



THE WAY

It's Meant To Be Played

Jeux PC – l'expérience ultime avec GeForce



Peter Jackson's
King Kong



Age Of Empires III



Serious Sam 2

Les Incontournables

Découvrez les meilleurs jeux de la rentrée sur PC



City Of Villains



F.E.A.R.



Le Monde de Narnia:
Le Lion, La Sorcière
Blanche et l'Armoire
Magique

Bienvenue



Bienvenue dans le numéro 7 de *The Way It's Meant To Be Played*, le magazine qui vous tient au courant des meilleures nouveautés des jeux vidéo sur PC.

Les 30 titres qui vous sont présentés dans ce numéro participent au programme *The Way It's Meant To Be Played* de NVIDIA, une campagne destinée à donner aux gamers une expérience de jeu optimale.

Les équipes de développement qui participent à ce programme ont accès au matériel NVIDIA et au soutien des ingénieurs travaillant pour NVIDIA, afin de leur permettre de développer les meilleurs graphismes et les effets les plus percutants. Ces jeux font ensuite l'objet de tests rigoureux de compatibilité, de stabilité et de fiabilité de la part de NVIDIA pour assurer aux consommateurs que les jeux portant le label TWIMTBP leur apporteront une expérience de jeu unique sur un PC équipé d'une carte graphique GeForce de NVIDIA.

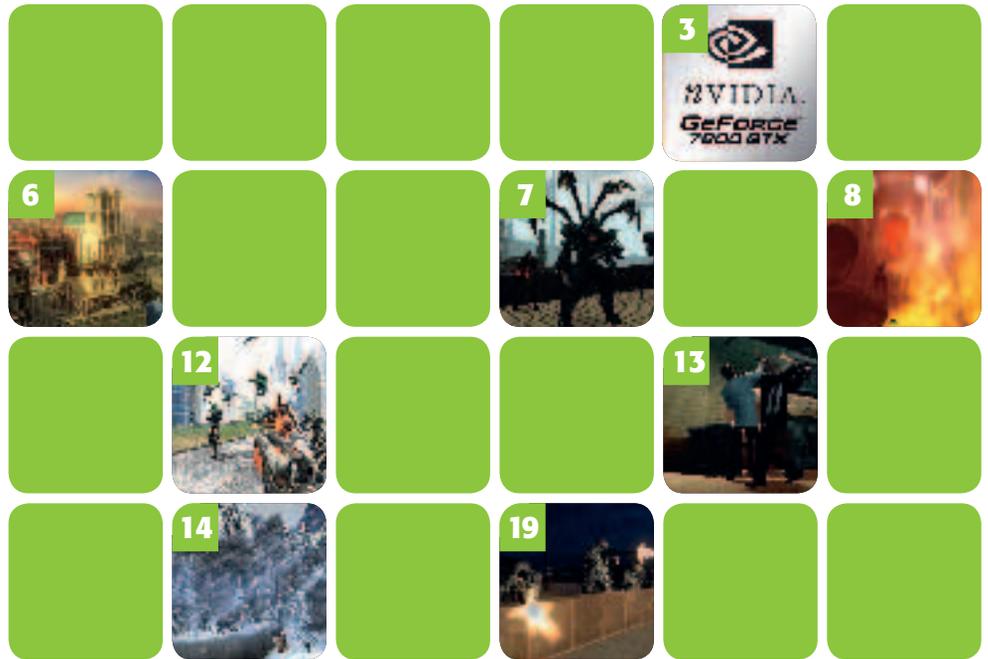
A l'heure actuelle, les développeurs aiment utiliser la technologie Shader Model 3.0 pour des effets cinématiques riches et complexes – une technologie entièrement prise en charge par les processeurs graphiques GeForce de NVIDIA, ainsi qu'une gestion de la technologie, High Dynamic Range pour des effets de lumière très réalistes. Ajoutez à cela SLI, la technologie à succès de NVIDIA qui permet d'augmenter les performances en utilisant deux cartes graphiques côte à côte sur un PC basé sur une architecture PCI Express, et vous comprendrez pourquoi les graphismes NVIDIA font figure de référence.

Depuis notre dernier numéro au début de l'année, les performances graphiques ont encore évolué avec la sortie des GPU GeForce Series 7 de NVIDIA, les processeurs les plus puissants jamais construits, deux fois plus rapide que la GeForce 6800 Ultra en mode SLI. Vous trouverez page 22 un article sur les performances impressionnantes des GeForce Series 7.

Je vous souhaite une bonne lecture ! Et n'hésitez pas à me communiquer vos idées de contenu pour les prochains numéros.

Darryl Still

Responsable des relations développeurs,
EMEA
NVIDIA
dstill@nvidia.com



Sommaire

Actualités NVIDIA

Jeux *The Way It's Meant To Be Played*

- 4 Vietcong 2
Gothic 3
- 5 Matrix: Path Of Neo
Fahrenheit
- 6 Age of Empires III
- 7 City Of Villains
Auto Assault
- 8 Cold War
- 9 Quake 4
- 10 Crime Life
Stubbs The Zombie
- 11 Spellforce 2
Dark & Light
- 12 Serious Sam 2
- 13 Hitman: Blood Money

- 14 Le Monde de Narnia : Le Lion,
La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique
- 15 King Kong
- 16 FEAR
Sniper Elite
- 17 Joint Task Force
The Witcher
Myst 5: End of Ages
- 18 Fable
Rome: Barbarian Invasion
- 19 Battlefield 2: Special Forces
- 20 Bet On Soldier
Moto GP: Ultimate Racing Technology 3
- 21 Starship Troopers

Articles TWIMTBP

- 22 GeForce 7800 et SLI – l'expérience ludique ultime

FuturePlus 

Produit par
Future Plus

30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW

Imprimé par **Precision Colour Printing**, Telford

The Future Network plc est une société anonyme par action.
Imprimé au Royaume-Uni © Future 2005
Toutes les illustrations appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Tous droits réservés.



Serious Sam 2, le logo Serious Sam 2, Serious Engine 2, le logo Serious Engine 2, Croteam et le logo Croteam sont des marques commerciales et/ou des marques commerciales déposées de Croteam Ltd. © 2005 Croteam Ltd. 2K Games et le logo 2K Games, le logo A Take2 Company, et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou des marques commerciales déposées de Take-Two Interactive Software. Développé par Croteam. Publié par 2K Games. Tous droits réservés. Age of Empires III © 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Games Studios, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, et Age of Kings sont des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. FEAR © 2005 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés. FEAR, Vivendi Universal Games et le logo Vivendi Universal Games sont des marques commerciales de Vivendi Universal Games, Inc. Sierra et le logo Sierra sont des marques commerciales déposées ou des marques commerciales de Sierra Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Le logo Monolith est la marque commerciale de Monolith Productions, Inc. Toutes les marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. Peter Jackson's King Kong © 2005 Universal Entertainment. Tous droits réservés. Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques commerciales d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Le film King Kong des studios Universal © Universal Studios. Sous licence Universal Studios Licensing LLLP. Tous droits réservés. THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, et tous les titres, les personnages et les lieux originaux des livres sont des marques commerciales de C.S. Lewis Pte Ltd. et sont utilisés avec sa permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. et WALDEN MEDIA, LLC. Tous droits réservés.

NVIDIA met la gomme avec GeForce 7800 GTX

Les joueurs avertis attendent depuis un certain temps les processeurs graphiques (GPU) nouvelle génération de NVIDIA®. Nous pouvons enfin vous dévoiler la technologie qui va révolutionner le jeu vidéo sur PC. Les nouveaux GPU NVIDIA GeForce™ 7800 GTX offrent une amélioration significative des graphismes 3D, avec deux fois plus de puissance de shading que la génération précédente, ainsi que des taux de remplissage de 10,32 milliards de texels par seconde - ce qui comprend un large éventail des dernières fonctions à la pointe de notre industrie.

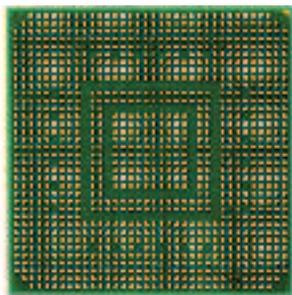
La carte GeForce 7800 GTX offre également plusieurs fonctions de traitement des images en 3D et en temps réel, dignes de l'industrie cinématographique, comme la prise en charge de Microsoft®



DirectX® 9.0, Shader Model 3.0, le nouveau moteur NVIDIA CineFX™ 4.0, l'éclairage High Dynamic Range (HDR) ou encore une prise en charge de la technologie NVIDIA SLI™ (pour doubler les performances de jeu).

Vous trouverez page 22 plus d'informations sur les performances incroyables de la nouvelle carte GeForce 7800 GTX, ses caractéristiques innovantes et l'importance de la technologie NVIDIA SLI.

http://www.nvidia.fr/page/geforce_7800.html



■ Les cartes graphiques GeForce 7800 GTX de NVIDIA donnent à votre PC une puissance sans précédent.

LES LAURÉATS DE LA COUPE DU MONDE DES JEUX VIDÉO

La cinquième Coupe du Monde des Jeux Vidéo, organisée au Carrousel du Louvre à Paris, s'est terminée par un final grandiose le dimanche 10 juillet. L'évènement sponsorisé par NVIDIA fut diffusé dans le monde entier. Les Français sont finalement arrivés en tête, en gagnant dans les catégories, *Unreal Tournament 2004*, *Warcraft III* et *Gran Turismo 4*, tandis que les Etats-Unis se sont imposés en remportant *Counterstrike* dans les deux catégories féminines et masculines. Une équipe russe est répartie avec le trophée *Quake III Arena*, tandis que l'équipe saoudienne 'Arabian Joker' a remporté le prix *Pro Evolution Soccer 4*.

www.esworldcup.com



NVIDIA sponsorise les International Mobile Gaming Awards

Au-delà des solutions graphiques pour PC et ordinateurs portables, NVIDIA travaille au développement des meilleurs graphismes pour une gamme complète de solutions mobiles. Les International Mobile Gaming Awards, initiés par NVIDIA et soutenus par de grandes entreprises comme Orange, Nokia et Alias, ont été conçus pour promouvoir la recherche dans ce domaine et encourager les développeurs de jeux les plus talentueux sur console mobile.

Ce concours a été lancé officiellement au salon E3 en mai 2005 et les participants (amateurs et professionnels) auront jusqu'au 17 octobre 2005 pour envoyer leur proposition via le site web officiel IMG Awards. Vingt projets seront alors pré-sélectionnés, avec une aide permettant aux participants de produire une version jouable de leur concept. Des bureaux et une assistance technique seront même offerts aux jeunes entreprises et aux étudiants. L'annonce des quatre lauréats sera faite lors du congrès mondial 3GSM à Barcelone en 2006. www.imgawards.com

www.imgawards.com



IMGAWARDS



■ La Quadro FX 4500 offre des performances percutantes.

NVIDIA PRESENTE LA QUADRO FX 4500

Il n'y a pas que les joueurs qui peuvent bénéficier de l'engagement de NVIDIA à fournir des puissances de traitement graphique toujours plus élevées. Conçue pour un usage professionnel, la NVIDIA Quadro® FX 4500 offre 50 % de puissance supplémentaire, une prise en charge de la technologie multi-GPU SLI NVIDIA pour des performances améliorées, ainsi que l'application de fonctions innovatrices. Comme l'anti-crênelage plein écran 32x, le support jusqu'à quatre écrans haute définition à partir d'un seul PC, et la possibilité d'associer plusieurs unités à l'aide de la carte NVIDIA Quadro G-Sync permettant d'accéder à des écrans aussi grands que des murs d'images.

www.nvidia.co.fr/page/quadrofx_family.html

UN SYSTEME SLI MOINS CHER POUR PLUS DE PUISSANCE

En permettant aux utilisateurs de bénéficier de deux fois plus de puissance de traitement graphique en utilisant deux cartes vidéos sur un seul PC, la technologie NVIDIA SLI révolutionne les performances graphiques pour professionnels et amateurs exigeants. Cette technologie remarquable est désormais proposée au grand public à un prix réduit, grâce à la prise en charge SLI par la gamme de GPU GeForce 6600. Utilisée en association avec les cartes mères compatibles SLI, la puissance graphique ainsi obtenue pourra satisfaire tous les gamers.

http://fr.slizone.com/content/slizone_fr/index.html



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

2K Games
Pterodon
Déjà en vente

Vietcong 2

Vietcong 2 est basé sur les témoignages des vétérans de la Guerre du Vietnam : il plonge le joueur dans les bottes de deux soldats, se battant dans des camps opposés, durant la tristement célèbre Offensive du Têt. Le premier est un capitaine américain qui a pour mission initiale d'escorter un reporter de guerre, mais qui se retrouve bien vite impliqué dans ce conflit sanguinaire. En se battant dans 14 lieux différents, l'objectif est de reprendre le Palais Impérial et la ville stratégique de Hué. Le deuxième personnage à incarner, est un jeune conscrit vietcong se battant au côté de l'armée sud-vietnamienne. Il finit par atteindre le rang de sergent et participe au soulèvement de Hué.

L'action se déroule dans des rizières ou dans la jungle, mais aussi en zone urbaine, où les missions s'enchaînent en respectant les événements historiques. Le développeur Pterodon s'était déjà forgé une réputation pour la qualité des graphismes de ses jeux, mais avec *Vietcong 2*, ce studio s'est vraiment surpassé. «L'équipe d'assistance au

développement de NVIDIA nous a beaucoup aidé, en particulier pour optimiser notre nouveau moteur de rendu, en nous donnant des informations détaillées et en nous suggérant des façons d'améliorer nos bibliothèques de pixels shaders» a déclaré Jarek Kolar, de Pterodon.



■ En combattant dans les rues parfaitement reconstituées de la cité ancestrale de Hué, les soldats de *Vietcong 2* pourront utiliser tout un éventail de véhicules.



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

JoWood
Piranha Bytes
Janvier 2006



■ Des environnements détaillés, des personnages hyper-réalistes et un scénario plein de rebondissements font de *Gothic 3* la nouvelle référence des RPG.



Gothic 3

Si vous n'avez pas encore découvert les merveilles de la célèbre série *Gothic*, ce dernier opus vous offrira une introduction idéale. Grâce à un récit captivant et un monde 'vivant' à explorer librement, *Gothic 3* donne toutes ses lettres de noblesse au genre 'fantasy', avec des décors spectaculaires et une ambiance vraiment prenante.

A nouveau plongé dans les gigantesques continents des deux derniers opus, le joueur explorera un monde où l'humanité a été réduite en esclavage par les terribles Orcs. Le jeu évolue constamment et votre histoire dépendra des choix uniques de votre personnage. Les rapports de cause à effet n'ont jamais été si bien utilisés dans une expérience de combat fantastique.

Les mêmes compliments s'appliquent à la beauté et à la diversité de ce jeu. Les différents défis et quêtes permettent d'utiliser 50 sortilèges et plus de 100 armes pour combattre plus de 50 monstres, animaux et ennemis.

«Nous avons été vraiment abasourdis par la puissance fournie par les multiples pipelines de pixels du matériel NVIDIA» a déclaré son développeur Piranha Bytes. «En particulier sa capacité à rendre deux fois plus rapidement les pixels de profondeur (z) est essentiel pour un moteur comme le nôtre qui calcule d'abord la profondeur avant d'effectuer le rendu et l'habillage des objets.» Un seul coup d'œil à ce jeu suffira à découvrir sa beauté graphique.

The Matrix: Path Of Neo

La trilogie est peut-être complète, mais les histoires continuent au plus profond de la Matrice. Les frères Wachowski (les créateurs de *Matrix*) ont collaboré avec le studio de développement Shiny Entertainment pour offrir aux fans de *Matrix*, ce dont ils ont toujours rêvé. Cette fois, vous pouvez incarner « l'élue » en guidant Neo au sein d'un monde virtuel contrôlé par les machines, pour qu'il devienne le sauveur de l'humanité.

Si *Enter The Matrix*, le jeu vendu à 6 millions d'exemplaires, présentait une histoire parallèle aux films originaux, *Path Of Neo* vous permettra de revivre vos scènes préférées de ces trois superproductions. Vous devrez, entre autres, démontrer vos aptitudes aux arts martiaux en vous battant dans des temples, affronter des soldats mérovingiens en défiant les lois de la gravité ou vous mesurer au très singulier Agent Smith. Véritable cerise sur le gâteau : le jeu est complété par des séquences de la trilogie, tandis que les chemins qui s'offrent à vous en tant que joueur (et les conséquences qui en résultent)



■ Préparez-vous à entrer à nouveau dans la Matrice, en incarnant l'Elu, le plus célèbre de ses habitants.

ont été rédigés et dirigés par les frères Wachowski.

Tout comme dans les films de la série, l'impact visuel de *Path Of Neo* est époustouffant. Des environnements familiers ont été récréés avec précision. Toutes les séquences d'arts martiaux, les effets *Matrix* et les déplacements des habitants de la matrice sont reproduits fidèlement, jusqu'aux ressemblances avec les acteurs clés, comme Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss ou Hugo Weaving. Qui pourrait résister?



Editeur: **Atari**
Développeur: **Shiny Entertainment**
Date de sortie: **Déjà en vente**

Etude de cas: Fahrenheit

Fahrenheit, un thriller paranormal dont l'action se déroule à New York, n'est pas le genre de jeu Action-Aventure auquel vous êtes habitué. Imaginez plutôt une atmosphère captivante sur fond de meurtre mystérieux, alliant une véritable interactivité et des graphismes dignes d'un film à gros budget. Avec ses techniques inspirées du cinéma, comme sa direction d'acteurs, son acquisition et suivi des mouvements, ses musiques contextuelles ou ses différents angles de vue de caméra, *Fahrenheit* utilise tous les artifices du cinéma pour plonger le joueur au cœur de l'histoire. Vous pourrez incarner quatre personnages différents, dont Lucas Kane, un homme recherché pour meurtre mais qui n'a aucun souvenir du crime en question! Déjà nommé 'Meilleur jeu Action-Aventure' et 'Jeu le plus novateur' au salon E3 2004, les joueurs sur PC vont maintenant pouvoir découvrir tout l'attrait de ce jeu.



■ Un thriller psychologique, une odyssée interactive à quatre personnages et un mélange détonnant de cinématique et d'Action-Aventure: *Fahrenheit* ne ressemble à aucun autre jeu sur PC.



Editeur: **Atari**
Développeur: **Quantic Dream**
Date de sortie: **Déjà en vente**



Editeur: **Microsoft Game Studios**
Développeur: **Ensemble Studios**
Date de sortie: **Déjà en vente**

Age Of Empires III

Un jeu de civilisation parfaitement construit...

T très peu de jeux de stratégie ont engendré autant d'enthousiasme qu'*Age Of Empires*. Déjà 16 millions d'exemplaires de ce jeu ont été vendus. Le secret de son succès : *Age of Empires* a su s'inspirer de faits historiques familiers, pour créer un jeu accessible et captivant, alliant la construction d'un empire, le commerce et le combat.

Age Of Empires III reprend cette recette gagnante mais va encore plus loin. Ce troisième opus permet au joueur d'édifier l'une des 8 civilisations européennes entre 1500 et 1850, une période riche en événements, où le Nouveau Monde est prêt à être exploré, colonisé et conquis. Mais les peuples indigènes et les empires européens rivaux ne vont pas se laisser faire pour autant.

Age Of Empires III introduit également de nouveaux éléments de gameplay, notamment un tout nouveau système de combat. Celui-ci allie une stratégie complexe, des effets physiques réalistes et des animations époustouflantes, avec des batailles permettant d'utiliser des armes blanches ou à feu. Ce dernier opus permet aussi au joueur de construire une capitale européenne, permettant ainsi de mesurer le succès de la campagne menée dans le Nouveau Monde. Quant aux continents américains, ils sont reproduits avec force détail, permettant aux joueurs de partir à la chasse aux trésors dans les Caraïbes, de tuer des bisons dans les plaines d'Amérique du Nord ou d'explorer la jungle en Amérique du Sud.

Les effets d'ombres et de lumières donnent à chaque scène une profondeur jusqu'ici inégalée dans les jeux sur PC

En termes graphiques, ce jeu fait également un grand bond en avant, avec des simulations physiques et un superbe moteur graphique conçu pour exploiter au maximum la puissance de la technologie NVIDIA. La complexité et l'évolution constante des villes sont parfaitement rendues, jusqu'à la sophistication. Tandis que les vastes paysages bénéficient d'effets de lumière et d'ombre impressionnants, ce qui apporte à chaque scène une profondeur et une douceur jusqu'ici inégalée dans les jeux sur PC.

Dave Pottinger, directeur technique d'Ensemble Studios ne tarit pas d'éloges lorsqu'il aborde l'aide apportée par NVIDIA pour l'utilisation du puissant Shader Model 3.0 et du langage HLSL (High Level Shader Language). «En utilisant Shader Model 3.0, des effets poussés ont pu être utilisés dans *Age Of Empires III*» explique-t-il. «Par exemple des éclairages vraiment très dynamiques ou des effets d'eau dignes de films à gros budget, bref des techniques qui améliorent l'expérience unique de notre jeu.»



■ Pas le temps de se reposer avec *Age Of Empires*. Ce jeu d'action et de civilisation vous fera explorer le Nouveau Monde et construire votre propre capitale européenne.

■ *Age Of Empires III* exploite toutes les potentialités des technologies 3D supportées par NVIDIA pour plonger le joueur dans un monde aux spectaculaires effets d'ombres et de lumières.



City Of Villains

Vous avez déjà sauvé le monde plusieurs fois en incarnant un super-héros très respectable – et si vous passiez maintenant de l'autre côté, en menant la vie d'un grand criminel ? C'est ce que vous propose *City Of Villains*, la suite du célèbre *City of Heroes*, un jeu de rôle multi-joueurs en ligne édité par NCsoft. Dans ce nouvel opus, des milliers de joueurs pourront jouer ensemble dans le même monde infesté de criminels et passer du statut de voyou de bas étage à celui de super-criminel. Bien entendu, un jeu de conquête criminelle ne serait pas complet sans une forteresse du mal. Les joueurs de *City Of Villains* pourront construire la leur et l'équiper d'armes mortelles et de défenses diaboliques.

Comme pour son prédécesseur, l'action de *City Of Villains* se déroule dans un monde en 3D bourrés d'effets 'cartoon'. Ce travail n'a pas été une sinécure pour NCsoft et Cryptic Studios et cette suite totalement autonome exploite au maximum les dernières technologies NVIDIA. «Pour découvrir *City Of Villains*, il n'y a pas de meilleure plateforme qu'un processeur graphique GeForce de NVIDIA» fait remarquer Brian Clayton, le réalisateur de ce jeu chez NCsoft. «Ses performances ultra-rapides et son rendu exceptionnel permettent aux joueurs de découvrir *City Of Villains* exactement comme ses concepteurs l'avaient prévu et d'obtenir la meilleure façon de jouer.»



■ Dans *City of Villains*, les gamers utiliseront de nouvelles aptitudes et de nouveaux super-pouvoirs, revêtiront des costumes démentiels et se livreront à toutes sortes d'actes maléfiques.



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

NCsoft
Cryptic Studios
Déjà en vente

Etude de cas: Auto Assault



■ Découvrez un futur post-apocalyptique, remplissez des missions et réduisez les autres joueurs en purée dans *Auto Assault*, un nouveau type de jeu de rôle en ligne.



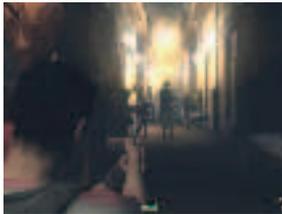
L'arrivée des jeux de rôle en ligne a révolutionné le monde des jeux multijoueurs sur PC en permettant à des centaines, voire des milliers de gamers de rejoindre le même univers sur Internet. Si la majorité des jeux de rôle en ligne sont basés sur les thèmes Héroïc-fantasy, *Auto Assault* prend la direction opposée, en laissant derrière lui une odeur de pneus brûlés et un véritable carnage high-tech. L'action est située dans un futur post-apocalyptique où les humains, les mutants et les 'Biomeks' s'affrontent pour contrôler ce qui reste de notre monde, faisant de ce jeu le plus rapide et le plus bourré d'action de tous les jeux de rôle en ligne actuellement disponibles.

Comme son nom l'indique, les combats de véhicules sont au cœur d'*Auto Assault*. En traversant des environnements hostiles, les joueurs doivent se battre pour obtenir la moindre petite richesse, pour accéder au pouvoir et à la célébrité ; tout en transformant leur véhicule en véritable machine à tuer personnalisée. En faisant un tour dans le monde d'*Auto Assault*, on se rend compte que les véhicules ne sont pas les seuls à souffrir pendant les batailles. Le monde lui-même est destructible, grâce au moteur physique *Havok 2*. Il permet un rendu encore plus réaliste de l'action et des destructions, tandis que le moteur 3D permet de peaufiner les détails des vastes paysages à la *Mad Max*, mais aussi les vraies stars du show: les voitures, les motos et même les chars, que l'on peut personnaliser à volonté!



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

NCsoft
Net Devil
Printemps 2006



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

**Dreamcatcher
Mindware
Déjà en vente**

Cold War

Bons baisers de Russie? Tu peux toujours rêver...

L'action de *Cold War* se déroule dans le tumulte des années 1980 : un journaliste se rend à Moscou et se trouve rapidement impliqué dans un complot international visant à s'emparer du pouvoir en URSS. Battu et jeté en prison par le KGB, il doit trouver un moyen de s'échapper, de battre les forces d'élite soviétiques et de mettre un terme à ce complot. Sans oublier de passer au pressing...

C'est un combat épique qui l'emportera vers des mondes glacés, de la tristement célèbre prison de Lubyanka au sordide cœur industriel de Tchernobyl.

Avec ses perspectives à la 3ème et à la 1ère personne, *Cold War* rappelle les jeux d'infiltration comme *Metal Gear Solid* ou *Splinter Cell*, tout en offrant au joueur un fantastique sens de liberté (ou manque de liberté...) au sein d'un état communiste.

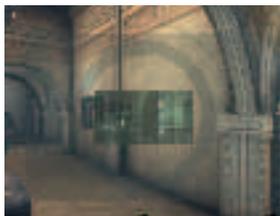
Dans bien des cas, il y a plusieurs façons de vaincre les challenges. Le joueur peut choisir de l'aborder de manière sensible, ou tout feu dehors, ou alors en trouvant une solution entre les deux. Il peut même utiliser des balles en caoutchouc pour se débarrasser des civils sans les tuer. L'improvisation joue aussi un rôle important, avec la possibilité de créer de nouvelles armes et des pièges afin d'éliminer rapidement ses ennemis, tandis que des chemins cachés s'ouvrent au cours de la partie permettant une progression vers de nouveaux horizons. Et ce ne serait pas un vrai jeu d'espionnage sans une gamme de gadgets vraiment cool : attendez de voir ce que vous pourrez faire en zoomant avec une caméra à rayon X.

Visuellement, *Cold War* permet au joueur, grâce à ses différents points de vue, d'avoir le sentiment d'incarner

réellement le personnage – ce qui n'est pas le cas de beaucoup de 'Shoot them up'. De plus, le moteur du jeu gère particulièrement bien les effets de lumière, des scènes de nuit, aux effets de flammes particulièrement réussis. Le normal mapping est également utilisé de façon extensive, donnant encore plus de détails aux scènes et aux personnages déjà modélisés avec un nombre élevé de polygones. Sans oublier bien sûr les manœuvres d'infiltration assez originales – et plus accomplies que la normale. «Le matériel NVIDIA nous a permis de passer à niveau supérieur dans l'excellence de nos graphismes» explique Karel Papik, PDG de Mindware Studios.

En associant des designs élégants à un moteur de jeu puissant, les résultats sont exceptionnels – comme le démontre *Cold War* très clairement.

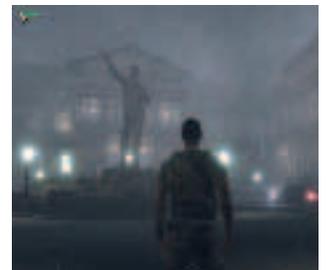
■ Pour relever les défis en plein cœur de l'URSS, les joueurs peuvent utiliser l'infiltration, des armes, des pièges et même des balles en caoutchouc.



■ Dans *Cold War*, un jeu d'espionnage en République Soviétique, préparez-vous à un accueil plutôt froid.



■ *Cold War* utilise avec brio des effets d'éclairage impressionnants.





■ Grâce au remarquable moteur 3D utilisé dans *Doom 3*, *Quake IV* offre de fabuleux effets de lumière et de shadow par pixel.



Editeur: **Activision**
Développeur: **ID Software/Raven**
Date de sortie: **Déjà en vente**

Quake IV

Seuls les classiques reviennent toujours à la mode

Les fans de «Shoot them up» vont se réjouir: après la rencontre de *Doom*, le dernier jeu d'horreur et d'action d'ID Software; il est temps de se battre, à nouveau, avec les extra-terrestres Stroggs dans ce nouvel opus de la légendaire série *Quake*.

Todd Hollenshead, PDG d'ID Software, explique que ce nouveau titre, développé en collaboration de longue date avec Raven Software, a fait appel aux meilleurs éléments narratifs et de gameplay des titres précédents, fournissant un parfait point de départ, pour ce 4ème volet. «A notre avis, *Quake 2* était le meilleur jeu solo de la série *Quake*. Quant à *Quake 3*, avec ses éléments arena, il était la meilleure version multijoueurs» a-t-il affirmé. «Nous pensons vraiment avoir allié le meilleur du jeu solo avec les fonctions multijoueurs les plus intéressantes de la série, pour créer le meilleur *Quake* en date.»

Avec ce jeu, ID Software collabore

pour la première fois avec le studio Raven sur un jeu *Quake*, même si les deux entreprises se connaissent depuis longtemps. En effet, Raven vient de développer pour ID Software un nouvel opus de la saga *Wolfenstein*. Entre le puissant moteur de jeu *Doom 3* d'ID Software et les graphismes exceptionnels de Raven, la franchise *Quake* est entre de bonnes mains.

La liste des fonctions suffiront à elles seules à ravir les fans de *Quake*. Le «blaster», l'«hyperblaster» et le «nailgun» font leur retour, tout comme l'«inégalable lance-roquettes». Vous pourrez même utiliser le «nailgun» pour grimper aux murs: il est clair que le gameplay à la *Quake 3* bénéficie de la technologie physique, du plus robuste *Doom 3*, dans le mode multijoueur. Dans ce mode, vous retrouverez le lance-roquettes qui vous permettra, en tirant vers le bas, de propulser les autres joueurs dans les airs. *Quake IV* met vraiment

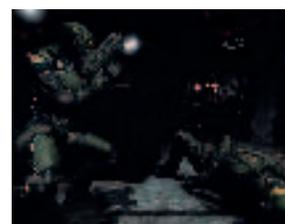


■ La saga *Quake* continue, en faisant cette fois appel aux aptitudes graphiques du célèbre développeur ID Software: la bataille contre les Stroggs n'en sera que plus sordide.

l'accent sur l'habileté des mouvements et la précision des tirs, pour obtenir, selon Hollenshead, une «expérience de jeu pur».

Mais *Quake IV* ne va pas seulement révolutionner la communauté multijoueur. Les parties solos offrent également de nouvelles batailles dans le monde des Stroggs. Toute une armée de soldats se bat côte à côte contre leurs ennemis cybernétiques, et même les véhicules Walker et les «hovertanks» sont réquisitionnés, au cours de la bataille sur cette planète. Sans oublier l'histoire de notre héros, Kane. Sans vouloir révéler trop de détails, les combats prennent une nouvelle tournure lorsque Kane réussit à survivre à une opération abominable suscitée par l'ennemi et apprend à utiliser les aptitudes de son corps semi-robotique contre des hordes d'extra-terrestres...

■ Le jeu TWIMTBP *Quake IV* sera sûrement l'un des meilleurs «Shoot them up» jamais vu sur PC.





Editeur: **Konami**
Développeur: **Hothouse**
Date de sortie: **Déjà en vente**

Etude de cas: Crime Life: Gang Wars

De la violence, des trahisons, des combats entre gangs rivaux : c'est le quotidien des voyous dans les rues de Grand Central City. Et dans *Crime Life: Gang Wars*, le joueur est plongé dans la vie d'un criminel qui cherche à gravir les échelons pour, un jour, contrôler son propre gang. Avec son scénario détaillé et son gameplay très libre, *Crime Life* offre un mélange d'action, de stratégie et de carnage total sur fond de culture hip-hop. Les fans de films comme *New Jack City* ou *Boyz 'n The Hood* reconnaîtront tout de suite l'atmosphère très cool de ce jeu. Mais attention: aucun autre jeu vidéo n'a présenté le monde des gangs et la culture urbaine avec une précision aussi poussée. Dans un monde où la réputation et le respect sont des valeurs sacro-saintes, les membres de gang ne reculeront devant rien pour prouver qu'ils sont impitoyables et redoutés, bref de vrais durs. Le jeu est donc à réserver à un public averti.

Andy Luckett, chef du développement du studio



■ Avec *Crime Life: Gang Wars*, vivez en marge des lois dans ce jeu d'action urbaine épique.

Hothouse souligne le rôle joué par la technologie NVIDIA dans le développement de ce jeu: «Les GPU NVIDIA et les relations entre les développeurs ont permis d'optimiser et d'améliorer *Crime Life*, au-delà de ce qui aurait été possible normalement, faisant de NVIDIA la carte graphique de prédilection pour *Crime Life*, et pour l'industrie du jeu dans son ensemble.»



Editeur: **Aspyr Media, Inc**
Développeur: **Wideload Games**
Date de sortie: **Déjà en vente**

Stubbs The Zombie: Rebel Without A Pulse

Vous avez déjà vu un film de morts-vivants? Vous vous êtes déjà demandé ce que ça ferait d'être du côté des zombies? Eh bien Wideload Games aussi, car ce studio a développé un jeu basé sur ce principe. Ce mélange d'horreur et de folie totale est son premier titre, même si la technologie a déjà fait ses preuves: ce jeu est basé sur le même moteur 3D qu'*Halo*, le jeu primé des studios Bungie.

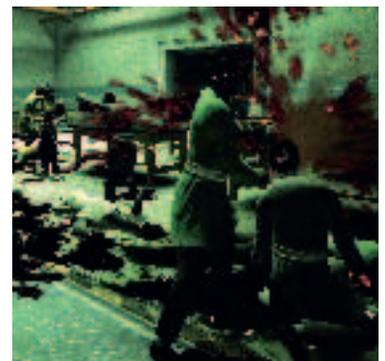
Stubbs The Zombie suit les mésaventures d'Edward Stubblefield, un vendeur au porte-à-porte mort et enterré depuis longtemps, mais qui, 20 ans plus tard, revient hanter les lieux qui lui étaient familiers. Remis en vie avec la vision des 'années 1950' de ce qu'allait être l'an 2000, Stubbs a les mêmes besoins innés que tout zombie normalement constitué: tuer toute personne qui se trouve sur son chemin. Après des débuts simples, Stubbs gagne progressivement en puissance pour finir par diriger sa propre armée de zombies. Il obtient même une main détachable, véritable petit assistant miniature!

«*Stubbs The Zombie: Rebel Without A Pulse* tire vraiment parti des GPU de NVIDIA pour offrir aux joueurs un monde 3D particulièrement riche et un gameplay totalement immersif» affirme Glenda Adams, directrice du développement chez Aspyr Media, Inc. «En travaillant en étroite collaboration avec NVIDIA, les studios Aspyr ont pu obtenir des performances haut niveau et un rendu exceptionnel grâce aux processeurs graphiques GeForce.»

Un jeu à se tordre (littéralement) les boyaux: vous n'avez sûrement rien vu d'aussi démentiel.



■ Construit autour du moteur de jeu de *Halo*, *Stubbs The Zombie* est un véritable festival d'horreur, d'humour noir et de scénarios macabres.



Spellforce 2

Le jeu de rôle et de stratégie en temps réel sont deux genres toujours très populaires sur PC: logique, donc, de les voir associer pour deux fois plus de jouabilité. *Spellforce* avait montré l'exemple et maintenant, le studio Phenomic propose une suite qui permet d'affiner et de développer encore plus le concept.

Dans *Spellforce 2*, le joueur incarmera 'l'Avatar', mènera des armées au combat, se lancera dans des quêtes et résoudra des énigmes – bref tous les éléments classiques de stratégie et de progression des personnages qui rendent les jeux de rôles si captivants pour des millions de joueurs. Et si le défi n'est pas assez dur à relever à vos yeux, vous pourrez toujours rassembler une équipe de 5 héros supplémentaires, chacun jouant un rôle crucial au développement de l'histoire.

En plus de ses idées novatrices en termes de gameplay, *Spellforce 2* émerveillera les joueurs par ses graphismes détaillés et magnifiques. «Grâce à l'assistance de NVIDIA et à ses outils de développement, la création de notre moteur 3D conçu autour des shaders et des dernières technologies a été grandement facilitée» a affirmé Martin Loehlein, chef de projet sur *Spellforce 2*. «La très large disponibilité des GPU supportant Shader Model 3.0 sur toute la gamme de produits NVIDIA nous a également permis d'améliorer encore plus ce moteur, et ainsi de perfectionner les effets spéciaux et les éclairages.»



■ *Spellforce 2* associe de façon innovante jeu de rôle et stratégie en temps réel, avec un système unique de commande 'cliquer et se battre' donnant aux joueurs un contrôle total en mode solo ou en mode multijoueur.



Éditeur:
Développeur:
Date de sortie:

**JoWood
Phenomic
Déjà en vente**

Etude de cas: Dark And Light



■ **Le plus grand jeu de rôle en ligne jamais créé, Dark And Light offre des scénarios à évolution dynamique, des personnages finement ciselés et une action vraiment captivante.**

Dark And Light est le jeu de tous les records qui offre aux fans d'Héroïc-fantasy le plus grand monde jamais conçu. Son environnement virtuel couvre 40.000 km², un terrain suffisamment grand et varié pour les batailles entre les forces des ténèbres et de la lumière. Des milliers de joueurs pourront prendre part à leurs

propres aventures en ligne, en progressant de statut social et en développant leurs aptitudes au combat. Les administrateurs de communauté feront faire évoluer l'action en introduisant de nouveaux scénarios et de nouveaux défis à relever en solo ou en groupe. Gary Gyax, l'homme derrière le légendaire jeu de société *Dungeons & Dragons*, a même rédigé quelques nouveaux scénarios pour Dark and Light.

Niveau graphismes, *Dark And Light* ne fait pas non plus dans la demi-mesure et le moteur de jeu personnalisé Mafete 2.0 permet d'obtenir des vues d'horizon jusqu'à 50 kilomètres. «En tant que développeur, nous sommes fiers de pouvoir bénéficier des travaux de recherche effectués par NVIDIA dans les technologies graphiques» affirme Laurent Paret, co-fondateur de NPCube. «Nous sommes impatients de voir les derniers outils et matériels de développement qu'NVIDIA nous propose. Ceci nous facilite la tâche et nous permet de nous concentrer sur le jeu, pour le plus grand plaisir des joueurs.» Et nous ne sommes pas là pour les contredire.



Éditeur:
Développeur:
Date de sortie:

**Farlan Entertainment
NPCube
Déjà en Vente**



Éditeur:
Développeur:
Date de sortie:

2K Games
Croteam
Déjà en vente

Serious Sam 2

Un nouveau cocktail de fun et de destruction...

Préparez-vous à détruire des ennemis à l'air pincé ou à vous amuser à faire exploser des extra-terrestres: *Serious Sam 2* est tellement délire que même le jeu d'origine vous semblera reposant en comparaison. Ce deuxième opus commence là où le premier s'était arrêté, avec Sam partant à la recherche de fragments d'un médaillon mystique, dont les pièces sont éparpillées à travers la galaxie. Une fois le médaillon entier, il pourra aller à Sirius pour affronter Mental, le méchant de l'histoire.

Bien sûr, tout est très loufoque et cela fournit aux fans de «Shoot them up» toutes les excuses nécessaires pour participer à une véritable folie destructrice et un carnage extrême. Et quel carnage ! Grâce à un système de simulation de physique complexe, le potentiel destructif des véhicules est sans limite. Vous aurez même la possibilité de chevaucher des animaux et de les mener au combat.

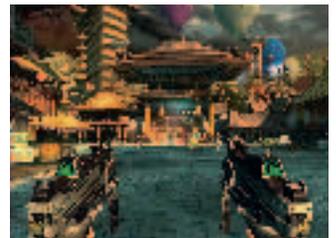
En se basant sur un moteur



graphique nouvellement conçu, la richesse des graphismes ne manquera pas de vous séduire. Ces derniers sont 100 fois plus complexes que dans le *Serious Sam* d'origine, et notre héros devra affronter encore plus de méchants que dans le premier volet. Il y a 45 nouveaux types d'ennemis en tout, et comme c'est *Serious Sam*, chacun d'entre eux est bizarre, méchant ou tout simplement comique. Parmi ce casting loufoque, on notera l'apparition d'Onan le bibliothécaire, d'un zombie spécialisé dans les arts martiaux ou de Marcel le clown, un animateur de fêtes pour enfants avec des gâteaux à la

Les amateurs de «Shoot them up» trouveront les excuses suffisantes pour participer à cette folie destructrice

■ Des graphismes sanguinolents, de l'action au rythme soutenu et des milliers de méchants dans cette suite hilarante *Serious Sam 2*.

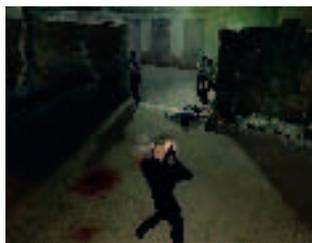


fraise plutôt explosifs. Non, nous n'inventons rien...

Avec 40 niveaux immenses répartis sur sept environnements différents (y compris des jungles, des marais, des planètes volcaniques et des cités futuristes), vous ne serez jamais à court d'action dans *Serious Sam 2*. «La technologie SLI de NVIDIA nous permet d'obtenir des performances bien plus élevées avec *Serious Sam 2*» explique Dean Sekulic, du studio de développement Croteam. «Avec SLI, nous pouvons maximiser le potentiel du moteur Serious 2 et perfectionner la direction artistique de notre jeu.»



■ Ce «Shoot them up» rempli d'action offre en plus d'un véritable carnage une dose d'humour appréciable.



Hitman: Blood Money

Le plus célèbre des tueurs à gages se rend aux Etats-Unis

Avant la sortie du film hollywoodien (avec Vin Diesel en personne), voici le jeu le plus ambitieux, le plus détaillé et le plus brutal de la série *Hitman*. Série vendue à plusieurs millions d'exemplaires.

Dans ce dernier opus, le chasseur devient le gibier et l'Agent 47 se retrouve poursuivi, sur fond de guerre entre deux agences rivales de tueurs à gages. Une nouvelle vie attend l'agent 47 aux Etats-Unis, mais bien vite, son destin le rattrape et sa réputation de machine à tuer est mise à rude épreuve.

Ce n'est pas seulement le scénario de *Hitman: Blood Money* qui donne à ce jeu une nouvelle dimension. Avec son nouveau système de caméra et sa plus grande liberté de mouvement, ce jeu devient encore plus intuitif. De plus, l'IA a été améliorée, et les

ennemis réagissent maintenant à tout comportement suspect et peuvent suivre les traces de sang laissées sur la scène d'un crime.

Les nouveaux éléments de gameplay sont aussi très nombreux et l'agent 47 possède désormais de nouvelles armes, de nouvelles tactiques, ainsi que des leurres pour piéger ses ennemis, vous offrant ainsi un mélange stupéfiant. Combien de jeux vous permettent en effet de vous débarrasser des cadavres ou d'utiliser vos ennemis comme bouclier humain.

Le système «Blood Money» est également nouveau. Plus vous remplirez de manière optimale votre contrat, plus vous gagnerez d'argent – que vous pourrez utiliser pour personnaliser vos armes, acheter des équipements spéciaux, obtenir des informations essentielles ou réduire votre niveau de notoriété

(essentiel pour éviter que les gardes ou les civils ne reconnaissent l'agent 47).

Bénéficiant d'une nouvelle version de l'incroyable moteur de jeu Glacier, créé par le développeur IO Interactive, *Hitman: Blood Money* est aussi beau que brutal, avec des environnements complexes (ah c'est beau, Las Vegas!), des personnages bien ciselés et des visuels boostés par des fonctions de 'normal mapping' plutôt cools.

«L'innovation et la flexibilité offertes par NVIDIA nous ont vraiment aidé à améliorer les graphismes de nos jeux, nous permettant d'expérimenter et de développer de nouvelles technologies de rendu» a déclaré Rasmus Højengaard, directeur des jeux chez IO Interactive.

L'agent 47 tue peut-être de sang froid, mais avec *Hitman: Blood Money*, il va bientôt devenir la star des jeux d'action la plus célèbre de tous les temps.

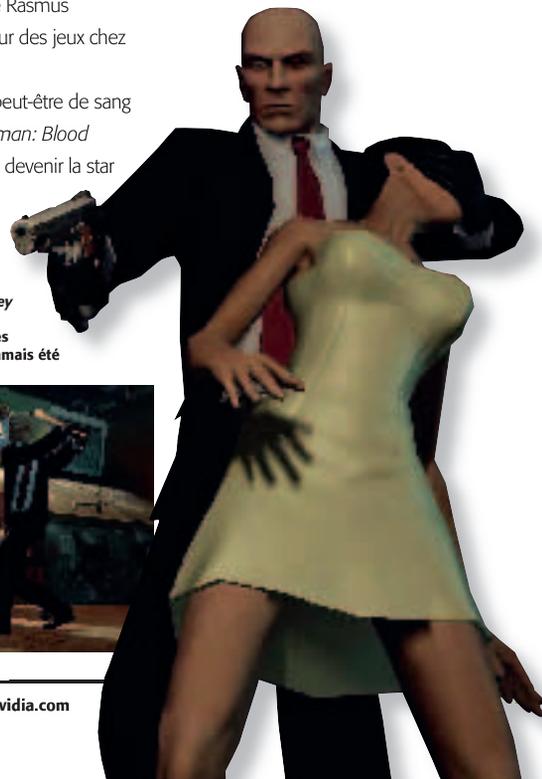
■ *Hitman: Blood Money* utilise au mieux la technologie NVIDIA. Les assassins n'auront jamais été aussi beaux!



Editeur:
Développeur:
Date de sortie :

Eidos
IO Interactive
2006

■ L'agent 47 est de retour : et cette fois, il va faire régner sa loi aux Etats-Unis.





Editeur: **Disney Interactive**
Développeur: **Traveller's Tales**
Date de sortie: **Décembre 2005**

Le Monde de Narnia:

Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

Après avoir lu le nom de ce jeu, vous serez certainement: soit (a) en train de sauter de joie, soit (b) en train de soupirer en pensant que tout cela était inévitable. Eh oui, il fallait bien qu'un jour, quelqu'un décide à adapter au cinéma le Monde de Narnia de C.S. Lewis. A en juger par la bande-annonce du premier opus, cette série pourrait bien être aussi populaire que le *Seigneur des Anneaux*. Pas étonnant, donc, de voir débarquer un jeu vidéo basé sur le film. Ce qui est étonnant, par contre, c'est l'attention minutieuse portée aux détails. Développé par le studio britannique Traveller's Tales, grand lecteur de la série, *Le Monde de Narnia: Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique* ravira tous les fans d'Héroïc-fantasy.

Comme dans les livres (les sept romans ont déjà été vendus à près de 85 millions d'exemplaires), le jeu suit les aventures de quatre frères et sœurs ordinaires (Peter, Susan, Edmund et Lucy), qui vont vivre des aventures extraordinaires à Narnia, un pays mystérieux où l'hiver règne depuis plus de 100 ans suite à un sortilège jeté par la Sorcière Blanche. Les enfants devront sauver Narnia en affrontant des loups-garous, des minotaures, des spectres et autres créatures dangereuses, pour finalement accomplir la prophétie du puissant lion Aslan.

En donnant vie (avec force de détail) au monde de Narnia, ce jeu suit fidèlement le scénario et le style visuel

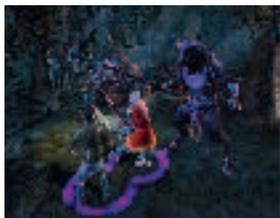
de ce nouveau film. Les créatures fantastiques sont modélisées à partir des monstres du film, générés par images de synthèse. Le jeu permettra également d'affronter la Sorcière Blanche dans des combats vraiment captivants. Le studio Traveller's Tales a effectué un travail de développement exemplaire, en rendant le jeu vidéo aussi épique que le film et les romans.

«L'équipe NVIDIA nous a apporté une aide essentielle qui nous a permis de recréer graphiquement le monde magique de Narnia», a affirmé Jon Burton, le directeur de ce studio. «Nous sommes ravis que *Le Monde de Narnia* aient été choisis comme titre TWIMTBP et nous sommes impatients de continuer notre travail en collaboration avec NVIDIA.»



■ Traveller's Tales a travaillé en étroite collaboration avec NVIDIA pour créer des graphismes stupéfiants du monde fabuleux de Narnia et de ses habitants.

■ Réaliser un jeu vidéo d'un roman à succès n'est pas une tâche facile, mais Traveller's Tales a fait des merveilles.





■ Le moteur Jade d'Ubisoft est le compagnon parfait de la technologie NVIDIA. Voici un exemple de sa maîtrise parfaite, dans le rendu très réaliste de la fourrure de King Kong.



■ Michel Ancel

Gros Plan: Le King Kong de Peter Jackson

Michel Ancel dévoile le titre-phare d'Ubisoft pour Noël

Le film à ne pas rater cette année, c'est *King Kong*, réalisé par le grand Peter Jackson, le réalisateur du *Seigneur des Anneaux*. Jackson a choisi lui-même de travailler avec Ubisoft pour l'adaptation du film en jeu vidéo. Il a spécialement tenu à collaborer avec Michel Ancel, le célèbre visionnaire derrière la série *Rayman*, vendue à plusieurs millions d'exemplaires.

Selon Ancel, son équipe a régulièrement tenu Jackson au courant du développement du jeu, et le réalisateur a souvent joué aux versions les plus récentes, puis a donné ses impressions. «Il a su partager avec nous sa vision de l'univers de *King Kong*, de façon à ce que nous soyons toujours sur la même longueur d'onde.»

D'après Ancel, le développement s'est basé sur les graphismes en 2D

fournis par les studios Vota de Jackson. «Notre travail a consisté à traduire sa vision en environnements interactifs 3D. La richesse et la profondeur des maquettes étaient vraiment impressionnantes, et cela nous a aidé à reproduire la vision du film.»

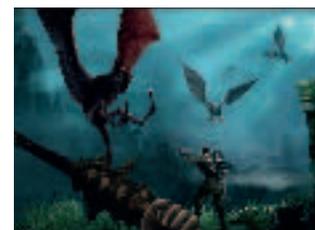
Cette relation unique avec Jackson a permis à Ubisoft de créer un jeu exclusif et aussi proche du film que possible. «Nous avons accès à toutes les scènes du film, mais comme des coupures ont été nécessaires pour faire un film de deux heures, certaines créatures n'apparaîtront que dans le jeu» affirme Ancel. Et dès que Peter Jackson a compris que nous respectons l'esprit du film, il nous a laissé plus de liberté dans notre adaptation. Il avait cette phrase-clé : 'd'accord, ce n'est pas dans le film mais... ça pourrait être dans le jeu!'

Les meilleures maquettes et le meilleur moteur 3D sont essentiels pour donner vie au contenu du jeu. A partir du moteur Jade, l'équipe de développement a su incorporer des éléments vraiment originaux comme des effets de particules, des végétations denses qui bougent et des effets de filtre pour les éclairs, les flashes, etc.

Selon Ancel, l'un des plus grands défis était de faire ressentir la même peur et le même stress aux joueurs qu'aux spectateurs. «Nous avons travaillé dur pour y arriver, en utilisant l'environnement, la chaîne alimentaire, la piste audio, etc et bien sûr l'IA et les animations des créatures. Elles vous regardent réellement, suivent vos mouvements de tout leur corps. C'est l'intégration de tous ces éléments qui fait que ce jeu est à la fois fidèle au film mais aussi très captivant.»



■ Grâce à la participation de Peter Jackson, aux talents de designer de Michel Ancel et au savoir-faire d'Ubisoft en matière de programmation, le jeu *King Kong* est tout aussi spectaculaire que le film.



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

Ubisoft
Ubisoft
Déjà en vente



■ Avec des scènes-clés tirées du film, des personnages et des voix familières, le jeu *King Kong* est, comme le film de Peter Jackson, une véritable superproduction.



Editeur : **Vivendi Universal**
Développeur: **Monolith Productions**
Date de sortie: **Déjà en vente**

F.E.A.R.

Les FPS vous font parfois sursauter, mais avec *F.E.A.R.*, vous aurez vraiment l'impression de vous retrouver dans un film d'horreur. Vous incarnez un tout nouveau membre de la «First Encounter Assault Recon», une unité de la sécurité américaine chargée de combattre les menaces surnaturelles. Vous vous infiltrerez dans une base aérospatiale ennemie où, après qu'un étrange signal ait interrompu les communications radio ; une élite des Forces Spéciales a été massacrée par une vague destructrice mystérieuse.

Alors que vous êtes confronté à l'arsenal et à l'IA très intuitive des soldats ennemis, l'expérience de combat est rendue encore plus véridique par des effets cinématiques, où vous vous retrouverez recouvert de débris, aveuglé par la fumée ou totalement immergé dans les combats pour éliminer les intrus. Vous rechercherez également les causes de ce signal étrange mais allez-vous retrouver l'identité de cette fille fantomatique à la robe rouge? La toute dernière technologie de rendu Microsoft DirectX 9.0 fait appel à un éclairage de pixel en temps réel, des volumes d'ombre, un normal mapping et des shaders complexes, pour créer un environnement terrifiant, avec une poussée d'adrénaline garantie.

La technologie SLI de NVIDIA nous a permis d'obtenir des nombres d'images/seconde jusqu'ici inégalés dans notre labo. «En ajoutant une deuxième carte, nous avons pu prévoir les performances des GPU futurs et ainsi concevoir des jeux répondant à des critères de performance» a déclaré Kevin Stephens, chef de la technologie chez Monolith.



■ *F.E.A.R.* utilise des graphismes NVIDIA pour créer des cinématiques très réalistes.



Editeur: **Ubisoft**
Développeur: **Rebellion**
Date de sortie: **Déjà en vente**

Etude de cas: Sniper Elite



■ Rebellion a repoussé les limites de son moteur 3D propriétaire pour donner vie à un tout nouveau type de simulation de combat.

Rebellion, le studio de développement britannique des jeux à succès *Alien Vs Predator* et *Judge Dredd*, a maintenant les yeux tournés vers un jeu de combat en 3D, *Sniper Elite*. L'action se joue en vue à la 1ère et à la 3ème personne et se déroule pendant l'avancée soviétique finale sur Berlin, pendant la Deuxième Guerre

mondiale. Le joueur incarne un sniper américain, envoyé à Berlin par les services secrets pour réprimer l'ambition nucléaire des Soviétiques au tout début de la Guerre froide.

Chaque scène est si réaliste, que l'on ressent véritablement la peur. Les simulations des tirs et des balles sont vraiment précises et les missions font revivre, intensément, la tension, le danger et la maîtrise, tout ce qui caractérise les derniers stades de la guerre.

Il y a en tout 20 missions à Berlin, et toutes possèdent des phases d'infiltration et de tir d'élite, pour lesquelles la vitesse du vent, la distance de la cible, le rythme cardiaque ou la respiration du sniper doivent être pris en compte. Un mode coopératif à deux joueurs et des modes multijoueurs en ligne sont également inclus.

«Travailler avec NVIDIA sur *Sniper Elite* a été très simple, très professionnel et, par-dessus tout, très agréable, car ils partagent avec nous la même passion des jeux» a déclaré Kristien Wendt, directeur des communications chez Rebellion.

Joint Task Force

Avec ce nouveau jeu, les créateurs de *Codename: Panzers* viennent insuffler une vie nouvelle aux jeux de stratégie en temps réel. Dans *Joint Task Force*, le joueur est plongé en pleine guerre ultra-moderne dans 5 points chauds du monde, notamment l'Asie Centrale, les Balkans et le Moyen-Orient. Les designers de *Joint Task Force* ont choisi un style de jeu visant à ne pas décourager les joueurs qui découvrent ce genre, sans omettre suffisamment de nuances pour donner une véritable profondeur à chaque situation de combat. Simulations physiques réalistes, design de missions dynamiques, environnements destructibles, classement des joueurs et unités qui passent d'une mission à l'autre : on ne vous parle là que du mode solo ! L'option multijoueurs permet à 8 gamers de s'affronter en ligne.



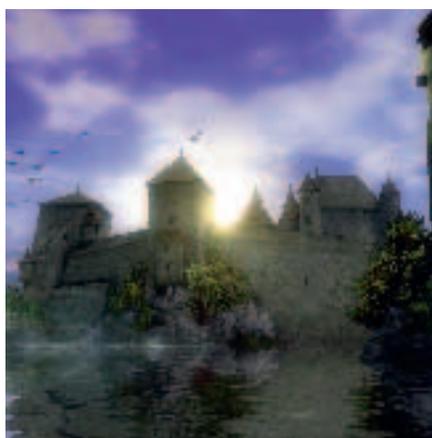
■ Avec ses graphismes magnifiques, *Joint Task Force* apporte également des innovations très originales en matière de jeu de guerre en temps réel.

Les opérations militaires intenses sont bien sûr parfaitement rendues en 3D. Comme l'explique Vincent van Damien, producteur de *Joint Task Force*: «La technologie développée par NVIDIA nous permet de faire appel aux toutes dernières innovations techniques, comme Pixel Shader 3.0 ou High Dynamic Range, pour développer des graphismes de pointe pour nos jeux.»



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

HD Interactive
Mithis Games
Printemps 2006



■ *The Witcher* offre une combinaison gagnante de paysages fantastiques d'une beauté cinématographique, de combats redoutables et de jeu de rôle novateur.

The Witcher

Basé sur le monde fantastique créé par l'auteur polonais à grand succès Andrzej Sapkowski, *The Witcher* cherche à redéfinir les jeux de rôle. Oubliez les statistiques ennuyeuses et les combats répétitifs. Ils ont été remplacés par toute une gamme de nouveautés. L'environnement est basé sur des lieux réels, la physique des corps articulés et les animations de combat en «motion capture» apportent vie au monde de *The Witcher*. Le scénario est très précis, rempli de tours et détours, le tout révélant une excellente intrigue. Ce jeu utilise une version améliorée du moteur 3D Aurora (dernièrement utilisé pour *Neverwinter Nights*), et procure des graphismes époustouffants. «Notre coopération avec NVIDIA a énormément facilité notre travail de développement. Elle nous a permis de créer l'incroyable monde hyper réaliste de *The Witcher*, qui se trouve être de toute beauté» a déclaré Micha Iwanicki, chef de la programmation 3D.



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

CD Projekt
CD Projekt
2006

Myst 5: End Of Ages

Ce jeu va réellement créer l'évènement. Avec *Myst 5*, la série à grand succès atteint un final spectaculaire. Des mondes immenses peuvent être explorés par un simple clic de la souris. Les joueurs sont libres d'explorer, d'interagir, de résoudre des énigmes et même de communiquer avec les créatures qu'ils rencontrent. Le plus impressionnant est l'hyper-réalisme des graphismes, les rendant similaires à des photographies, avec un environnement riche en 3D, des techniques d'action vidéo live, et une technique innovatrice d'animation faciale. *Myst 5: End Of Ages* conclut avec panache cette série à succès, vendue à plusieurs millions d'exemplaires. «L'équipe de développement technique de NVIDIA nous a apporté une aide



■ Des mondes en 3D à explorer, des graphismes dignes de photos numériques – *Myst 5: End Of Ages* conclut avec panache cette longue saga d'aventures.

formidable, en répondant rapidement à nos questions, pas seulement sur leur matériel mais sur des questions plus générales ayant trait aux graphismes» explique Bob Zasio, programmeur des graphismes chez Cyan Worlds.



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

Ubisoft
Cyan Worlds
Déjà en vente



Editeur : **Microsoft Game Studios**
Développeur : **Lionhead**
Date de sortie : **Déjà en vente**

Fable: The Lost Chapters

L'attente a été longue avant la sortie sur PC de *Fable*, le jeu qui avait brisé tous les records de ventes sur Xbox, mais elle en valait la peine. En plongeant le joueur dans un monde extraordinaire, sans précédent. *Fable* réagit et évolue en fonction des actions et des stratégies uniques des joueurs. Le joueur contrôle un personnage depuis son enfance jusqu'à sa vieillesse, et son apparence, ses aptitudes et sa morale sont affectés par les choix effectués.

Les phases de combat (pleines d'action), le monde évolutif d'Albion et les nombreux personnages de *Fable* font appel à un moteur de jeu conçu pour exploiter au maximum le potentiel de la plateforme Windows et les capacités de traitement graphique sur PC. «*Fable: The Lost Chapters* offre une expérience de jeu incroyable avec les GPU NVIDIA»



affirme Tim Rance, directeur technique des studios Lionhead.

En plus, ce jeu offre un contenu encore plus vaste et de plus grandes possibilités de personnalisation. Les joueurs sur PC auront toute une gamme de monstres, de sortilèges, d'armes et d'armures à personnaliser et à collectionner, et toute une flopée de personnages à caractériser!



■ **Brandissez une épée et regardez vos muscles gonfler. Maîtrisez la magie noire et faites voler les étincelles. Ou devenez un voleur souffrant d'une triste notoriété. Dans *Fable*, chaque choix a ses conséquences. C'est vraiment le jeu de rôle de référence.**



Editeur : **Sega**
Développeur : **Creative Assembly**
Date de sortie : **Déjà en vente**

Etude de cas: Rome: Total War – Barbarian Invasion



■ **Dans les batailles de nuit (voir capture d'écran ci-dessus), l'atmosphère et les détails graphiques sont encore renforcés, alors que *Barbarian Invasion* propose de nouveaux défis tactiques.**

Les fans de stratégie ne s'y sont pas trompés lorsque le combat a commencé avec le tout premier jeu *Total War*. Et voici *Barbarian Invasion*, la première extension de *Rome: Total War*, le jeu vendu à plusieurs millions d'exemplaires. Développé par le même studio que le jeu d'origine, *Barbarian Invasion*, n'est pas une simple extension. Il a en effet été créé pour améliorer et augmenter l'expérience *Total War*. «*Barbarian Invasion*

offrira toute une gamme de caractéristiques nouvelles, assez nombreuses pour rivaliser avec un titre PC» affirme Tim Ansell, PDG de Creative Assembly.

Dans *Barbarian Invasion*, l'action débute à la mort du dernier empereur de Rome, une fois la ville unifiée. Avec ses rivalités internes pour accéder au pouvoir et des barbares aux frontières, l'Empire est sur le point de subir des transformations radicales et sanglantes. Le joueur peut choisir de défendre l'un des deux anciens leaders romains ou diriger une horde de barbares, et les mener à la victoire à travers un empire romain déchiré.

Une nouvelle carte de campagne reflète les changements qui ont eu lieu pendant les deux siècles qui séparent cette extension du jeu d'origine. Le gameplay a également été amélioré, avec de nouveaux éléments comme, la loyauté des personnages, les guerres civiles romaines et la migration des barbares. Il y a en tout dix nouvelles factions jouables, 85 nouvelles unités et 21 nouveaux types de bâtiments. L'IA et les éléments tactiques ont été améliorés pour donner une plus grande variété et intensité aux combats.

Battlefield 2: Special Forces

Avec DICE, les dés sont encore jetés...

Après avoir lancé l'été dernier, l'éblouissant, le superbe et le captivant *Battlefield 2*, Digital Illusions a décidé de ne pas se reposer sur ses lauriers fraîchement acquis. Au contraire, la filiale canadienne de DICE est rentrée au bunker pour se remettre au travail, afin d'augmenter ses forces armées et de planifier la domination du monde FPS en ligne.

En faisant appel à la même technologie *Battlefield 2*, déjà remarquée pour son utilisation hors pair des shaders et de sa grande variété d'environnement, cette extension vous en donnera toujours plus : plus de troupes, plus de cartes, plus d'armes et plus de massacres.

Six forces de soldats spécialement formés ont été créées, notamment les Navy SEALs, les SAS britanniques, les Spetznas russes, les MEC Special

Dix nouveaux véhicules font leur apparition, dont des jet-skis assez inhabituels...

Forces et des groupes de rebelles. Vous bénéficierez également de nouveaux équipements d'assaut, comme des gaz lacrymogènes, des grenades aveuglantes ou des lunettes de vision nocturne. Vous pourrez également utiliser dix nouveaux véhicules, dont des jet-skis (assez inhabituels) ou des appareils plus conventionnels comme l'hélicoptère Apache.

Si le jeu d'origine mettait l'accent sur une géographie variée et méticuleusement reproduite, les 8 nouvelles cartes de *Special Forces* se concentrent sur le combat urbain –

l'équipe suédoise avait en effet remarqué que les joueurs de *BF2* préféraient les combats de rue comme Maashtur aux grandes étendues de Kubra Dam.

Et avec autant de contenu à ajouter, David Yee, producteur de *Special Forces*, a été vraiment ravi de coopérer avec NVIDIA: «L'équipe *Battlefield* a continué à travailler en étroite collaboration avec NVIDIA sur *Battlefield 2: Special Forces*, de façon à exploiter au maximum le potentiel graphique de la nouvelle architecture GeForce 7800 GTX de NVIDIA.»



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

Electronic Arts
Digital Illusions CE
Déjà en vente



■ Pour l'instant, DICE n'a pas encore finalisé la gestion des statistiques dans cette extension de *Battlefield 2*, mais *Special Forces* donnera encore plus de chances au simple trouffion de graver des échelons et de gagner des médailles.





Editeur: **Focus Home Interactive**
Développeur: **Kylotonn**
Date de sortie: **Déjà en vente**

Bet On Soldier

Imaginez un futur où la guerre serait devenue le sujet d'un programme de télé-réalité et les soldats d'élite des 'concurrents'. Voici ce que vous offre *Bet On Soldier*. Mais ces soldats ne se battent pas seulement pour gagner de l'argent, ils misent également sur le résultat de chaque bataille. C'est un système qui permet aux plus courageux et aux plus habiles d'amasser des profits importants, et ainsi d'acheter des bonus qui les aideront dans leurs combats futurs. En tout, plus de 40 armes sont disponibles, les combats vous procurent également un nombre égal de champions d'exceptions sur qui parier et avec qui vous battre. Un mode multijoueur permet à 32 joueurs répartis entre huit classes de combattants de s'affronter sur différents niveaux situés en Europe, en Alaska ou à Cuba.

Le moteur innovant, 'Kt engine', est au cœur de *Bet On Soldier*. Ce moteur propre à Kylotonn est le fruit de 6 ans de recherche et de développement. Il exploite la technologie pixels et vertex shaders, ainsi que des effets spéciaux complexes «Nous voulions créer un style visuel noir et distinctif» déclare Roman Vincent de Kylotonn. «En travaillant directement avec NVIDIA, nous avons pu peaufiner notre moteur Kt et faire de ce rêve une réalité.»



■ Avec son moteur peaufiné qui tire parti des meilleures performances des carte NVIDIA, *Bet On Soldier* est bourré d'énergie.



Editeur: **THQ**
Développeur: **Climax**
Date de sortie: **Déjà en vente**

Etude de cas: Moto GP: Ultimate Racing Technology 3

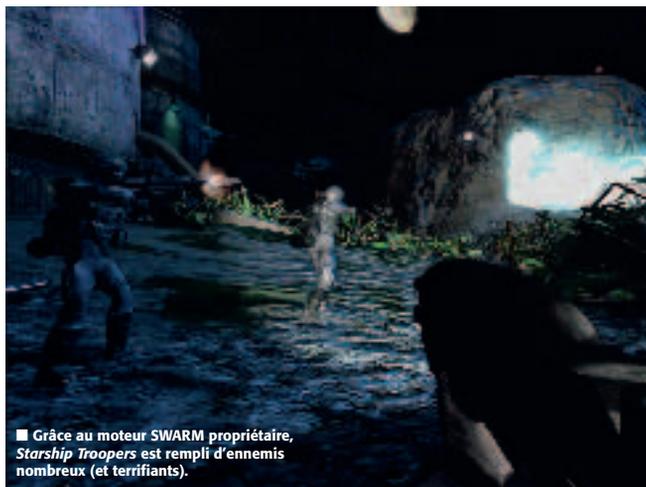


■ Avec ses très beaux graphismes à 60 images/seconde et une toute nouvelle approche du mode multijoueur, *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* devance largement la concurrence.



Avec ses pilotes, ses pistes et ses bécanes de la saison MotoGP 2004 et toute une gamme de nouveautés, *MotoGP: Ultimate Racing Technology* ravira tous les fans de jeux de course. L'action ne s'arrête pas au seul circuit du Grand Prix et vous pourrez participer à des courses en pleine ville. Vous aurez le choix entre plus de 16 pistes et motos de ville – et l'action (urbaine ou sur circuit) tire le meilleur parti des cartes NVIDIA en offrant une action hyper-détaillée à 60 images par seconde.

Mais le dernier opus de la célèbre série *Moto GP* ne vise pas seulement à repousser les limites des jeux de courses de motos: il a été également conçu pour donner une nouvelle dimension au mode multijoueur. Le mot-clé ici est 'gameplay incorporé', une caractéristique qui facilite la transition entre le jeu en ligne et hors ligne. Plutôt que de simplement jouer en solitaire contre l'ordinateur ou d'aller en ligne et de jouer contre d'autres gamers, *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* vérifiera automatiquement les courses en ligne sur le point de commencer et permettra au joueur d'affronter directement d'autres joueurs d'un niveau similaire. «*MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* va révolutionner le jeu multijoueur», affirme Tony Beckwith, président de Climax. «C'est la première fois que les gamers pourront entrer et sortir si facilement de l'arène de jeu».



■ Grâce au moteur SWARM propriétaire, *Starship Troopers* est rempli d'ennemis nombreux (et terrifiants).



■ L'infanterie mobile face à une nuée d'insectes ennemis dans l'adaptation de *Starship Troopers* en jeu vidéo.



Profil: Strangelite

Coup de projecteur sur le studio qui a développé le nouveau jeu *Starship Troopers*

C'est peut-être la première fois que vous entendez parler de l'équipe de développement Strangelite, mais ce ne sera sûrement pas la dernière! Ce studio a été créé en 2001, suite à l'acquisition du légendaire Rowan Software par Empire Interactive. Depuis, l'équipe Strangelite a développé un moteur de jeu à la pointe de la technologie, conçu pour réaliser l'impossible (ou presque): donner vie sur PC au film de science-fiction *Starship Troopers* et à ses combats légendaires 'insectes contre infanterie'.

Naturellement, l'équipe Strangelite est constituée de programmeurs, de designers et d'artistes confirmés. Dirigée par le diplômé en physique de l'université d'Oxford, le Dr Douglas Binks, cette équipe peut se vanter, d'avoir

une expérience de développement de 215 années si elle met bout à bout, son expertise. Le CV collectif de l'équipe couvre des dizaines d'années d'expériences sur diverses plateformes et des titres de référence, comme *Crazy Taxi*, *Reach For The Skies*, *Fly Corps*, *F22: Total Air War*, *Timesplitters 2*, *Destruction Derby*, *Formula One 99* ou *Destruction Derby 3*.

En travaillant sur *Starship Troopers*, Strangelite a d'abord cherché un moteur 3D qui pourrait être à la base de ce jeu. N'en trouvant aucun qui ferait l'affaire, ils ont décidé de créer le leur. Le résultat: SWARM, leur propre moteur capable de traiter la vaste quantité de détails visuels nécessaires pour dépeindre la guerre contre les insectes. C'est un véritable moteur

approprié à la nouvelle génération des jeux TWIMTBP, permettant de multiples chemins de rendu pour que les graphismes s'adaptent aux spécifications du matériel graphique utilisé.

«En travaillant dès le départ en étroite collaboration avec les ingénieurs NVIDIA, nous avons développé le moteur SWARM de *Starship Troopers* pour obtenir une expérience de jeu inégalée, faisant appel aux GPU de NVIDIA» a déclaré le Dr Binks.

Le moteur SWARM est puissant et sa compatibilité si vaste, que les propriétaires de cartes NVIDIA pourront profiter au maximum de l'expérience *Starship Troopers* – les acquéreurs des derniers modèles bénéficieront d'extra pixel et vertex shaders, comme les effets de lumière dynamique par pixel. Ou encore d'ombrage en temps réel, de nombreux effets de bump-mapping, de reflets spéculaires, d'étincelles, de réfraction, de rendu de brouillard, et d'une diffusion hyperréaliste de la lumière. «Notre moteur physique, simple et rapide, permet de faire exploser les ennemis en mille morceaux» affirme Binks. «Il est possible de faire sauter l'armure de certains insectes pour révéler leurs points faibles, ou de faire exploser leurs membres non protégés. Rien n'est plus jouissif que de faire brûler un essaim d'insectes au napalm!»



Editeur:
Développeur:
Date de sortie:

Empire Interactive
Strangelite
Novembre

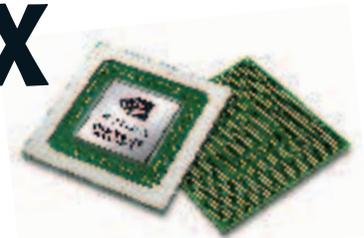


■ Affrontez jusqu'à 300 insectes extraterrestres à la fois dans ce *Starship Troopers* explosif, développé par le studio Strangelite d'Empire Interactive



NVIDIA lance la carte 7800 GTX

NVIDIA nous dévoile le GPU le plus puissant du marché



Caractéristiques GeForce 7800 GTX en un clin d'œil

Interface mémoire: 256-bits

Double RAMDAC intégré: 400MHz

Taux de remplissage: Jusqu'à 10,32 milliards de texels par seconde

Polygones par seconde: Jusqu'à 860 millions

■ **Prise en charge de DirectX 9.0 Shader Model 3.0 et OpenGL 2.0**

■ **Jusqu'à 16 textures par passe de rendu**

■ **Textures en virgule flottante jusqu'à 32 bits**

■ **Soutien du rendu High Dynamic Range (HDR - Lumière à contraste élevé)**

■ **Technologie NVIDIA SLI**

■ **Moteur NVIDIA CineFX 4.0**

■ **NVIDIA UltraShadow II**

■ **Technologie NVIDIA Intellisample 4.0**

■ **Technologie NVIDIA Digital Vibrance Control 3.0**

■ **Technologie NVIDIA PureVideo**

■ **Processeur vidéo programmable adaptable**

■ **Technologie d'affichage multi-écran NVIDIA nView**

■ **Sortie TV Haute définition intégrée**

■ **Architecture de pilote unifié NVIDIA**

■ **Interface graphique PCI Express**

Etes-vous prêts à donner à vos jeux une nouvelle dimension? Les processeurs graphiques (GPU) GeForce 7800 GTX représentent une avancée significative dans le design des graphismes 3D. Avec leurs 300 millions de transistors, ils fournissent une puissance jusqu'ici hors de portée des gamers, offrant des options innovantes, à la pointe de la technologie, semblables à celles utilisées au cinéma; elles transformeront le monde du jeu au cours des prochains mois. Conçu pour PCI Express x16 et la mémoire GDDR3 haut débit, ce GPU est capable de fournir des effets incroyables, un débit d'images époustouffant, ainsi qu'une qualité graphique exceptionnelle pour des sensations 3D sans limites.

La carte GeForce 7800 GTX compatible SLI est, sans hésitez, la solution graphique idéale. Prenez par exemple sa compatibilité Microsoft DirectX 9.0, Shader Model 3.0, OpenGL 2.0 ou son nouveau moteur CineFX 4.0: ensemble, ils offrent aux développeurs la liberté de créer des visuels sophistiqués et avant-gardiste. La carte GeForce 7800 GTX offre également des techniques incroyables comme le displacement mapping, la répliation

géométrique ou le rendu de la lumière à contraste élevé (HDR). Cette prise en charge du rendu à plage dynamique, est une technique graphique inspirée directement des films à gros budget, HDR rend les environnements plus vivants que nature pour une expérience ultra réaliste et vraiment immersive. Elle assure également un contraste net même sous un éclairage puissant.

Sans oublier la radiosité, un effet visuel qui calcule la réflexion de la

l'interaction entre la lumière et la peau ou d'autres surfaces translucides.

Le displacement mapping est également une arme essentielle dans l'arsenal de la GeForce 7800 GTX. Vous avez peut-être remarqué dans certains jeux plus récents l'utilisation du bump mapping et du normal mapping pour ajouter de la texture aux graphismes. Le displacement mapping permet aux artistes d'ajouter réellement du volume aux textures, sans faire appel à des

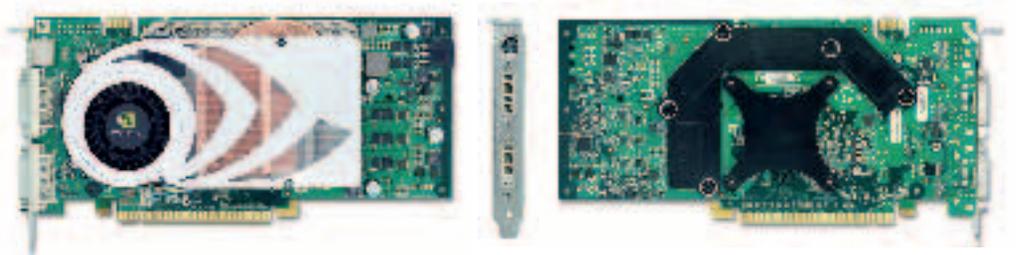
Ces termes peuvent sembler horriblement compliqués, mais nous vous assurons que même, les plus technophobes d'entre vous apprécieront les améliorations apportées.

lumière d'un objet sur l'autre. Cela permet d'obtenir des effets d'éclairages bien plus réalistes et des graphismes encore plus léchés, dont bénéficieront tous les jeux 3D. Et comme avec la série GeForce 6, la GeForce 7800 GTX permet également d'exploiter la diffusion de la lumière dans les volumes. Vous avez remarqué le look des stars numériques comme Gollum et Yoda ? Cette qualité de graphismes est obtenue par cette même technique, qui simule

géométries supplémentaires. Vous pourrez donc voir apparaître des jeux avec encore plus de détails grâce à cette nouvelle technique exceptionnelle.

Les fans de *Doom 3* ou du futur *Quake 4* seront ravis d'apprendre que la technologie UltraShadow™ II de NVIDIA a également été incluse. En exploitant la technologie deuxième génération du GPU, UltraShadow offre désormais une puissance de traitement des ombres quatre fois plus élevée.

■ **Le GPU de pointe GeForce 7800 de NVIDIA offre pour la 1ère fois sur PC des techniques et des effets graphiques dignes des films à grand spectacle.**



La technologie Intellisample™ de NVIDIA est également boostée, cette version quatrième génération offrant deux nouveaux modes anticrénelages pour des images plus nettes et plus régulières. Si les termes 'transparence', 'supersampling' et 'multisampling' peuvent sembler horriblement compliqués, nous vous assurons que même les technophobes apprécieront les améliorations de la qualité des images dans le rendu d'objets comme les feuillages ou les barrières.

La GeForce 7800 GTX possède également un moteur de texture nouvelle génération offrant jusqu'à 16 textures par passe de rendu, et soutien de 16 à 32 bits en virgule flottante. De plus, le pipeline de rendu offre une virgule flottante avec une précision sur 128 bits digne des plus grands studios. Impliquant une amélioration des images en mouvement des effets motion blur, et des explosions.

Mais la GeForce 7800 GTX n'est pas seulement douée en 3D: c'est une véritable solution multimédia, avec un moteur matériel pour le traitement vidéo, la composition d'images en temps réel et l'accélération du lissage des textes.

Il y a également l'accélération matérielle MPEG-2 et Windows Media Player 9 qui permet d'obtenir une lecture vidéo très stable, tandis que la technologie Digital Vibrance Control™ 3.0 de NVIDIA offre un contrôle total de la netteté des images et des couleurs. Cette carte graphique possède également une sortie TV haute définition intégrée et une technologie d'affichage multi-écran NVIDIA nView, tandis que le double RAMDAC à 400 MHz permet d'afficher jusqu'à 2560 x 1608 pixels à 85 Hz.

Les cartes graphiques GeForce 7800 GTX de NVIDIA sont disponibles à l'unité ou sont intégrées à un PC chez des vendeurs comme LDLC, Rue du Commerce, GrosBill, CDiscount et Materiel.net. Pour plus d'informations, visitez le site web de NVIDIA:

http://www.nvidia.fr/page/geforce_7800.html

Luna vient d'atterrir

Découvrez la nouvelle 'cover girl' de NVIDIA

Voici Luna, la star de la nouvelle démo technologique de NVIDIA. Comme avec ses autres 'cover girls', Luna a été créée pour démontrer les possibilités de traitement graphique de pointe de NVIDIA. Le personnage de Luna, animé par la carte graphique GeForce 7800 GTX, est une véritable avancée en matière d'images de synthèse et d'animation en temps réel. Et la nouvelle démo Luna n'offre qu'un avant-goût des capacités des toutes dernières technologies NVIDIA. Quand les développeurs commenceront à utiliser les nouvelles caractéristiques et la puissance améliorée de la GeForce 7800, les jeux vidéo ne seront plus jamais pareils.

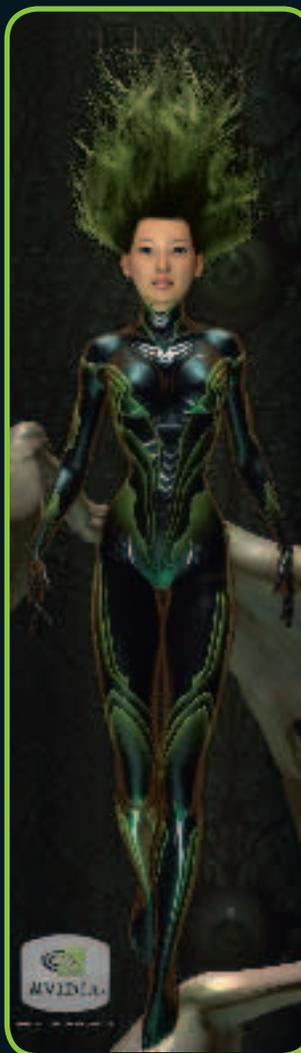
Voici un résumé des innovations techniques offertes par cette magnifique création:

■ **Pixel Shader 3.0:** Le noyau de pixels shading de la deuxième génération de la GeForce 7800 GTX permet les nombreuses superpositions du costume de Luna et la réfraction en temps réel de ses yeux.

■ **Translucidité:** La diffusion sous la surface de la peau de Luna et de la main de son 'gardien' permet de faire émaner la lumière. La quantité de lumière visible prend même en compte l'opacité des os et des artères de chaque personnage.

■ **Displacement Mapping:** Un texturage volumétrique permet aux reliefs déplacés sur une surface de s'occulter mutuellement, pour un meilleur détail des surfaces 3D.

■ **Chevelure en temps réel:** Chaque mèche de la magnifique chevelure de Luna est modélisée. Cette simulation se fait en temps réel, avec des ombres basées sur la source de lumière et le nombre de cheveux entre chaque pixel. Le résultat: une chevelure plus réaliste, avec plus de volume.



Doublez la puissance de GeForce 7800 GTX avec SLI

Explication de la technologie SLI brevetée de NVIDIA

Plus de 750.000 gamers ont déjà découvert le potentiel de NVIDIA SLI. Avec le lancement de la GeForce 7800 GTX, SLI va encore plus se 'démocratiser'! En permettant aux joueurs d'installer deux cartes graphiques côte à côte sur leur PC, SLI permet d'obtenir des traitements graphiques très rapides, des fréquences de rafraîchissement élevées à des résolutions maximales.

En faisant appel à des solutions matérielles et logicielles intelligentes, SLI répartit la charge graphique entre les deux GPU. Ainsi, les performances de géométrie et les taux de remplissage sont significativement améliorés. Il est même possible de booster jusqu'à 100 % les performances! Plus de 60 jeux prennent déjà en charge SLI, et avec l'arrivée de la carte graphique GeForce 7800 GTX compatible SLI, encore plus de titres feront appel à cette technologie.

Le système SLI est disponible, à l'achat d'un ordinateur complet ou vous avez le choix de concevoir votre propre système en utilisant deux cartes compatibles SLI, comme la GeForce 7800 GTX et une carte-mère supportant SLI, ainsi que les plus récents pilotes d'unification NVIDIA ForceWare™. De nouvelles cartes mères NVIDIA nForce™4 compatibles SLI sont désormais disponibles à un prix réduit.

Pour plus d'informations:
http://fr.slizone.com/content/slizone_fr/index.html