



THE WAY

It's meant to be played

GeForce

Die besten Spiele

Atemberaubendes Spielvergnügen – mit der leistungsstarken NVIDIA Grafiktechnologie

Enemy Territory:

Quake Wars

Neverwinter Nights 2

Call of Juarez

Rise of Nations:

Rise of Legends

Flight Simulator X

Erleben Sie den blauen Planeten und seine Wunder aus der Vogelperspektive – mit der Grafiktechnologie von NVIDIA



THE WAY

It's meant to be played

Ultimates PC-Gaming Mit GeForce

Die besten Spiele

Atemberaubendes Spielvergnügen – mit der leistungsstarken NVIDIA Grafiktechnologie

Microsoft Flight Simulator X

Neverwinter Nights 2

Call of Juarez

Rise of Nations: Rise of Legends



Enemy Territory: Quake Wars

Kämpfen Sie mit bei der Invasion der Erde durch die Strogg – mit der Grafik-Power von NVIDIA



Beeindruckende Performance ohne Kompromisse

Für manche Gamer ist das Beste gerade gut genug. Aber auf der CeBIT 2006 gab's selbst für dieses Superlativ noch mal Nachschlag: mit den neuen NVIDIA Grafikkessoren der GeForce® 7 Serie. Das Modell GeForce® 7900 GT, ein unschlagbares Paket für echte Gamer, ist nicht nur kostengünstig, sondern bietet wie alle anderen Produkte der Reihe eine Vielfalt an modernen Leistungsmerkmalen für eine optimale Umsetzung der neuesten Spezialeffekte. Für den Hardcore-Gamer aber kann es nur „einen“ geben: den GeForce® 7900 GTX Grafikkessor. Mit einer superschnellen



Systemperformance (512 MB Speicher) und den schnellsten Taktraten der Branche stellen selbst die neuen XHD-Titel für das neue NVIDIA Flaggschiff keinerlei Problem dar. Natürlich sind beide Grafikkessoren NVIDIA® SLI™-Ready und bieten im Vergleich zu einem Einprozessorsystem die doppelte Performance. Also, freuen Sie sich auf eine neue Dimension der Leistungsfähigkeit – mit Produkten von NVIDIA. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.nvidia.de/page/geforce_7900.html.

NVIDIA SLI bis zum Abwinken

Wieder setzt NVIDIA neue Maßstäbe in der Grafikktechnologie – diesmal mit Quad SLI-PCs und SLI-Notebooks, beide ausgestattet mit einem NVIDIA nForce®4 SLI Grafikk-Mainboard. Quad SLI, das die geballte Leistungskraft von vier NVIDIA® GeForce® 7900

Grafikkessoren vereint und bei jedem System-Builder erhältlich ist, ermöglicht eine absolute Ausreizung der Grenzen des HD-Gamings. Stellen Sie sich nur einmal vor: topaktuelle Spiele mit extremen Auflösungen bis zu 2.560x1.600 – und das absolut ruckelfrei. Klingt komisch? Ist aber so.

Für mobile Gamer gibt es jetzt die neue Generation der HD-Ready Notebooks mit der leistungsfähigen NVIDIA® SLI™ Technologie – das ist mobiles Gaming erster Klasse! Weitere Infos zu dieser fantastischen Innovation finden Sie unter <http://www.nvidia.de/sli>.

Ein neuer Stern am Firmament



Für Geschwindigkeits-Freaks: GeForce 7600 GT und GS Grafikkessoren – tolle Gaming-Performance und beeindruckende Bildqualität zu fairen Preisen.

Natürlich will jeder die beste Grafikkqualität, aber die neueste Technologie ist nun mal auch immer eine Kostenfrage. Aus diesem Grund hat NVIDIA® die neuen GeForce® 7600 GT und GeForce® 7600 GS Grafikkessoren auf den Markt gebracht. Sie bieten rasante Performance, Unterstützung für Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0 und volle SLI-Kompatibilität für grandiose Spielgrafiken sowie PureVideo™ Technologie. So wird aus Ihrem PC ein komplettes Heimkinosystem. Und das ist noch nicht alles. Mit unseren Produkten sind Sie nämlich auch bestens für das neue Microsoft Windows Vista gerüstet, dem ersten Betriebssystem bei dem sich das Potenzial des Grafikkessors voll entfalten kann. Weitere Infos unter www.nvidia.de/page/geforce_7600.html.

Herzlich willkommen

Herzlich willkommen zur 9. Ausgabe unseres Magazins „The Way It's Meant To Be Played“, in dem wir wieder einmal die aktuell besten PC-Spiele vorstellen. Alle 21 Spieletitel nehmen am TWIMTBP-Programm von NVIDIA teil. Dabei helfen die Experten von NVIDIA den Entwicklerteams, Grafiken und Effekte ihrer neuen Spiele zu optimieren. Alle Games mit dem The Way It's Meant To Be Played - Logo auf der Packung werden dabei rigoros auf Kompatibilität, Stabilität und Zuverlässigkeit getestet. Dann heißt es nur noch: installieren und genießen. Natürlich nur mit einer Grafikkarte mit NVIDIA GeForce Chip. Außerdem in dieser Ausgabe: ein The Way It's Meant To Be Played-Spezial zu Vista, der neuesten Reinkarnation von Microsoft Windows. Verfasser ist Jon Hicks, stellvertretender Redakteur von „Windows Vista: The Official Magazine“. Also, viel Spaß mit dem Magazin. Und nicht vergessen: Wir sind für Anregungen immer dankbar.

Darryl Still

Consumer Programs Group, NVIDIA
dstill@nvidia.com

In dieser Ausgabe

News 3
Die neuesten Produkte von NVIDIA

PC-Spiele 4
Eine Vorschau auf 17 neue TWIMTBP-Titel, darunter „Enemy Territory: QuakeWars“ und „Flight Simulator X“

TWIMTBP-Spezial 18
GeForce 6150, der neueste NVIDIA Chipsatz für Notebooks

Game Tap 19
Alles zum neuen Breitband-Gaming-Vertrieb aus den USA

Software 20
PCs sind nicht nur zum Spielen da – oder?

Windows Vista 22
Eine Vorschau auf die Leistungsmerkmale der brandneuen Version von Microsoft Windows



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.

Enemy Territory: Quake Wars © 2006 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb unter Lizenz von Activision Publishing, Inc. Enemy Territory: Quake Wars ist eine Marke und IDK ist eine eingetragene Marke von Id Software, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern.

Microsoft Flight Sim X © Microsoft Game Studios 2006



THE WAY

Rise & Fall: Civilizations At War

Herausgeber: Midway Entwickler: Midway Erscheinungstermin: Juni



**Mark Caldwell,
Executive
Producer,
Midway
Games Inc:**

„Die Multi-Threaded RTS-Engine von ‚Rise and Fall‘ bietet dynamische Lichtquellen und Eigenschaften, eine leistungsstarke Partikel-Engine sowie realistisches Terrain und Wasser. Unsere Partnerschaft mit NVIDIA hat bei der Umsetzung dieser Technologie unschätzbare Dienste geleistet.“



Civilizations At War“ ist das erste Echtzeit-Strategiespiel, mit dem der Spieler nicht nur ganze Völker erschaffen, sondern sie auch gleich in die Schlacht führen kann. Steuerung und Detailtreue dieser Auseinandersetzung zwischen den militärischen Großmächten Griechenland, Rom, Ägypten und Persien sind wahrhaft beeindruckend. Aber das ist noch nicht alles. In „Rise & Fall“ kann der Spieler jetzt sogar in die Rolle eines von acht historischen Heerführern schlüpfen und seine Truppen persönlich in die Schlacht werfen. Und was für Schlachten! Mit detaillierten Umgebungen und realistischen Waffen bietet die leistungsstarke Grafik-Engine alles vom donnernden Kavallerieangriff bis hin zum packenden Seegefecht. ■

„In ‚Rise & Fall‘ kannst du deine Truppen als einer von acht historischen Heerführern persönlich in die Schlacht werfen. Und was für Schlachten!“

Seeschlachten:

„Rise & Fall“ ist das erste Spiel, in der der Krieg zur See eine wichtige Rolle spielt: führe spektakuläre Seegefechte oder nutze die Möglichkeit, Truppen und Kriegsgüter direkt vor die Tore der gegnerischen Festung zu transportieren.

Anwenderbeispiel: Maelstrom

Herausgeber: Codemasters Entwickler: KDV Games Erscheinungstermin: September

Maelstrom“, eine Gemeinschaftsproduktion der legendären britischen Codemasters Studios und KDV, den russischen Machern von „Perimeter“, entführt den Spieler in eine fantastische Zukunftsvision der Erde. In einer Zeit, wo sich der Planet gerade von einer ökologischen Apokalypse erholt, sieht sich die Menschheit einer neuen Bedrohung ausgesetzt – dieses Mal aus dem Weltraum. Dank der enorm verbesserten, preisgekrönten Perimeter-Engine sind die Umgebungen in „Maelstrom“ vollständig deformierbar und ermöglichen so die Darstellung unglaublicher Schäden. Das Ergebnis: Gemetzel und Verwüstungen, die man gesehen haben muss, um sie glauben zu können. Dazu bietet das Spiel eine völlig neue Dimension der Echtzeitstrategie. Der Spieler findet sich mitten im Kampfgetümmel wieder, wo er getarnt operieren oder Guerilla-Taktiken und extreme Truppenmodifikationen einsetzen kann. Einfach nur Wahnsinn! ■



Schäden: Riesige Mech-Roboter, futuristische „lebendige“ Waffen, zerstörbare Umgebungen und eine Handlung von einem erfahrenen Science Fiction Autor – all das katapultiert „Maelstrom“ von der reinen Echtzeitstrategie in einer neuen Ära des action-basierten Gamings.





Neverwinter Nights 2

Die Vergessenen Reiche bekommen in dieser mit Spannung erwarteten Fortsetzung die volle 3D-Dröhnung

Herausgeber: Atari Entwickler: Obsidian Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich

Das ursprüngliche „Neverwinter Nights“ hat das Rollenspielgenre bereits völlig revolutioniert – und das ist beileibe keine Übertreibung. Mit dem offiziellen Advanced Dungeons & Dragons Regelwerk, Multiplayer-Design und einem ausgeglichenen Fokus auf Szenarienerstellung, Dungeon-Mastering und Abenteuer hat es Fantasy-Fans ein völlig neues digitales Rollenspielerlebnis ermöglicht. Aber das Leben geht weiter und der Gamer von heute verlangt

neben den neuesten Grafikeffekten eben auch Top-Action. Und genau da kommt „Neverwinter Nights 2“ ins Spiel. Ganz in der Tradition von „Advanced Dungeons & Dragons“ und seinem Endlosdesign bietet es jetzt eine Grafikkqualität und Detailtreue, die Rollenspieler ansonsten nur selten zu Gesicht bekommen.

Ausgangspunkt für den erfahrenen Abenteurer sind wieder einmal die Vergessenen Reiche, und zwar in einer Zeit, in der der friedliche Norden von einem neuen Feind bedroht wird. Das Schicksal seiner Bewohner ist besiegelt, es sei denn, es findet sich ein mutiger Held, der das Geheimnis eines mysteriösen Relikts entschlüsselt. Die Handlung hat epischen Charakter, ist dazu sehr detailgetreu, voller fantastischer Elemente und Gänsehautfeeling; ganz nach dem Geschmack der Fans von „Advanced Dungeons & Dragons“. Neulinge werden

sich in dieser alternativen Realität leicht zurechtfinden. Und dank der bekannten Schauplätze und Charaktere aus dem Original sollten auch erfahrene Kämpfer ihren Spaß haben.

Das Schöne an „Neverwinter Nights 2“ ist, dass die zugrunde liegende Handlung völlig veränderbar ist. Hier kann jeder in die Rolle des Dungeon Master schlüpfen und mit dem komplett überarbeiteten Toolsatz brandneue Abenteuer in den Vergessenen Reichen erleben. So kann der Spieler die Quests alleine oder gemeinsam mit Freunden bestehen oder zum Host seiner eigenen Multiplayer-Spiele werden und das Geschehen als Dungeon Master beeinflussen.

Die unbegrenzte Benutzerdefinierbarkeit und fantastische Grafikkqualität bergen nicht nur eine extreme Suchtgefahr, sondern verleihen dem Multiplayer-Konzept des Originals in „Neverwinter Nights 2“ eine völlig neue Dimension. ■

Neue Besen:

Aber keine Angst. Die tolle Optik tut der Tradition des Spiels keinen Abbruch. Im Gegenteil: die Dungeon Mastering-Tools sind jetzt sogar noch leistungsfähiger.



Bekannte Charaktere:

Die Kreaturen und Charaktere in „Neverwinter Nights 2“ entsprechen alle dem offiziellen Advanced Dungeons & Dragons 3.5 Edition Regelwerk.

Realistische Bewegungsabläufe:

Die brandneue 3D-Engine bietet eine völlig neue Neverwinter Erfahrung – mit Tausenden von Polygonen und von NVIDIA unterstützten Shader-Techniken, die für ultrarealistische Action sorgen.

Verblüffendes 3D:

Moderne Tiefenunschärfen-Effekte verleihen den aufwändigen 3D-Umgebungen des Spiels noch mehr Atmosphäre.

Geografische Details:

Die Vergessenen Reiche warten jetzt mit noch mehr Detailtreue auf und die riesige Overland-Map bietet die perfekte Plattform für viele spannenden Abenteuer.





Auf Augenhöhe:
Mit der leistungsstarken 3D-Engine kannst du in die Vogelperspektive wechseln oder in die vorderste Schlachtreihe zoomen, um die blutigen Kämpfe aus nächster Nähe zu beobachten.

Auf in die Schlacht:
In diesem neuen Spiel kämpfen 21 Fraktionen mit 250 neuen Truppentypen um die Vorherrschaft, jede mit speziellen Fähigkeiten, die unzählige neue Taktiken ermöglichen.

Radikaler Realismus:
Ein stark verbessertes Terrain-Modell sorgt jetzt für noch mehr optische Leckerbissen und Gameplay satt. „Medieval II“ bietet zahlreiche Schauplätze in Europa und anderswo, von majestätischen Burgen an steilen Felsküsten bis hin zu epischen Schlachtfeldern auf windgepeitschten Ebenen.

Glänzende Details:
Die stark verbesserte Grafik-Engine bietet eine noch bessere, dynamische Ausleuchtung für fantastisch funkelnde Rüstungen und blitzende Schwerter, während die dynamischen Wettereffekte und detaillierte Vegetation den Schlachten noch mehr Realismus verleihen.

Medieval II: Total War

Du stehst auf Hauen und Stechen? Wie wär's dann mit einem schönen Gemetzel im tiefsten Mittelalter?

Herausgeber: Sega Entwickler: Creative Assembly Erscheinungstermin: November

Die bei Gamern wie Kritikern beliebte und mehrfach preisgekrönte Total War-Reihe hat neue Maßstäbe für Echtzeit-Kriegsspiele

auf dem PC gesetzt. In der neuesten und bislang besten Episode der Serie kann der Spieler wieder das Rad der Geschichte zurückdrehen – diesmal zur turbulentesten Epoche Europas, dem tiefsten Mittelalter zwischen 1080 und 1530. „Medieval II: Total War“ vereinigt das klassische turnusmäßige Strategiespiel mit den absolut kinoreifsten, brutalsten und epischsten Echtzeitschlachten, die es für dieses Genre je gegeben hat.

Herzstück dieses brandneuen Titels ist eine verbesserte Version der Total War Game-Engine. Mit ihr lassen sich Schlachten mit mehr als 10.000 Kriegern völlig realistisch und in unverhohlenen Details darstellen, komplett mit Blutrausch und brutalem Gemetzel. Zum ersten Mal in der Total War-Serie werden alle Krieger

detailliert mit Kopf, Körper, Waffen und Rüstung animiert. Dazu tragen Sie die original Wappen, Waffen und Rüstungen der damaligen Zeit, die im Verlaufe der Schlacht immer schmutziger und blutiger werden. Die neuen Belagerungsmaschinen bieten dem Spieler zudem die Möglichkeit, die Festungen seiner Feinde zu berennen, Verteidigungsbollwerke zu pulverisieren, Mauern einstürzen zu lassen und ganze Städte einzusichern.

Zu den weiteren bedeutenden Neuerungen gehören verbesserte Multiplayer-Schlachten und eine tolle Einzelspielerkampagne.

„Medieval II: Total War“ ist unbestritten die faszinierendste, realistische und grausamste Kriegssimulation, die die preisgekrönte Creative Assembly Softwareschmiede je hervorgebracht hat. ■





Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Herausgeber: Atari Entwickler: Turbine Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich

Das wohl bekannteste Rollenspiel der Welt „Dungeons & Dragons“ dient schon seit langem als Basis für unglaubliche PC-Titel. Das mit Spannung erwartete „Neverwinter Nights 2“ (siehe Seite 5) bildet da keine Ausnahme.

Aber bis dato gab es noch kein Spiel, das die ganze Bandbreite der D&D Gaming-Erfahrung auch online so richtig zum Leben erwecken konnte. Wie gesagt, bis dato. Mit „Dungeons & Dragons Online: Stormreach“ aber können jetzt Tausende Gamer weltweit online im Team oder gegeneinander um Ruhm, Reichtum und Macht kämpfen. Dabei dürfen natürlich

dunkle Verliese, Furcht erregende Monster und eine ganze Fülle schwieriger Rätsel nicht fehlen. Und da es sich hier um ein offizielles D&D-Spiel handelt, kann der Spieler aus einer breiten Vielfalt an Rassen und Charakterklassen wählen, seine Charaktere aufbauen, Ausrüstungen, Reichtümer und magische Gegenstände sammeln und sich sogar an politischen und territorialen Machtkämpfen beteiligen. Als erster D&D-Titel des MMPORG-Genres bietet „Dungeons & Dragons Online: Stormreach“ eine fantastische Verschmelzung von Fantasy-Krieg und Rollenspiel. ■



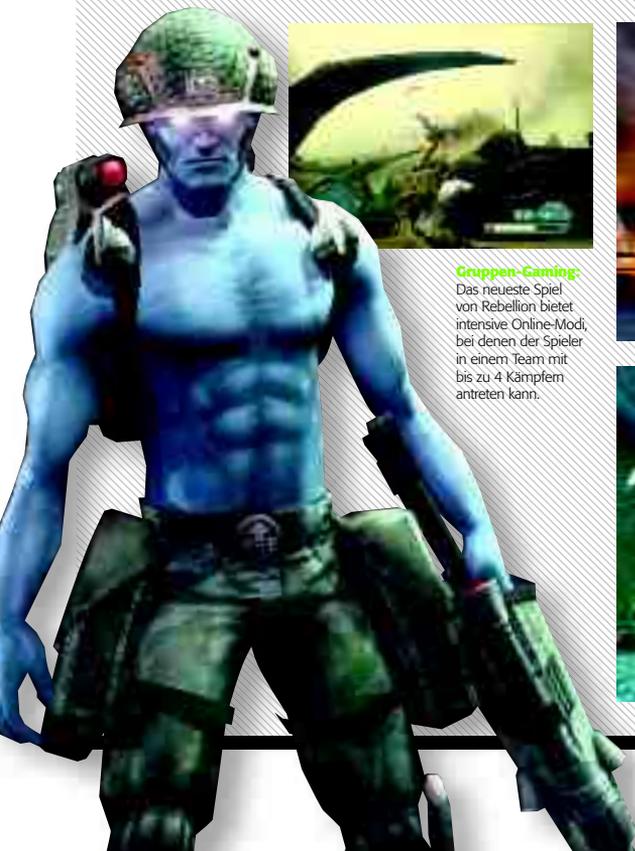
Mike Fricker, Senior Graphics Engineer bei Turbine: „Die GeForce Grafikprodukte von NVIDIA bieten beständig außergewöhnliche Rendering-Performance und Leistungsmerkmale, mit denen Turbine die Grenzen des Massively Multiplayer Online Gamings noch weiter ausreizen und seine Online-Welten mit atemberaubenden Grafiken darstellen kann.“

Die große Herausforderung: Bist Du bereit, es mit den schrecklichen Monstern und Drachen aufzunehmen? Kannst Du das dunkle Mysterium enthüllen, das die Existenz von Stormreach bedroht? Worauf wartest du dann noch?



Anwenderbeispiel: Rogue Trooper

Herausgeber: Eidos Entwickler: Rebellion Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich



Gruppen-Gaming: Das neueste Spiel von Rebellion bietet intensive Online-Modi, bei denen der Spieler in einem Team mit bis zu 4 Kämpfern antreten kann.



Der britische Spielentwickler Rebellion hat sich nicht nur als Herausgeber des legendären Magazins 2000AD, sondern auch mit erfolgreichen Videospiele auf Basis von Comicbüchern einen Namen gemacht. Nach der höchst erfolgreichen Adaption von „Judge Dredd“ folgt jetzt mit „Rogue Trooper“ das lang erwartete Debüt eines weiteren 2000AD Hits. Hauptfigur ist ein Infanteriesoldat, der speziell für den Kampf auf dem unwirtlichen Planeten Nu Earth im Labor gezüchtet wurde. Fest entschlossen, die Vernichtung seines gesamten Regiment zu rächen und den verantwortlichen General zu stellen, stehen ihm lediglich seine experimentellen Waffen und die Persönlichkeiten drei seiner toten Kameraden zur Seite, die auf geniale Weise in Form von Computerchips in Waffe, Helm und Rucksack integriert wurden. „Rogue Trooper“ bietet nicht nur eine gelungene grafische Umsetzung des Comicbuch-Stils, sondern setzt auch neue Maßstäbe für das Genre des Third Person-Shooters. ■



Enemy Territory: Quake Wars

Das nächste Kapitel im Kampf gegen die Stroggs

Publisher: **Activision** Entwickler: **Splash Damage** und **id Software** Erscheinungsdatum: **Steht noch nicht fest**

Wie kein anderes PC-Spielephänomen hat die Quake-Reihe dem Egoshooter-Genre in den letzten 10 Jahren nachhaltig ihren Stempel aufgedrückt. Ihre Fortsetzung findet sie nun mit dem ultimativen Internet-basierten Epos der strategischen Kriegsführung „Enemy Territory: Quake Wars“, das den Spieler in die Anfänge von Quake zurückversetzt: die Invasion der Erde durch die Strogg-Armee!

Ob du dich nun den Erdstreitkräften (Global Defence Force) oder den Strogg anschließt, mit dem asymmetrischen Gameplay und je fünf Charakterklassen hast du mehr als genug Gelegenheit, dich gründlich auszutoben.

Epische Schlachten

Jede Rasse verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten sowie

„Mit brandneuer Technologie und einem wahrhaft legendären Spieluniversum wird ETQW neue Maßstäbe für das Multiplayer-Online-Gaming setzen“

spezielle Waffen und Ausrüstungen. Dazu gibt's noch eine Vielfalt an Fahrzeugen und Verteidigungssystemen. Die Erdstreitkräfte sind dabei mit der neuesten militärischen Hardware und die Strogg mit einem Arsenal an Energiewaffen und Antischwerkfortechnologien ausgestattet. So wimmelt es auf den Schlachtfeldern nur so von Panzern,



Fluggerät, Quad-Bikes, aufbaubaren Verteidigungsstrukturen, Alien-Laufmaschinen, Anti-Grav-Fahrzeugen und vielem mehr. Diese tolle Sammlung an Sci-Fi Hardware bietet natürlich eine Vielfalt an taktischen Möglichkeiten.

Als intensiver Action-Egoshooter bleibt „Enemy Territory: Quake Wars“ seinen Wurzeln treu, bietet jetzt aber auch Teamelemente für

klassenspezifische Missionen. Wenn du als Soldat also auf Orden, Beförderungen, Skills und Sonderauszeichnungen aus bist, dann lass einfach den Finger am Abzug. Wenn du aber mit deiner eigenen Armee gegen deine Gegner bestehen willst, solltest du dich bestens mit dem modernen Befehls- und Kommunikationssystem des Spiels (darunter ein ans Spiel angepasstes Missionssystem sowie eine Chat-Option) auskennen.

Gaming-Innovation

Dank der ausgereiften Technologie von id Software und dem Entwicklergenie von Splash Damage (Co-Entwickler des immens populären „Wolfenstein: Enemy Territory“) ist ETQW zugleich auch die anspruchsvollste aller Quake Episoden. Tag-/Nachtumgebungen sowie ultrarealistische Simulationen von Atmosphäre und Wetter tun das ihrige, um eine kohärente und glaubwürdige Spielwelt zu erschaffen.

Außer einem brandneuen Netzwerkcode für ein noch stabileres Online-Multiplayer-Gaming kommt in „Enemy Territory: Quake Wars“ auch eine neue Technologie namens MegaTexture zum Einsatz. Mit diesem von id Software entwickelten neuen Rendering-System lassen sich Millionen von Polygonen und Texturen in Gigabyte-Größe in einer einzigen, übergangslosen Umgebung anzeigen. Das Ergebnis sind Spielszenen, die sich bis zum Horizont erstrecken sowie Landschaften mit unerreichten Details und endlosen Variationen wie Wüsten, Gletscher, Bergzüge und andere, millimetergenau modellierte Umgebungen.

Mit brandneuer Technologie, einem fein abgestimmten Gameplay für bis zu 24 Spieler und einem wahrhaft legendären Spieluniversum wird „Enemy Territory: Quake Wars“ zweifellos neue Maßstäbe für das Multiplayer-Online-Gaming setzen. ■

Gut oder Böse: Du kannst entweder als GDF Soldat, Field Ops, Techniker, Scharfschütze oder Sanitäter auf Seiten der Erdstreitkräfte kämpfen oder dich als Tank, Oppressor, Constructor, Infiltrator oder Meditekk in den Reihen der Strogg bewähren.





F&A



Kevin Cloud (Creative Director) von id Software und Paul Wedgewood von Splash Damage (Lead Game Designer) sprechen über die Leistungsmerkmale und Innovationen des einzigartigen Quake Nachfolgers

Inwiefern ist die aktuelle id Software Game-Engine für diesen neuen Titel weiterentwickelt worden?

Die Game-Engine von „Enemy Territory: Quake Wars“ hat nur noch wenig mit der von „Doom 3“ gemeinsam. Einige Systeme wie Beleuchtung und Normalen-Mapping wurden übernommen. Andere wiederum sind neu, wie die Technologie zum Rendern riesiger Außenareale, die realistische Fahrzeug-Physik und die bessere Vernetzung bei militärischen Massenkämpfen. Außenumgebungen wurden mit unglaublicher Liebe zum Detail dargestellt. Die akkurate Simulation von Gestirnen, Atmosphäre, Pflanzen, Wetter, Wasser, Umgebungslicht sowie Schatten tut ein Übriges, um eine ultrarealistische Spielumgebung entstehen zu lassen.

Welche Vorteile bringt die MegaTexture Technologie für das Spiel?

Mit dieser brandneuen Technologie

lässt sich das gesamte Schlachtfeld, immerhin ein ganzer Quadratkilometer Terrain, übergangslos und in minutiösem Detail bis zum Horizont rendern. Aber MegaTexture wurde nicht alleine nur wegen der Grafik entwickelt. Ein weiterer Vorteil ist die realistische Darstellung von Oberflächenreibung. So rutschen Fahrzeuge auf Kies oder nassen Straßen, lassen sich auf trockener Fahrbahn aber besser lenken. Auf verschmutzten Straßen wirbeln sie dagegen mehr Staub auf, als wenn sie auf Asphalt oder Felsen unterwegs sind.

Welche Terrains werden wir zu sehen bekommen?

Vorgesehen sind die drei Zonen: Gemäßigigt, Trocken und Arktisch. Dazu kommen dann jeweils eigene geografische Bereiche, individuelle Missionen und spezielle Ziele. Die Missionen finden in absolut einzigartigen Umgebungen statt, und zwar zu unterschiedlichen Tages- und

Jahreszeiten und atmosphärischen Bedingungen.

Und abschließend, wie passt dieses Spiel in die Quake Chronologie?

„Enemy Territory: Quake Wars“ spielt in einer Zeit vor „Quake II“ und „Quake IV“ und erzählt von der ursprünglichen Invasion der Stroggs, bei der die Streitkräfte der Erde (Global Defence Force) mit ihren konventionellen Waffen gegen die außerirdischen Eroberer mit ihrer futuristischen Technologie antreten. Man könnte ETQW auch als Quake Null bezeichnen. ■

1. Verbessertes Gaming:

Eine Gruppe mit drei Soldaten rückt auf einen feindlichen Vorposten vor. Eine verbesserte Version der revolutionären „Doom 3“ Game-Engine und die neue MegaTexture Technologie verleihen solchen Szenen eine für PC-Spiele ungeahnte Detailtiefe.

2. Fortschrittliche Technologie:

„Enemy Territory: Quake Wars“ bietet ein riesiges Arsenal an Luft- und Landfahrzeugen sowie spektakuläre neue Strogg-Technologien.

3. Weltkrieg:

Infanteriesoldaten versuchen einem tödlichen Luftangriff zu entgehen und flüchten sich in ein riesiges Truppenfahrzeug. Kriegsschauplätze und Schlachten in „Enemy Territory: Quake Wars“ werden selbst kampferprobte Hardcore-Gamer begeistern.

4. Minutiöse Details:

Dank der NVIDIA Grafiktechnologie, der Modellkomplexität und unglaublichen Shader von „Enemy Territory: Quake Wars“ lässt sich mitreißende Kampf-Action verblüffend detailgenau und realistisch auf dem PC-Bildschirm darstellen. So kannst du nicht nur das Weiße im Auge des Feindes sehen, sondern sogar sagen, wann er sich das letzte Mal rasiert hat!

1



2



3



4





THE WAY

Dark And Light

Herausgeber: **Farlan Entertainment** Entwickler: **NPcube** Erscheinungstermin: **Jetzt erhältlich**

Man sagt, auf die Größe kommt es nicht an, aber wenn man sich die riesige, übergangslose MMORPG-Spiel Landschaft von „Dark And Light“ ansieht, gehen einem die Superlative aus!

Das Spiel, das bereits von fast einer Viertelmillion Beta-Testern ausprobiert wurde, bietet auf 40.000 km² Fläche üppige Landschaften und eine unvorstellbar große und diverse Umgebung, in der du in den ultimativen Kampf zwischen Gut und Böse eingreifen kannst. Verwalte deine eigene Festung, bereise das Land auf mythischen Kreaturen und entwickle deine Charaktere sowohl in ihrer Stellung als auch kampftechnisch weiter. Du kannst sogar deine eigene Handlung bestimmen, Events erstellen und eigene Eroberungen initiieren. Für den entsprechenden stimmungsvollen erzählerischen Hintergrund sorgen dabei

Drehbuchautoren wie Rollenspiellegende Gary Gygax „Dark And Light“, das durch die spezielle Mafete 2.0 Game-Engine erst so richtig zum Leben erwacht, bietet Rollenspielfans das zurzeit größte und atemberaubendste parallele Universum. Weitere Informationen zu dieser Welt ohne Grenzen findest du auf der Community-Website unter www.darkandlight.net. ■



Völlig abtauchen: Die Welt von „Dark And Light“ setzt dank der für „The Way It's Meant To Be Played“ genehmigten Mafete 2.0 Game-Engine neue Maßstäbe in Sachen Größe und Detail.

Anwenderbeispiel: El Matador

Herausgeber: **Frogster** Entwickler: **Plastic Reality Technologies** Erscheinungstermin: **Juni**



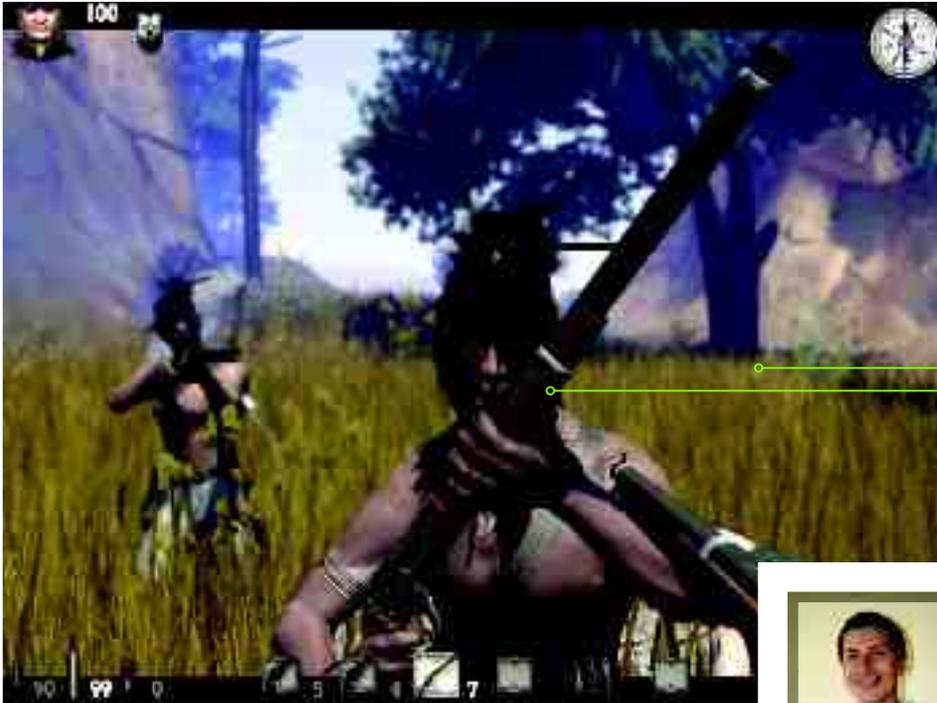
Owohl er nichts von der Intrige, Action und dem Drama der millionenschweren Hollywood Blockbuster hat, ist „El Matador“ doch ein unglaublich ehrgeiziges Action Abenteuer. In diesem Spiel, dessen Umgebungen echten Locations in Costa Rica, Kuba und Kolumbien nachempfunden sind, schlüpfst du in die Rolle eines DEA-Agenten, der auf ein Verbrechersyndikat angesetzt wurde.

Ja, wieder einmal heißt es

einer gegen den Rest der Welt, aber was „El Matador“ so anders macht, ist die Kombination aus frei erkundbaren Umgebungen und einer Handlung, die mit coolen Sets und überraschenden Wendungen gepflastert ist. Und dann ist da ja noch die Grafik. Seit „Far Cry“ hat es kein Spiel mehr gegeben, bei dem Dschungelumgebungen so perfekt auf den PC-Bildschirm gebracht wurden. Die interaktive Umgebung bietet eine tolle Physik, hochauflösende Texturen und eine Fülle moderner Grafiktechniken, darunter Microsoft DirectX 9.0-basierte Bullet-Time-Effekte, CSM (Cascaded Shadow Maps) und Atmospheric-Scattering.

Vielleicht sagen dir all diese Begriffe nicht viel, aber das Endergebnis wird es. Dazu ein Zitat von Petr Smilek von Plastic Reality Technologies: „Dank der hardwareseitigen Unterstützung für das Shadow-Mapping waren wir in der Lage, selbst für extrem komplexe Szenen hochwertige Schatten zu erstellen.“ ■

Mach sie alle: Victor Corbet ist Spezialagent. Seine Mission: den Boss der Drogenkartells La Valedora eliminieren und seine gesamte Organisation zerstören. Die Mitglieder des Drogendezernats Bogota, die ihm zur Seite stehen, wissen auch: Bei diesem blutigen Kampf gegen die Drogenmafia kann es nur einen Sieger geben.



Das einzig Wahre: Moderne 3D-Techniken, darunter Virtual Displacement Mapping, Shadow-Masks und Global Lighting, werden in „Call Of Juarez“ auf beeindruckende Weise umgesetzt.

Hände hoch: „Call Of Juarez“ lässt das Bravado und die Revolverduelle des Amerikas des 19. Jahrhunderts auf spektakuläre Weise wiederauferstehen und setzt damit neue Maßstäbe für Ego-Shooter.

Schleich Dich an: Organische Elemente wie Vegetation, Feuer und Rauch werden durch eine Kombination aus Physiksimulation und Shader Model 3.0 Codierung zum Leben erweckt.

Call Of Juarez

Ein episches Westernabenteuer! Immer her damit!

Herausgeber: **Ubisoft** Entwickler: **Techland** Erscheinungstermin: **Steht noch nicht fest**

Wie bei den klassischen Western stehen bei „Call Of Juarez“ Rache, Ehre und tragische Ereignisse im Vordergrund. Die Geschichte beginnt mit dem stadtbekanntem Unruhestifter Billy, der zwei Jahre nach einer Auseinandersetzung mit seinem Stiefvater in seine Heimat zurückkehrt und seine ganze Familie ermordet vorfindet. Von Rache getrieben macht er sich auf, die Killer ihrer gerechten Strafe zuzuführen – vorzugsweise einer Kugel. Hauptfigur der Parallelgeschichte ist der ehemalige Revolverheld Ray, Bruder von Billys Stiefvater und jetzt Priester. Auch er macht sich auf die Suche nach den Schuldigen, nur ist er davon überzeugt, dass es sich dabei um Billy handelt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis das Blut Unschuldiger vergossen wird.

Die Möglichkeit, im Spiel beliebig zwischen Jäger und Gejagtem zu wechseln, ermöglicht eine unglaublich fesselnde

und komplexe Handlung. Für Spannung ist auch gesorgt, nicht zuletzt durch die Emotionen und psychologischen Elemente, die sich im Laufe des Spiels immer mehr hochschaukeln. Und diese wunderschön detaillierten Welt aus zwei unterschiedlichen Perspektiven sehen zu können, macht das Gameplay gleich doppelt so interessant. Ob du nun in rasendem Galopp durch die Landschaft festst, gegen schnelle ziehende Revolverhelden antrittst, dich an deine Gegner ranschleichst oder coole Stunts ausführst, in „Call Of Juarez“ kannst du alle deine Cowboy-Fantasien ausleben.

Wilde Burschen

Die neueste Version der Chrome-Engine nutzt die neuesten, von NVIDIA unterstützten Funktionen für das Rendering der Action in verblüffender Bildqualität. Das Panorama scheint sich dank moderner Lichtstreuungstechniken beinahe endlos bis zum Horizont zu erstrecken. Dies wiederum

ermöglicht eine unglaublich realistische Darstellung von rollenden Hügeln, Grashalmen und Holzgebäuden. Die 3D-Engine verfügt dazu noch über ein modernes Physik-System, womit sich Feuer, Wasser, Rauch und Staub sowie Figuren – durch Verwendung des „Stoffpuppen“-Modells – hervorragend animieren lassen.

Nur wenige Spiele haben sich bislang an das goldene Zeitalter des amerikanischen Westens mit seinen Cowboys, Gesetzlosen und Revolverhelden herangewagt. Diese Zeit der Helden und Schurken bietet eine Fülle optischer und handlungstechnischer Details, die nur sehr schwer auf den PC-Bildschirm zu bringen sind. Aber dank der Vorteile der GeForce Technologie von NVIDIA können PC-Gamer in „Call Of Juarez“ bald Western-Atmosphäre in großen Stil genießen. ■



Der wilde, wilde Westen: „Call Of Juarez“ setzt auf die neueste, in Zusammenarbeit mit NVIDIA verbesserte Chrome-Engine von Techland, die modernes Per-Pixel-Lighting und ausgereifte Rendering-Techniken (darunter HDR Umgebungs-Mapping) für absolut kinoreife Panoramen bietet.



Pawel Zawodny, Techland:
 „Das Spiel setzt auf der neuesten Version unserer Chrome-Engine auf. Durch die enge Zusammenarbeit mit NVIDIA konnten wir darin Unterstützung für Shader Model 3.0 und Per-Pixel-Lighting sowie moderne Rendering-Techniken integrieren.“



THE WAY

Flight Simulator X

Die berühmteste Simulation aller Zeiten feiert ihr triumphales Comeback. Starten auch Sie jetzt zu einem Flug um die Welt!

Herausgeber: Microsoft Game Studios Entwickler: Microsoft Game Studios Erscheinungsdatum: November

Eine Augenweide:

Die Landschaften sind im Vergleich zur Vorgängerversion mit dem 16fachen an Details ausgestattet. Zusammen mit den erstklassigen Grafiken und der fortschrittlichen 3D Shader-Technologie macht dieses Spiel Szenen wie die hier dargestellte zu einem Fest für die Augen.



Raus aus der Cessna, rein in den Jumbo:

Das Spiel bietet über 24 verschiedene Flugzeugtypen, darunter Helikopter, die jeden PC-Piloten vor eine ganze eigene Herausforderung stellen.

Der PC hat ja schon einiges an fantastischen Spielen gesehen, aber keines davon mit einer solchen Tradition wie die Flight Simulator Serie. Die erste Ausgabe, die vor 25 Jahren zu ihrem Jungfernflug startete, ermöglichte den Gamern schon damals ein Erlebnis, das sonst nur echten Amateur- oder Berufspiloten vorbehalten ist. Auf dieses denkwürdige Debüt folgten, bis zur vorläufig letzten Version vor 2 Jahren, weitere Versionen, die sich



Wenn es dunkel wird:

Der Tag geht zur Neige in dieser verblüffenden Demonstration moderner Beleuchtungseffekte.

„Als virtueller Pilot kann der Spieler praktisch überall hinfliegen und dabei atemberaubende Ausblicke über sieben riesige Kontinente genießen“

immer wieder neue Fortschritte der Computertechnologie nutzbar machten. Und auch „Flight Simulator X“ schickt sich an, neue Maßstäbe für das Genre der Flugsimulation zu setzen. Das Spiel, das die massiven Fortschritte in der PC-Grafiktechnologie nutzt, bietet so allen PC-Amateurpiloten eine Welt jenseits aller Vorstellungskraft.

Neue Entwicklungen

Die Microsoft Game Studios, die preisgekrönte Entwicklerschmiede von Microsoft, hat sich der prestigeträchtigen und anspruchsvollen Aufgabe verschrieben, den neuen „Flight Simulator X“ auf den

PC-Bildschirm zu bringen. Für den neuen Titel standen Erfahrungswerte aus einem Vierteljahrhundert der Spieleentwicklung, unzählige Arbeitsstunden sowie einige der genialsten Köpfe des größten Softwareherstellers der Welt Pate.

Der enorme Erfolg bei der Entwicklung von Kampffligersimulationen und die dabei erlernten Tricks und Techniken kamen MGS auch bei der neuen Flugsimulation zugute. Dabei richtete das Team sein Augenmerk verstärkt auf die Kompatibilität mit dem neuen Microsoft Vista Betriebssystem und anderen leistungsstarken Windows Versionen.

Die Faszination der Flight Simulator-Reihe war es schon immer, als virtueller Pilot am



DIE SPIELE

Steuerknüppel eines Flugzeugs abheben und realistische Landschaften überfliegen zu können. Auch „Flight Simulator X“ wird dem virtuellen Piloten wieder dieses fantastische Gefühl der Schwerelosigkeit bieten, dazu aber noch mit einem viel strukturierteren Gameplay.

In mehr als 55 Missionen muss der Flugschüler beweisen, dass er seine Maschine beherrscht und vorgegebenen Flugplänen folgen kann. Ob er nun auf seinen ersten Alleinflug geht oder bereits ein erfahrener Pilot von Propeller- und Düsenflugzeugen, Helikoptern usw. ist, „Flight Simulator X“ bietet allenthalben vielfältige Herausforderungen. Und mit völlig umgearbeiteten Multiplayer-Elementen profitiert die Online-Seite der Simulation von der noch besseren Interaktivität und Struktur.

Noch mehr Auswahl

Die Simulation bietet dank der Verwendung von 20 völlig unterschiedlichen Flugzeugtypen jetzt noch mehr Breite und Vielfalt als ihre Vorgänger. Vom Ultraleichtflieger über klassische Wasserflugzeuge wie die Havilland Beaver und die Brumman Goose und beliebte Typen wie der Cessna 172 bis hin zu den populärsten Passagierflugzeugen hält das Spiel in vielfältigen Missionen für jeden Geschmack etwas bereit.

Was die verwendete Karte angeht, so übertrifft „Flight Simulator X“ mit



Unwetter: Der Regen prasselt auf den Runway, während der Jumbo langsam in Startposition rollt. „Flight Simulator X“ bietet dem Spieler sage und schreibe 24.000 Landeplätze, darunter die größten Flughäfen der Welt, modelliert in unglaublicher Detailtreue.

dem 16fachen an Details im Vergleich zur Vorgängerversion alle Erwartungen. Auf seinem Weg zu den entlegendsten Schauplätzen der Welt bieten sich dem virtuellen Piloten atemberaubende Ausblicke über sieben riesige Kontinente. Die „Flight Simulator X“ Spiel-DVD ist vollgepackt mit bezaubernden tropischen Paradiesen bis hin zu Städten mit einzigartigen Wahrzeichen und überdimensionalen Wolkenkratzern und dazu noch 24.000 verschiedenen Flughäfen. Detailgenauigkeit und Größenverhältnisse sind dermaßen umfangreich, dass der Spieler sogar durch einzelne Straßen seiner Heimatstadt navigieren kann! Fliegerherz, was willst du mehr?

Realistisches Fluggefühl

„Flight Simulator X“ bietet auch enorme Fortschritte bei der Grafikqualität, mit 3D-



Details, die sich bis zum Horizont erstrecken sowie modernen Beleuchtungs-Engines, die jedes Glitzern, jedes Funkeln der Sonne auf Lackierung, Chrom und Glas des Flugzeugs einfangen. Und auch die Umgebungen gestalten sich nicht mehr nur als langweilige Flächen. Neben dem komplexen Wolken-Modelling und Wettersimulationen sind in dieser Welt selbst Tier und Mensch komplett animiert. So ziehen ganze Schwärme von Vögeln am Firmament, Delfine tummeln sich in den Meeren und auf den Straßen stauen sich Autoschlängen.

„Flight Simulator X“ ist nicht nur die modernste Flugsimulation die es je gab, sondern auch ein technischer und grafischer Meilenstein für das gesamte PC-Gaming. Der Satz „Come fly with me“ hat sich nie zuvor verlockender angehört. ■

Pilotenprüfung:

Neben dem freien Flug und Multiplayer-Modi bietet „Flight Simulator X“ 55 unterschiedliche Missionen mit verschiedenen Flugzeugtypen, von Segel- bis hin zu Passagierflugzeugen, die den Spieler vor immer neue Herausforderungen stellen.



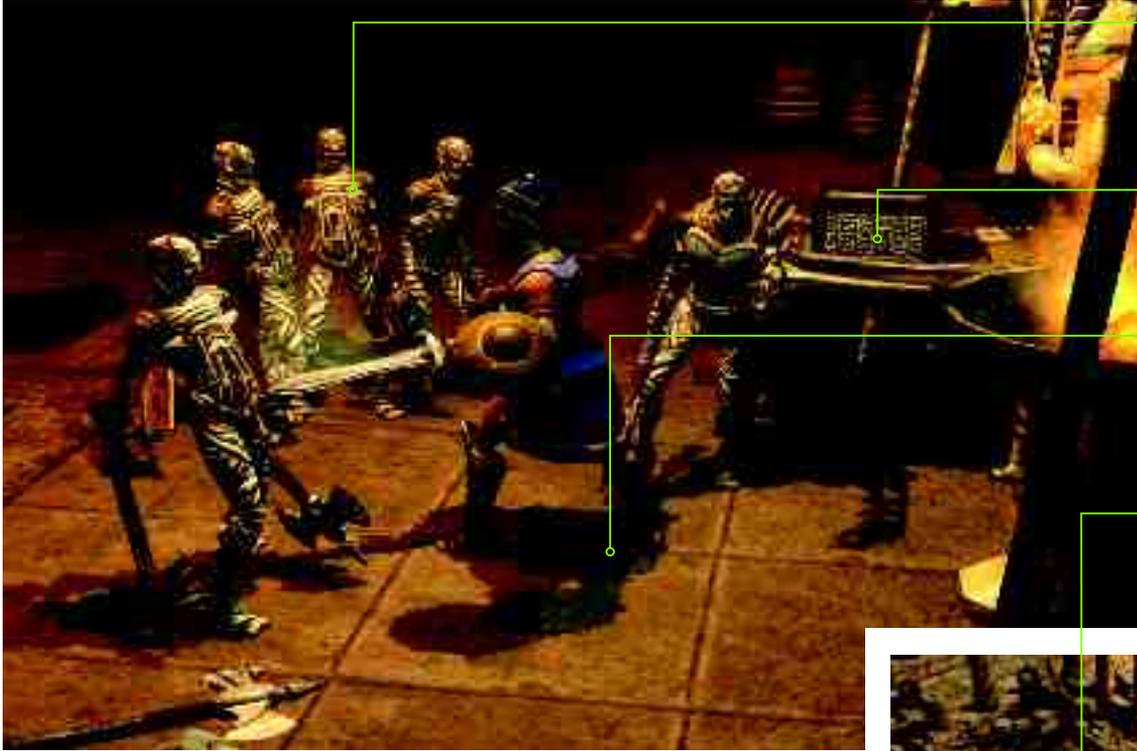
Über den Wolken:

Besuchen Sie mit „Flight Simulator X“ die schönsten Städte der Welt und genießen Sie fantastische Ausblicke. Kein anderes Spiel bietet solch verblüffende Details und realistische Ansichten.

Tiefblaues Meer: In beeindruckenden Effekten glitzert und kräuselt sich das Wasser in diesen akkurat modellierten Welt des „Flight Simulator X“. Dynamische Beleuchtungstechniken verleihen solchen Szenen eine verblüffende fotorealistische Qualität.

Perfekte Einstellung: Dank der Remote-Kameraansichten können Sie die höchst detaillierten Landschaften und Flugzeuge aus vielen unterhaltsamen Perspektiven bewundern.

Luftakrobatik: Üben Sie das Fliegen und Landen mit verschiedenen Flugzeugtypen, unter anderem mit klassischen propellerbetriebenen Wasserflugzeugen.



Der Stoff, aus dem Legenden gemacht sind:

Unglaublich detailliertes Texturing und moderne Shader erwecken die Charaktere und Schauplätze der griechischen und ägyptischen Mythologie von „Titan Quest“ zum Leben.

Tonnenweise Schätze:

Schätze gibt es in „Titan Quest“ genug. Plündere dich durch ungeheure Reichtümer und nutze die über tausend Ausrüstungstypen.

Licht und Schatten:

„Titan Quest“ nutzt die Microsoft DirectX 9.0 Unterstützung von NVIDIA, mit Echtzeit-Beleuchtung und Schatteneffekten, die den Umgebungen über und unter der Erde noch mehr Tiefe verleihen.

Auf Augenhöhe: Die voll skalierbare Perspektive bietet Nahaufnahmen von deinen Gegnern, damit du bei der rasanten Kampf-Action auch möglichst präzise Schläge austreten kannst.



Titan Quest

Die Welt der antiken Mythologie brutal zu neuem Leben erweckt

Herausgeber: THQ Entwickler: Iron Lore Entertainment Erscheinungstermin: Juni

Als Co-Autor von „Age Of Empires“ war Brian Sullivan bereits an der Revolutionierung des Point-and-Click-Genres beteiligt. Mit seiner Firma Iron Lore Entertainment hat er sich jetzt der Welt des Rollenspiels zugewandt und die mystischen Reiche der Antike, Griechenland und Ägypten, mit Schwertkämpfern und Zauberern bevölkert. „Titan Quest“ ist nach zwei Jahren geheimer Entwicklung endlich so weit, PC-Gamer weltweit in Erstaunen zu versetzen.

Durch die Kombination von Arcade Action

und süchtig machenden Rollenspielelementen soll dieses Epos den Fans beider Genres Vergnügen bereiten und auch Soloabenteurer und Multiplayer-Freaks anlocken.

„Titan Quest“ lässt die Zeit der Götter, Monster und Helden zu neuem Leben erwachen. Darin brechen die Titanen, die „Götter vor den Göttern“, aus ihrem ewigen Gefängnis aus und überziehen die Welt mit Chaos. Beim Kampf mit ihren jüngeren Nachfolgern gerät die Menschheit zwischen die Fronten, und wie in der klassischen Mythologie kann sie nur von einem wahren Helden gerettet werden. An Schauplätzen wie dem Labyrinth des Knossos-Palastes, dem Parthenon und den Hängenden Gärten von Babylon muss dieser einsame Retter herausfinden, wie man die Titanen zurück in die Verbannung schicken kann.

Dieses epische Abenteuer, das an Klassiker wie Jason und die Argonauten

erinnert, nutzt jedes zur Verfügung stehende grafische Detail, um das Altertum zu neuem Leben zu erwecken. Streaming-Techniken erschaffen eine übergangslose, frei fließende Welt, während die üppigen Grafiken die Umgebungen fotorealistisch erstrahlen lassen und die Kreaturen darin mit kleinsten Details ultrarealistisch und flüssig animieren.

Zwar findet man sich in „Titan Quest“ leicht zurecht, aber das bedeutet nicht, dass das Spiel keine Tiefe besitzt. Es bietet Rollenspielelemente kombiniert mit rasantem, actionreichem Gameplay sowie ein flexibles Klassensystem, mit dem der Spieler seine Charaktere auf vielfältige Weise entwickeln kann. Mit einer Reihe von Skills lassen sich die Fähigkeiten der Helden noch weiter definieren. Und mit über tausend einzigartigen Ausrüstungsgegenständen wird der Kampf zu einer sowohl persönlichen wie auch spektakulären Angelegenheit. ■



Brian Sullivan, Präsident von Iron Lore Entertainment: „Dank der leistungsfähigen NVIDIA Grafikprozessoren bietet ‚Titan Quest‘ eine unglaubliche Gaming-Erfahrung und ein unvergessliches Abenteuer.“



Panzer Elite Action

Herausgeber: **JoWood** Entwickler: **Zootfly** Erscheinungstermin: **Juni**



Der Teufel im Detail: Dank der von NVIDIA unterstützten Funktionen bietet die 3D-Engine von „Panzer Elite Action“ eine realistische Darstellung militärischer Einheiten, zerstörter Gebäude und selbst kleinster Grashalme, und das unerreicht detailgetreu und gestochen scharf.

Fans action-basierter Kriegsspiele warten schon lange darauf, sich endlich wieder ins Schlachtgetümmel stürzen zu können. Und mit der seltenen Kombination aus topaktuellen Grafiken und historischem Realismus von „Panzer Elite Action“ hat sich das Warten mehr als gelohnt.

Das Spiel lässt die brutalen Kämpfe des 2. Weltkriegs in unerreichter Detailgenauigkeit wieder aufleben und bietet dem Spieler die Möglichkeit, eine von drei unterschiedlichen Perspektiven einzunehmen: die eines US-Kommandeurs, der seine Truppen nach der Landung in der Normandie siegreich bis an und über den Rhein führt, eines deutschen Befehlshabers, dessen Truppen der Entscheidungskampf um Stalingrad bevorsteht oder eines russischen

Kommandeurs, der den deutschen Vormarsch bei Kurs zurückschlägt.

In jeder Kampagne baut sich die Szenerie fließend auf, mit immer leistungsstärkeren Panzern und der Möglichkeit, ganze Einheiten anzuführen, während rundherum die Schlachten immer mehr an Dramatik und Intensität zunehmen. „Panzer Elite Action“ bietet eine Einzelspielerkampagne und daneben viele Multiplayer-Optionen sowie eine 3D-Engine, die die wunderschönen Umgebungen und intensiven Schlachten fotorealistisch animiert – ein absoluter Leckerbissen für kriegshungrige Ego-Shooter-Fans. ■

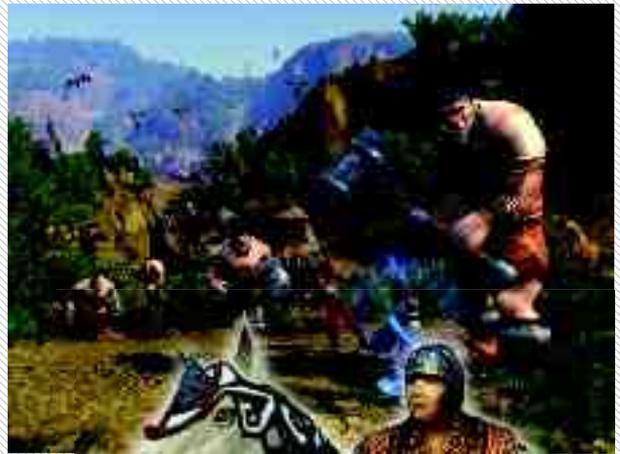
Anwenderbeispiel: Spellforce 2

Herausgeber: **JoWood** Entwickler: **Phenomic** Erscheinungstermin: **Mai**

Das ursprüngliche „Spellforce“, bei dem bekannte Konzepte mit Rollenspielcharakteristika und einer sorgfältig aufgebauten Handlung zu einem völlig neuen Genre fusionierten, hat ein neues Zeitalter für Fans des Echtzeitstrategiespiels eingeläutet. In der Fortsetzung nun wurden diese Ideen weiterentwickelt. Das Ergebnis ist ein Spiel, das in jeder Hinsicht einfach nur spektakulär zu nennen ist. Mit den Avatars kannst du direkt ins Geschehen eingreifen und mit einer Mischung aus direkter Steuerung und Point-and-Click Umgebungen erkunden, Zaubersprüche anwenden und Gegner bekämpfen. Das Game baut auf diesem atemberaubenden Design auf und führt immer mehr Strategieelemente ein, bis dir schließlich eine Gruppe von Helden und dann sogar ganze Armeen zur Verfügung stehen. Die Monster nehmen im Laufe der Handlung an Größe, Stärke und Zahl zu und um gegen sie zu bestehen, benötigst du nicht nur Führungsqualitäten, sondern auch eine gehörige Portion Heldenmut.

„Spellforce 2“ soll nicht nur für eine breitere Spielerbasis interessant gemacht werden und neue Techniken dieses Genres propagieren. Es verfügt auch über eine Game-Engine, mit der sich großflächige Panoramen und Aufnahmen mit dem Rücken zur Kamera realisieren lassen. Die hohe Anzahl an Polygonen und eine Vielfalt an Microsoft DirectX 9.0-basierten Grafiktechniken machen „Spellforce 2“ zu einem der optisch beeindruckendsten Rollenspiele auf dem Markt. ■

Absolute Kontrolle: Rollenspiel und Echtzeitstrategie verschmelzen in diesem optisch anspruchsvollen Nachfolger von „Spellforce“ auf spektakuläre Art und Weise.





Rise Of Nations: Rise Of Legends

Begib dich auf eine Reise in eine andere Welt in diesem unglaublichen, neuen Strategieepos von Brian Reynolds

Herausgeber: Microsoft Game Studios Entwickler: Big Huge Games Erscheinungstermin: Anfang Mai

Es ist drei Jahre her seit Brian Reynolds, Designer von solchen Klassikern wie „Alpha Centauri“ und „Civilization 2“, sein bis dato ehrgeizigstes Strategiespiel für passionierte Reichsgründer vorgestellt hat. „Rise Of Nations: Rise Of Legends“ ist ein dermaßen revolutionärer Nachfolger, dass der Begriff Fortsetzung ihm noch nicht einmal im Ansatz gerecht wird. Während das ursprüngliche „Rise Of Nations“ mit 6.000 Jahren Menschheitsgeschichte bis dato alles in den Schatten gestellt hat, entführt das neue Spiel den Spieler in die Welt von Aio, wo die Mächte der

Technologie und der Magie um die Vorherrschaft kämpfen.

Zwar haben wir es hier mit einem Fantasy-Spiel zu tun, aber auch als solches ist es wahrhaft „fantastisch“. Das Spiel nimmt sich Epochen wie die Leonardo Da Vincis und 1001 Nacht zum Vorbild und präsentiert eine künstlerische Vision des kriegsgeschüttelten Aio. Dieses Spiel bietet alles, von hochaufragenden Städten und von Feuer verbrannten Wüsten über mystische Kreaturen und unglaubliche Maschinen bis hin zu unvorstellbaren magischen Taten.

Hier geht es nicht einfach nur um den Kampf zwischen Gut und Böse. Der Spieler tritt in die Fußstapfen des Abenteurers Giacomo und bereist im Verlaufe der Handlung drei Kontinente. Im Kampf ums nackte Überleben und bei der Begegnung mit einzigartigen Charakteren muss unser Held die Geheimnisse des Altertums entschlüsseln und die Völker im Kampf

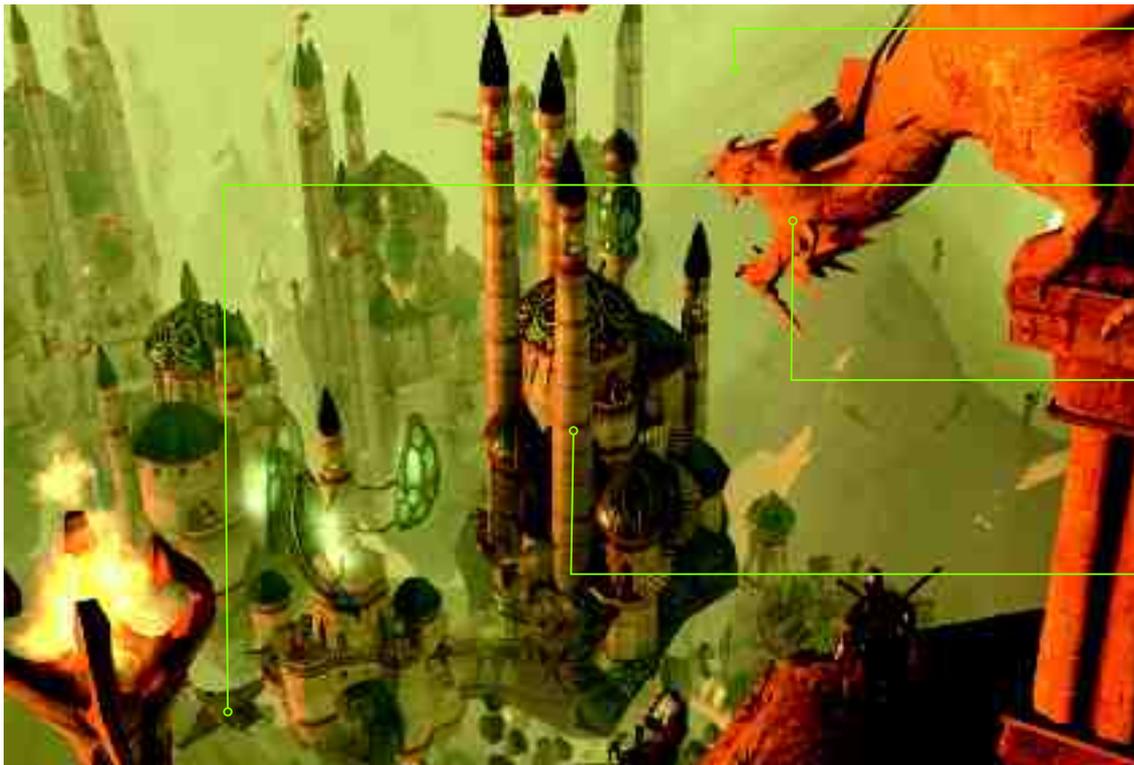
gegen eine übermächtige neue Bedrohung vereinen.

„Rise Of Legends“ vereinigt pure Action mit „Conquer The World“-Endlosmodi. Zudem kann der Spieler Reiche aufbauen, riesige Armeen aufstellen, ganze Städte erbauen und neue Entdeckungen erforschen, die im bevorstehenden Konflikt nützlich sein können.

Dieses Spiel bedeutet einen Quantensprung des Echtzeitstrategie-Genres, nicht zuletzt wegen der brandneuen 3D-Engine, die durch erstklassige Beleuchtung und äußerst detailgetreue Gebäude ultrarealistische Action in einer futuristischen Welt bietet.

Mit seiner bahnbrechender Technik und hohem Erfindungsgeist ist „Rise Of Nations: Rise Of Legends“ auf dem besten Weg, zu einem weiteren Klassiker von Spieleleguru Reynolds und seinem Team von Big Huge Games zu werden. ■

„Rise Of Legends‘ ist ein dermaßen revolutionärer Nachfolger, dass der Begriff Fortsetzung ihm noch nicht einmal im Ansatz gerecht wird“



- 1. Epische Schlacht:** Die „Rise Of Nations“-Serie gastiert jetzt in der wunderschönen Welt von Aio, wo die Mächte der Magie und Technologie um die Vorherrschaft streiten.
- 2. Neue Charaktere:** Die neue Welt bringt natürlich komplett neue Truppentypen und Gameplay-Möglichkeiten mit sich. Die Armee jeder Fraktion verfügt über eigene Waffen, Technologien, Stärken und Schwächen.
- 3. Pure Action:** Mit seiner brandneuen 3D-Engine und dynamischer Ausleuchtung, hochdetaillierten Modellen und Gloss-Shader-Effekten setzt „Rise Of Legends“ neue Maßstäbe für das Echtzeitstrategie-Genre.
- 4. Riesige Städte:** Aus der kleinsten Hütte kannst du riesige Städte und Reiche aufbauen, die sich über unglaubliche Landschaften erstrecken.



Pirates Of The XXI Century

Herausgeber: **Steht noch nicht fest** Entwickler: **Diosoft** Erscheinungstermin: **Steht noch nicht fest**



Kinoreife Szenen: „Pirates Of The XXI Century“, das auf der erstklassigen DioEngine aufsetzt, bietet hervorragende animierte tropische Umgebungen, realistische Wassereffekte sowie hochdetaillierte Charaktere und Kreaturen.

NVIDIA unterhält nicht nur Partnerschaften zu den größten Softwareschmieden der Welt, sondern arbeitet auch mit einigen der besten neuen Entwicklerteams zusammen. Nur so kann sichergestellt werden, dass die nächste Generation der Original-Spieletitel das The Way It's Meant To Be Played-Prädikat auch wirklich verdient.

Eines dieser Teams ist Diosoft und „Pirates Of The XXI Century“ ist sein extrem originelles und grafisch verblüffendes Erstlingswerk. Schauplatz des Spiels ist eine im Bermuda-Dreieck angesiedelte Parallelwelt, deren tödliche Bedrohungen so gar nicht zur sonnigen Südsee-Sorglosatmosphäre passen wollen.

Das brillante, kinoreife Konzept erfährt seine filmische Umsetzung durch die speziell von Diosoft entwickelte, leistungsstarke 3D-Engine. Damit entstehen realistische Umgebungen und eine große Bandbreite an hochwertigen Shadern und Beleuchtungseffekten.

In diesem Spiel erwarten dich unglaubliche realistische Wassereffekte und Unterwasser-Landschaften, Per-Pixel-Lighting und Schatten mit HDR (High Dynamic Range) Texturen, dynamische Wettersysteme, Tag-Nacht-Übergänge, Wolken, Rauch, partikel-basiertes Feuer, Physik-Modellierung und sogar Fellsimulationen. Das darfst du dir auf keinen Fall entgehen lassen! ■

Anwenderbeispiel: Just Cause

Herausgeber: **Eidos** Entwickler: **Avalanche Studios** Erscheinungstermin: **Oktober**

Von der schwedischen Softwareschmiede Avalanche Studios, die von den genialen Köpfen hinter „Chronicles Of Riddick“, „Battlefield“ und „Headhunter“ gegründet wurde, stammt „Just Cause“, das außergewöhnliche proprietäre Technologie mit einer wilden, Nerven zerfetzenden und nicht selten explosiven Story vereint.

Du schlüpfst in die Rolle des CIA-Agenten Rico Rodriguez. Deine Mission: den korrupten Präsidenten der südamerikanischen Insel San Esperito stürzen. Hier geht es aber nicht nur um ein einfaches Attentat. Du musst Guerilla-Truppen, Drogenkartelle und andere Gruppen infiltrieren und geschickt gegeneinander aufwiegeln, um dieses Pulverfass dann zum Explodieren zu bringen.

„Mit ‚Just Cause‘ wollten wir eine realistische Spielwelt erschaffen, in der man beim Kampf gegen ein ganzes Regime möglichst viel Eigenkreativität einsetzen kann“, so Christofer Sundberg, Geschäftsführer von Avalanche Studios. „Der Spieler sollte praktisch endlose Möglichkeiten

zur Erfüllung seiner Missionsziele, Erkundung der Umgebung und Ausführung verschiedenster Stunts haben, und zwar mit allen möglichen Vehikeln, ob zu Land, zu Wasser oder in der Luft.“

Erreicht hat man das in „Just Cause“ mit einer eigens entwickelten 3D-Engine sowie üppigen Grafiken und tollem Game-Design. Das Ergebnis: eine unglaublich lebendige Welt mit 1.000 Quadratmetern Fläche sowie Bergen, Dschungel, Strand, Dörfern und Städten. All das kann der Spieler mit der größten Auswahl an Fahrzeugen erkunden, die es je in einem Spiel gab! ■



Atemberaubende Welt: Mit dem paradiesischen Insel-Action-Epos „Just Cause“ feiert das aufstrebende Entwicklerteam Avalanche Studios sein gelungenes The Way It's Meant To Be Played-Debut. Das Gameplay findet entweder auf brandneuen Karten oder als Splitscreen-Action für zwei Spieler statt.



Heroische Tat: Auf deinem Weg durch Küstendörfer, Berge und tropische Dschungel musst du als CIA-Agent Rico Rodriguez alle Mittel einsetzen, um den korrupten Präsidenten der südamerikanischen Insel von San Esperito zur Strecke zu bringen.



THE WAY

Die 6150 Chipsatz-Lösung für Notebooks

NVIDIA bringt Onboard-Grafik in die High-Definition Welt

Die preisgekrönten GeForce Go Grafikprozessoren sind zweifelsohne die Zukunft des mobilen PC-Computing. Vorbei sind die Zeiten, da sich Notebook Benutzer mit zweitklassiger 2D- und 3D-Grafiktechnologie zufrieden geben mussten. NVIDIA hat seine Anstrengungen in Richtung integrierte Chipsätze verstärkt und die geballte Leistungskraft der GeForce Go und nForce Medienprozessoren in den 6100 und 6150 Notebook-Chipsatzlösungen vereinigt.

Wenn man früher eine kostengünstige integrierte Grafiklösung für einen leichteren, leistungseffizienteren Rechner nutzen wollte, ging das nicht ohne Kompromisse

bei der Grafik- und Video-Performance. Jetzt aber gibt es den neuen NVIDIA 6150 Grafikprozessor mit Onboard-Grafiktechnologie – das ist volle HD-Funktionalität ohne Leistungseinbußen.

Klassenprimus

Die 6150 Notebook-Chipsatzlösung, eine Kombination aus NVIDIA GeForce Go 6150 und nForce Go 430 Medienprozessor, bietet bahnbrechende Leistungsmerkmale für grafikintensive Anwendungen, ruckelfreie DVD-Wiedergabe und hervorragende



Das Go Team:
Laptop mit 6150 Chipsatz – tolle HD-Performance und eine lange Akkulaufzeit.

System-Performance – für eine unerreichte Mobilität und eine lange Akkulaufzeit.

Erstklassige Qualität

Der GeForce Go 6150 ist der erste Grafikprozessor, der die Vorteile der marktführenden PureVideo Technologie von NVIDIA für Notebooks mit integriertem Chipsatz verfügbar macht. Dank der modernen PowerMizer Energieverwaltungsfunktion müssen für gestochen scharfe HD-Videos nun nicht mehr kurze Akkulaufzeiten in Kauf genommen werden. Die Kompatibilität der Grafikfunktionen der 6150 Notebook-Chipsatzlösung mit dem neuen Microsoft Vista Betriebssystem schließlich sorgt dafür, dass Sie das Potenzial der neuen Windows Generation voll ausreizen können. ■

„Der neue NVIDIA 6150 Grafikprozessor mit Onboard-Grafiktechnologie – das ist volle HD-Funktionalität ohne Leistungseinbußen“

Die Hauptfunktionen des GeForce 6150

NVIDIA PureVideo Technologie: Mit gestochen scharfen Bildern, ruckelfreiem Video, präzisen Farben und genauester Skalierung von Videoinhalten wird aus Ihrem Notebook ein komplettes Heimkinosystem.

High Definition: Hardware-Beschleunigung für MPEG-2-, WMV- und h.264-Video bei geringster Hauptprozessorbelastung und minimalem Stromverbrauch.

Integrierter HDTV-Encoder: Ermöglicht die Nutzung eines HD-Fernsehers für DVD- und Videofilme, Surfen im Internet oder PC-Spiele.

Unterstützung für DirectX 9.0 Shader Model 3.0: Genießen Sie modernste Effekte bei aktuellen und kommenden Spielen.

NVIDIA ActiveArmour Firewall: Bietet unerreichten Netzwerkschutz gegen Spyware und Hacker.

NVIDIA nForce Go 430: Durch die Integration mit diesem Medienprozessor ist die preisgekrönte NVIDIA nForce 4 Familie endlich auch für den Mobilbereich verfügbar. So bietet er hervorragende System-Performance und

eine lange Akkulaufzeit für Notebooks mit AMD Turion 64 Prozessor.

HyperTransport Technologie: Durchsatzraten bis zu 8 GB/s zwischen GeForce Go 6150 und NVIDIA nForce Go 430 Medienprozessoren.

Modernes Raum-Zeit-adaptives De-Interlacing: Optimale DVD-Wiedergabequalität für den PC – auf einem ähnlich hohen Niveau wie teure Heimkino-Geräte.

Videoskalierung/-filterung: Moderne Skalierungs- und Filterungstechniken für eine hochwertige Wiedergabe von Videoinhalten bei jeder Darstellungsgröße – selbst bei HDTV-Vollbildaufösungen wie 720p.

Videofarb- und Gammakorrektur: Natürlich wirkendes Video mit korrekten Helligkeitswerten und brillanten Farben auf LCD- und Röhrenmonitoren.

PowerMizer Technologie: Diese moderne Energieverwaltungsfunktion verringert den Stromverbrauch bei Notebooks mit Turion Hauptprozessor und sorgt so für eine lange Akkulaufzeit.

GameTap

Die Neudefinition des PC-Gamings



1. Absolute Kontrolle: Für jedes Spiel der GameTap Bibliothek steht eine einfach zugängliche „InfoCard“ mit allen möglichen Infos von Tipps und Steuerungsanweisungen bis hin zu FSK-Freigaben und Highscores zur Verfügung.

2. Das ganze Spektrum: GameTap bietet alles, was das Herz begehrt, vom Arcade-Klassiker der 1970er bis hin zu topaktuellen Hits wie „Beyond Good And Evil“ (siehe Abb.) von UbiSoft. Das ist endloser Spielespaß „vom Fass“.

Benutzerfreundliche Navigation: Die Navigation in GameTap gestaltet sich dank des interaktiven 3D-Menüsystems und einer Fülle an Bildschirminfos dazu noch kinderleicht.



Die Gaming-Industrie hat im Laufe der letzten Jahre massive technologische Änderungen erfahren. Mit ihnen kamen zwangsläufig immer anspruchsvollere und beeindruckendere Spieletitel. Nicht verändert hat sich dagegen der Zugang zu diesen Spielen. Man muss sie entweder im Laden kaufen oder bestellen, bevor man spielen kann. So war's zumindest bis jetzt. Mit dem von NVIDIA unterstützten Online-Dienst GameTap aber bricht endlich das Zeitalter des Gamings-On-Demand an.

Dieser Service bringt die besten Konsolen-, PC- oder Arcade-Titel direkt auf Ihren PC, und das ganz unabhängig vom Format. Alles was Sie brauchen, ist ein Rechner mit Breitbandverbindung.

Mit einem GameTap Abonnement kommen selbst Hardcore-Gamer voll

auf ihre Kosten. Bis dato ist dieser neue Dienst zwar nur in den USA erhältlich, die neue Welle wird zweifellos aber auch bald auf den europäischen Kontinent überschwappen.

Der Einstieg ist kinderleicht: einfach nur die spezielle Software herunterladen, starten und schon steht Ihnen eine riesige Bibliothek an Games zur Verfügung. Die Navigation durch die intelligent strukturierten Levels nach Genres, Top-Titel, legendären Spielen usw. gestaltet sich zudem noch kinderleicht.

Das Beste aber ist, dass Sie mit

GameTap teure Spiele nicht mehr länger einzeln kaufen müssen, denn über ein monatliches Abonnement erhält man Zugang zu einem prall gefüllten Spielarchiv. Ein weiteres Plus: Sie können so viele Spiele spielen wie Sie wollen und so oft Sie wollen. Zudem wird die Bibliothek ständig mit neuen Herausgebern wie Activision und Atari über Eidos und Electronic Arts bis Namco, Sega, Ubisoft und Vivendi erweitert. Bis dato wurden fast sage und schreibe 1200 Titel lizenziert.

Hört sich gut an? Mehr Infos unter:

www.gametap.com. ■

Klassiker per Mausklick

GameTap bietet bereits über 400 Titel, von Konsolenklassikern bis hin zu PC-Spielen. Manche sind fürs Vergnügen zwischendurch, andere wiederum Klassiker, die darauf warten, wiederentdeckt zu werden. Wie man das von einer echten Casual Gaming-Website erwartet, reichen die Genres von Pinball über Brettspiele und Plattformmittel bis hin zu Arcade-Klassikern. Hier eine Auswahl:

- *Beyond Good & Evil* (Ubisoft)
- *Bubble Bobble* (Taito Corporation)
- *Defender Classic* (Midway Home

- Entertainment, Inc)
- *Earthworm Jim 2* (Interplay)
- *Heroes of Might and Magic IV* (Ubisoft)
- *Impossible Mission II* (Ironstone)
- *Lego Racers 1 und 2* (LEGO)
- *Myst Uru: Ages Beyond Myst* (Ubisoft)
- *Planetfall* (Activision Publishing, Inc.)
- *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft)
- *Railroad Tycoon 3* (Take-Two Interactive)
- *Tomb Raider* (inklusive *Chronicles* und *Angel Of Darkness*) (Eidos)
- *Worms Armageddon* (Team 17)



1



2

1. Noch mehr Chaos: Zusammen mit NVIDIA hat Havok seine bewährte Simulationstechnologie mit der neuesten Grafiktechnologie integriert. Herausgekommen ist ein Toolsatz, mit dem sich komplexe Kollisions- und Partikeleffekte simulieren lassen. Das bedeutet maximale Performance für Spiele mit Physik-Modelling.



3

2. Wahnsinns-Monster: Hintergrund von „Hellgate: London“ ist das wundervoll animierte, düstere London der Postapokalypse.



6



5



4

3. Waffen und Panzer: „The Outfit“ ist ein Team-Shooter mit Schauplatz 2. Weltkrieg.

4. Dungeon Master: „Dungeons & Dragons Online“ ist das ultimative Abenteuer-MMOG.

5. Fahm, fahm, fahm, auf der Autobahn: „Auto Assault“ von NetDevil ist ein action-basiertes Online-Spiel, das Kampfraserei mit Rollenspielelementen kombiniert.

6. Keine Gefangenen: In der Welt von „SWAT 4: The Stetchkov Syndicate“ dreht sich alles um Gangster, Waffen und Drogen. Dein Auftrag: die bösen Jungs zur Strecke bringen.

Havok FX

Havok – der Abenteuerspielplatz für Spieleentwickler

Herausgeber: Havok Entwickler: Havok Release: Sommer 2006



Die Produkte von Havok kann man weder spielen noch kaufen. Trotzdem ist diese Software unbestritten mit das Beste, was dem PC-Gaming in den letzten Jahren widerfahren ist. Und all das wegen der Physik...

Vom Bösewicht, der von Kugeln durchsiebt zu Boden sackt, bis hin zu Wänden, die unter den Klauen eines Drachen zerbersten verleiht die Physik dem Gameplay einen unglaublichen

Realismus und extreme Raffinesse. Lange Zeit galt diese Art von Realismus-Modelling als zu komplex oder zeitaufwändig, um korrekt implementiert werden zu können. Dank Havok aber müssen sich die Softwareschmieden nicht mehr länger um die Ressourcenzuteilung kümmern, sondern können sich ganz auf die Entwicklung der besten Spiele konzentrieren. Wo der Unterschied liegt? Man vergleiche nur die enttäuschend künstlichen Animationen und Verhaltensmuster vieler „herkömmlicher“ Spiele mit denen der Havok Titel.

Die ganze Trickkiste

Das ins Havok Complete System integrierte Havok FX simuliert die physikalischen Eigenschaften echter Objektkollisionen. Wir reden hier nicht von einer Handvoll von Objekten. Hier

werden Kollisionen zwischen Tausenden von Objekten dargestellt. Mit dem Starrkörperelement „Debris Primitives“ lassen sich Echtzeit-Shadingeffekte mit Physikelementen zu großflächigen Partikeleffekten kombinieren, die andere Objekte und Charaktere, darunter auch den Spieler, beeinflussen. Und dank des leistungsstarken Shader Model 3.0 wurde dieser Technik auch endlich die Leistungskraft der neuesten NVIDIA Grafikprozessoren nutzbar gemacht.

Während die NVIDIA Technologie die Erstellung von Flüssigkeiten, Rauch, Feuer, Trümmern und rigider Körperphysik übernimmt, kann der Hauptprozessor in aller Ruhe den restlichen Code der Havok Games berechnen. Das Ergebnis: das absolut schnellste, realistischste und beeindruckendste Spielerlebnis. www.havok.com. ■

Tyler Thompson, Technical Director bei den Flagship Studios:

„Mit Havok FX war es uns möglich, neue Spezialeffekte in ‚Hellgate: London‘ zu integrieren und das Gameplay noch realistischer zu machen. Wenn man die Zahl der NVIDIA Nutzer und die unglaubliche Performance der neuen GeForce 7900 GTX und GT Grafikprozessoren bedenkt, dann kam eigentlich nur Havok FX in Frage.“



PowerDVD MPEG-4 AVC Pack

Herausgeber: Cyberlink Corp Entwickler: Cyberlink Corp Erscheinungstermin: Jetzt erhältlich

Mit seiner preisgekrönten Audio- und Videotechnologie gilt PowerDVD von Cyberlink als eines der weltweit beliebtesten DVD-Programme für den PC. In Cyberlink PowerDVD 6, dem neuen MPEG-4 AVC Pack, wurden seine Videowiedergabefunktionen nochmals verbessert.

Hier handelt es sich nicht nur um ein simples Upgrade, denn dieses Pack bietet jetzt volle Unterstützung für die NVIDIA PureVideo Technologie. Zudem können Besitzer einer NVIDIA GeForce 6 oder GeForce 7 Grafikkarte jetzt die H.264-

Hardwarebeschleunigung nutzen. Diese ausgereifte Technologie ermöglicht eine drastische Verringerung der Rechenleistung bei der Videowiedergabe. Beim Streaming von HD-Inhalten sind das bis zu 50 %. Diese und die vielen anderen branchenführenden Funktionen von PowerDVD machen jeden PC zu einem wahren HD-Reaktor. www.cyberlink.com.

Noch mehr Leistung: Mit Unterstützung für die NVIDIA PureVideo H.264-Technologie bietet PowerDVD von Cyberlink jetzt die beste HD-Wiedergabe auf dem Markt.



Anwenderbeispiel: Nero 7 Ultra Edition

Auch nach zehn Jahren schafft es Nero immer wieder, noch leistungsfähigere Pakete auf den Markt zu bringen. Heute nutzen bereits 200 Millionen Anwender weltweit die leistungsstarken und dennoch kostengünstigen Digital-Media-Lösungen des Unternehmens. Die neue Nero 7 Ultra Edition setzt erneut Maßstäbe für die Branche, insbesondere bei der Erfassung, Erstellung, Bearbeitung, dem Authoring, Brennen, Sichern und Bereitstellen digitaler Medien. Mit den drei neuen Tools der Ultra Edition beläuft sich die Zahl der Funktionen mittlerweile auf erstaunliche 18. Dazu gehören Nero Home, ein brandneues Media Manager System, Nero Recode und Nero Vision, Kernprogramme für die kinderleichte Erstellung von CD-, DVD- und HD-Videoinhalten. Dann wäre da noch Nero ShowTime, ein HD-kompatibles Wiedergabeprogramm, das eine optimale Ausnutzung der NVIDIA H.264-Videobeschleunigungstechnologie sowie ruckelfreie, zuverlässige Videoqualität für den PC bietet. Zusammen stellen diese Funktionen ein Softwarepaket, das für den Brenn-Amateur ebenso geeignet ist wie für den HD-Profi. Holen Sie sich die kostenlose 30-Tage-Demoversion unter www.nero.com und finden Sie heraus, wie Sie Ihre Digital Media-Projekte mit Nero und NVIDIA jetzt noch effektiver und rationeller gestalten können.



Kristallklar: Zur Nero 7 Ultra Edition gehört Nero ShowTime, ein Wiedergabeprogramm mit Unterstützung für die NVIDIA H.264-Beschleunigung mit perfekter Wiedergabe.

Brennen: Die Ultra Edition ist für den Brenn-Amateur ebenso geeignet wie für den HD-Profi.

Absolute Kontrolle: Nero 7 eignet sich perfekt für alle Anforderungen rund um digitale Medien, von der Erfassung und Bearbeitung über das Authoring, Brennen und Sichern bis hin zur Bereitstellung.



Die volle Packung: Mit den drei neuen Tools der Ultra Edition beläuft sich die Anzahl der Programme mittlerweile auf erstaunliche 18.



Bald ist es da: Windows Vista!

Die Veröffentlichung von Windows Vista steht kurz bevor und mit ihr eine ganze Palette von Verbesserungen. Lassen Sie sich von Jon Hicks, dem stellvertretenden Redakteur von „Windows Vista: The Official Magazine“ auf eine Tour durch die neueste Inkarnation von Microsoft Windows mitnehmen



Im Jahre 2001 war der GeForce3 der aktuelle Grafikprozessor von NVIDIA, Apple stand kurz davor, einen kleinen, aber ungewöhnlichen MP3 Player mit Namen iPod herauszubringen und Microsoft wartete mit dem neuen Windows XP auf. In den vergangenen fünf Jahren hat die Computerwelt weitere dramatische Veränderungen erfahren. So steht Microsoft nach langer Entwicklungszeit wieder einmal kurz vor der Veröffentlichung eines neuen Betriebssystems. Das mit Spannung erwartete Windows Vista soll Anfang nächsten Jahres in die Läden kommen und dann auf allen Komplettsystemen als Standard erhältlich sein.

Wie der peppige Name schon verrät, werden dem neuesten Produkt von

Microsoft im Vergleich zu seinem Vorgänger nicht nur ein besseres Aussehen und ein höherer Unterhaltungswert, sondern auch entscheidende Verbesserungen in Performance und Nutzung nachgesagt.

Ein Leckerbissen: das neue Aero

Die grundlegendste Veränderung stellt dabei die neue Aero Benutzeroberfläche dar. Sie erinnert zwar an das gewohnte Windows Desktop, ist aber von der Struktur her auf das enorme Leistungspotenzial der modernen Grafikkarten ausgerichtet. In punkto Aussehen und Benutzerfreundlichkeit setzt man nicht zuletzt auf schicke, transparente Fenster, die sich in 3D anzeigen lassen und einen sofortigen Einblick in die Inhalte der Dateien gewähren. Langweilige Dokumentsymbole wurden von winzigen Miniaturansichten abgelöst. Und auch die Fotodarstellung wurde mit integrierten Funktionen zur Justierung der

Belichtung, Entfernung des Rote-Augen-Effekts und einer besseren Organisation erheblich aufgewertet.

Aber nicht nur Schnappschüsse lassen sich jetzt leichter auffinden. Das Startmenü ist nicht mehr länger ein riesiger, Bildschirm füllender Katalog, sondern eine einfache Liste mit Suchfeld am unteren Rand. Bei diesen Suchfunktionen, die in Vista praktisch überall zu finden sind, wird der eigentliche Vorgang bereits mit der Eingabe des ersten Buchstabens gestartet. Zudem gibt's noch eine neue Desktop Sidebar, eine vertikale Randleiste mit Minianwendungen, den so genannten Gadgets. Diese kleinen und einfachen, aber extrem nützlichen Programme bieten einen Sofort-Überblick über Programme und Websites.

Unter der Motorhaube

Das glamouröse Äußere verbirgt eine Vielzahl neuer Funktionen und Technologien wie z.





B. im Bereich Sicherheit. Als Reaktion auf die bekannten Anfälligkeiten der Windows Betriebssysteme hat Microsoft das neue Vista mit strikten Sicherheitssteuerungen ausgestattet. So können ohne Eingabe eines Administratorpassworts keine Programme installiert werden – eine effektive Schutzmaßnahme gegen Spyware und Viren.

Die neue Version von Internet Explorer bietet dazu eine automatische Warnfunktion bei verdächtigen Websites und Sicherheitsverletzungen.

Geschwindigkeits-Freak

Ein weiterer wichtiger Aspekt des Computings, die Performance, wurde ebenfalls nicht vergessen. So überwacht Vista die Verwendung der PC-Ressourcen und passt sie für eine optimale Rechenleistung an. Ein weiteres Plus ist die Unterstützung für

das wahrscheinlich einfachste Hardware-Upgrade der Welt. So lässt sich ein einfacher USB Memory Stick mit Vista umgehend als Systemspeicher verwenden.

Wenn sich all das schon verlockend anhört, dann haben wir noch weitere gute Neuigkeiten: Die genannten neuen Funktionen stellen nur ein Bruchteil dessen dar, was Vista zu bieten hat. In der nächsten Ausgabe von „The Way It’s Meant To Be Played“ werden wir die grafischen Verbesserungen und die Leistungsstärke des neuen DirectX 10 näher beleuchten. Bis dahin erhalten Sie Infos zu allen Neuentwicklungen in jeder Ausgabe von „Windows XP: The Official Magazine“ und dem im Sommer erstmals erscheinenden „Windows Vista: The Official Magazine“. Dort erfahren Sie, wie man das Potenzial dieser neuen Funktionen voll ausschöpfen kann. ■

PC Gaming wird erwachsen

Entspanntes Gaming mit Vista

Vista ist die erste Version von

Windows, die speziell fürs Gaming konzipiert wurde. Ein dedizierter Bereich im Startmenü, der neue Games Explorer, bietet einen Sofortüberblick über alle installierten Spiele, jedes mit einer Miniaturansicht der Packungsgrafik, PEGI-Altersempfehlung sowie Links zu den jeweiligen Websites – alles direkt über die Benutzeroberfläche. Die nützlichen Quick Links zu den spielerelevanten Bereichen der Systemsteuerung ermöglichen zudem eine wesentlich schnellere Problembehebung.

Plug-and-Play

Bis dato wurden PC-Games hauptsächlich per Maus und Tastatur ausgeführt, ein Controller spielte dabei so gut wie keine Rolle. Das hat sich bei Vista geändert. Die integrierte, auf dem Xbox 360 Controller basierende universelle Schnittstelle ist mit allen Spielen kompatibel. So wird beispielsweise ein 360 Joypad (oder einen anderen Controller mit ähnlicher Steuerung) nicht nur sofort ohne jeglichen Konfigurationsbedarf erkannt, sondern kann sogar für die Navigation des Desktops verwendet werden.

Kindersicherung

Als Reaktion auf die aktuelle Diskussion rund um die Nutzung von Videospiele

durch Kinder bietet Vista jetzt eine ganze Vielfalt an Kindersicherungen. Solange Ihre Kinder ihr eigenes Benutzerkonto verwenden, können Sie ihren Zugang zu Spielen mit hohen PEGI-Altersempfehlungen über eine einfache Steuerung unterbinden oder Spiele mit bestimmten Elementen (wie Flüche und extreme Brutalität) sperren. Sogar die Einstellung eines Zeitlimits ist möglich. Ihr Kids sollen nur zwei Stunden am Tag „World of Warcraft“ spielen dürfen? Dann richten Sie den Zugriff einfach für die Zeit zwischen 18.00 und 20.00 Uhr ein. Über das standardmäßig aktivierte Protokoll können Sie zudem prüfen, ob einer Ihre Sprösslinge versucht hat, die Zugriffssperre zu umgehen.

Pure Ästhetik

Das Beste an Vista ist, dass die grafischen Komponenten komplett überholt wurden. Ein Hauptgrund dafür war, dass die meisten Systemabstürze und Instabilitäten bei Windows XP nachweislich durch Grafikprobleme verursacht wurden. Es gibt zudem eine neue Version von DirectX, DirectX10, die diese neue Technologie der nächsten Spielgeneration zugänglich machen soll. Genauere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der nächsten Ausgabe. ■

■ Die in diesem Artikel verteilte Ansicht ist nicht notwendigerweise die der Nvidia Corporation.

Grafik-Einmaleins



3D Flip: 3D-Ansicht aller geöffneten Fenster und Programme, durch die man wie bei einer Rolodex-Kartei blättern kann.

Aero: Die neue Vista Benutzeroberfläche ähnelt der des aktuellen Windows XP, nutzt aber zudem einen leistungsstarken Grafikprozessor für 3D-Effekte, Animationen und vieles mehr.



DirectX 10: Die neue Version von DirectX unterstützt die aktuellen Grafiktechnologien und damit die neueste Spielgeneration.

Sidebar: Eine neue Randleiste rechts auf dem Vista Desktop, in der Sie praktische Verknüpfungen und Minianwendungen, so genannte Gadgets, erstellen/anordnen können.



Gadgets: Miniprogramme, die sie entweder in der Sidebar oder auf dem Desktop platzieren. Sie sind sehr vielseitig einsetzbar, zur Anzeige von Sportergebnissen, für die Terminplanung, Wettervorhersagen und vieles mehr.



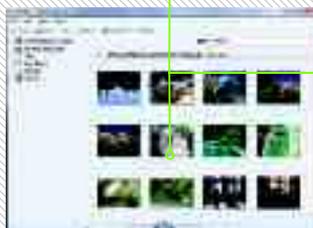
IE7: Die neue Version von Internet Explorer bietet eine integrierte Suchfunktion, Registernavigation, Unterstützung von Webfeeds (RSS) sowie eine Vielfalt an Sicherheits- und Anti-Phishing-Funktionen.

SideShow: Eine winziger, ins Laptop-Gehäuse integrierter Bildschirm, über den Sie die wichtigsten Infos anzeigen können, ohne den PC einschalten zu müssen. Dazu gehören Kalenderinfos, die Stärke des Wireless-Signals und eine Musik-Wiedergabeliste.



Sleep: Mit dieser neuen Energiesparfunktion können Sie Ihren PC in wenigen Sekunden herunterfahren und genauso schnell wieder aktivieren.

Tablet: Die meisten Windows Vista Versionen verfügen über eine superportable Schnittstelle, die nicht für die Maus, sondern auch den Stylus ausgelegt ist. So können Sie Ihren PC überall auch ohne Tastatur verwenden.



Media Center: Über diese für Medien-PCs entwickelte Schnittstelle können Sie Ihre digitalen Musiktitel, Fotos und Fernsehprogramme per Fernbedienung anzeigen und organisieren oder im Handumdrehen an andere Geräte wie die Xbox 360 übertragen.