



THE WAY

It's meant to be played*

GeForce

*La meilleure façon de jouer

Tous les meilleurs jeux

Plongez au cœur de l'action avec la puissance NVIDIA

- Enemy Territory: Quake Wars
- Neverwinter Nights 2
- Call of Juarez
- Rise of Nations: Rise of Legends

Flight Simulator X

Envolez-vous dans de magnifiques machines volantes et voyez le monde s'animer grâce à NVIDIA



THE WAY

It's meant to be played*

Les derniers jeux pour PC avec GeForce

*La meilleure façon de jouer

Tous les meilleurs jeux

Plongez au cœur de l'action avec la puissance NVIDIA

Microsoft Flight Simulator X

Neverwinter Nights 2

Call of Juarez

Rise of Nations: Rise of Legends



Enemy Territory: Quake Wars

Envahissez la terre avec les Stroggs grâce à la puissance de NVIDIA



Des performances inouïes et sans compromis

Certains joueurs ne se contentent que de la perfection. Et, lors du CeBIT 2006, cette notion a été poussée très loin quand NVIDIA a présenté les processeurs graphiques (GPU) GeForce® 7900 GT et GeForce® 7900 GTX. Le GeForce 7900® GT est une offre imbattable pour le joueur sérieux qui surveille son budget. Comme les autres GPU de la série GeForce 7, il s'appuie sur de formidables caractéristiques permettant sans effort de superbes graphismes. Toutefois, pour les adorateurs du dieu « jeux vidéo », un choix s'impose : le GeForce 7900 GTS. Délivrant



des performances hallucinantes grâce à 512 Mo de mémoire embarquée et à la rapidité de son horloge interne, c'est la nouvelle carte vedette de NVIDIA, étudiée pour les titres haute définition de nouvelle génération. Les GPU GeForce 7900 et GeForce 7900 GTX sont compatibles NVIDIA® SLI™ et doublent les performances d'une configuration mono-GPU! Grâce à NVIDIA, vos certitudes quant aux capacités des GPU vont voler en éclats. Pour plus d'informations: http://www.nvidia.fr/page/geforce_7900.html.

NVIDIA SLI au maximum

NVIDIA a battu des records en matière d'accélération graphique en présentant les PC Quad SLI et la technologie SLI pour portables, des innovations basées sur la plate-forme de la carte mère NVIDIA nForce®4 SLI. Disposant de l'incroyable puissance de quatre

GPU NVIDIA® GeForce® 7900, le Quad SLI repousse les limites de la définition graphique. Imaginez les plus beaux jeux actuels s'affichant en 2650 X 1600 tout en maintenant un rafraîchissement fluide et une superbe qualité d'images. Et c'est ce que vous allez obtenir!

Pour les joueurs nomades, une nouvelle génération de portables haute définition profite désormais de la puissance de la technologie NVIDIA® SLI™ qui en redéfinit les capacités ludiques. Pour en savoir plus sur cette révolution: <http://fr.slizone.com/page/home.html>.

Une étoile est née



À la pointe: les GPU GeForce 7600 GT et GS permettent des prouesses de jeu et de splendides effets visuels à un prix abordable.

Nous voulons tous de meilleurs graphismes, mais la technologie de pointe nous est inaccessible. C'est pourquoi NVIDIA a créé les GPU NVIDIA® GeForce® 7600 GT et GeForce® 7600 GS. La gamme GeForce 7600 offre à la fois la rapidité, une compatibilité totale avec SLI et Microsoft DirectX® 9.0 Shader Model 3.0 améliorant le graphisme des jeux et la technologie PureVideo™ qui fera de votre PC un home cinéma haute définition. Et elle permet à votre PC de tirer le meilleur de Microsoft Windows Vista, le premier système d'exploitation à donner toute son ampleur au processeur graphique: http://www.nvidia.fr/page/geforce_7600.html.

Bienvenue...

Bienvenue dans le n° 9 de The Way It's Meant To Be Played, la revue qui présente le meilleur des tout derniers jeux PC. Les 21 titres réunis ici participent au programme The Way It's Meant to Be Played de NVIDIA, grâce auquel nos ingénieurs aident les équipes de développement à sublimer les graphismes et les effets de leurs jeux. La compatibilité, la stabilité et la fiabilité de ces jeux sont ensuite rigoureusement testées par NVIDIA. Ainsi, quand ils voient le logo, *The Way It's Meant To Be Played*, les utilisateurs de cartes graphiques GeForce savent qu'ils n'auront que deux choses à faire: installer et jouer. Nous vous proposons aussi un dossier consacré à Vista, la nouvelle version de Windows, et signé par Jon Hicks, co-rédacteur en chef du magazine de Windows Vista. Bonne lecture et n'hésitez pas à nous contacter si vous désirez nous voir aborder des sujets précis.

Darryl Still

Groupe des programmes consommateur NVIDIA
dstill@nvidia.com

Sommaire...

News 3
Les derniers produits NVIDIA

Jeux 4
En avant-première, 17 titres TWIMTBP parmi lesquels *Enemy Territory: Quake Wars* et *Flight Simulator X*

En vedette 18
GeForce 6150, le dernier processeur NVIDIA pour portables

GameTap 19
Un nouveau mode d'achat de jeux aux US

Logiciel 20
Votre PC peut clairement servir à autre chose qu'à jouer

Windows Vista 22
Un reportage exclusif sur les capacités de la nouvelle version de Windows



Produit par **Future Plus**,
30, Monmouth Street,
Bath BA1 2BW

Imprimé par **Precision Colour Printing**, Telford



Future Network plc est une société publique. Imprimé en GB. © Future 2006
Toutes les images et autres éléments sont la propriété de leurs ayants droit respectifs. Tous droits réservés.

Enemy Territory: Quake Wars © 2006 Id Software, Inc. Tous droits réservés.
Distribué sous licence par Activision Publishing, Inc. Enemy Territory: Quake est une marque et IDR est une marque déposée par Id Software, Inc. aux U.S.A. et dans d'autres pays.

Microsoft Flight Sim X © Microsoft Game Studios 2006



THE WAY

Rise & Fall: Civilizations At War

Éditeur: Midway Développeur: Midway Disponibilité: Juin



Batailles navales:
Rise & Fall est le premier jeu où le combat naval joue un rôle primordial, à la fois lors de batailles spectaculaires ou dans le transport des unités et des armes aux portes du territoire ennemi.



Civilizations At War est le premier titre de stratégie en temps réel qui permet aux joueurs de fonder une civilisation tout en le plongeant au milieu du combat. Le degré de contrôle et le niveau de détails du conflit que se livrent quatre puissances militaires (la Grèce, Rome, l'Égypte et la Perse) sont époustouffants, mais *Rise & Fall* pousse les choses encore plus loin. Devenu l'un des huit chefs militaires disponibles, vous mènerez vos armées au combat. Et quels combats ! Les décors détaillés et le réalisme de l'armement donnent vie aux charges de cavalerie ou aux batailles navales en tirant le meilleur du moteur graphique. ■



Mark Caldwell,
producteur
exécutif,
Midway
Games Inc:

«Le moteur multi-process de *Rise & Fall* s'appuie sur des lumières et des ombres dynamiques, un générateur de particules efficace et un terrain et de l'eau très réalistes. C'est grâce à NVIDIA que nous avons pu mettre cette technologie au point.»

«Sous l'identité de l'un des huit chefs militaires disponibles, vous mènerez vos armées au combat. Et quels combats!»

Zoom sur: Maelstrom

Éditeur: Codemasters Développeur: KDV Games Disponibilité: Septembre

Co-produit par le célèbre studio britannique Codemasters et KDV, l'équipe russe qui a signé *Perimeter*, *Maelstrom* séduira les joueurs par une vision de la terre telle qu'on n'en avait jamais eue. Alors que la planète se remet d'un désastre écologique, le jeu oppose l'humanité à une nouvelle menace venue cette fois des profondeurs du cosmos. Utilisant une version totalement remaniée du moteur de *Perimeter*, les décors de *Maelstrom* peuvent être totalement déformés et simuler des destructions d'une ampleur sans précédent. Au final, on obtient un niveau de carnage qu'il faut voir pour y croire. La possibilité de plonger au cœur des batailles permet au jeu de réécrire les règles de la stratégie en temps réel en introduisant des notions de furtivité, des tactiques de guérilla et de modification à outrance des unités. Démentiel! ■

«Au final, on obtient un niveau de carnage qu'il faut voir pour y croire»



Destruction: Des robots géants transformistes, des armes vivantes, des décors destructibles et un scénario signé par un grand scénariste de science-fiction... *Maelstrom* propulse la stratégie en temps réel vers une nouvelle ère.





Neverwinter Nights 2

Avec cette suite très attendue, la 3D débarque enfin dans les Royaumes Oubliés

Éditeur: Atari Développeur: Obsidian Disponibilité: Septembre

Le premier *Neverwinter Nights* avait changé le paysage du jeu de rôle. Avec ses règles issues d'*Advanced Dungeons & Dragons*, sa conception orientée Multijoueur et la prise en compte à parts égales de la création de scénarii et de la maîtrise du jeu, il avait offert aux fans du genre une expérience inédite. Mais le temps a passé et les joueurs exigent désormais les dernières innovations graphiques ainsi qu'un excellent principe de jeu. Ce qui nous amène à *Neverwinter*



Nouveau départ:

L'amélioration du rendu ne s'est pas faite au détriment de l'âme du jeu. Les outils d'édition sont plus puissants que jamais.

«*Neverwinter Nights 2* combine son héritage à des rendus d'un niveau dont les rôlistes bénéficient rarement»

Nights 2. Profitant à la fois de la richesse d'*Advanced Dungeons & Dragons* et d'une conception ouverte, il combine son héritage à des rendus d'un niveau dont les rôlistes bénéficient rarement.

Neverwinter Nights 2 emmène à nouveau les aventuriers les plus téméraires vers les Royaumes Oubliés, à une période de leur histoire où la paix dans le Nord risque d'être anéantie par l'avènement d'une terrible menace. Tous succomberont face à son pouvoir à moins qu'un héros ne puisse percer les secrets d'une mystérieuse relique. Ce récit épique bénéficie de détails minutieux ainsi que d'une bonne dose de fantastique et de brutalité que les fans d'*Advanced Dungeons & Dragons* adoreront. Si les nouveaux venus n'auront

aucune peine à se distraire avec cette suite, le fait que le nouveau scénario intègre des lieux et des personnages issus du premier épisode devrait ravir ceux qui y avaient joué.

L'intérêt de *Neverwinter Nights 2*, c'est que le jeu tel qu'il est quand on l'installe ne constitue qu'un point de départ. Tout le monde peut devenir maître du jeu et se servir du nouvel éditeur pour créer ses propres aventures se déroulant dans les Royaumes Oubliés. Vous pourrez donc choisir d'accomplir ces nouvelles quêtes vous-même, de les envoyer à vos amis ou de diriger des parties Multijoueur dont vous serez le maître du jeu. Modifiable et rejouable à l'infini, bénéficiant d'un rendu fabuleux, *Neverwinter Nights 2* élève le concept du Multijoueur à un autre niveau. ■

Visages familiers:

Les créatures et les personnages de *Neverwinter Nights 2* sont conformes aux règles officielles d'*Advanced Dungeons & Dragons 3.5*.

Mouvements réalistes:

Un tout nouveau moteur 3D gérant des milliers de polygones et des techniques d'ombrage compatibles avec NVIDIA transcende l'expérience *Neverwinter Nights* et rend les actions réalistes.

Une 3D d'enfer:

La profondeur de champ des effets renforce l'atmosphère des magnifiques décors en 3D du jeu.

Détail géographique:

Les Royaumes Oubliés bénéficient d'un niveau de détails jamais atteint et les aventures se déroulent sur une carte gigantesque.





Zoom sur combat:
La puissance du moteur 3D permet aux joueurs de choisir entre une vue d'ensemble du champ de bataille ou l'observation à partir d'un endroit où se déroule un combat sans merci.

Armes et armées: Avec ses 21 factions prêtes à en découdre, le jeu propose plus de 250 nouvelles unités. Chacune possédant ses propres caractéristiques, cela donne autant de tactiques différentes.

Histoire-géo: Un modèle de terrain amélioré offre confort visuel et profondeur de jeu. Des châteaux haut perchés et de vastes batailles dans des plaines battues par le vent retranscrivent toute la diversité géographique de l'Europe.

Sortez les parapluies:
Le moteur graphique amélioré gère les effets de lumière dynamiques qui rendent les moindres éclats ou autres étincelles alors que la météo et la végétation détaillée ajoutent au réalisme des batailles.

Medieval II: Total War

Plongez dans le sang, la boue et en plein carnage gore des batailles du Moyen Âge

Éditeur: Sega Développeur: Creative Assembly Disponibilité: Novembre

Aussi populaire parmi les joueurs qu'appréciée des critiques et lauréate de nombreuses récompenses, la série «Total War» a transformé la guerre en temps réel sur PC. Aujourd'hui, le dernier volet en date vient bousculer la

«De plus, il excelle dans les détails qui rendent avec justesse les carnages les plus sanglants»

routine en plongeant les joueurs dans la période la plus noire de l'histoire européenne. De 1080 à 1530, *Medieval II: Total War* mêle des campagnes au tour par tour à des batailles en temps réel à la fois brutales, épiques et graphiquement splendides.

Ce titre haut en couleur bénéficie d'une version améliorée du moteur de *Total War*. Gérant des combats en live de plus de 10 000 unités, il excelle à afficher les détails les plus fins, ce qui donne vie aux combats et rend avec une justesse constante la rage et les massacres les plus sanglants. Grande première pour *Total War*: chaque unité est indépendante et possède une tête, un corps, une arme et une armure

qui lui sont propres. Chacune d'entre elles voit ses couleurs chatoyantes ainsi que ses armes et son armure clinquante se souiller et se rougir de sang durant la bataille. De plus, avec l'arrivée des armes de siège, il est désormais possible de raser les forteresses ennemies ou d'annihiler les défenses d'une ville en réduisant ses murs en poussière et en incendiant ses bâtiments.

Cette suite ouvre la série au plus grand nombre avec des batailles en Multijoueur améliorées et une splendide campagne Solo.

Medieval II: Total War est sans aucun doute la simulation de guerre la plus prenante, la plus réaliste et la plus féroce que nous ait donnée l'équipe Creative Assembly. ■





Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Éditeur: Atari Développeur: Turbine Disponibilité: Dispo

Sans aucun doute la marque de jeu de rôle la plus célèbre du monde, *Dungeons & Dragons* a servi de modèle à des titres PC d'une popularité incroyable, à commencer par le très attendu *Neverwinter Nights 2* (voir page 5).

Jamais aucun titre n'avait rendu toute la richesse de *D&D* sur un modèle de jeu en ligne. Enfin... jusqu'à présent. Permettant à des milliers de joueurs du monde entier de se battre côte à côte ou de s'affronter pour la gloire, la richesse et le pouvoir, *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* propose d'explorer des donjons lugubres, d'affronter des monstres terrifiants et de résoudre des

énigmes déroutantes. Et comme il s'agit d'un produit officiel *D&D*, les joueurs peuvent choisir parmi une large gamme de races et de classes de personnages, faire progresser leur héros, amasser de l'équipement, de l'argent et des objets magiques ou s'investir dans des guerres de territoires. Première expérience massivement Multijoueur estampillée D & D, *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* représente une date en matière de médiéval fantastique et de jeu de rôle. ■

Relevez le défi: Serez-vous de taille face à des monstres et à des dragons terrifiants? Serez-vous percer les mystères qui menacent *Stormreach*? Tentez votre chance!



Mike Fricker, ingénieur graphique en chef chez Turbine:

«Les produits GeForce de NVIDIA possèdent des performances de rendu extraordinaires et des spécificités permettant à Turbine de repousser les limites en matière de jeu massivement Multijoueur et offrant la perfection graphique à nos univers en ligne.»



Zoom sur: Rogue Trooper

Éditeur: Eidos Développeur: Rebellion Disponibilité: Dispo



Tir groupé: Le dernier titre de Rebellion propose d'intenses parties en ligne où les joueurs peuvent se réunir jusqu'à quatre en mode coopératif.



En plus de publier le légendaire magazine 2000AD, le développeur britannique Rebellion s'est forgé une formidable réputation en adaptant des univers tout droit issus de la bande dessinée. Après le succès de sa version de *Judge Dredd*, voici les débuts très attendus en jeu vidéo d'un autre héros tiré de 2000AD. Créé en laboratoire pour se battre dans l'environnement hostile de Nu Earth, *Rogue Trooper* est un fantassin génétique qui a perdu la tête en assistant au massacre de tout son régiment. Déterminé à abattre le général responsable de leurs morts, il ne peut compter que sur son arme expérimentale et sur l'aide de trois de ses compagnons morts, dont les personnalités ont été implantées dans son fusil, son casque et son sac à dos. Rendant à la perfection le style graphique inventif du comics original, *Rogue Trooper* parvient également à innover en matière de jeu de combat à la troisième personne. ■



THE WAY

Enemy Territory: Quake Wars

La bataille légendaire contre les Stroggs atteint un niveau supérieur

Éditeur: Activision Développeur: Splash Damage et id Software Disponibilité: Septembre

Série phénomène sur PC, «*Quake*» a défini, révolutionné et redéfini le genre «jeu de tir en vue subjective» durant les dix dernières années. L'heure est désormais venue de passer à la phase suivante avec le lancement d'*Enemy Territory: Quake Wars*. À la fois jeu en ligne bourré d'action et expérience ultime en matière de combat stratégique sur Internet, *ETQW* emmène les joueurs aux racines de l'histoire de *Quake* en décrivant l'invasion de la terre par l'armée Strogg.

Alors que l'invasion commence, les joueurs peuvent se battre en tant qu'humain, membre de la Global Defense Force, ou comme soldat de l'armée Strogg. Basé sur un gameplay «asymétrique», *ETQW* étoffe les différentes races ennemies en proposant cinq classes de personnages.

Choisir son camp:

Les joueurs peuvent défendre la terre en tant que soldat du GDF, artilleur, ingénieur, éclaireur ou infirmier. Ceux qui préfèrent se battre du côté Strogg deviennent tank, oppresseur, constructeur, agent d'infiltration ou méditekk.

«Avec sa technologie innovante et son célèbre univers, *ETQW* réécrit les règles de base»

Batailles épiques

Chaque race a ses particularités et ses spécialistes en armes et matériels. De plus, elles disposent d'une grande variété de véhicules et de systèmes de défense. Si l'armement humain s'inspire de notre réalité, l'arsenal des Stroggs fait la part belle à l'énergie. Les champs de bataille s'animent grâce à des tanks, des unités aériennes, des quads, des systèmes de commandement avancés, des engins extraterrestres, des vaisseaux anti-gravités, etc. Cet incroyable catalogue de science-fiction permet de s'affronter de mille façons. Si *ETQW* reste dans la ligne de la franchise en proposant d'intenses combats à la première personne, il

introduit aussi de nouveaux éléments de jeu en équipe comme des missions réservées à certaines classes. Chaque soldat peut combattre de façon perso, s'octroyant ainsi médailles, promotions, pouvoirs et récompenses spéciales, mais une armée ne pourra vaincre son ennemi que grâce au mode avancé de commandement et de communication incluant un système d'ordres de mission généré par le contexte et une option vocale.

Innovation de jeu

Grâce à une technologie de pointe signée id Software et développée par Splash Damage (l'équipe du très populaire *Wolfenstein: Enemy Territory*), ce nouveau volet de la saga «*Quake*» est aussi le plus ambitieux au niveau graphisme. Environnements diurnes et nocturnes, simulations d'atmosphère et de météo, *ETQW* possède tous les atouts pour créer un univers de jeu cohérent et crédible.

En plus d'utiliser un tout nouveau code réseau pour des parties en ligne toujours plus agréables, *Enemy Territory: Quake Wars* marque le début d'une nouvelle technologie baptisée MegaTexture. Développé par id Software, ce nouveau système de rendu peut compresser des millions de polygones et des textures de plusieurs gigas au sein d'un seul et même décor et ce sans chargement. Grâce à cette technologie stupéfiante, le jeu propose des paysages à perte de vue. Qui plus est, les décors bénéficient d'un éventail de détails et de variations sans égal avec des déserts, des glaciers ou des montagnes modélisés jusqu'au moindre centimètre carré.

Avec sa technologie innovante, parfaitement équilibrée pour accueillir jusqu'à 24 joueurs, et son célèbre univers, *Enemy Territory: Quake Wars* réécrit les règles de base du jeu en ligne. ■





Interview



Kevin Cloud, directeur de création (id Software) et Paul Wedgewood, chef de projet (Splash Damage), évoquent les points forts et les innovations d'*Enemy Territory: Quake Wars*.

Comment le moteur créé par id Software a-t-il été amélioré pour ce titre?

Le moteur d'*Enemy Territory: Quake Wars* est très différent de celui de *Doom 3*. S'il en reprend des aspects tels que la gestion de base des lumières et des textures, la difficulté tenait au développement d'une technologie capable de rendre de grands espaces, des réactions réalistes des véhicules et l'augmentation du nombre de participants aux combats. Des décors d'extérieur ont été créés et une attention particulière apportée aux détails : simulation parfaite des étoiles, de l'atmosphère, de la végétation, de la météo, de l'eau et des ombres renforce la notion de réalisme immersif.

Expliquez-nous ce que la technologie MegaTexture apporte au jeu?

Cette toute nouvelle technologie permet

d'avoir un champ de bataille d'un seul tenant jusqu'à l'horizon, c'est-à-dire près de deux kilomètres carrés reproduits jusqu'au moindre détail. Mais MegaTexture n'a pas été conçu que pour le graphisme. Certaines de ses propriétés gèrent de manière réaliste les frictions de surface. Les véhicules dérapent sur le gravier ou les routes mouillées et tiennent la route sur le sec, et ceux qui roulent dans le sable font plus de poussière que ceux qui roulent sur du bitume ou des rochers.

Quels sont les environnements du jeu?

Trois thèmes sont en développement: tempéré, aride et arctique, chacun dans des environnements uniques et avec des contextes et des objectifs de missions spécifiques. Chaque mission se déroule dans un contexte défini, à une heure et à une saison précises et dans des conditions météo bien déterminées.

Où se situe précisément ce jeu dans la chronologie de «Quake»?

Dans l'univers de «Quake», *Enemy Territory: Quake Wars* se déroule avant *Quake II* et *Quake IV*. Il raconte la première invasion de la terre par les Stroggs. Il fait s'affronter les troupes de la Earth Global Defense Force, à l'armement conventionnel, contre les Stroggs et leurs armes de haute technologie. *ETQW* peut être considéré comme une sorte de «Quake Zéro». ■

1. Gameplay amélioré:

Un trio de soldats s'apprête à fondre sur un avant-poste ennemi. Une version améliorée de l'incroyable moteur de *Doom 3* et la nouvelle technologie MegaTexture offrent des détails d'une richesse encore jamais vue sur PC.

2. Technologie de pointe:

Enemy Territory: Quake Wars offre une large gamme de véhicules terrestres et aériens. Les Stroggs disposent d'une technologie ultra avant-garde.

3. Guerre mondiale:

Des fantassins évitent une pluie mortelle en se réfugiant dans un énorme véhicule de transport de troupes. Les combats de *ETQW* sont d'une intensité époustouflante.

4. Des détails fouillés:

La complexité des modèles et l'incroyable gestion des textures d'*Enemy Territory: Quake Wars* permet à NVIDIA de montrer l'intensité des combats dans leurs moindres détails. Non seulement les joueurs peuvent regarder les soldats dans le blanc des yeux, mais aussi admirer les lacets de leurs bottes.





THE WAY

Dark And Light

Éditeur: Farlan Entertainment Développeur: NPCube Disponibilité: A confirmer

Plus ne veut pas dire «mieux», mais quand *Dark and Light* propose le plus grand environnement, sans chargement, jamais vu dans un jeu massivement Multijoueur, on ne peut qu'être impressionné.

Essayés et approuvés par près d'un quart de million de beta-testeurs, les quelque soixante mille kilomètres carrés de paysages luxuriants qu'offre *Dark and Light* représentent un univers vaste et diversifié dans lequel les joueurs prennent part à une lutte acharnée entre le bien et le mal. Ils peuvent gérer leurs forteresses, traverser le pays sur le dos d'animaux légendaires et faire évoluer leurs personnages aussi bien en politique qu'au combat. Ils peuvent aussi créer leurs aventures et leurs événements, voire lancer leurs propres conquêtes ou utiliser de nouvelles histoires signées par des

peintures du jeu de rôle dont le célèbre Gary Gygax. Utilisant une version améliorée du moteur Mafete 2.0, *Dark and Light* offre aux fans de jeu de rôle le plus grand, le plus prenant et le plus satisfaisant des univers. Pour de plus amples informations sur ce monde sans limites, rendez-vous sur: www.darkandlight.net. ■



Se perdre: À la fois vaste et détaillé, l'univers de *Dark and Light* inaugure de nouveaux standards de taille et de détails grâce au moteur Mafete 2.0 estampillé *The Way It's Meant To Be Played*.

Zoom sur: El Matador

Éditeur: SDLL – Micro Application Développeur: Plastic Reality Technologies Disponibilité: Août



Comparable à une grosse production hollywoodienne en matière d'intrigues et de rebondissements, *El Matador* est un jeu d'aventure et d'action incroyablement ambitieux. S'inspirant de lieux réels situés au Costa Rica, à Cuba ou en Colombie, il permet au joueur de devenir un agent des stupéfiants chargé de démanteler un syndicat du crime. D'accord, c'est le schéma connu du type seul contre le monde entier, mais sa capacité à mixer

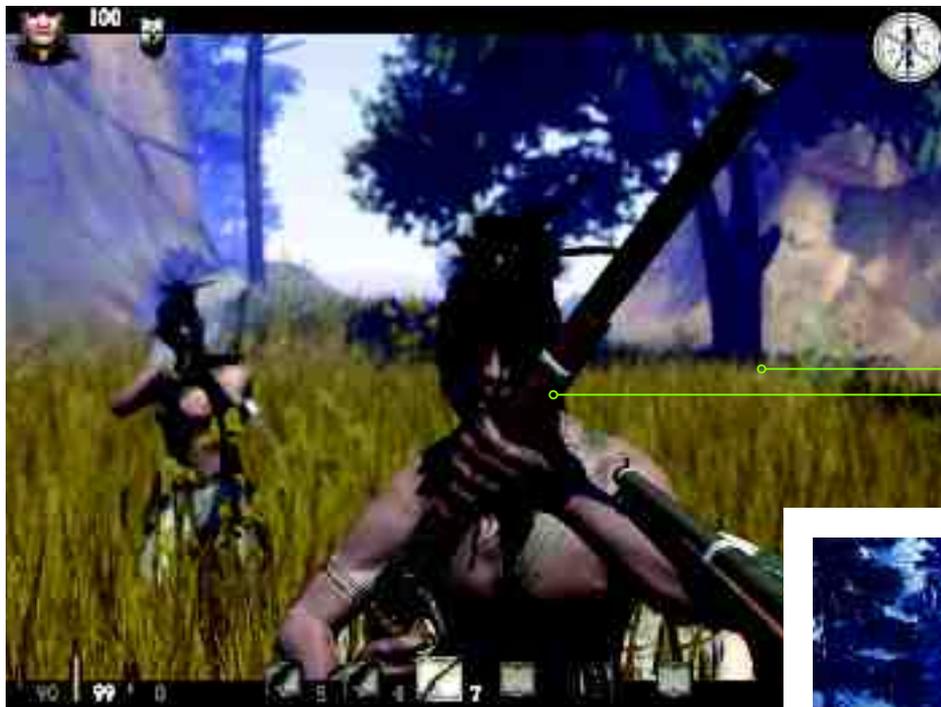
des environnements ouverts à une histoire à haute teneur en armes cool et en aléas inattendus rend *El Matador* unique. Et puis, il y a l'aspect graphique. Depuis *Far Cry*, on n'avait pas vu de décors tropicaux aussi convaincants. Ils bénéficient d'une excellente gestion physique, de textures haute résolution et de la richesse de techniques graphiques dernier cri parmi lesquelles des balles, des ombres et une atmosphère calculée au pixel près par Microsoft DirectX 9.0.

Oubliez le jargon, seul le résultat compte. Comme le dit Petr Smilek de Plastic Reality Technologies: «La gestion matérielle des textures d'ombre nous a permis de créer des ombres de très haute qualité, même dans des scènes très complexes.» ■



Qu'ils tombent: Victor Corbet est un agent spécial chargé d'éliminer le chef de La Valedora, un cartel de la drogue, et de détruire ce dernier. Ses coéquipiers font partie de la brigade des stupés de Bogota. Ensemble, ils affrontent la mafia dans un combat d'où ne sortira qu'un seul vainqueur.

«Depuis *Far Cry*, on n'avait pas vu de décors tropicaux aussi convaincants sur PC»



Comme en vrai: Des techniques 3D avancées dont le déplacement virtuel de textures, les masques d'ombre et l'éclairage global créent les effets saisissants de *Call of Juarez*.

Tous en selle: Les éléments organiques comme la végétation, le feu et la fumée s'animent grâce à une combinaison de simulations physiques et à Shader Model 3.0.

Haut les mains: À un monde des autres FPS, *Call of Juarez* recrée de manière spectaculaire la violence et les fusillades de l'Amérique du XIXe siècle.



Yippi-kayé: *Call of Juarez* utilise le dernier Chrome Engine de Techland. Amélioré avec l'aide de NVIDIA, il gère les éclairages au pixel près et les techniques de rendu, telles les textures des décors dynamiques, pour un résultat digne d'un film.

Call Of Juarez

Une saga épique à tendance western très attendue

Éditeur: Focus Home Interactive Développeur: Techland Disponibilité: Septembre

Comme dans les scénarii des meilleurs westerns, l'histoire de *Call of Juarez* est faite de vengeance, d'honneur et de tragédie. Le récit débute quand un bagarreur notoire, Billy, revient chez lui deux ans après une dispute avec son beau-père et constate que toute sa famille a été massacrée. Ivre de vengeance, il part à la recherche des tueurs, bien décidé à devenir à la fois leur juge et leur bourreau. Parallèlement, nous faisons connaissance avec Ray, tireur d'élite devenu pasteur et frère du beau-père de Billy. Lui aussi veut venger ces morts, mais il pense à tort que l'assassin n'est autre que Billy. Ce n'est qu'une question de temps avant que le sang d'un innocent soit versé.

Offrant aux joueurs l'opportunité de passer du rôle de fugitif à celui de chasseur, ce titre bénéficie d'une narration complexe et prenante. Il fait également monter la tension en introduisant des

éléments émotionnels et psychologiques au fil de l'histoire. La possibilité de jouer deux personnages très différents offre un large éventail d'expériences auxquelles on goûte dans un contexte très détaillé. Des stupéfiantes randonnées à cheval aux intenses duels au revolver et autre missions où il faut faire preuve de furtivité, *Call of Juarez* permet aux joueurs de partager pratiquement toutes les facettes d'une vie de cow-boy de cinéma.

L'Ouest sauvage

S'appuyant sur la dernière version de Chrome Engine, *Call of Juarez* utilise également les dernières options compatibles NVIDIA pour restituer l'action avec une beauté sidérante. Les paysages, qui bénéficient des dernières techniques de génération de lumière, s'étendent à perte de vue. Chaque colline, chaque brin d'herbe et chaque bâtiment en bois est aussi réaliste que possible. De plus, un

moteur physique amélioré est intégré au moteur 3D pour donner vie au feu, à l'eau, à la fumée et à la poussière, mais aussi pour obtenir d'excellentes animations des personnages grâce au système «ragdoll».

Peu de jeux se sont aventurés dans l'âge d'or des cow-boys, des hors-la-loi et des règlements de compte au revolver. En plus d'être une époque très manichéenne, ses nombreux détails visuels la rendent très difficile à retranscrire sur l'écran d'un PC. Avec *Call of Juarez* qui tire le meilleur de la technologie NVIDIA, le PC est enfin prêt à faire parler la poudre. ■



Pawel Zawodny, Techland «Ce jeu utilise la dernière version de Chrome Engine. En étroite collaboration avec NVIDIA, on l'a amélioré pour qu'il gère Shader Model 3.0, les éclairages au pixel près et les dernières techniques de rendu.»



THE WAY

Flight Simulator X

La célèbre série de simulateurs fait un retour triomphant. Vous pouvez désormais voler dans le monde entier!

Éditeur: Microsoft Game Studios Développeur: Microsoft Game Studios Disponibilité: Novembre

Bonheur des yeux:

Le paysage contient seize fois plus de détails que dans l'édition précédente de *Flight Simulator*. Grâce à un style graphique plus ambitieux et des techniques avancées d'ombrage en 3D, le résultat est un vrai plaisir des sens.



Hélico and Co:

Le jeu propose plus de 24 aéronefs différents dont des hélicoptères qui représenteront un défi très original pour les pilotes du virtuel.

Au fil des années, le PC a accueilli de nombreuses séries de jeu, mais aucune ne possédait l'historique de *Flight Simulator*. Le premier opus a atterri il y a 25 ans en offrant aux joueurs d'alors le premier aperçu d'une expérience qui reste encore inaccessible à la grande majorité d'entre nous dans la réalité.

Depuis ces débuts mémorables, les éditions successives du jeu ont maintenu le rythme en évoluant au fil des



In the evening:

Le jour s'apprête à laisser la place à la nuit dans un magnifique déploiement d'effets de lumière.

«Les pilotes virtuels peuvent littéralement voler n'importe où et admirer la vue en passant au-dessus des sept continents»

avancées informatiques tout en gagnant en accessibilité. Deux ans après le dernier envol de la série, le nouveau volet s'apprête à révolutionner à nouveau le monde de la simulation aérienne. Grâce aux derniers progrès graphiques et technologiques des PC, il offre un monde tel que les aviateurs du virtuel n'en avaient encore jamais vu.

Nouveaux développements

Microsoft Game Studios, qui a eu la lourde et prestigieuse tâche de mettre au point *Flight Simulator X*, est le studio de développement, maintes fois récompensé, interne à Microsoft. Ce nouvel opus représente l'aboutissement d'un quart

de siècle de développement de jeux, un nombre incalculable d'heures de travail et la combinaison des talents de certains des esprits les plus brillants du plus célèbre développeur pour PC au monde: Microsoft.

MGS a rencontré un énorme succès avec la série *Combat Flight Simulator* et a évolué grâce aux astuces et aux techniques apprises en la développant. L'équipe a également pu développer *Flight Simulator X* pour qu'il tire parti du système d'exploitation Microsoft Vista tout en poussant les éditions actuelles de Windows au bout de leurs possibilités.

Le vrai plaisir des *Flight Simulator* a toujours été de pouvoir décoller illico pour



survoler des paysages très réels et traverser l'atmosphère en profitant des réactions étudiées de l'avion. *Flight Simulator X* ne fait pas exception à la règle et offre aux joueurs de s'envoler immédiatement tout en inaugurant un gameplay plus structuré.

Plus de 55 missions allant d'épreuves de précision en vol à des itinéraires prédéfinis ont été conçus pour tester vos talents. De ceux qui embarquent pour leur baptême de l'air aux as maîtrisant les avions à hélice, les jets, les hélicoptères et autres, *Flight Simulator X* constituera un défi pour chacun d'entre eux. Et, avec un aspect Multijoueur entièrement repensé, la simulation en ligne gagne en interactivité et en structure.

Plus de choix

Cette simulation offre également davantage de choix et de variations que ces prédécesseurs grâce à la présence de plus de 20 aéronefs très différents. Du vol basique que propose un ULM en passant par des hydravions comme le Havilland Beaver ou le Brumman Goose pour arriver à une star comme le Cessna 172 et aux jets commerciaux les plus célèbres, chaque utilisateur trouvera l'avion qui convient à ses goûts ou à la mission qu'il entreprend.

Sur le plancher des vaches, *Flight Simulator X* transcende toutes les attentes avec une carte qui offre seize fois plus de détails que la version précédente. Les pilotes



Gros temps: La pluie inonde la piste alors qu'un Jumbo roule vers son point de décollage. Les plus grands aéroports du monde sont reproduits jusqu'au dernier détail et avec plus de 24 000 terrains, les joueurs trouveront toujours un endroit où atterrir.

virtuels peuvent littéralement voler n'importe où et admirer la vue en passant au-dessus des sept continents. Des splendides paysages tropicaux aux villes à l'architecture unique faites de gratte-ciel gigantesques sans compter quelques 24 000 aéroports, *Flight Simulator X* utilise l'énorme espace de stockage offert par son format DVD pour mettre tout un monde à portée des joueurs. Avec une telle démesure et un tel niveau de détails, chaque joueur aura la possibilité de survoler sa ville et même de naviguer d'après la disposition des rues.

Vols réalistes

Flight Simulator X profite également d'énormes avancées en matière de rendu graphique. Les détails 3D s'étendent jusqu'à l'horizon alors que la routine de gestion des lumières génère des éclats dès que le soleil



frappe la carlingue, les chromes et les vitres des avions. Et l'époque des environnements stériles est bien révolue. En plus de la modélisation complexe des nuages et des effets météo, on peut observer les activités des hommes et des animaux. Des oiseaux traversent le ciel, des dauphins jouent dans les océans et le trafic automobile anime les routes.

Non content d'être le jeu d'aviation le plus évolué jamais développé, *Flight Simulator X* fait également office de référence technique et graphique pour le monde du jeu sur PC. Atteindre le septième ciel n'a jamais été une proposition aussi alléchante... ■

Pilote d'essai: En plus du vol libre et des modes Multijoueur, *Flight Simulator X* propose 55 missions différentes. Chacune d'entre elles s'adresse plus particulièrement à un type d'appareil, des planeurs aux avions de ligne.



Jolie panorama: Visitez les plus belles villes du monde et profitez des paysages offerts par *Flight Simulator X*. Aucun autre jeu ne propose autant de détails et de réalisme.

Grand bleu: D'incroyables effets font scintiller l'eau dans le monde fidèlement reproduit de *Flight Simulator X*. Des techniques d'éclairage dynamiques assurent le photoréalisme de ces scènes.

Prises de vue: Les vues de la caméra extérieure offrent aux joueurs l'opportunité d'apprécier les détails des paysages et les avions sous tous les angles.

Entraînement intensif: Pratiquez votre décollage et votre atterrissage sur tout types d'avion, y compris des hydravions à hélice.



L'étoffe des légendes:

Dans *Titan Quest*, les textures et des ombres superbement détaillées donnent vie aux personnages et aux lieux légendaires des mythologies grecque et égyptienne.

Des trésors à la pelle:

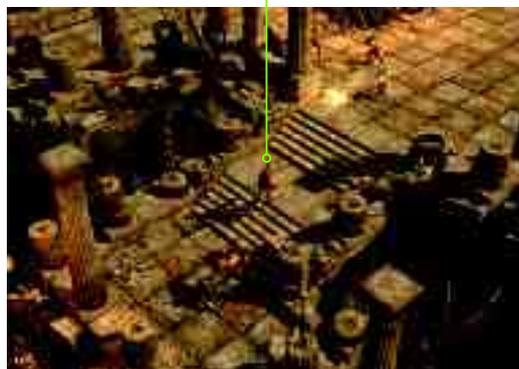
Dans *Titan Quest*, d'énormes quantités de butin regorgeant de milliers d'objets utiles attendent seulement d'être ramassés

Ombre et lumière:

Titan Quest tire le meilleur de la compatibilité NVIDIA et Microsoft DirectX 9.0 grâce à des effets d'éclairage en temps réel qui donnent de la profondeur, en surface comme sous terre.

Frappez juste:

Les points de vue variables permettent d'approcher au plus près des ennemis afin d'envoyer les coups les plus précis qui soient en combat rapide.



Titan Quest

L'univers des légendes antiques prend vie en puissance

Éditeur: THQ Développeur: Iron Lore Entertainment Disponibilité: Juin

Co-auteur d'*Age of Empires*, Brian Sullivan participa à ce titre à la révolution du «pointez-cliquez». Avec Iron Lore Entertainment, il s'est concentré sur l'univers du jeu de rôle et l'a secouru à grand renfort de récits fantastiques inspirés par la Grèce et l'Égypte antiques. En développement depuis presque deux ans, *Titan Quest* est enfin prêt à enflammer le monde du jeu PC.

Mêlant une action rapide style arcade à des éléments de jeu de rôle très visuels, cet opus a été conçu pour satisfaire les

«Le graphisme somptueux dépeint chaque lieu précisément en combinant détails et animation fluide»

fans des deux genres et pour contenter à la fois les joueurs solitaires et les accros aux parties Multijoueur. *Titan Quest* évoque un temps de divinités, de monstres et de héros. L'histoire voit les Titans, «les dieux qui précéderent les dieux», s'échapper de leur prison éternelle pour semer le chaos dans le monde. L'humanité se retrouve au centre d'une guerre les opposant à leurs descendants et, mythologie oblige, un héros va devoir s'en mêler. Au détour du labyrinthe de Knossos, du Parthénon et des jardins suspendus de Babylone, ce sauveur solitaire devra trouver le secret pour renvoyer les Titans chez eux.

C'est un récit épique renvoyant à des classiques du cinéma comme *Jason et les*

Argonautes et utilisant tous les moyens visuels à sa disposition pour donner vie à l'Antiquité. Les techniques de streaming parviennent à créer un monde où tout se déroule sans anicroches, le graphisme somptueux dépeint les lieux importants en détail et les créatures s'animent avec fluidité et précision. Le jeu est simple à maîtriser, mais *Titan Quest* a été conçu pour aller bien plus loin en profondeur. Intégrant des éléments de jeux de rôle sans sacrifier à la rapidité de l'action, il propose un système de classe de personnages flexible permettant aux joueurs de développer leurs héros de multiples manières. Avec au total plus de mille objets utilisables, les combats s'avèrent à la fois personnels et spectaculaires. ■



Brian Sullivan, président de Iron Lore Entertainment: «*Titan Quest* tire parti des GPU NVIDIA pour offrir une expérience de jeu incroyable et l'aventure d'une vie.»



Panzer Elite Action

Éditeur: JoWood Développeur: Zootfly Disponibilité: Dispo



La beauté du diable: Grâce aux dernières innovations de NVIDIA, le moteur de *Panzer Elite Action* offre aux unités militaires, aux bâtiments bombardés comme au moindre brin d'herbe, un détail, un rendu et une précision inégalés.

Les fans de wargames orientés action ont dû attendre longtemps une nouvelle opportunité de rejoindre le champ de bataille. Mais avec sa combinaison de graphisme dernier cri et de réalisme historique, *Panzer Elite Action* justifie cette attente.

Recréant le contexte brutal de la Seconde Guerre mondiale avec beaucoup de détails, *Panzer Elite Action* offre aux joueurs l'opportunité de livrer bataille de trois points de vue différents: en tant que commandant américain, du Jour J à la traversée du Rhin, en tant que général allemand s'appêtant au combat de la dernière chance à Stalingrad ou comme chef russe qui rend la monnaie de leur pièce à ses ennemis et renvoie les Allemands à Koursk.



Durant chaque campagne, la difficulté monte lentement avec des tanks de plus en plus puissants et la possibilité de diriger tout un escadron lors de batailles qui gagnent en intensité explosive. Avec son mode Solo aux nombreuses options Multijoueur et son moteur 3D donnant un rendu quasiment photoréaliste aux décors somptueux et aux batailles échevelées, *Panzer Elite Action* est suffisamment accessible pour attirer les fans de combat accros aux shoots en vue subjective. ■

Zoom sur: Spellforce 2

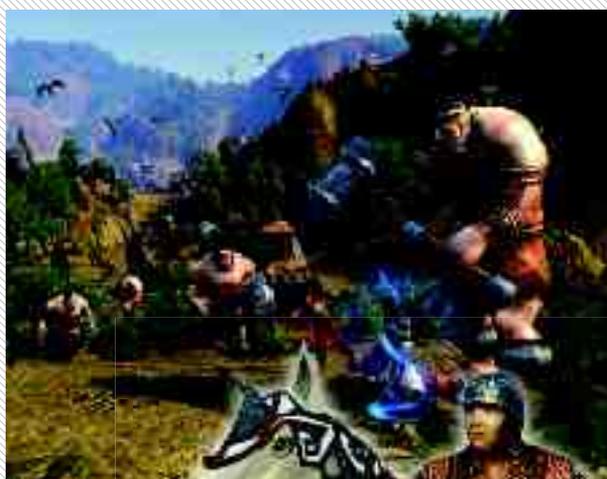
Éditeur: JoWood Développeur: Phenomic Disponibilité: Dispo

Le premier *Spellforce* inaugurerait une nouvelle ère pour les fans de stratégie en temps réel en alliant des idées familières à un peu de jeu de rôle et à un récit soigné transcendant le genre. Ces idées sont poussées encore plus loin dans cette suite très ambitieuse. Les avatars influent sur l'histoire grâce à un système double de commandes directes et de «pointez-cliquez» pour explorer, jeter des sorts et affronter leurs ennemis. Le jeu utilise intelligemment un contexte très immersif et met au service du joueur des éléments de stratégie tels qu'un groupe de héros et des armées entières. Alors que les

monstres deviennent plus gros et plus nombreux, les joueurs devront faire appel aux talents d'un chef et à la bravoure d'un héros.

Tout en voulant devenir plus accessible et en cherchant à transcender les règles du genre, *Spellforce 2* dispose d'un moteur graphique capable d'afficher des paysages à une grande échelle ou des plans rapprochés de l'action. Avec sa gestion d'objets multi-polygones et son graphisme compatible avec Microsoft DirectX 9.0, c'est certainement l'un des jeux de rôle actuels les plus impressionnants. ■

Contrôle total: Jeu de rôle et stratégie en temps réel s'associent de manière spectaculaire dans *Spellforce 2*, une suite au graphisme ambitieux.





Rise Of Nations: Rise Of Legends

Visitez un autre monde avec l'incroyable RTS d'aventure signé Brian Reynolds

Éditeur: Microsoft Game Studios Développeur: Big Huge Games Disponibilité: Dispo

Voilà maintenant trois ans que Brian Reynolds, le créateur des classiques *Alpha Centauri* et *Civilization 2*, a dévoilé son jeu le plus ambitieux de construction d'empire. Le nouveau venu, *Rise of Nations: Rise of Legends* est un titre tellement riche qu'il est bien plus qu'une simple «suite». Le premier *Rise of Nations* dépassait les limites pour recréer 6 000 ans de l'histoire de l'humanité. *Rise of Legends* emmène les joueurs vers Aïo, un monde ravagé par une guerre acharnée entre les forces de la technologie et de la magie.

Un monde de détails:

Rise of Legends est splendide et ne cède rien à l'expérience de jeu. Tout un nouveau monde fantastique vous attend.



Combat épique:

La série *Rise of Nations* quitte les confins de la terre pour le superbe monde d'Aïo et une guerre entre la magie et la technologie.

Action réaliste:

Rise of Legends inaugure un nouveau moteur 3D qui transcende le genre avec des éclairages dynamiques, des modèles très détaillés et de sublimes effets de textures.

Mégapoles:

Après des débuts modestes, les joueurs peuvent construire d'énormes cités et des empires qui s'étendent sur toute la carte.

Nouveaux personnages:

Qui dit «nouveau monde» dit «nouvelles unités» et «nouveaux principes de jeu». Chaque faction possède ses propres armes, ses technologies, ses forces et ses faiblesses.

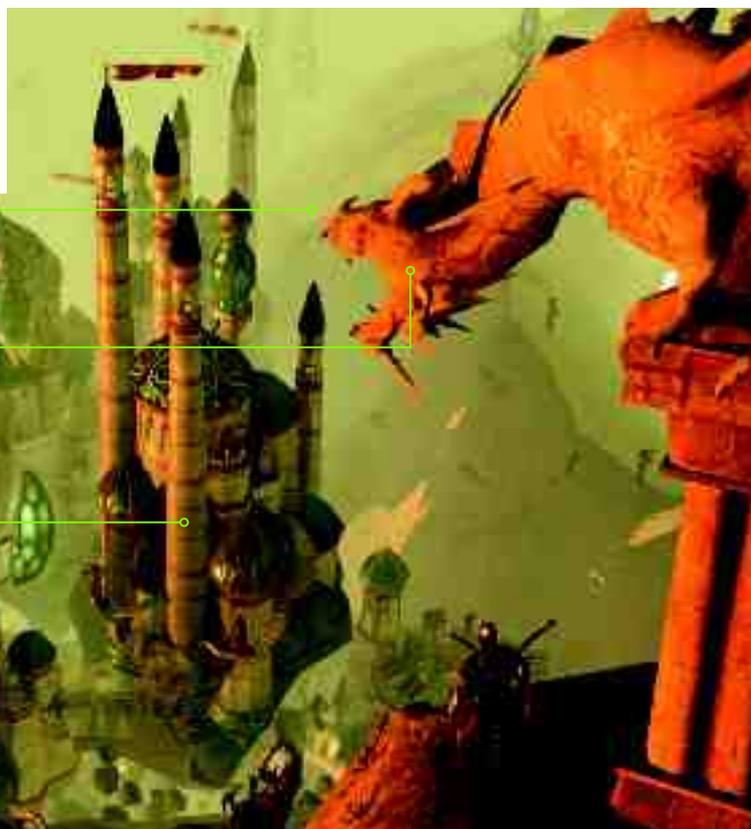
«Un nouvel opus tellement avancé que le terme «suite» ne parvient pas à le résumer»

S'il rentre dans le genre fantastique, ce jeu est différent de tout ce que vous avez déjà vu. S'inspirant de Léonard de Vinci et des 1 001 Nuits, il offre une vision artistique d'Aïo et de la guerre qui s'y déroule. Des cités dominées par des tours aux déserts traversés par des flammes, ce jeu regorge de créatures mystiques, de machines inconcevables et d'incroyables interventions magiques.

L'histoire n'est pas qu'une lutte entre le bien et le mal. Au travers du périple de Giacomo, le jeu parcourt trois continents. Luttant pour sa survie et rencontrant des personnages uniques, Giacomo doit démêler le passé du monde et unifier les peuples avant d'affronter une nouvelle menace.

Rise of Legends propose à la fois des modes de jeu immédiat et une option ouverte: «Conquer the World». On peut y construire son empire en levant de colossales armées, fonder des villes et faire des découvertes essentielles pour le conflit. C'est un grand bond en avant pour la stratégie en temps réel grâce à un moteur 3D tout neuf qui vous transporte vraiment dans un autre monde avec des éclairages splendides et des bâtiments particulièrement détaillés.

Techniquement bluffant et inventif, *Rise of Nations: Rise of Legends* va devenir un nouveau classique signé par le gourou Reynolds et son équipe de Big Huge Games. ■





Pirates Of The XXI Century

Éditeur: À confirmer Développeur: Diosoft Disponibilité: À confirmer



Scènes cinématiques: Servi par l'incroyable DIOengine, *Pirates of the XXI Century* excelle dans le rendu d'environnements tropicaux, d'eau réaliste et de personnages ou de créatures détaillés.

En plus d'être partenaire avec la plupart des grandes sociétés de jeu mondiales, NVIDIA travaille avec certaines des équipes internationales de développement les plus prometteuses, veillant à ce que les jeux de prochaine génération soient vraiment des expériences *The Way It's Meant To Be Played*.

Diosoft est l'une de ces équipes et son *Pirates of the XXI Century* est un premier titre à la fois original et splendide. Se déroulant dans une réalité alternative à l'intérieur du triangle des Bermudes, il décrit un environnement dont l'apparente beauté cache des dangers mortels. Si le concept est très cinématographique, le traitement l'est aussi grâce à un nouveau moteur 3D, spécialement développé par Diosoft pour générer des décors réalistes et complexes et un large éventail d'effets de shader et d'éclairages.

Préparez-vous à traverser des univers aquatiques et sous-marins ultra-réalistes, aux éclairages au pixel et aux ombres à textures High Dynamic Range, avec météo dynamique, gestion du jour et de la nuit, des nuages, de la fumée, des feux à haute teneur en particules et même de la simulation de fourrure. À surveiller de près! ■

Zoom sur: Just Cause

Éditeur: Eidos Développeur: Avalanche Studios Disponibilité: Octobre

Signé des Suédois d'Avalanche Studios, l'équipe talentueuse qui a travaillé sur des hits tels que *Chronicles of Riddick*, *Battlefield* et *Headhunter*, *Just Cause* combine leur extraordinaire technologie maison à un scénario sans concessions, brutal et très souvent explosif.

Sous les traits de l'agent de la CIA Rico Rodriguez, les joueurs devront faire tomber le président corrompu de l'île sud-américaine de San Esperito. Mais ce n'est pas une simple mission d'assassinat. Le travail de Rodriguez est d'infiltrer les groupes de guérillas et autres cartels de drogues pour les monter les uns contre les autres et provoquer des dénouements dévastateurs.

«Le concept de *Just Cause* était de créer un monde réaliste où les joueurs pourraient exprimer leur créativité dans le seul but de faire tomber un régime.», raconte Christopher Sundberg, directeur d'Avalanche Studios. «Nous voulions offrir au joueur une liberté pratiquement totale pour accomplir les missions, explorer le monde et réaliser des cascades aux

commandes de divers engins.»

C'est dans le but de créer un monde très animé que *Just Cause* utilise un moteur 3D entièrement développé pour lui et bénéficie d'une conception et d'un graphisme somptueux. L'île de San Esperito s'étend sur environ 1 500 kilomètres carrés de jungle, de montagnes, de plages, de villes et de villages, tous accessibles grâce aux nombreux véhicules du jeu. ■



Un monde superbe:

Baigné de soleil, *Just Cause* marque des débuts estampillés *The Way It's Meant To Be Played* très prometteurs pour Avalanche Studios. Il se déroule sur des cartes inédites ou dans un mode à deux en écran partagé.



Un boulot de héros: Des villages aux plages, de la jungle aux montagnes, l'agent de la CIA Rico Rodriguez doit faire tomber le président corrompu de l'île sud-américaine San Esperito.



THE WAY

La solution processeur 6150 pour portable

La puce graphique intégrée NVIDIA à la fête de la haute définition

Les processeurs graphiques (GPU) GeForce, maintes fois récompensés, ont indubitablement changé le monde des PC portables,

Caractéristiques du GF6150

Technologie NVIDIA PureVideo: Fait de votre portable un home cinéma avec une clarté et un échantillonnage d'images, un confort de visionnage et un piqué des couleurs sans précédents.

Haute définition: Offre l'accélération des MPEG-2, WMV et de la vidéo H.264 en sollicitant au minimum le CPU afin de ménager la batterie.

Encodeur HDTV intégré: Utilisez votre HDTV comme moniteur pour regarder des films, surfer sur le net ou jouer en haute définition.

Compatibilité DirectX 9.0 Shader Model 3.0: Permet aux joueurs de profiter d'effets somptueux dans la dernière (et la prochaine) génération de jeux.

Pare-feu NVIDIA Active Armour: Offre une protection réseau unique contre les spyware et les pirates.

NVIDIA nForce Go 430: S'intègre au processeur media et communication pour faire entrer la gamme lauréate NVIDIA nForce 4 dans le monde du portable. Le nForce Go 430 permet d'incroyables performances système et davantage d'autonomie aux portables à base de processeur Turion 64 d'AMD.

Technologie HyperTransport: Pour un débit allant jusqu'à 8 Go en continu entre le GeForce Go 6150 et le MCP nForce Go 430 de NVIDIA.

Désentrelacement temps/espace avancé: Pureté de la vidéo et confort de la lecture des DVD en affichage progressif pour une image claire et précise rivalisant avec celle des home cinémas dernier cri.

Échantillonnage et filtrage vidéo: L'échantillonnage et le filtrage assurent une image propre quelle que soit sa taille, même en résolution HDTV plein écran comme le 720p.

Correction gamma et vidéo couleurs: Pour une image vidéo naturelle et non pas pâle et délavée quand on regarde un film sur des écrans LCD ou CRT.

Technologie PowerMizer: Gestion avancée de la puissance réduisant la consommation d'un portable et offrant la meilleure autonomie de batterie sur les plates-formes à base de Turion.

reléguant au passé le temps où les utilisateurs PC devaient se contenter de graphismes 2D et 3D de seconde zone. Plus récemment, NVIDIA s'est intéressé aux puces intégrées, associant la puissance des produits GeForce Go et nForce à la technologie des processeurs de communication (MCP) pour créer les solutions processeur pour portables 6100 et 6150.

Avant, les utilisateurs optant pour des solutions graphiques embarquées à bas prix afin d'avoir une machine plus légère et plus puissante devaient sacrifier les performances graphiques et vidéo. Désormais, le 6150 de NVIDIA offre des graphismes embarqués sans compromettre la haute définition (HD).

Premier partout

Proposant un large éventail de performances standard, la solution processeur 6150 pour portable est basée sur le GPU NVIDIA GeForce Go 6150 et le MCP nForce Go 430. Vous profiterez donc des meilleures applications graphiques, du confort de lecture des DVD et de performances durables, où que vous soyez.

Une équipe qui gagne:

Un portable utilisant le processeur 6150 fait rimer «rendu HD» avec «longévité de la batterie».

«Solution graphique embarquée, le 6150 ne compromet en rien la HD»

Sérieux sur la qualité

Avec le GPU GeForce 6150, c'est la première fois que les portables à processeur intégré profiteront des avantages de la solution leader du marché PureVideo de NVIDIA. Et grâce à sa gestion de puissance PowerMizer, un rendu cristallin en HD ne se fait pas au détriment de la longévité de la batterie. Ces capacités graphiques rendent également la solution processeur 6150 pour portable totalement compatible avec le nouveau système d'exploitation de Microsoft Vista. Vous profiterez donc du meilleur de ce Windows nouvelle génération. ■





GameTap

Une révolution dans l'accès aux jeux PC et leur maniement...



1. Prenez le contrôle:
Chaque jeu présent sur GameTap possède sa propre fiche d'informations. Tout y figure, des astuces aux commandes en passant par les recommandations à la vente et les meilleurs scores.

2. Un choix abyssal:
Proposant tout, des classiques de l'arcade des années 70 au récent *Beyond Good and Evil* d'Ubisoft, GameTap regroupe des millions d'heures de jeux divertissants.

Navigation facile:
La navigation dans GameTap est simplifiée à outrance grâce au menu interactif en 3D et à une pléthore d'informations à l'écran.



Ces dernières années, le jeu vidéo a connu des modifications radicales. Chaque avancée technologique s'est traduite par des titres toujours plus ambitieux et satisfaisants. Mais la manière dont nous nous procurions ces jeux restait la même: on va au magasin, on fait son choix, on rentre chez soi et on joue. Ce principe a vécu. Avec l'arrivée d'Internet, GameTap, soutenu par NVIDIA, change tout ça et inaugure une nouvelle ère de jeux à la demande.

GameTap est un site qui vous permet de télécharger tous les plus grands jeux directement sur votre PC. Des jeux consoles aux jeux PC en passant par ceux des bornes d'arcade, GameTap les a tous et les rend facilement accessibles sur votre ordinateur. Tout ce qu'il vous faut, c'est un PC connecté en haut débit.

De plus, GameTap a été conçu pour offrir à ses abonnés plus que ne pourraient

attendre les joueurs les plus avides. Bien que GameTap soit, à la base, réservé aux joueurs américains, il représente le début d'une révolution en matière de jeux vidéo.

Se connecter à GameTap est d'une simplicité enfantine. Il suffit de télécharger le logiciel développé à cet effet et de le lancer pour que GameTap s'ouvre à vous. Fonctionnant comme un portail vers GameTap, ce programme permet à l'utilisateur de naviguer dans une gigantesque bibliothèque de titres organisée par genres avec en vedette des hits ou des classiques, etc.

De plus, le principe de GameTap n'oblige pas les joueurs à payer pour chaque titre. Un abonnement mensuel ouvre l'accès total à la bibliothèque. En bonus, les abonnés peuvent jouer à autant de jeux (et aussi souvent) qu'ils le veulent. Cette bibliothèque grandit rapidement, car la plupart des éditeurs veulent y être référencés. D'Activision à Atari, de Eidos à Electronic Arts sans oublier Namco, Sega, Ubisoft et Vivendi, presque 1 200 titres sont déjà disponibles sous licence. C'est toute votre approche du jeu vidéo qui va s'en trouver métamorphosée.

www.gametap.com. ■

Des classiques au bout du clic

Il y a déjà plus de 400 jeux standard disponibles sur GameTap, des classiques de la console aux titres PC. Certains sont de simples passe-temps, d'autres des œuvres qu'il faut redécouvrir. Comme sur tout site proposant des standards, les flippers, les jeux de plateau, les jeux de plate-forme et les classiques de l'arcade sont bien représentés. En voici une sélection:

- *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)
- *Mission Impossible II* (Ironstone)
- *Lego Racers 1 and 2* (LEGO)
- *Myst Uru: Ages Beyond Myst* (Ubisoft)
- *Planetfall* (Activision Publishing, Inc.)
- *Prince of Persia: les sables du temps* (Ubisoft)
- *Railroad Tycoon 3* (Take-Two Interactive)
- *Tomb Raider* (dont *Chronicles et L'ange des ténèbres*) (Eidos)
- *Worms Armageddon* (Team 17)



1



2



3



6



5



4

1. On casse tout:
En associant sa technologie reconnue de simulation au savoir-faire de NVIDIA en matière de GPU, Havok a créé un éditeur capable de générer des effets de collisions et de particules complexes. Profitez dans vos jeux de performances maximales et des meilleures modélisations.

2. Lâchez les monstres:
Hellgate: London se déroule dans un Londres gothique et post-apocalyptique très détaillé.

3. À l'assaut:
The Outfit est un jeu de guerre construit autour d'une équipe.

4. Le maître du jeu:
Dungeons & Dragons Online est l'ultime MMOG d'aventure.

5. Les fous du volant:
Auto Assault de NetDevil est un jeu d'action en ligne associant combats en voitures et éléments de jeu de rôle.

6. À mort:
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate présente un monde rempli de gangsters, d'armes et de drogues. C'est à vous d'abattre les méchants

Havok FX

Les développeurs de jeux vont pouvoir tout casser

Éditeur: Havok Développeur: Havok Disponibilité: Été 2006



Les produits Havok ne sont pas des jeux. Ils ne sont même pas en vente. Pourtant, ces logiciels sont l'une des meilleures choses qui soient arrivées au monde des jeux PC ces dernières années. Grâce à la physique...

De la façon dont un ennemi s'écroule quand vous l'abattez à l'action de la gravité sur un mur détruit par un dragon, les gestions physiques ajoutent en réalisme et en subtilité. Malheureusement, ces modélisations hyper réalistes ont longtemps été considérées

«Havok FX peut générer des effets de particules qui agissent sur les objets et les personnages»

comme trop complexes ou trop longues à mettre en œuvre pour être menées à bien. Avec Havok, les développeurs peuvent libérer des ressources et se concentrer sur la qualité de leurs jeux. Comparez les animations et les comportements de la plupart des jeux avec ceux qu'on trouve dans les titres améliorés par Havok Software et vous verrez la différence!

Boîte à malices

Partie intégrante du système Havok Complete, Havok FX est conçu pour simuler avec réalisme les propriétés physiques des collisions d'objets et pas seulement les interactions entre une poignée d'entre eux. En fait, Havok FX peut simuler des collisions entre des milliers d'objets. Avec la gestion

des «débris succincts», Havok FX peut mixer des effets de textures en temps réel avec des éléments physiques de base pour créer des effets de particules qui agissent sur d'autres objets ou personnages, y compris celui du joueur. Et en utilisant la puissance graphique du Shader Model 3.0, il tire le meilleur des derniers GPU NVIDIA.

NVIDIA étant en charge de la création des fluides, de la fumée, des flammes, des débris et de la physique des corps durs, le CPU peut se consacrer au reste du code du jeu. Par conséquent, les propriétaires de produits NVIDIA utilisant les jeux améliorés par Havok FX obtiendront le résultat le plus rapide, le plus réaliste et le plus immersif qui soit. www.havok.com ■

Tyler Thompson, directeur technique de Flagship Studios:

«Grâce à Havok FX, nous pouvons créer de nouveaux effets visuels et ajouter du réalisme à *Hellgate: London*. Vu le nombre de GPU installés et les performances inouïes des nouveaux GPU GeForce 7900 GTX et GT de NVIDIA, le choix de Havok FX coulait de source.»



Pack PowerDVD MPEG-4 AVC

Éditeur: Cyberlink Corp Développeur: Cyberlink Corp Disponibilité: Dispo

Pourvu d'une technologie audio et vidéo primée, le système PowerDVD de Cyberlink est déjà reconnu comme étant l'une des plus populaires applications de lecture de DVD pour PC. Et ses capacités de lecture vidéo ont été encore améliorées avec le lancement de Cyberlink Power DV6, le nouveau pack MPEG-4 AVC.

Ce pack, totalement compatible avec la technologie NVIDIA PureVideo, représente bien davantage qu'une simple mise à jour. Avec lui, les possesseurs de cartes graphiques GeForce 6 ou GeForce 7

peuvent profiter de l'accélération matérielle vidéo H.264.

Cette technologie de pointe peut réduire de presque 50% la contribution du CPU de l'utilisateur durant une lecture vidéo tout en maintenant sans à-coups une résolution haute définition. Mis au point conjointement avec les autres partenaires du programme, PowerDVD fera de votre PC un cinéma haute définition. www.cyberlink.com.

Toujours plus: Plus compatible encore avec la technologie PureVideo H.264 de NVIDIA, PowerDVD de Cyberlink offre la meilleure lecture haute définition possible.



Zoom sur: Nero 7 Ultra Edition

Voilà maintenant dix ans que Nero gagne du terrain avec, dans le monde, plus de 200 personnes qui utilisent les solutions médias puissantes et accessibles produites par cette société. Et Nero 7 Ultra Edition place la barre encore plus haut. Ce logiciel est conçu pour couvrir tous vos besoins en matière de médias, de la capture à la création et à l'édition en passant par l'authoring, la gravure, la sauvegarde et le partage. Cette «Ultra Edition» apporte trois nouveaux outils, ce qui porte le nombre d'utilitaires inclus à 18. Ils comprennent: Nero Home, un nouveau système de gestion des médias, Nero Recode et Nero Vision, programmes de base qui simplifient la création de CD, de DVD ou de vidéo haute définition. On trouve aussi Nero ShowTime, un programme de lecture compatible HD conçu pour tirer le meilleur de la technologie d'accélération NVIDIA H.264 et offrir une qualité vidéo irréprochable et constante sur PC. Ensemble, ils forment une suite destinée tant aux graveurs occasionnels qu'aux réalisateurs utilisant la HD. Chargez la version d'essai gratuite de 30 jours sur www.nero.com pour voir comment Nero et NVIDIA peuvent vous aider dans vos travaux médias.

Complet: Nero 7 inclut désormais trois nouveaux programmes, ce qui porte le nombre de logiciels qu'il renferme à 18.



C'est clair: Nero 7 Ultra Edition inclut Nero ShowTime, un utilitaire de lecture compatible avec l'accélération H.264 de NVIDIA qui lui assure un rendu parfait.

Graver: Cette Ultra Edition se destine à tous, des graveurs occasionnels aux réalisateurs utilisant la HD.

Complete control: Nero 7 est conçu pour répondre à tous vos besoins en matière de médias, de la capture au montage en passant par la gravure, la sauvegarde...





THE WAY

Windows Vista arrive

La nouvelle version de Windows arrive enfin et, avec elle, son lot d'améliorations. Un aperçu du dernier bébé de Microsoft en compagnie de **Jon Hicks**, rédacteur en chef adjoint du magazine de Windows Vista



En 2001, la dernière carte de NVIDIA était la GeForce 3, Apple s'apprêtait à lancer un drôle de baladeur baptisé iPod et arrivait une nouvelle version de Windows: Windows XP. Mais en cinq ans, le monde informatique a subi des changements radicaux. De plus, après une longue période de développement, Microsoft lance un nouveau système d'exploitation: Windows Vista. Il débarque en grandes pompes au début de l'année prochaine et attendez-vous à ce qu'il équipe tous les PC.

Comme le suggère son ravissant sumom, le dernier-né de Microsoft a été conçu pour être plus attirant tout en offrant des améliorations majeures en matière de

«Vista règle les routines en fonction de votre utilisation pour que tout aille plus vite»

performances et d'utilisation.

Aero tout beau

Le changement le plus évident, c'est l'interface baptisée «Aero». Même si on y retrouve le style du «bureau» Windows, elle a été repensée pour pouvoir profiter de la puissance incroyable des dernières cartes graphiques tout en gagnant en simplicité. Les «fenêtres» sont désormais des objets laqués et transparents qu'on peut consulter en 3D, ce qui permet de reconnaître immédiatement le moindre fichier. Les anciennes icônes ont été remplacées par des petites vignettes de chaque document. Les photos elles aussi

sont plus belles grâce à des routines ajustant l'exposition, éliminant les yeux rouges et organisant vos clichés.

Il n'y a pas que les photos qui sont plus faciles à retrouver. Le menu «Démarrer» n'est plus un vaste catalogue qui remplit l'écran, mais une simple liste avec une boîte de recherche à sa base. La recherche est omniprésente dans Vista et elle commence dès que vous tapez un mot. Il y a aussi une nouvelle barre latérale sur le bureau, une colonne qui regroupe des mini-icônes appelées «Gadgets». Ces petits applications simples mais très utiles rendent compte des mises à jour de vos programmes et de vos sites en un clin d'œil.





Sous le capot

Sous ce splendide décorum se cache un tas d'options et de technologies nouvelles. L'une des principales est la sécurité. Contrarié par des années passées à essayer les critiques à ce sujet, Microsoft a conçu Vista en lui adjoignant un lot de contrôles de sécurité très stricts qui rendront impossible toute installation sans l'approbation de l'administrateur, repoussant ainsi les spyware et les virus.

La nouvelle version d'Internet Explorer fournie avec Vista est tout aussi rusée. Elle prévient automatiquement en cas de site suspect et sonne l'alarme si la sécurité est compromise.

Le démon de la vitesse

Autre obsession des possesseurs de PC: la vitesse. Vista règle automatiquement les routines en fonction de votre utilisation

pour que tout aille plus vite. Cela s'ajoute au système d'amélioration matérielle sans doute le plus simple du monde. Il suffira de brancher une clé USB pour que Vista l'utilise comme mémoire-système.

Tout cela paraît fort alléchant, mais sachez que nous venons à peine d'effleurer la surface de toutes les nouveautés. Nous étudierons plus en détails les améliorations graphiques et la puissance du nouveau DirectX10 dans le prochain numéro de *The Way It's Meant To Be Played*. En attendant, vous pourrez en apprendre plus dans chaque numéro de *Windows XP: The Official Magazine* et son nouveau dérivé: *Windows Vista: The Official Magazine*, un magazine informatique dont le premier numéro sortira cet été et qui vous montrera comment utiliser tout le potentiel de ces innovations. ■

■ Les opinions exprimées dans cet article ne relèvent pas nécessairement celles de NVIDIA Corporation.

Anti-jargon



3D Flip: C'est une vue 3D de tous vos fenêtres et programmes ouverts que vous pouvez parcourir comme un Rolodex.



Aero: La nouvelle interface de Vista est très similaire à celle de Windows XP, mais elle utilise les cartes graphiques pour ajouter des effets 3D, des animations...

DirectX 10: La nouvelle version de DirectX gère les dernière technologies graphiques et s'ouvre aux jeux PC de prochaine génération.

Barre latérale: Un panneau sur le côté du bureau Vista permet d'arranger des raccourcis et des mini-applications appelées «Gadgets».



Gadgets: Ce sont des mini-programmes qu'on trouve sur la barre latérale ou sur le bureau. Ils servent à tout. Vous pouvez visualiser des résultats sportifs, vérifier votre calendrier, connaître la météo...

IE7: The new version of Internet Explorer that comes with Vista adds a built-in search, tabbed browsing, support for RSS news feeds and a host of security and anti-phishing features.

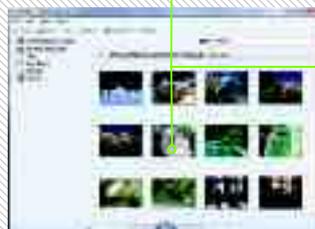


IE7: La nouvelle version d'Internet Explorer de Vista a son propre moteur de recherche, une navigation à onglets qui gère les flux RSS et inclut des options de sécurité et anti-phishing.



Sleep: C'est un état proche de l'arrêt qui vous permet d'arrêter votre PC en quelques secondes et de le relancer tout aussi facilement.

Tablet: La plupart des versions de Vista proposeront une interface super-portable qui gèrera un stylet digital plutôt qu'une souris. Vous pourrez donc utiliser votre PC n'importe où sans clavier.



Media Center: Interface conçue pour les PC de loisir, elle permet de visualiser et d'organiser vos fichiers de musique, vos photos digitales et de regarder la télé avec une télécommande. Vous pouvez aussi les partager avec des machines telle la Xbox360.

Le jeu sur PC s'affirme

Avec Vista, le jeu sur PC est simple comme bonjour

Vista est la première version de

Windows conçue pour le jeu. Il les met en première ligne et leur donne leur propre section dans le menu « Démarrer ». Le nouvel explorateur jeux vous permet un accès immédiat à tous les jeux présents. Pour chacun figure une miniature de la boîte, les classes d'âge et les liens pour atteindre directement le support en ligne de l'interface. Il affiche aussi des liens vers les sections du panneau de contrôle servant à résoudre des problèmes liés aux jeux.

Branchez et jouez

Jusqu'à présent, pour jouer sur PC il fallait un clavier et une souris. La manette n'était que secondaire. Vista change cela grâce à une interface contrôleur universelle, compatible avec tous les jeux et basée sur la manette de la Xbox 360. En clair, vous pouvez brancher n'importe quelle manette 360 (ou une manette similaire) sur un PC utilisant Vista et elle sera reconnue immédiatement sans qu'il soit nécessaire de la configurer. Vous pourrez même l'utiliser pour parcourir le «bureau».

Contrôle parental

Conscient des polémiques récentes sur

les enfants et les jeux vidéo, Vista dispose d'options de contrôle parental. Vos enfants ont leur propre compte utilisateur et, par des réglages simples, vous pouvez leur empêcher l'accès à des jeux qui ne sont pas de leur âge ou spécifier les éléments (violence, injures...) que vous ne voulez pas qu'ils voient. Vista vérifiera tous les jeux installés et bloquera l'accès selon vos critères. Vous pourrez aussi limiter la durée des sessions de jeu. Vous ne voulez pas qu'il passe plus de deux heures par jour dans *World of Warcraft*? Alors, créez une accès allant de 18 h à 20 h. Et avec le journal permanent, vous pourrez surveiller les tentatives de déjouer vos protections.

Il a bonne mine

Plus important, les composants graphiques ont été complètement améliorés. Les études de Microsoft ont montré que les problèmes graphiques étaient l'une des causes les plus fréquentes des crashes de Windows XP. Tout a donc été entièrement revu pour Vista. Une nouvelle version de DirectX, appelée «DirectX10», rend cette technologie accessible aux jeux de prochaine génération. Nous verrons tout ça en détail dans le prochain numéro. ■