehr als 3D-Zauberei: Als echte Multimediaplösung umfasst die GPU eine Hardware-Engine zur Nachbearbeitung von Videos, zum Echtzeit Compositing und zum beschleunigten Textrendering mit Kantenglättung. Zusätzlich wird eine Hardwarebeschleunigung für MPEG-2 und Windows Media Player 9 für ein beständiges Video-Playback geliefert, während Ihnen die NVIDIA-Technologie Digital Vibrance Control™ 3.0 die komplette Kontrolle über Farbe und Bildschärfe verleiht. Die GPU verfügt außerdem über eine integrierte HDTV-Ausgabe, über Darstellung mehrerer Videofenster gleichzeitig und die Multidisplay-Technologie NVIDIA nView, mit der 2 integrierte 400-MHz-RAMDACs für eine Bildauflösung von bis zu 2560 x 1608 Pixel bei beeindruckenden 85 Hz sorgen.

Der Grafikprozessor der NVIDIA GeForce 7800 GTX ist nun auch in Form einer eigenständigen Grafikkarte sowie in kompletten PC-Systemen von Anbietern wie Tarox, Art, Atelco und Fujitsu-Siemens erhältlich. Nähere Informationen erhalten Sie auf der offiziellen NVIDIA-Website: www.nvidia.de/page/geforce_7800.html

Landung für Luna

Gestatten: NVIDIA's neues Poster-Girl

Das ist Luna, der Star des neuen Technik-Demos von NVIDIA. Wie auch ihre Vorgängerinnen wurde Luna eigens dafür geschaffen, die Möglichkeiten modernster Grafikverarbeitung aufzuzeigen. Dank der enormen Leistungsstärke der GeForce 7800 GTX GPU verkörpert Luna einen gigantischen Meilenstein für computergenerierte Figuren- und Echtzeit-Animationen. Aber natürlich können die neuesten Technologien noch viel mehr als das, was die neue Luna-Technik-Demo zeigt. Luna vermittelt davon nur einen ersten Eindruck. Wenn dann die Spieleentwickler erst mal loslegen und die neuen Features der noch leistungsstärkeren GeForce 7800 Serie richtig fordern, wird die Spielewelt nicht mehr dieselbe sein!

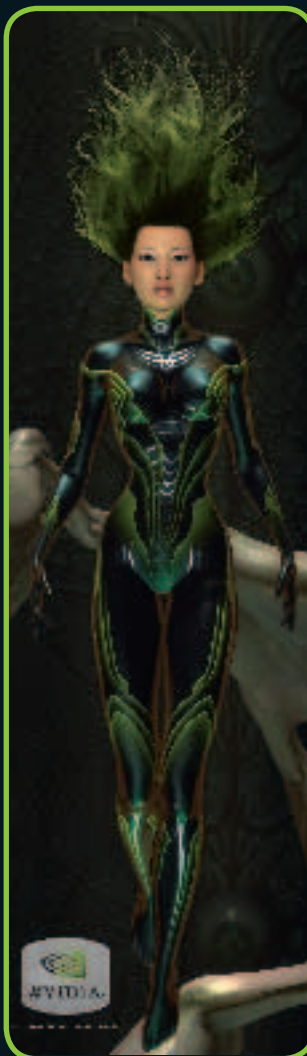
Hier eine kurze Zusammenfassung der technischen Innovationen hinter dieser tollen Erfindung:

■ **Pixel Shader 3.0:** Der Pixel-Shader Kern der GeForce 7800 GTX der zweiten Generation sorgt für die mehrfachen Schichten in Lunas Kleidung und die Echtzeit-Lichtbrechung in ihren Augen.

■ **Lichtdurchlässigkeit:** Licht wird per Surface Scattering durch die Oberfläche von Lunas Haut und durch die Hände ihrer „Gatekeeper“ Diener geleitet. Die Menge des sichtbaren Lichts berücksichtigt selbst die verborgenen Knochen und Arterien in den Körpern der Figuren.

■ **Displacement Mapping:** Die volumetrische Strukturierung ermöglicht die Überlagerung verschieden entfernter Unebenheiten auf einer Oberfläche und verleiht Oberflächen noch genauere 3D-Details.

■ **Echtzeit-Haar:** Bei Lunas unglaublicher Haarpracht wird für jede einzelne Strähne eine eigene Geometrie verwendet. Die Simulation verläuft in Echtzeit und arbeitet mit Schatten, die auf der Grundlage der Lichtquelle und der Anzahl von Haaren zwischen jedem Pixel erstellt werden. Das Ergebnis ist ein bedeutend realistischeres Schattierungsvolumen.



Holen Sie sich mit SLI die doppelte Power der GeForce 7800 GTX

Eine Beschreibung der patentierten SLI-Technologie von NVIDIA

Über eine Dreiviertelmillion Spieler haben bereits entdeckt, was NVIDIA SLI leisten kann. Mit der Einführung der GeForce 7800 GTX und Mainstream Motherboards soll SLI auch Einzug in den Mainstream-Markt halten. SLI ermöglicht es den Spielern, in ihren PCs zwei Grafikkarten nebeneinander zu nutzen und ist so die ultimative Wahl für alle Nutzer, die die schnellstmögliche Grafikverarbeitung und die höchsten Bildwiederholungsfrequenzen bei maximaler Auflösung wünschen.

Unter Nutzung einer intelligenten Hardware- und Softwarelösung verteilt SLI die grafische Auslastung zwischen beiden GPUs. Das Ergebnis: eine radikal gesteigerte Geometrie und Füllratenleistung. Tatsächlich kann die Leistung um bis zu 100 Prozent erhöht werden! Bereits über 100 Spiele unterstützen SLI, und durch die Einführung der SLI-kompatiblen GeForce 7800 GTX GPU werden es mit Sicherheit immer mehr werden.

SLI finden Sie in verkaufsbereiten Systemen, oder Sie stellen sich Ihr eigenes System mit zwei SLI-kompatiblen GPUs wie GeForce 7800 GTX in Kombination mit einem SLI-basierten Motherboard und den neuesten einheitlichen Treibern von NVIDIA ForceWare™ zusammen. Jetzt gibt es auch neue, preisgünstigere NVIDIA nForce™4-kompatible SLI-Motherboards.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter: http://de.slizone.com/content/slizone_de/index.html