



THE WAY

It's meant to be played

Ultimates PC-Gaming Mit GeForce

Die Besten Spiele

Action Pur Mit NVIDIA Power

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Lara Croft Tomb Raider: Legend

DTM Race Driver 3

Auto Assault

TimeShift

Der Herr der Ringe™:

Die Schlacht um Mittelerde 2™

NVIDIA setzt das Spiel des Jahres erst so richtig in Szene – mit glorreichen Schlachten und einer Fantasy-Welt jenseits aller Vorstellungskraft



THE WAY

It's meant to be played

Ultimates PC-Gaming Mit GeForce

Die Besten Spiele

- Action Pur Mit NVIDIA Power
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- Der Herr Der Ringe™: Die Schlacht Um Mittelerde II™
- TOCA Race Driver 3
- Auto Assault
- TimeShift

Lara Croft Tomb Raider: Legend

Besser, grösser, schöner – die triumphale rückkehr von Eidos und dem ultimativen Abenteuerspiel



GEBALLTE LADUNG!



- **AMD Athlon64 X2 3800+ Dualcore**
- **2x NVIDIA GeForce 7900 GT Grafikprozessor**
- **1024 MB DDR RAM Corsair**
- **Samsung SP2504C 250 GB, S-ATA II**

Wir bieten Ihnen auf alle Artikel 28 Tage Rückgaberecht. Die Ware muss originalverpackt, vollständig und ungebraucht sein. Dienst- und Serviceleistungen sind von der Rücknahme ausgeschlossen. Bei zwischenzeitlichen Preissenkungen erfolgt die Gutschrift zum Tagespreis.

Rechnerpreis:

1.649,-
Art.: SEN79C

A TELCO 4gamez! AMD ATHLON64 X2 3800+

Rechnerkonfiguration:

■ AMD Athlon64 X2 3800+ ■ 1024 MB DDR Corsair PC3200/400 MHz Dual Channel ■ MSI K8N Diamond plus ■ ATX-Netzteil Be Quiet! Dark Power, 600 Watt ■ Samsung SP2504C, 250 GB, S-ATA II ■ Coolermaster Cavalier 3, schwarz ■ Laufwerk 1.44 MB, 3,5", schwarz ■ 2x MSI NX7900GT-VT2D256E ■ LG GSA-4167B Multiformat DVD-Writer, schwarz ■ LG GDR-8164B DVD-Writer, schwarz

WWW.ATELCO.DE

- 27 ATELCO-Filialen bundesweit
- kostenlose Info-Hotline unter 0800 / 11 44444
- kostenlose Fax-Hotline unter 0800 / 11 44445
- Online-Shop rund um die Uhr
- Preisliste als Online-Flyer per E-Mail
- Anmeldung und weitere Infos unter www.atelco.de

**ATELCO
Computer**



NEUES

Top-Performance zu fairen Preisen



Beim Spielen auf dem PC hängt fast alles von der Grafiktechnologie ab. Und für ein optimales Gaming-Erlebnis mit stabilen Frameraten benötigt man nun einmal die richtigen Funktionen und die nötige Leistung. Trotzdem soll diese Hochleistungs-Hardware nicht gleich die Welt kosten. Genau aus diesem Grund hat NVIDIA mit dem GeForce® 6800 GS eine neue Serie von Grafikprozessoren vorgestellt, die Highend-Leistung zu Mittelklassepreisen bietet. Die Technik ist auf dem neuesten Stand: Volle Unterstützung für Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0 und sogar NVIDIA® SLITM Technologie sind inklusive. Weitere Informationen finden Sie unter http://www.nvidia.de/page/geforce_6800.html.

Grafischer Überflieger: der neue GeForce 6600 DDR2

Beim GeForce 6600 DDR2, dem neuesten der millionenfach verkauften, preisgekrönten GeForce 6 Grafikprozessoren, hat einzig der Preis Einsteigniveau. Dieses Produkt bietet allen Anwendern nicht nur erstmals DDR2-Speicher,

sondern auch acht Pixel-Pipelines und drei Vertexshader, einen 256 MB Framebuffer, volle Unterstützung für Shader Model 3.0 – einschließlich VTF (Vertex Texture Fetch) – sowie HDR (High Dynamic-Range) - Beleuchtungseffekte. Das Ergebnis:

Ein Grafikprozessor mit einer Leistung und Funktionalität, die bei Konkurrenzprodukten ihresgleichen suchen. Weitere Informationen zu den GeForce 6600 Grafikprozessoren finden Sie unter http://www.nvidia.de/page/geforce_6600.html.

NVIDIA setzt neue Leistungsmaßstäbe

Mit dem neuesten Modell seiner GeForce 7 Serie, das ein Drittel mehr Leistung bietet als seine Vorgänger, hat NVIDIA alle bestehenden Rekorde gebrochen. Kein Wunder, dass der GeForce 7800 GTX 512 als der schnellste Grafikprozessor auf dem Markt gilt. Mit einer höheren Taktgeschwindigkeit und 512 MB Speicher ist er für jeden Gaming-Freak unverzichtbar, der die neuesten, grafikintensiven Spiele in voller Pracht erleben möchte. Weitere Informationen finden Sie unter www.nvidia.de/page/geforce_6800.html.



Geschwindigkeitsfanatiker: Als schnellster Grafikprozessor auf dem Markt hat der NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 alle bestehenden Leistungsrekorde gebrochen – an dem kommt so schnell keiner vorbei.

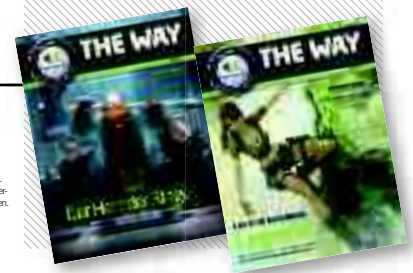
Hallo...

...und herzlich willkommen bei der 8. Ausgabe unseres Magazins „The Way It’s Meant To Be Played“, in dem wir wieder einmal die neuesten und besten PC-Spiele vorstellen. Alle 30 Spieletitel nehmen am Programm The Way It’s Meant To Be Played von NVIDIA teil. Dabei helfen die Experten von NVIDIA den Entwicklerteams, Grafiken und Effekte ihrer neuen Spiele zu optimieren. Alle Titel mit dem TWIMTBP Logo werden dabei rigoros auf Kompatibilität, Stabilität und Zuverlässigkeit getestet. Für den Spieler heißt es dann nur noch: installieren und genießen. Natürlich nur mit einer Grafikkarte mit NVIDIA GeForce Grafikprozessor. In dieser Ausgabe unseres Magazins beleuchten wir außerdem Hardware-Innovationen wie die aufregende neue Xtreme High Definition (XHD) Gaming-Technologie. Also, viel Spaß mit dem Magazin. Und nicht vergessen: Wir sind für Anregungen immer dankbar.

Darryl Still
Leiter Developer Relations,
EMEA NVIDIA
dstill@nvidia.com

In dieser Ausgabe

News & Themen	3
Die neuesten Produkte von NVIDIA	
PC-Spiele	4
Eine Vorschau auf 16 neue TWIMTBP Titel, einschließlich „Der Herr der Ringe™“; Die Schlacht um Mittel Erde II™ und „Tomb Raider: Legend“	
TWIMTBP Spezial	18
Der Electronic Sports World Cup	
Software	20
PCs sind nicht nur zum Spielen da – oder?	
Hardware	22
Die neueste Grafik- und PC-Gaming-Technologie unter der Lupe	



FuturePlus



Produziert von **Future Plus**
30 Monmouth Street,
Bath BA1 2BW, GB

Gedruckt von **Precision Colour Printing**, Telford

Future Network plc ist eine Aktiengesellschaft. Gedruckt in Großbritannien © Future 2006
Alle Bilder und Materialien sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.
„Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittel Erde“ Titelbild: © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA und das EA-Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle „Der Herr der Ringe“ Inhalte außer denen aus der Chronologie „Der Herr der Ringe“ von New Line Cinema © 2006 The Saul Zaentz Company (lizenziert als Tolkien Enterprises) (SZC). Alle Rechte vorbehalten. Alle Inhalte aus der Filmblogie „Der Herr der Ringe“ © MMVI New Line Productions Inc. Alle Rechte vorbehalten. „Der Herr der Ringe“ sowie Namen von Figuren, Objekten, Ereignissen und Schauplätzen sind Marken oder eingetragene Marken der SZC und werden unter Lizenz verwendet. GameSpy und das „Powered by GameSpy“ Design sind Marken von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das NVIDIA-Logo und das „The way it's meant to be played“-Logo sind eingetragene Marken bzw. Marken der NVIDIA Corporation. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind das Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber und werden anerkannt. EA™ ist eine Marke von Electronic Arts™.
„Jara Croft: Tomb Raider: Legend“ © 2006 Core Design Ltd.

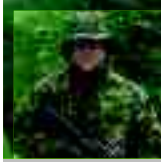


THE WAY

The Regiment

Herausgeber: Konami Entwickler: Kuju Erscheinungstermin: April 2006

Vielleicht hast du ja schon mal als Marine, in einem SWAT Team oder sogar einer Ranger-Eliteeinheit gegen den Feind gekämpft. Aber nichts davon kann dich auf das vorbereiten, was dich in „The Regiment“ erwartet. Ob



Phil McDonnell, Konami R&D:

„Durch die enge Zusammenarbeit mit NVIDIA war es

uns möglich, den Spieler gänzlich in die komplexe und detailgetreue Welt von „The Regiment“ einzubinden und damit eine neue Dimension des ultrarealistischen Gameplays zu erschaffen.“

Shooter- oder Strategiefan, hier hast du die einmalige Gelegenheit, in einer der gefürchtetsten Antiterrorereinheiten der Welt zu kämpfen: der S.A.S.

In dieser unglaublich wirklichkeitsgetreuen Simulation nimmst du an spektakulären Geiselnbefreiungen (einschließlich der Belagerung der iranischen Botschaft 1980), Anti-Terror-Einsätzen und spannungsgeladenen Auseinandersetzungen teil. Schweißnasse Hände sind garantiert, wenn Kuju auf brillante Weise mit der bewährten Unreal-Engine und Karma-Physik die hervorragend animierten Figuren und Schauplätze zum Leben erweckt. Heraus gekommen ist eine völlig neuartige Nahkampf-Simulation mit mehr Action, als einem lieb sein kann. Kein Wunder, denn „The Regiment“ wurde in enger Zusammenarbeit mit ehemaligen S.A.S. Ausbildern entwickelt. ■



Bei der Truppe: „The Regiment“ ist eine Kombination aus kunstvoll gestalteten Umgebungen, echter SAS-Einsatzatmosphäre und nervenzerreißender 3D-Action.



Anwenderbeispiel: Ice Age 2: Jetzt taut's

Herausgeber: Sierra Entwickler: Eurocom Erscheinungstermin: Bereits erhältlich



Ice ice baby: Die wunderschön animierten Stars des neuen Films Ice Age 2 erwachen in diesem mit Slapstick-Action vollgepackten Videospiel erst so richtig zum Leben.



Ohne Erwartungen gestartet wurde „Ice Age“ über Nacht zum Kassenschlager. Eigentlich aber keine Überraschung, denn die Geschichte von Mammut Manfred, Faultier Sid und Säbelzahnträger Diego begeisterte Jung und Alt gleichermaßen. Und die Animation war sowieso eine Klasse für sich. Und jetzt, wo endlich die Fortsetzung in die Kinos kommt, bringt Vivendi die gleichen liebenswerten Figuren von der großen Leinwand auf den PC-Monitor. Und das in großem Stil. Die Grafik bietet brillanten Slapstick, während sich das Gameplay eng an der actiongeladenen Handlung des neuen Kinofilms orientiert.

Mittelpunkt der Handlung sind erneut die Helden aus dem Film. Das Tal der drei droht in den Fluten der schmelzenden Gletscher zu versinken und so müssen sie sich erneut und eher widerwillig zusammenraufen,



um die Reise über gefährliches Terrain zu überstehen.

Der eigentliche Star der Show aber ist Scrat, das urkomische, durchgeknallte Rattenhörnchen, das sich schwimmend, grabend, schnüffelnd, wirbelnd und wälzend durch die wundervoll animierte Landschaft bewegt. Sein einziges Sinnen gilt den Eicheln, aber unfreiwillig wird es auch zum Reisehelfer von Manfred, Sid und Diego – ganz im Stile eines wahrhaft unterkühlten Helden. ■

„Der eigentliche Star der Show aber ist Scrat, das urkomische, durchgeknallte Rattenhörnchen, das sich schwimmend, grabend, wirbelnd und wälzend durch die wundervoll animierte Landschaft bewegt“



DTM Race Driver 3

Du kannst fahren, was du willst – Hauptsache du gibst Vollgas...

Herausgeber: Codemasters Entwickler: Codemasters Erscheinungstermin: März



Teufliches Detail: Großzügige Multitexturing-Effekte sorgen für lebensechte Details und glänzendes Chrom. So fügen sich Fahrzeuge und Rennstrecken zusammen zu einer wahrhaft atemberaubenden Simulation.

Die Welt fliegt nur so vorbei: In DTM Race Driver 3 übernimmt ein leistungsfähiger NVIDIA GeForce Grafikprozessor das Effekt-Postprocessing in Echtzeit und ermöglicht damit noch spektakulärere Kameraeinstellungen.

In 80 Rennstrecken um die Welt: DTM Race Driver 3 bietet satte 250 km Rennstrecke an 43 Locations in 13 Ländern.

Auf Kurs: Die Rennstrecken wurden für das Spiel mithilfe topografischer GPS-Daten authentisch nachgebildet: für ein Racing-Erlebnis in Reinform.

Codemasters gilt schon seit Jahren als der weltweit führende Entwickler von Rennsimulationen. Aber mit DTM Race Driver 3 haben sie sich in jeder Hinsicht selbst übertroffen. Mit sage und schreibe 250 km feinst modelliertem Asphalt bietet das Spiel 80 akkurat nachgebildete plus 13 speziell angelegte Rundkurse. Mit Grand Prix Rennstrecken wie Shanghai und Hockenheim und Kursen wie Laguna Seca und der australischen Gold Coast Indy 300

„Im Laufe seiner Motorsportkarriere hat der Spieler genügend Gelegenheit, Kotflügel zu verbeulen und Leitplanken zu rasieren“

übertrifft es die kühnsten Träume virtueller Rennfahrer. Dazu kommen noch über 120 Meisterschaften, in denen die Fahrer in sechs verschiedenen Modi gegeneinander antreten. Vom Open Wheel und GT über Tourenwagen und Oval Racing bis hin zum Off-Road/Rallying und Oldtimerrennen ist praktisch jede denkbare Variante geboten.

Natürlich braucht man für so viele Modi auch entsprechende Rennwagen. Und mit insgesamt 35 verschiedenen Fahrzeugtypen, darunter 4x4 Monster Trucks, Muscle-Cars, Baja Motocross Buggies, Formel 3 und Formel 1 Boliden sowie Modellen aus dem British GT Cup, ist für jeden etwas dabei. Selbstverständlich gehören zu DTM 3 auch spektakuläre

Kollisionen. Ein neuartiges Schadensmodell sorgt dafür, dass der Spieler im Laufe seiner Motorsportkarriere - in einer der sechs Renndisziplinen oder auf einer kompletten World Tour - genügend Gelegenheit hat, Kotflügel zu verbeulen und Leitplanken zu rasieren.

Die verbesserte Rendering-Engine nutzt die gesamte Leistung der NVIDIA Hardware und bietet somit das bestmögliche Grafikerlebnis. Großzügige Multitexturing-Effekte sorgen für lebensechte Details und glänzendes Chrom. So fügen sich Fahrzeuge und Rennstrecken zusammen zu einer wahrhaft atemberaubenden Simulation. Das Ergebnis: ein verblüffend detailgetreues, nahezu fotorealistisches Rennerlebnis in großem Stil. ■



Clive Moody, Produzent von DTM Race Driver 3

„Die Shader-Unterstützung und modernen Entwicklertools von NVIDIA haben es uns ermöglicht, eine völlig neuartige

Fahrzeugbeleuchtung zu integrieren. So kommen dank Per-Pixel-Lighting und realistischer Beleuchtungseffekte selbst die feinsten Details unsere Modelle voll zur Geltung.“



THE WAY

TimeShift

Ein Ego-Shooter der Extraklasse

Herausgeber: Atari Entwickler: Saber Interactive Erscheinungstermin: Mai 2006



Keine Zeit: Die Figuren- und Objektanimation in „TimeShift“ wird durch die integrierte Physik-Engine noch weiter verbessert.



Wunderschön und tödlich: Neben seinem innovativen, auf der Zeitmanipulation aufbauenden Gaming-System bietet „TimeShift“ dem Spieler ein originelles Arsenal an coolen Waffen. Beide garantieren wahrhaft mitreißende Grafikeffekte.

Unheimliche Begegnung: Die speziell entwickelte Saber 3D-Engine nutzt für die Darstellung der detaillierten Spielwelt die volle Leistung der Grafikprozessoren mit Direct X9 sowie moderne Effekte wie Parallax-Mapping und -Beleuchtung.



Die Zeit für Spielchen ist vorbei: Tiefe und Details der Umgebungen sowie die innovative Technologie garantieren, dass „TimeShift“ die Gaming-Community begeistern wird.

Im Bereich Videospiele ist Innovation ein seltenes Gut und bei einem Ego-Shooter keineswegs selbstverständlich. Besonders wenn er die Gesetze der Zeit auf den Kopf stellt und neue Maßstäbe setzt. Kein Wunder also, dass „TimeShift“ schon vor seiner Veröffentlichung für Schlagzeilen sorgt. Held dieses Spiels ist Colonel Michael Swift, der von der US-Regierung ins Jahr 1911 zurückgeschickt wird. In die Gegenwart zurückgekehrt muss er

„So kann er seine Gegner über die vierte Dimension beherrschen und erlangt Zutritt zu ansonsten unzugänglichen Bereichen“

erkennen, dass nichts mehr so ist, wie es war und er selbst zum Staatsfeind Nr. 1 erklärt wurde. Als Swift versucht, die ursprüngliche Weltordnung wiederherzustellen, beginnt ein tödliches Katz-und-Maus-Spiel.

Was „TimeShift“ so besonders macht, ist die Tatsache, dass Swift bei seiner Reise durch 11 spannungsgeladene Missionen ein bisschen mehr in petto hat als nur ein paar coole Waffen. In seinen Quanten-Anzug gehüllt kann er die Zeit verlangsamen, anhalten oder sogar zurückdrehen. So kann er seine Gegner über die vierte Dimension beherrschen und erlangt Zutritt zu ansonsten unzugänglichen Bereichen der über 30 einzigartigen und mit Steampunk-Elementen

bedachten Levels.

Saber Interactive, das Entwickler-Team hinter „TimeShift“, ist bei der Spieltechnologie für diesen innovativen Actionthriller völlig neue Wege gegangen. Zusätzlich zu den modernsten Mapping-Techniken für extrem detaillierte Texturen und Modelle bietet die verwendete Saber3D-Engine coole Parallax-Beleuchtungseffekte, die der Spielwelt noch mehr Tiefe und Struktur verleihen. Zudem hat Saber Interactive dem Spiel ein integriertes Physiksystem und eine „Active Matrix KI“ spendiert, die Animationen und Verhalten der Gegner gleichermaßen beeindruckend wie hochwertig erscheinen lassen. ■

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Herausgeber: THQ Entwickler: Pandemic Studios Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich

Von der innovativen Spielschmiede Pandemic Studios kommt jetzt die ehrgeizige Fortsetzung des preisgekrönten Taktik-Shooters „Full Spectrum Warrior“. „Ten Hammers“ macht mit neuen Features dort weiter, wo der erste Teil aufgehört hat. So kann sich der Spieler jetzt in Gebäuden bewegen, Scharfschützenteams in Stellung bringen, Geiseln beschützen oder zusätzliche Kampfseinheiten befehligen. Im Mehrspieler-Modus kann er seine Kampfeslust in zahlreichen Online-Missionen zusammen mit oder gegen seine Kameraden ausleben.

„Full Spectrum Warrior: Ten Hammers“ bietet zwölf neue Levels des Straßenkriegs mit detailreichen Umgebungen, durch die der Spieler seine Truppen führen muss. Dabei kann er so unterschiedliche Kampfseinheiten befehligen wie die UN-Truppen oder die US Rangers und eine Fülle neuer Waffen, Fahrzeuge und Ausrüstungen nutzen, die alle echten Technologien



nachempfunden sind. Bei diesem Taktik-Shooter verschmelzen der Kampfeinsatz im Team und Echtzeit 3D-Action noch enger miteinander, was ihn zu einem der spannendsten und anspruchsvollsten PC-Militärsimulationen aller Zeiten macht. ■

Das bedeutet Krieg: Design und technologische Innovationen gibt es beim HiTech-Nachfolger „Full Spectrum Warrior: Ten Hammers“ in Hülle und Fülle.

Anwenderbeispiel: War On Terror

Herausgeber: Monte Cristo/Deep Silver
Entwickler: Digital Reality Erscheinungstermin: März 2006



Pulverdampf: Die verblüffenden Grafikeffekte dienen auch dem praktischen Zweck einer sich ständig verändernden Wetterlage, die die Sicht auf dem Schlachtfeld und natürlich auch die Visierlinie beeinflusst.



Nachdem man nun fast schon mehr Schlachten nachgestellt hat als jede historische Darstellungsgruppe, versucht sich der bekannte RTS-Entwickler Digital Reality nun an einem Game im Tom Clancy-Stil, das einen wahren Augenschmaus bietet, ohne die Detailtreue fürs Team zu verlieren. Das Ergebnis: Ein Strategiespiel mit Haaren auf den Zähnen.

„War On Terror“ führt den Spieler in 23 Einzelspielermissionen an echte Schauplätze in einer fiktiven Welt, die durch eine Reihe terroristischer Anschläge in drei Machtblöcke zerfallen ist.

Um es zum General zu bringen, muss er in jeder der Kampagnen dieses fortwährenden Krieges die richtigen Platoons zusammenzustellen, befördern und schützen, damit jede



der 60 Einheitentypen seine bis zu 70 Fertigkeiten entwickeln kann. Schließlich sollen sie wichtige Rädchen im Getriebe der Kriegsmaschinerie werden und kein Kanonenfutter.

Neben den unzähligen Einzelspieler-Levels bietet „War on Terror“ noch sechs Modi, 20 Karten und eine Team-Option für 8 Spieler und wird damit zweifellos ganze Heerscharen von Spielern in seinen Bann ziehen. ■

„...einer fiktiven Welt, die durch eine Reihe terroristischer Anschläge in drei Machtblöcke zerfallen ist...“



THE WAY

Der Herr der Ringe™: Die Schlacht um Mittelerde II™

Der Kampf gegen den dunklen Herrscher Sauron findet in diesem neuesten Abenteuer von Electronic Arts seine Fortsetzung..

Herausgeber: Electronic Arts Entwickler: Electronic Arts Erscheinungstermin: März 2006



Man sagt, wenn es am schönsten ist, soll man aufhören. Aber erzählen Sie das mal den Millionen von Spielern, die die sagenumwobene Welt von Mittelerde ihren Bann geschlagen hat. Electronic Arts hat sich nicht nur die Rechte für den Nachfolger seines Bestsellers „Die Schlacht um Mittelerde™“ gesichert, sondern darf neben den Hauptfiguren, Schauplätzen und Szenen aus dem Kinofilm jetzt auch neue Elemente aus der Romanvorlage von J.R.R. Tolkien verwenden.

So kann der Spieler jetzt noch tiefer in die beliebte und unglaublich komplexe Welt von Mittelerde eintauchen, bis dato unbekannte Gebiete kennen lernen und epische Schlachten zwischen Gut und Böse schlagen. Dabei steuert bzw. bekämpft er drei brandneue Gruppen (Elfen, Zwerge und Trolle), jede mit ihren eigenen Stärken und Schwächen sowie speziellen Kampfeinheiten und Waffentechnologien.

Diese neuen Rassen sorgen nicht nur für ein neues Spielgefühl, sondern führen den Spieler auch zum ersten Mal in solch legendäre Länder wie Dürsterwald, das Nebelgebirge und Dol Guldur, wo er spektakuläre Reiche aufbauen und gigantische Kriege führen kann. Dazu hat EA das Gameplay mit Seeschlachten und absolut coolen Wassersimulationen aufgewertet und eine brandneue Geschichte für die Einzelspielerkampagne geschrieben, die in den Ländern des

Davor und danach: Zwar ist „Die Schlacht um Mittelerde II™“ schon jetzt ein absoluter Hingucker, aber für Electronic Arts war das wohl noch nicht genug. Mit den neuesten GeForce Grafikprozessoren und SM 3.0 Funktionen lassen sich jetzt unglaubliche Effekte erzielen. Anhand der Wasserspiegelungen im zweiten Bild mag jeder selbst beurteilen, ob die Zusammenarbeit mit NVIDIA zur Verbesserung der Grafik Früchte getragen hat.



Nordens spielt. Mit neuen Kreaturen, spektakulären Zaubersprüchen und dem Gewinn des einen Rings hat der Spieler die Möglichkeit, die Geschehnisse des Krieges zu seinen Gunsten zu lenken...

Aber „Der Herr der Ringe™: Die Schlacht um Mittelerde II™“ ist nicht einfach nur die XXL-Version seines Vorgängers, sondern bietet wesentliche Änderungen und Verbesserungen. Die brandneue KI sorgt mit Nahkampf-Action und Flankenangriffen für noch mehr Schlachtgetümmel und >>



Immer her damit: Der Nachfolger bietet alle beliebten Features aus der ersten Episode und dazu neue Technologie, die ein noch intensiveres Spielerlebnis ermöglicht.



Mittelerde mit einem Touch Hollywood

Mit dem Leinwandspektakel und dem Roman als Vorlage bietet das Spiel jetzt noch mehr Kino für den PC.



Bei „Die Schlacht um Mittelerde II™“

setzt das Entwicklerteam aber nicht nur auf die berühmte Romanvorlage. So hat man sich mit einem Mitglied des gefeierten Designteams und einem der Hauptakteure aus dem Kassenschlager von Peter Jackson die Mitarbeit zweier echter Hollywood-Schwergewichte gesichert.

Bei letzterem handelt es sich um keinen geringeren als Hugo Weaving alias Elrond, der die Kinofans schon als Agent Smith in The Matrix faszinierte und bald in der Kult-Comic-Verfilmung V wie Vendetta zu sehen sein wird. In „Die Schlacht um Mittelerde II™“ führt er den Spieler gewohnt stimmungsgewaltig durch die vielen Missionen und Schlachten der Einzelspielerkampagne. Und

„Hugo Weavings erzählerische Präsenz kommt in diesem neuen Spiel perfekt zur Geltung“

natürlich darf er auf der Reise in bis dato unbekannte Territorien auch als Elrond nicht fehlen.

Ebenso wertvoll war die Mitarbeit des bekannten Illustrators John Howe, dessen Konzeptarbeiten die Herr der Ringe-Filme maßgeblich beeinflussten. In „Die Schlacht um Mittelerde II™“ half er bei der Umsetzung der fantastischen Spiel Landschaften und der Illustration der fabelhaften Drachen von Mittelerde.

„Mit Hugo Weaving war Elrond ideal besetzt und deshalb freuen wir uns um so mehr, ihn als Stimme



von „Die Schlacht um Mittelerde II™“ gewonnen zu haben,“ so Mike Verdu, Executive Producer bei Electronic Arts Los Angeles. „Wer anders könnte dem Spieler die Handlung und die Welt von Mittelerde besser näher bringen? Ebenso dankbar bin ich für die Mitarbeit von John Howe, der uns beim Design der wichtigsten Kreaturen des Spiels unterstützt hat!“



THE WAY

» die Game-Engine verleiht den Schlachten jetzt wahrhaft epische Ausmaße. Auch das Echtzeit-Strategieelement wurde mit neuen taktischen Elementen, benutzerdefinierbaren Heldenfiguren sowie aufrüstbaren Festungen noch weiter verbessert. Ein besonderes Schmankerl für alle Fans des Kriegsspiels Risiko ist die Living World Map, über die der Spieler das gesamte Kriegsgeschehen beeinflussen kann. „Die Schlacht um Mittel Erde II™“ bietet sogar noch mehr Spektakel als die Kinotrilogie von Peter Jackson und ist damit ein würdiger Nachfolger des ersten Teils. ■



Epische Häusebauer: Diese Sequenz aus „Der Herr der Ringe™: Die Schlacht um Mittel Erde II™“ zeigt den Bau einer Festung im berühmten Ring von Isengard. Daneben bietet die Fortsetzung des epischen Abenteuers ein völlig neues Mittel Erde mit neuen Karten, Kampfeinheiten und vielen brandneuen Gameplay-Elementen.

Ein neues Zeitalter der Collector's Edition

Die Collector's Edition mit ihrem Bonusmaterial bietet jetzt noch mehr Mittel Erde

Mit der Collector's Edition seiner neuesten Herr der Ringe-Episode und ihren neuen Spielelementen und Bonusmaterialien hat Electronic Arts wieder einmal sein Talent für kontinuierliche Innovation unter Beweis gestellt. Dabei wartet das Spiel mit einem brandneuen Feuerdrachen, Karten von Schauplätzen wie der Wetterspitze und Argonath sowie speziellen Grafiken auf, an der man alle Besitzer der Collector's Edition beim Online-Spielen erkennen kann.

Ebenfalls enthalten ist eine Bonus-DVD mit speziell aufbereiteten HD-Inhalten, darunter hochauflösende Trailer und filmische Elemente, der kompletten Filmmusik, vielen Spiel- und Konzeptzeichnungen sowie ein „Making of“ von „Die Schlacht um Mittel Erde II™“. Ein doppelseitiges Kampagnenposter

bietet getreu dem Motto der Handlung zwei Seiten zur Orientierung des Spielers, eine für die Guten und eine für die Bösen.

„Unserer Meinung nach ist uns mit „Der Herr der Ringe™: Die Schlacht um Mittel Erde II™“ etwas ganz Besonderes gelungen. Mit der Collector's Edition wollten wir den echten LOTR-Fans einfach nur etwas zurückgeben“, so Executive Producer Mike Verdu. „Die exklusiven Inhalte, darunter Behind-the-Scenes-Material, einzigartige Konzeptzeichnungen, Bilder und Sequenzen aus dem Film, der komplette Soundtrack sowie eine brandneue Dracheneinheit bieten dem Spieler ein völlig neues Gaming-Erlebnis.“



Vergessene Helden: Im Kinodreiteiler haben ihn viele vermisst, trotzdem ist Tom Bombadil nicht vergessen. Und so gibt er in „Die Schlacht um Mittel Erde II™“ jetzt endlich sein Debüt.





EverQuest: Prophecy Of Ro

Herausgeber: Sony Online Entertainment Entwickler: Sony Online Entertainment Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich



Neue Welten: „Prophecy Of Ro“ haucht dem beliebten Rollenspiel EverQuest neues Leben ein. Es bietet nicht nur neue Länder und Features, sondern ermöglicht auch die vollständige Interaktion mit der Spielwelt.

Die ewig junge Welt von EverQuest begeistert schon seit vielen Jahren Millionen von Spielern weltweit. Und mit „Prophecy Of Ro“ wird dieses Online-Rollenspiel jetzt noch größer und aufregender als je zuvor. Neben einer komplett neuen Story rund um Götter und böse Mächte bietet es über 30 neue Missionen, 25 brandneue Kreaturentypen und sechs neue Zonen. Auch die Charaktere wurden weiterentwickelt und mit neuen Zaubersprüchen, Aufgaben, Disziplinen und Handelsgeschick ausgestattet.

Neu ist auch eine Vielzahl Features, die dem Leben in der Online-Welt von Norrath eine völlig neue Dimension verleihen. Da sind insbesondere drei wichtige Ergänzungen, die die Interaktion der Spieler untereinander oder in Schlachten gegen



Feinde verbessern. Da gibt es magische Kugeln zum Bekämpfen von Feinden oder zur Unterstützung Verbündeter oder die Möglichkeit, dem Gegner buchstäblich eine Grube zu graben. Ein absolutes Highlight aber sind die vollständig zerstörbaren Türen, Mauern und Türme, die die vollständige Interaktion mit der Spielwelt ermöglichen. Ein echtes Paralleluniversum eben. ■

Anwenderbeispiel: EverQuest II: Kingdom Of Sky

Herausgeber: Sony Online Entertainment Entwickler: Sony Online Entertainment Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich

Da es eine Vollversion des ursprünglichen EverQuest II enthält, ist „Kingdom Of Sky“ der ideale Einstieg für Newcomer des meistverkauften MMORP-Titels (Nutzer des aktuellen Spiels können das Expansion Pack nur in digitaler Form und zu einem leicht reduzierten Preis herunterladen). Bei diesem wahrhaft nicht alltäglichen Add-On kann der Spieler erstmals Drachen in die Schlacht führen, was durch das aufregende neue PvP (Spieler-gegen-Spieler) -Kampfsystem von EverQuest II erst so richtig zur Geltung kommt.

Außerdem lassen sich die verschiedenen Fähigkeiten und Eigenschaften der Charaktere mit dem völlig neuen Achievement-System im weiteren Spielverlauf noch weiter individualisieren. Höhere Level-Grenzen für Charaktere, Handwerker und Gilden sorgen zudem für noch machtvollere Figuren. Natürlich gibt es auch neue



Intelligent und wunderschön: „Kingdom Of Sky“ macht EverQuest II zu einem unvergesslichen grafischen Erlebnis. Neben einer neuen Form der Charakterentwicklung, neuen Kreaturen und noch mehr Abenteuerschauplätzen kann der Spieler in diesem Add-On dank des neuen PvP-Systems jetzt sogar mit Drachen in die Schlacht ziehen!

Kreaturen (insgesamt 25) und Schätze, 10 neue Abenteuerschauplätze, von dichten Urwäldern über prachtvolle Tempel und schwebende Inseln bis hin zu Dungeons, die von Monstern nur so wimmeln. Eine moderne Game-Engine und bezaubernde Grafiken machen diesen Titel schließlich zu einem echten TWIMTBP Spiel. ■



„Mit neuen Features wie dem PvP-System und der Dracheneinheit macht ‚Kingdom Of Sky‘ EverQuest II zu einem unvergesslichen grafischen Erlebnis!“



THE WAY

Lara Croft Tomb Raider: Legend

Die First Lady des Videospiele feiert eine triumphale Rückkehr

Herausgeber: Eidos Entwickler: Crystal Dynamics Erscheinungstermin: Frühling

Hallo Süße: Für „Lara Croft Tomb Raider: Legend“ wurde die Hauptfigur komplett neu gestaltet, unter anderem mit einer natürlichen Skelettstruktur, realistischen Texturen, detaillierten Gesichtszügen und noch geschmeidigeren Bewegungen.



Wer hätte gedacht, dass die Abenteurerin mit dem Pferdeschwanz und den großen Kanonen, die 1996 ihr Debüt auf der Sega Saturn Konsole gab, einmal eine solche Berühmtheit werden würde? Und dass ihre Abenteuer mit mehreren Auszeichnungen prämiert und einen Gesamtumsatz von über 30 Millionen USD generieren würden? Wie keine andere Videospieldame ist Lara Croft über die Grenzen des Gamings hinausgewachsen, wurde zum Star zweier Kinofilme, zahlreicher Abenteuerromane und Comic-Hefte, war auf den Titelseiten unzähliger Magazine zu sehen und wurde sogar als Action-Figur verewigt. Und jetzt kehrt sie in einem brandneuen PC-Spiel vom ursprünglichen Hersteller Eidos endlich wieder in ihre angestammte Welt zurück.

„Lara Croft Tomb Raider: Legend“ ist aber nicht nur eine Rückkehr zu den Wurzeln der Serie, sondern auch eine Weiterentwicklung. Das Ergebnis: ein völlig neuer Tomb Raider dank einer guten Mischung aus Altbewährtem und neuen Elementen – etwas, an dem sowohl treue Fans als auch Erstspieler ihren Spaß haben sollten.

Möglich gemacht wird dieser Doppeleffekt durch die Tatsache, dass das Eidos eigene Studio Crystal Dynamics zum ersten Mal die Codierungsarbeiten übernimmt. Dieses Team arbeitet seit mehr zwei Jahren an der Entwicklung einer neuen Gaming-Engine sowie der Umsetzung von neuen Funktionen und Innovationen für das Spiel.

Bevor Crystal Dynamics aber mit dem Design dieses neue Abenteuers begann, ging das Team auf eine ganz eigene Schatzsuche, der nach Lara Croft. Die Aufgabe: alle sechs



Tomb Raider Titel durchspielen, Spielebesprechungen durcharbeiten, Kundenumfragen prüfen, neue Erhebungen durchführen und Kommentare und Anregungen von Spielern einholen. Ausgestattet mit dieser Fülle an Daten ging man frisch an die Entwicklung eines völlig neuen Tomb Raider Spiels.

Natürlich befürchtete der eine oder andere, dass bei dieser Herangehensweise des neuen Entwicklerteams nicht mehr viel vom Flair des

ein noch präziseres und intuitiveres Gaming sowie nahtlose Bewegungsabläufe in der für Lara so typischen Geschmeidigkeit und Grazie ermöglicht. Mühelos bewegt sie sich auf jedem Untergrund, überwindet jedes Hindernis und meistert problemlos alle Stunts aus ihrem reichhaltigen Repertoire. Die lebensechte Physik lässt dem Spieler zudem viel Raum zur Improvisation beim Lösen der vielen kniffligen Aufgaben. Und mit Laras Akrobatik, einer gelungenen Symbiose aus



Lara selbst lässt Männerherzen jetzt noch höher schlagen (man beachte die beeindruckende neue Anatomie), während die Umgebungen schon fast standardgemäß faszinieren. Wunderschöne Grafiken, extrem detaillierte Texturen sowie zahlreiche 3D-Effekte verleihen den Levels eine enorme Lebendigkeit, während die Atmosphäreneffekte wahres Kinogefühl vermitteln.

Der absolute Hammer: Die Game-Engine bietet Unterstützung für Per-Pixel-Lighting, Schatten und Normalen-Mapping in Echtzeit und macht Tomb Raider damit so lebendig wie nie zuvor.

„Lara Croft Tomb Raider: Legend“ ist weniger Fortsetzung als komplette Neuentwicklung. Und so werden Spielefreaks das schießfreudige Action Girl auf eine völlig neue Art und Weise lieben lernen. ■

„...bevor Crystal Dynamics aber mit dem Design dieses neuen Abenteuers begann, ging das Team auf eine ganz eigene Schatzsuche, der nach Lara Croft...“

ursprünglichen Tomb Raiders übrig bleiben würde. Aber alle Ängste um die Titelheldin zerstreuten sich schnell, als man Toby Gard, den ursprünglichen Entwickler der Lara Croft Figur, als Senior Designer mit ins Boot holte.

Die Koffer gepackt und durchgeladen

„Lara Croft Tomb Raider: Legend“ führt unsere Heldin auf eine Reise rund um den Erdball und die Suche nach einem altertümlichen englischen Artefakt. Dabei findet sie sich mit versunkenen Königreichen, gefährlichen Grabmäälern, geheimnisvollen Dschungeln und verschneiten Berglandschaften nicht nur auf vertrautem Terrain wieder, sondern trifft auch auf einen tot geglaubten Erzfeind. Dank der hochentwickelten Game-Engine ist auch das neue Abenteuer ebenso wunderschön anschauen wie zu spielen.

Ein absolutes Zuckerl für den Spieler ist das neue Steuer- und Animationssystem, das

Waffenfertigkeit und graziler Bewegung, bekommt er ein Run-and-Gun Gameplay in höchster Vollendung.

Neben ihren Waffen kann Lara auch auf zahlreiche nützliche Ausrüstungsgegenstände wie Magnethaken, Fernglas, Taschenlampe, Frag-Granaten usw. zurückgreifen. Sie bieten neue Möglichkeiten für die Suche nach Schätzen und im Kampf mit Gegnern, während neuartige Feuer- und Wassereffekte den üppigen Umgebungen noch mehr Komplexität verleihen.

Als echter The Way It's Meant To Be Played Titel setzt „Lara Croft Tomb Raider: Legend“ zudem neue Maßstäbe in Sachen Grafikqualität. Mit deutlich mehr Polygonen und einer Vielfalt an Per-Pixel-Lighting- und Texturereffekten wird dieses neue Abenteuer der Lara Croft nicht nur zum lebendigsten, sondern auch zum schönsten in der gesamten Reihe.

Typisch Croft

Eine Kurzbiographie der blaublütigen Schatzsucherin

Trotz ihrer hohen gesellschaftlichen

Stellung als Herzogin von Saint Bridget ist Lara bei ihren sechs Abenteuern von Tragödien nicht verschont geblieben. Im Alter von 20 überlebte sie einen Flugzeugabsturz, dem ihr Verlobter, der Earl of Farringdon, zum Opfer fiel. Jahre später wurde Lara selbst im wahrsten Sinne des Wortes begraben, einmal unter den Trümmern einer Ruine und ein weiteres Mal von einer Tante, die sie für tot hielt. Von ihrer Familie erbt und wegen Mordes gesucht lebte sie eine Zeit lang als Obdachlose in Paris. Aber in „Legend“ fangen ihre Probleme gerade erst an...



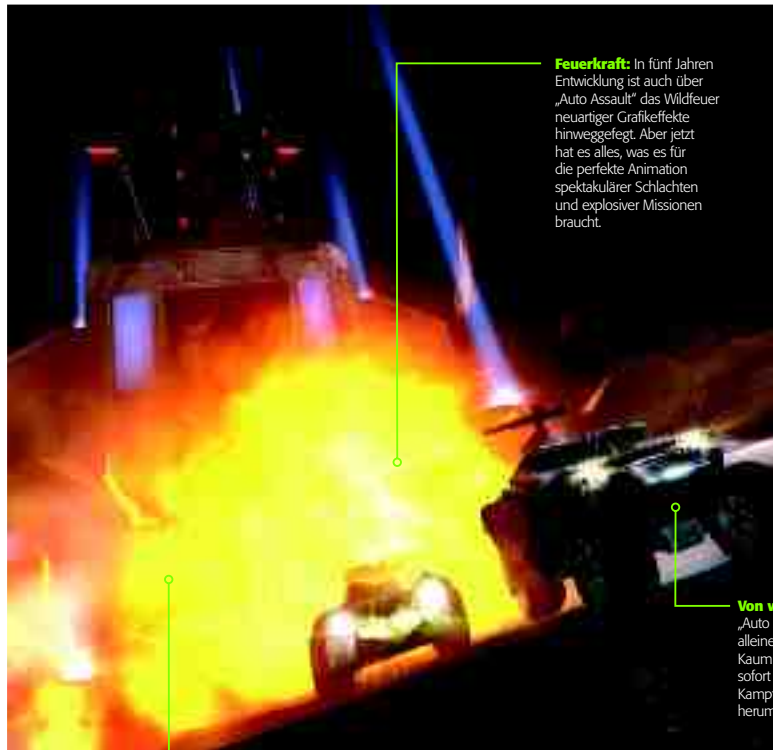


THE WAY

Auto Assault

Kampfraser für tolles MMORPG gesucht

Herausgeber: **NCSOFT** Entwickler: **NetDevil** Erscheinungstermin: **April 2006**



Feuerkraft: In fünf Jahren Entwicklung ist auch über „Auto Assault“ das Wildfeuer neuartiger Grafikeffekte hinweggefegt. Aber jetzt hat es alles, was es für die perfekte Animation spektakulärer Schlachten und explosiver Missionen braucht.



Was für'n Fahrgestell: Die zahlreichen Polygone und coolen Shadereffekte in „Auto Assault“ reichen aus, um jeden Gamer auf seine Sammlung an HiTech-Fahrzeugen stolz zu machen. Natürlich nur so lange, bis sie ein anderer zu Klump fährt oder schießt.



Von wegen Spritztour: In „Auto Assault“ bist du nie alleine auf der Strecke. Kaum online, musst du dich sofort mit Hunderten von Kampfrasern herumschlagen.

Karambolagen: Dank der vollständig zerstörbaren 3D-Architektur kannst du im neuartigen TWIMTBP Spiel „Auto Assault“ buchstäblich alles platt machen.

Panzer aus Mitril, Orks, Zwerge und Trolle? Das war gestern. Im völlig neuartigen Massive Multiplayer Online-Spiel (MMORPG) „Auto Assault“ heißt es jetzt Auto gegen Auto und Fahrer gegen Fahrer. Wem das Blech wegfiegt oder wer keinen Benzingeruch verträgt, der verliert. Die Handlung spielt in der Postapokalypse der Central Wastelands, wo Menschen, Mutanten und Biomeks ums Überleben kämpfen. Hier sind coole

Kisten und Fahrkünste genauso gefragt wie durchschlagkräftige Waffen und Zielwasser. Von frisierten Motorrädern bis zu schweren Panzern können Gamer ihre ganze persönliche Sammlung aus Killermaschinen zusammenstellen und sie später individuell mit technischen Upgrades oder coolen Waffen aufmotzen.

Eins ist jetzt schon sicher: Das Kampfraserspiel „Auto Assault“ wird Massen von Multiplayern in seinen Bann ziehen. Auch wenn sich unter seiner Motorhaube ein echtes Rollenspiel verbirgt, ist der Einstieg ins Gameplay praktisch zu jedem Zeitpunkt möglich. Und teuflisch schnell ist es noch dazu. Da bleibt kaum Zeit, um die wunderschöne Szenerie dieser extrem schnellen und gewalttätigen Welt zu bewundern. Nur gut, dass die Fahrer im Spiel miteinander kommunizieren können und den Blick nicht von der Straße abwenden müssen.

Nach fast vier Jahren Entwicklung ist „Auto Assault“ auf dem Weg, sich zu einem wahren Wunderwerk zu mausern. Zwar mögen erfahrene Online-Gamer mit der Kombination aus freier Interaktion und Missionen bzw. Zielen einer solchen Spielwelt vertraut sein. Aber auf die mit der erstmals in einem MMORPG verwendeten Havok-2-Physik möglichen spektakulären 3D-Effekte sind auch sie auch nicht nur annähernd vorbereitet.

Das Handling jedes Fahrzeugs ist einzigartig und realistisch, Landschaften bleiben nach Schlachten verwüstet zurück und selbst das Wetter nimmt Einfluss auf das Gameplay. Und dann sind da natürlich noch die extrem coolen Explosionen und kinoreifen Effekte. Dieses Spiel ist die pure Poesie der Zerstörung, wo ganze Gebäude dem Erdboden gleich gemacht werden und Fahrer in fast skurriler Anmut durch die Windschutzscheibe ihrer Kisten segeln. ■



Richard Iggo, Senior Marketing Manager von NCSOFT

„Auto Assault“, in dem sich bewaffnete Amokfahrer in einer postapokalyptischen Welt duellieren, ist das schnellste und

zerstörungsreichste MMORPG aller Zeiten. Als perfekte Kombination aus Ego-Shooter, Action-Spiel und RPG bietet es ein völlig neues Massive Multiplayer Online-Gameplay.“



Darkstar One

Herausgeber: **Ascaron Entertainment** Entwickler: **Ascaron Entertainment** Erscheinungstermin: **Jetzt erhältlich**

Das in **Zusammenarbeit mit der** Science Fiction-Autorin **Claudia Kern** entwickelte Spiel „Darkstar One“ führt dich in entfernte Galaxien, wo du dich als **Kampfpilot** inmitten eines epischen Krieges wiederfindest.

Das story-basierte Weltraumabenteuer birgt von Anfang an extreme Suchtgefahr, die mit immer wieder neuen Sonnensystemen sowie der Suche nach Artefakten und Raumschiff-Upgrades fast ins Unermessliche

gesteigert wird. Begegnungen mit den sechs primären Rassen, die sich nach Lust und Laune gegeneinander ausspielen lassen, bieten zusätzliche Komplexität.

In „Darkstar One“ darfst dir sogar deinen Beruf aussuchen. Ob als Kopfgeldjäger, Händler, Geleitschutzpilot, Schmuggler oder Pirat – es ist völlig egal, wie du deine Credits verdienst. Schließlich müssen ja auch Helden von etwas leben. ■



Unendliche Weiten: Die hinterhältigen Thul haben die intergalaktische Allianz gegeneinander ausgespielt und so das gesamte Universum in den Krieg gestürzt. Wer in „Darkstar One“ erfolgreich sein oder auch nur überleben will, braucht einen kühlen Kopf und eine ruhige Hand.



Holger Flöttmann, Geschäftsführer von Ascaron Entertainment

„Dank der hochentwickelten Grafikprozessoren von NVIDIA und einem hervorragenden Support war es uns möglich, für ‚Darkstar One‘ die besten Grafiken zu entwickeln.“

Anwenderbeispiel: Tortuga – Two Treasures

Herausgeber: **Ascaron Entertainment** Entwickler: **Ascaron Entertainment** Erscheinungstermin: **Mai**



Für eine Handvoll Goldstücke: Die spektakulären Wasserspiegelungen, interaktiven Licht- und Schatteneffekte und per Motion-Capturing animierten Charakteren von „Tortuga – Two Treasures“ versetzen den Spieler in die gute alte Zeit der säbelrasselnden Seeteufel zurück.



Wie wär's mit einem schönen Urlaub in der Karibik? Oder noch besser, einem Segeltörn durch die piratenverseuchten Inselgewässer des turbulenten 18. Jahrhunderts? „Tortuga – Two Treasures“ ist eine gelungene Mischung aus historischen Fakten und intensiver Action. Das Spiel erzählt die Geschichte von Thomas „Hawk“ Blythe und seiner Freundin, der Voodoopriesterin Sangua, die unter dem berühmten Kapitän Blackbeard auf die Suche nach legendären Schätzen gehen.

Das Gameplay bietet allerlei echte und verbale Breitseiten sowie zahlreiche Säbelgefechte und exzellente Grafiken, die von Piratenschiffen, sonnenüberfluteten Ländern und nevenzerfetzenden



Schlachten erzählen. Mit modernen Grafik- und Designtechniken erweckt dieses Abenteuer das goldene Zeitalter der Piraten zu neuem Leben. Von solch wilden Abenteuern auf hoher See kann selbst Jack Sparrow alias Johnny Deppe aus dem Kinohit *Der Fluch der Karibik* nur träumen. ■

„Das Gameplay bietet allerlei echte und verbale Breitseiten sowie zahlreiche Säbelgefechte und exzellente Grafiken...“



THE WAY

Dark Age Of Camelot: Darkness Rising

Die Online-Welt der Ritter und Zauberer geht mit diesem Add-On in eine neue Epoche

Herausgeber: Koch Entwickler: Mythic Entertainment Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich



Land der Helden: Neue Länder, neue Quests und der Aufstieg zum Champion des Königs; all das ist möglich im neuesten Expansion Pack des Bestsellers und Online-Epos „Dark Age Of Camelot“.

Knapp eine Viertel Million Online-Gamer in ganz Europa lassen sich regelmäßig von „Dark Age Of Camelot“ verzaubern. „Darkness Rising“, das neueste und anspruchsvollste Expansion Pack dieses spannungsgeladenen Abenteuers, wird diesen Trend ohne Frage fortsetzen.

Das neue Kapitel der Sage um Camelot wurde speziell für Spieler entwickelt, die es mit ihrem Online-Alter Ego bereits bis

„In ‚Darkness Rising‘ werden würdige Champions gesucht, die die Nachfolge solch legendärer Kämpfer wie Lancelot antreten“

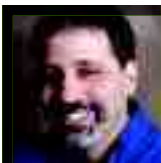
zu Level 30 und darüber hinaus geschafft haben. Diesen unverwüstlichen Fans bietet es eine neue epische Story mit noch größeren Herausforderungen und Gefahren sowie unglaublichen Belohnungen.

„Dark Age Of Camelot“ erzählt die Geschichte der Reiche Albion, Midgard und Hibernia, die nach König Artus' Tod im Chaos versunken sind. In „Darkness Rising“ werden würdige Champions gesucht, die die Nachfolge solch legendärer Kämpfer wie Lancelot, Balder und Cuchulainn antreten und die Reiche gegen die dunklen Mächte verteidigen.

Ausgestattet mit einer großen Vielfalt an neuen Features, wie Pferden und epischen Reittieren, gehen diese Helden auf Quests

und Feldzüge. Dabei erreichen sie neue Erfahrungslevels (30-50), komplett mit neuen Hit- und Power-Points, zusätzlichen Subklassenoptionen (so kann ein Kämpfer u. a. ganz nebenbei auch die Magie erlernen) und Spezialausrüstungen. Allen, die es zum Reichschampion bringen, steht ein spektakuläres Arsenal an wunderschön animierten, furchterregenden Waffen zur Verfügung.

Neben den Champion-Elementen bietet „Darkness Rising“ natürlich das ganze Gaming-Erlebnis von „Dark Age Of Camelot“, ein Upgrade des berühmten Darkness Falls Dungeon sowie ein grafisches Facelifting der Reichshauptstädte dank der neuesten NVIDIA DirectX 9 Funktionalität. ■



Matt Shaw, Mythic Entertainment

„NVIDIA Grafikkarten bieten die besten Effekte und höchsten Leistungswerte für ‚Darkness Rising‘. Die NVIDIA GeForce 7 Grafikprozessoren garantieren auch

dann noch stabil hohe Frameraten, wenn sich Hunderte, per Pixel-Shading animierte Figuren gleichzeitig ins Schlachtgetümmel stürzen.“



Empire Earth II: The Art Of Supremacy

Herausgeber: Sierra Entwickler: Mad Doc Software Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich



Oh! What a lovely war: Mit Vertexshadern, dynamischer Beleuchtung und allerlei Farbeffekten wurde „The Art Of Supremacy“ ganz im Stile eines TWIMTBP Titels auf Grafik-Hochglanz poliert.



Auch im sehnsüchtig erwarteten Expansion Pack des Echtzeit-Strategiespiels „Empire Earth II“ rollen wieder Köpfe. Das Add-On setzt auf die Stärken des Hauptprogramms und bietet dazu eine ganze Palette neuer Kampagnen. Zudem wurden Gameplay und Grafiken überarbeitet.

„The Art Of Supremacy“ bietet 15 brandneue Zivilisationen in drei Kampagnen, von den Pharaonen über Russland zur Zeit des Napoleonfeldzugs bis zum Kampf der afrikanischen Massai gegen geldgierige Minengesellschaften. Wargame-Fans können sich auf eine Vielzahl klassischer Auseinandersetzungen freuen, darunter auch die Schlacht zwischen Briten und Zulu Krieger am Rorke's Drift.

Auf Gameplay-Ebene bietet „The Art



Of Supremacy“ jetzt Gruppen-Kriegspläne, Splash Damage-Simulation, Lehenstreue-Modus und Tauziehen sowie die Möglichkeit, ganze Eingeborenestämme oder Armeen aufzustellen. Drei neue Spielmodi mit neuen Herausforderungen, ein Kampftruppen- und ein vollständiger Zivilisations-Editor garantieren, dass der Spaß so schnell kein Ende findet. ■

„Wargame-Fans können sich auf eine Vielzahl klassischer Schlachten freuen, darunter die am berühmten Rorke's Drift“

Anwenderbeispiel: SWAT 4: The Stechkov Syndicate

Herausgeber: Sierra Entwickler: Irrational Games
Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich

Mit der Veröffentlichung des Add-Ons „The Stechkov Syndicate“ wird das Leben als Mitglied des SWAT (Special Weapons And Tactics) Einsatzkommandos jetzt noch aufregender und actionreicher. In diesem brandneuen Expansion Pack für SWAT 4 hat es das Eliteteam mit einem osteuropäischen Gangstersyndikat zu tun. Die ruchlose Bande hat in einem einzigen grausamen Handstreich die Stadt übernommen und die Straßen mit Waffen, Drogen und Gewalt überschwemmt.

Der Kampf zwischen SWAT Einheit und Syndikat wogt über sieben Levels hin und her, darunter neue Multiplayer-Kampagnen und Features wie Voice Over IP, einem Teammodus für 10 Spieler, einem neuen „Smash & Grab“-Spielmodus, Abstimmungsoptionen, Ranglisten und neue Optionen zur Charakteranpassung. Auch die SWAT KI wurde für nochmals weiterentwickelt.

Jetzt greifen sich die bösen Jungs sogar die Waffen der Getöteten! Nur gut, dass den Gesetzeshütern jetzt ein noch größeres Waffenarsenal zur Verfügung steht, vom Nachtsichtgerät über Taser und Granatenwerfer bis hin zu Maschinengewehren. ■



Skrupellos: In „SWAT 4: The Stechkov Syndicate“ steht die Elite-Polizeinheit mit einem gefährlichen osteuropäischen Gangstersyndikat vor ihrer bis dato größten Herausforderung.



Der Electronic Sports World Cup

In diesem ultimativen Showdown des Videogamings zeigen die Besten der Welt, was sie drauf haben...



Publikumsmagnet: „Der ESWC ist das ideale Zuschauerereignis. Das garantiert die riesige Arena mit mindestens 10.000 Fans pro Turnier“, so Matthieu Dallon.

Alles steht auf dem Spiel: Beim ESWC, dessen Hauptsponsor NVIDIA ist, kämpfen Hunderte von Gamern aus aller Welt (die sich aus weiteren Tausenden per Ausscheidung qualifiziert haben) um prestigeträchtige Titel und lukrative Preisgelder.

Auch im 4. Jahr seines Bestehens strömen wieder die besten Gamer aus aller Welt zum Electronic Sports World Cup, dem ultimativen Multiplayer-Gaming-Showdown. Das Event, bei dem 800 Champions in sieben Kategorien gegeneinander antreten, findet vom 27. Juni bis 2. Juli in Paris statt und ist im Vergleich zum Vorjahr mit satten \$400.000 Preisgeld dotiert. Diese Chance darf sich kein Gamer, der etwas auf sich hält, entgehen lassen. Und alle diejenigen, die sich auf ihr Gaming etwas einbilden, sollten an der Vorausscheidung teilnehmen, um sich einen Platz in der Endrunde zu sichern.

„Angefangen hat alles mit der Veranstaltung von LAN-Partys Ende der 90er“, verrät Matthieu Dallon, Präsident des ESWC-Veranstalters Games Services. „Irgendwann hatten wir dann so viele Anfragen von potenziellen Teilnehmern, dass uns die Idee mit dem World Cup kam, für den sich Teams aller teilnehmenden Länder qualifizieren können.“

Das Event hat in wenigen Jahren eine enorme Entwicklung genommen. Dazu Dallon: „Im ersten Jahr nahmen noch Spieler aus 32 Ländern teil. Heute sind es bereits 52. Für die Vorausscheidungen im letzten Jahr haben

„Wir verwenden die bevorzugten Spiele der Gaming-Community und suchen nicht nach Marketinggründen aus“

sich nicht weniger als 350.000 Teilnehmer angemeldet.“

Dieses Jahr erwartet der Veranstalter etwa 40.000 Gamer im Palais Omnisports in Paris Bercy. Mit 400 Stunden Sendezeit verspricht der ESWC zudem ein absolutes Medienereignis zu werden. „Damit ist der ESWC auf Augenhöhe mit anderen Sportereignissen“, fügt Dallon hinzu.

„Unser Budget liegt bei vier Millionen US-Dollar, weshalb wir auf die Unterstützung von Sponsoren angewiesen sind. NVIDIA, der einzige Hauptsponsor mit internationalem Format, wird uns wie jedes Jahr in jeder Hinsicht tatkräftig unter die Arme greifen.“

NVIDIA sieht seine Aufgabe darin, die Leistungsfähigkeit der Teilnehmer des ESWC nach besten Kräften zu fördern: „Dies ist das einzige Event dieser Art auf der Welt, bei dem so viele Spieler zusammenkommen. Wir sehen uns bei diesen Olympischen Spielen des Videospiele einfach nur als Ausrüster, der seine Athleten mit erstklassigem Material und damit besten Siegchancen ausstatten möchte“, so Serge Lemonde, NVIDIA Marketingleiter für Südeuropa.

In diesem Jahr wird das Preisgeld in sieben Turnieren ausgeschüttet, darunter zweimal Counter-Strike (davon eins nur Frauenteam), Quake IV, Warcraft III, Gran Turismo 4, Pro Evolution Soccer und Trackmania Nations.

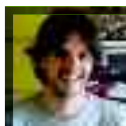
„Der Hauptunterschied zwischen dem ESWC und anderen Turnieren ist, dass wir die bevorzugten Spiele der Gaming-Community verwenden und nicht solche, die am besten ins Marketingkonzept passen“, sagt Dallon. „In diesem Jahr haben wir Nadeo als Partner gewonnen, die Trackmania Nations zum kostenlosen Download zur Verfügung gestellt haben. Da bei diesem Spiel jeder ganz unten auf der Leiter anfängt, ist es auch für Mädchen, junge Spieler und andere interessant, die ansonsten nicht teilnehmen würden.“

Dazu Lemonde weiter: „Trackmania Nations nutzt die neuesten Grafiktechnologien und kann sogar in HD gespielt werden – perfekt für den Gamer und ein optischer Leckerbissen für den Zuschauer.“

Weitere Informationen zu den Vorausscheidungen in jedem Land gibt es auf der offiziellen Website www.esworldcup.com.



Das Neue Trackmania Nations



Die neueste Ausgabe der extrem beliebten Trackmania Serie von Nadeo wurde speziell für den diesjährigen Electronic Sports World Cup entwickelt. Florent Castelnerac, CEO von Nadeo, spricht über das neuartige Spiel...

Was hat Nadeo veranlasst, ein kostenloses Spiel für den ESWC zu entwickeln?

Die Entwicklung hat uns viel Zeit und Geld gekostet. Letztlich aber freuen wir uns und sind stolz darauf, dass so viele Gelegenheit haben werden, Trackmania Nations zu spielen. Und wenn sie Gefallen daran finden, kaufen sie vielleicht auch Trackmania Sunrise, das zusätzliche Funktionen, Modi und spezielle Umgebungen bietet. Das sind drei Fliegen mit einer Klappe: gutes Marketing, eine sinnvolle Investition und Spaß macht es auch noch.

Und inwiefern unterscheidet sich diese kostenlose von früheren Trackmania Versionen?

Trackmania Nations bietet verschiedene eSport-Funktionen, darunter offizielle Karten für den ESCW, spezielle Online-

Server und eine erweiterte Variante des Zuschauermodus.

Wurde die Game-Engine geändert?

Die Game-Engine wird ständig weiterentwickelt. Immerhin soll das Spiel auf so vielen PCs wie möglich laufen und natürlich auch technisch auf dem neuesten Stand sein, um beim Electronic Sports World Cup den bestmöglichen Eindruck zu hinterlassen. Zudem haben wir zusammen mit NVIDIA eine Reihe GeForce Chipsätze adaptiert, um die Grenzen der neuesten Karten absolut auszureizen.

Welche grafischen Verbesserungen dürfen wir erwarten?

Diese Ausgabe bietet bessere Beleuchtungs- und integrierte Kineffekte und die Texturen blenden nicht mehr so wie zuvor. Außerdem verwenden wir einen neuen Gras-Rendering-System,

das eine unendliche Zahl an Halmen darstellen kann. Wir sind sehr gespannt, wie es sich spielen lässt – die Detailtreue ist schon jetzt mehr als beeindruckend.

Ist es trotz der Tatsache, dass es für den World Cup entwickelt wurde, auch etwas für Hardcore-Rennfans?

Hauptziel war, dass so viele Spieler wie möglich damit zurechtkommen und eine echte Chance auf die Teilnahme am ESCW haben. Und da auch den Zuschauern etwas geboten werden soll, ist es wichtig, dass sie sehen und verstehen, welche Herausforderungen die Spieler zu bewältigen haben. Deshalb sind wir von den komplexen Strecken von Trackmania Sunrise abgerückt und auf eine etwas einfachere Version umgestiegen. Und da das Spiel kostenlos ist, hoffen wir, dass es viele oft und lange auf Ihrem PC spielen. ■

1. Mit Trackmania Nations hat Nadeo nicht nur einfach eine Demo, sondern ein ganz neues Spiel für den diesjährigen ESWC entwickelt. Der Download über www.trackmanianations.com ist kostenlos.

2. Ein neues Gras-Rendering-System bietet jetzt noch realistischere Rennaction.

3. Zu den grafischen Verbesserungen dieser neuesten Trackmania Version gehören moderne Shader und eine Reihe von Postprocessing-Stileffekten.

4. Das erste, speziell für ein eSport-Event entwickelte Spiel Trackmania Nations bietet eine Vielzahl an Funktionen, die es zu einem echten Zuschauerereignis machen.



1



4



3



2



Mehr Als Nur Gaming

Es sind nicht nur die Gamer, denen die NVIDIA Technologie zugute kommt. Wir haben drei beliebte Anwendungen unter die Lupe genommen, die in beeindruckender Weise von der GeForce Technologie profitieren.

1 Pinnacle Studio 10

Die leistungsstarke, benutzerfreundliche Software von Pinnacle ist schon lange bei Hobbyfilmern sehr beliebt, die ihre kostbaren Erinnerungen selbst bearbeiten, auf DVD brennen oder per Internet zur Verfügung stellen möchten. Pinnacle Studio 10 bietet jetzt noch mehr Profifunktionen, eine verbesserte Leistung sowie beste Benutzerfreundlichkeit.

Die komfortable Benutzeroberfläche leitet den Anwender mit einem einfachen Prozess in drei Schritten mühelos durch das Einspielen, Bearbeiten (Nachbessern) und Bereitstellen. Mit der SmartMovie-Funktion lässt sich in nur wenigen Minuten der perfekte Film erstellen, komplett mit

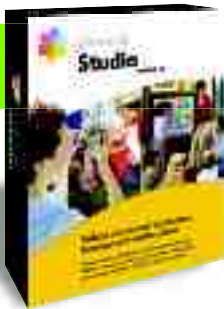
spektakulären Effekten, Übergängen, Titeln und Musik. Und das Restaurieren alter Videobänder und Bearbeiten verwackelter, unterbelichteter oder körniger Aufnahmen stellt dank der vielseitigen Tools keinerlei Problem mehr dar.

Pinnacle Studio 10 bietet zudem voll integriertes Authoring für CDs und DVDs, die auf herkömmlichen DVD-Playern oder kompatiblen PCs abgespielt werden können. Es gibt sogar eine Option zur Erstellung menügeführter DVDs, ohne dass dafür Videodateien auf den PC kopiert

werden müssen. Durch die Kombination aus NVIDIA Grafikkoprocessor und Pinnacle Liquid Edition Engine lassen sich bei der Echtzeit-Bearbeitung der vielen Übergänge und Effekte noch weitere Vorteile realisieren. Zudem werden zahlreiche Auflösungen und Formate unterstützt, von MMS-Videos bis hin zu HD-Inhalten. Last but not least kann man HD-Inhalte sogar während der Bearbeitung auf einem zweiten Monitor anzeigen und gezielt Videoschnitte ansetzen. Pinnacle Studio 10 ist für €49,99 erhältlich.

www.pinnaclesys.com. ■

„Es werden zahlreiche Auflösungen und Formate unterstützt, von MMS-Videos bis hin zu HD-Inhalten“



Alles für den Hobbyfilmer: Professionelle Videobearbeitungs- und DVD-Authoringfunktionen für jedermann – mit Pinnacle Studio 10.

2 Magic Bullet Editors v2.0



Digitales Video bietet völlig neuartige Möglichkeiten des Filmemachens und der Videoaufzeichnung. Früher machten teures Zelluloid und schwere Videoausrüstungen das Filmen zu einem wahren Albtraum. Die modernen Digitalkameras dagegen bieten eine sehr viel kostengünstigere, dazu tragbare und vielseitige Lösung. Selbst Starregisseure wie George

Lucas und Robert Rodriguez nutzen sie für Ihre Filme.

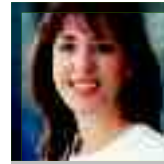
Aber obwohl DV viele Vorteile bietet, kann man damit Bewegung und Licht nicht in derselben künstlerisch hochwertigen Weise erfassen wie mit normalem Film. Und an diesem Punkt kommt Magic Bullet Editors v2.0 von Red Giant Software ins Spiel, das auf der preisgekrönten Technologie von The Orphanage, einem Unternehmen

für Spezialeffekte, aufsetzt. Mit vielen Innovationen ausgestattet macht dieses Softwareprogramm aus Amateuraufnahmen filmreifes Bildmaterial. Und mit der neuen DeepColor RT Render-Engine und der vollen Leistungskraft eines NVIDIA GeForce Grafikkoprocessors lassen sich Filme jetzt im Handumdrehen erstellen - sage und schreibe zwölfmal schneller als nur mit dem Hauptprozessor.

Magic Bullet Editors v2.0 bietet Effekte für die Simulation von Filmmaterial, einschließlich 65 Film



DIE WERKZEUGE



Michelle Gallina, Serious Magic
„Unterstützt von einem NVIDIA GeForce Grafikprozessor bietet Vlog It superschnelle Performance für Blogger. Damit erstellen Sie Vlogs, die von echten TV-Nachrichtensendungen kaum zu unterscheiden sind.“

Vlog It ins Spiel. Mit seinen vielseitigen Tools lassen sich Text, Video und Audio kinderleicht zusammenfügen. Das Erstellen von persönlichen, professionellen Vlogs für den Interneteinsatz ist damit eine Sache von nur wenigen Minuten.

Die Grundfunktion von Vlog It bietet ein schnelles Ziehen-und-Ablegen von Videoclips und Musik. Aber das ist was für Anfänger. Sie möchten gerne zum Profi-Videoblogger werden? Kein Problem. Mit einer Webcam/einem Camcorder und der Teleprompter-Funktion von Vlog It können Sie weitaus mehr tun als nur einfaches Video ins Netz stellen. Und mit den Übergängen und Effekten in TV-Qualität steht Ihr Material dem der Profis in so gut wie nichts nach.

Vlog It ist per Download oder auf CD für \$49,95 erhältlich.
www.seriousmagic.com.

3 Vlog It

Vor ein paar Jahren war „Blogging“ für viele noch ein Fremdwort. Mittlerweile hat es sich als technische Innovation etabliert und nimmt immer mehr Einfluss auf die Online-Kommunikation. Allerdings ist das traditionelle Text-Blogging nicht

mehr das, was es einmal war. Die Internetfreaks von heute wollen jetzt auch Bild- und Audiomaterial integrieren.

Einziges Problem: Wie kombiniert man all die verschiedenen Multimedia-Dateitypen zu einem Blog mit integriertem Video (oder vlog)? Und genau hier kommt



Sie sind der Star: Mit Vlog It von Serious Magic hat eine neue Zeitrechnung des Blogging mit Video und Audio begonnen.

Look Presets von The Matrix bis CSI. Dazu lassen sich DV- und HDV-Filme per Chroma-Upsampling reparieren oder mithilfe künstlicher Beschädigungen auf „alt“ trimmen. Und da die Anwendung ebenso für Hobbyfilmer wie für unabhängige Filmemacher geeignet ist, bietet sie volle Unterstützung für Softwarepakete wie Final Cut Pro, Premiere Pro und Avid AVX 1.5.

Magic Bullet Editors v2.0 von Red Giant Software ist für \$395 erhältlich.
www.redgiantsoftware.com.



Fokus auf den Film: Das auf der Technologie einer führenden Spezialeffektfirma aufsetzende Magic Bullet Editors 2 bietet DV-Anwendern die Möglichkeit, ihre Amateurvideos in echtes Kinomaterial zu verwandeln.





Der Beginn des High Definition-Zeitalters



Bereit zum Feuern: Als Konsolenspiel ist „Call Of Duty 2“ (oben) bereits „HD-ready“, aber natürlich soll es auch in seiner PC-Version ein absoluter Augenschmaus werden.



In die Ecke gedrängt: „Quake 4“ (rechts) kann auf einem HD-System einfach nur fantastisch aussehen.



Grafiktechnologie von NVIDIA – das ist Gaming in XXL

Von Hollywood bis Japan spricht man in der Unterhaltungsindustrie von nichts anderem als von High Definition. Diese neue Technologie, kurz High-Def oder HD, bedeutet eine neue Dimension für Kino und TV – mit schärferen und detaillierteren Bildern. Schon heute bereiten sich Hersteller und Einzelhandel mit „HD-Ready“-Fernsehgeräten auf das neue digitale Zeitalter vor.

Aber das ist nur der Anfang der Geschichte. Denn High Definition bietet auch für Hardcore-Gamer genauso viele, wenn nicht noch mehr Vorteile. Höhere

Auflösungen mit noch mehr 3D- und Texturdetails in höchster Präzision bieten ein noch atemberaubenderes Gaming-Erlebnis. So werden die neuen Konsolenspiele auch schon ganz offiziell mit HD-Funktionen vermarktet. Aber was viele vielleicht nicht wissen, ist dass die HD-Technologie mit NVIDIA als Marktführer in diesem Segment auch bald für PC-Spiele verfügbar sein wird.

„Die neue PC-Technologie von NVIDIA eröffnet Möglichkeiten, von denen man als Gamer nicht einmal zu träumen wagte“, so Jens Neuschäfer, Product PR Manager bei NVIDIA. „NVIDIA arbeitet bereits eng mit den Spielherstellern zusammen, um sicherzustellen, dass ihre Produkte auch mit den verbesserten Auflösungen kompatibel sind und ihre Grafik die entsprechende Skalierbarkeit bietet.“

Die Technologie hinter der schönen Fassade

Grafik-Einmaleins

Antialiasing: Eine Technik zur Reduktion so genannter „Treppeneffekte“, die die visuelle Qualität der Bildschirmanzeige beeinträchtigen.

Anisotrope Filterung: Eine Funktion zur Verbesserung der Texturen von Hintergrundobjekten in 3D-Szenen.

Grafikprozessor: Ein zweiter Prozessor im PC, der das Grafik-Rendern übernimmt und so den Hauptprozessor für andere Rechenaufgaben entlastet.

H.264: Auch als MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding) bekannt. Dieser Standard zur Videokomprimierung bietet im Vergleich zu seinen Vorgängern eine höhere Effizienz.

High-Definition: Ein neuer Satz Bildschirmnormen, die extrem hohe Auflösungen ermöglichen. Die zwei gängigsten sind 1280x720 und 1920x1080.

HDMI (High Definition Multimedia Interface): Ein Verbindungsstandard, mit dem sich Audio-/Videoquellen wie HDTV-Geräte über ein

einzelnes Kabel kinderleicht anschließen lassen.

Inverse Telecine: Ein System zur Wiederherstellung der Framerate für Filmmaterial, wodurch die Bildqualität verbessert und Speicherplatz eingespart wird.

Pixel: Die kleinste veränderbare Einheit einer digitalen Rastergrafik.

PureVideo: Die NVIDIA PureVideo Technologie besteht aus High-Definition-Videoprozessoren und NVIDIA

DVD Decodersoftware, die für optimale Videoqualität sorgen: ein gestochenes scharfes Bild, ruckelfreies Abspielen, brillante Farben, präzise Skalierung. So wird der PC zum Heimkino.

Auflösung: Die Anzahl der individuell veränderbaren Punkte auf einem Bildschirm, gemessen in Pixeln.

NVIDIA SLI: Eine leistungsfähige Technologie, die den parallelen Betrieb mehrerer NVIDIA Grafikprozessoren in einem einzigen System ermöglicht. Dabei bietet es eine

intelligente Skalierung der Grafikperformance sowie der Geometrie- und Füllrate für jeden einzelnen Chip. Die neue Quad SLI-Technologie verwendet sage und schreibe vier GeForce 7800 GTX Grafikprozessoren, die hohe Auflösungen und Frameraten und damit ein extremes HD-Gaming-Erlebnis ermöglichen.

Raum-Zeit-adaptives De-Interlacing: Eine Technik zur Analyse der Position und Bewegung der Bildpixel und ihrer Filterung für eine ruckelfreie Videowiedergabe.



Extremes HD-Gaming mit Quad SLI

Die Speerspitze der neuen HD-Ära ist die Quad NVIDIA SLI-Technologie. Diese nächste Evolutionsstufe der SLI-Technologie ermöglicht den parallelen Betrieb von sage und schreibe vier NVIDIA GeForce® 7800 GTX Grafikprozessoren – ein absoluter Grafikreaktor.

„Aus Sicht der Gamer stellt Quad SLI zweifellos die aufregendste Neuerung dar, die das bis dato extremste HD-Gaming-Erlebnis auf einem PC ermöglicht“, erklärt Chris Daniel, Produktmanager bei NVIDIA. Mit Highend-PCs wie dem Dell XPS 600 Renegade und dem neuen Dell 30 Zoll Flachbildschirm werden die Leistungsdimensionen des HD-Gaming erst so richtig sichtbar. „Mit diesem System können Gamer die Topspiele bei extremen HD-Auflösungen ausführen – bis hin zu unvorstellbaren 2560x1600 Pixel – und das ruckelfrei und mit hohen Frameraten“, sagt Daniel. „Die Bildqualität erhält mit Funktionen wie dem 32fachen Antialiasing und der 16fachen anisotropen Filterung einen gnadenlosen Leistungsschub und bietet damit ein Gaming-Erlebnis, das fast schon an Virtual Reality grenzt.“

Und es gibt sogar schon kostengünstige HD-Geräte, darunter viele 20 und 24 Zoll Displays, die Auflösungen von 1680x1050 bzw. 1920x1200 unterstützen. Im Highend-Bereich sind 24 Zoll Displays mit einer maximalen Auflösung von bis zu 2560x1600 ab 1.900 erhältlich.


Vom PC zu HDTV

Ob Multimediaanwendungen oder Gaming im großen Stil, der PC ist aus heimischen Wohnzimmern schon fast nicht mehr wegzudenken. Und genau dort kann er die HD-Technik auch voll auszunutzen. Und mit der PureVideo Technologie von NVIDIA, bereits ein fester Bestandteil der GeForce 6 und GeForce 7 Grafikprozessoren, ist der Traum vom HD-Heimkino tatsächlich wahr geworden.


„Diese Technologie bietet brillante Bildqualität und präzise, lebendige Farben in allen HD-Auflösungen“, so Patrick Beaulieu, NVIDIA Multimedia-Produktmanager. „Die dedizierte Hardware-Videoprozessorengine und Softwarealgorithmen ermöglichen dabei ruckelfreies HD-Video bei minimalster Hauptprozessorbelastung. Unterstützung für Formate wie H.264/MPEG4-AVC, Windows

Perfekt im Bild


Diese Bilder zeigen, welch enorme Verbesserung der Bildqualität mit NVIDIA PureVideo möglich ist




Farbe: PureVideo, ein fester Bestandteil der NVIDIA GeForce 6 und 7 Grafikprozessoren, bietet eine Vielzahl an Postprocessing-Effekten für höchste Bildqualität und lebendige Farben.



Detailtreue: Postprocessing-Techniken wie Raum-Zeit-adaptives De-Interlacing gewährleisten eine kristallklare HD-Video wiedergabe ohne lästige Treppeneffekte.



Verbindung: NVIDIA PureVideo Technologie – das Tor zur Welt von High Definition.



Schärfe: Wo ist der Fehler: NVIDIA PureVideo bietet eine Bildqualität, wie man sie sonst nur von teuren Heimkinosystemen kennt.

Media 9 und MPEG 2 ist inklusive.“

Des Weiteren bietet Purevideo moderne Video-Post-processing Funktionen für den PC wie Raum-Zeit-adaptives De-Interlacing, Inverse Telecine und hochwertige Skalierung, die man sonst nur in Highend-DVD-Playern findet.

Ein weiterer Bonus ist die HDMI (High Definition Multimedia Interface) – Schnittstelle für den Anschluss des PCs an entsprechende HDTV-Geräte. Kein Wunder, dass das erste vollständig HDMI-konforme

System auf dem Markt, der Sony VAIO Media Center PC, mit NVIDIA Grafikprozessoren ausgestattet ist.

„Im Laufe der letzten Jahre hat sich HDMI als Standard für HDTV und die Verbraucherelektronik durchgesetzt“, erläutert Patrick Beaulieu. „Dank dieser Schnittstelle lassen sich sämtliche HD-Geräte, – Bildschirme und -Audiokomponenten über ein einziges Kabel anschließen – für eine kinderleichte Installation des Heimkinosystems ohne nervigen Kabelsalat.“

AMD Athlon™ 64 FX Prozessor

INTELLIGENTERE PCs MIT

**EXTREMER
LEISTUNG**

FÜR ULTIMATIVES GAMING



Tauchen Sie in digitale Welten ein. Erleben Sie jetzt Spiele auf einem Niveau, das es bisher nur für Simulationsumgebungen gab. Wir erwecken künftige Multimedia- und Spielegenerationen zum Leben.

Jetzt erhältlich: AMD Athlon 64 FX-60. Der ultimative Gaming-Prozessor mit Dual-Core Technologie. Erleben Sie die neue Dimension des Spielens.

Besuchen Sie www.amd.com



AMD 