



THE WAY

It's meant to be played

GeForce

Tutti i migliori giochi

Calatevi totalmente nell'azione grazie alla potenza di NVIDIA

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

Flight Simulator X

Prendete il volo a bordo delle più straordinarie macchine volanti e sorvolate tutta la Terra, rappresentata in modo vivace e verosimile grazie alle tecnologie NVIDIA



THE WAY

It's meant to be played

All'avanguardia nei videogiochi con GeForce

Tutti i migliori giochi

Calatevi totalmente nell'azione grazie alla potenza di NVIDIA

Microsoft Flight Simulator X

Neverwinter Nights 2

Call of Juarez

Rise of Nations: Rise of Legends



Enemy Territory: Quake Wars

Prendete parte all'invasione della Terra da parte degli Strogg grazie alle straordinarie prestazioni offerte da NVIDIA



NOVITÀ

Prestazioni superlative, nessun compromesso

Alcuni giocatori pretendono il meglio.

Al CeBIT 2006 abbiamo potuto assistere a un evento che ha totalmente ridefinito il limite superiore della gamma: la presentazione da parte di NVIDIA delle nuove unità di elaborazione grafica (GPU) GeForce® 7900 GT e GeForce® 7900 GTX. La GeForce® 7900 GT offre un pacchetto imbattibile per giocatori appassionati e attenti ai costi. Come tutte le altre GPU GeForce® Serie 7, può vantare una serie di funzionalità di riduzione dei costi che permettono di visualizzare senza particolare difficoltà gli effetti speciali più recenti. Tuttavia, per chi vuole vivere al massimo le esperienze offerte dai propri videogiochi, c'è una sola scelta obbligata: la GeForce® 7900 GTX. Questa



nuovissima GPU, che eroga una potenza strabiliante grazie ai 512 MB di memoria onboard e alle eccezionali velocità di clock, si qualifica come nuova scheda di punta della gamma NVIDIA. La GeForce® 7900 GTX è costruita per gestire senza sforzo la nuova generazione di giochi ad altissima definizione. Naturalmente, le GPU GeForce® 7900 GT e GeForce® 7900 GTX sono NVIDIA® SLI™-compatibili e permettono di arrivare sino al doppio delle prestazioni di una configurazione a GPU singola. NVIDIA si prepara a fare tabula rasa di ogni vostra precedente convinzione sulle reali potenzialità delle GPU. Per ulteriori informazioni, visitare: www.nvidia.it/page/geforce_7900.html.

NVIDIA SLI al massimo

NVIDIA ha nuovamente rivoluzionato il settore della tecnologia grafica grazie all'introduzione della soluzione Quad SLI e della tecnologia SLI per notebook – entrambe basate sulla piattaforma per schede madri NVIDIA nForce® 4 SLI. Offerta dagli integratori locali, la soluzione Quad

SLI fornisce la sbalorditiva potenza di quattro GPU NVIDIA® GeForce® 7900 e porta al limite i giochi ad alta definizione. Immaginate di eseguire i giochi più interessanti del momento alla superlativa risoluzione di 2.560 x 1.600 pur conservando una fluidità eccezionale e una qualità dell'immagine davvero incredibile:

questi sono i risultati che vi offre la soluzione Quad SLI.

Per i videogiochi che utilizzano sistemi mobili, una nuova generazione di notebook ad alta definizione è finalmente in grado di scatenare tutta la potenza della tecnologia NVIDIA® SLI™ e ridefinire le capacità di gioco dei notebook. Per scoprire di più su questa rivoluzione, visitare: <http://it.slizone.com>

È nata una stella



Tutti desideriamo il massimo della grafica, ma talvolta sembra proprio che le tecnologie all'avanguardia siano assolutamente fuori portata delle possibilità di acquisto degli utenti "normali". Ecco perché NVIDIA ha presentato le nuove GPU NVIDIA® GeForce® 7600 GT e GeForce® 7600 GS. La famiglia GeForce® 7600 offre una grande velocità, il supporto di Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0 e la piena compatibilità SLI per giochi di aspetto eccezionale. Inoltre, la tecnologia PureVideo™ è in grado di trasformare il vostro PC in un home cinema ad alta definizione. E questo non è tutto. La soluzione garantisce anche che il vostro PC sia in grado di sfruttare al massimo Microsoft Windows Vista, il primo sistema operativo a realizzare il pieno potenziale delle GPU. www.nvidia.it/page/geforce_7600.html.

Maniaci della velocità: Le GPU GeForce 7600 GT e GS offrono eccellenti prestazioni di gioco e una potenza visiva strepitosa a prezzi contenuti.

Benvenuti...

Benvenuti al numero 9 di *The Way It's Meant To Be Played*, la rivista che vi presenta i giochi per PC più nuovi e straordinari. Tutti e 21 i titoli presentati fanno parte del programma NVIDIA *The Way It's Meant To Be Played*. Nel quadro di questo programma gli sviluppatori delle tecnologie NVIDIA aiutano i team di sviluppo dei giochi a ottenere il massimo in termini di grafica ed effetti speciali. NVIDIA sottopone quindi i giochi a verifiche rigorose per quanto riguarda compatibilità, stabilità e affidabilità. Queste verifiche garantiscono la massima tranquillità agli utenti, che sanno bene di potersi attendere esperienze 'install and play' ottimali dai titoli con logo *The Way It's Meant To Be Played* giocati su PC con schede grafiche a base NVIDIA GeForce. Inoltre, vi presentiamo un servizio speciale su Vista, la nuovissima incarnazione del sistema operativo Windows di Microsoft, preparato per voi da Jon Hicks, vice caporedattore di Windows Vista: The Official Magazine. Speriamo che la rivista sia di vostro gradimento – fateci sapere cosa vorreste vedere nei prossimi numeri.

Darryl Still

Consumer Programs Group, NVIDIA
dstill@nvidia.com

In questo numero

Novità	3
Gli ultimi prodotti NVIDIA	
Giochi	4
Anteprime dei prossimi 17 titoli TWIMTBP, fra cui <i>Enemy Territory: QuakeWars</i> e <i>Flight Simulator X</i>	
Servizio speciale	18
GeForce G150, il nuovo chipset per notebook di NVIDIA	
Game Tap	19
Il nuovo modo per acquistare i giochi negli USA	
Software	20
Il PC non serve solo per i videogiochi, o almeno così pare	
Windows Vista	22
Una speciale anteprima delle funzionalità di questa versione totalmente nuova di Microsoft Windows	



FuturePlus

Prodotto da **Future Plus**
30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW

Stampato da **Precision Colour Printing**, Telford



The Future Network plc è una società pubblica. Stampato nel Regno Unito © Future 2006. Tutte le immagini e i materiali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.
Enemy Territory: Quake Wars © 2006 Id Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Distribuito su licenza da Activision Publishing, Inc. Enemy Territory: Quake Wars è un marchio e ID è un marchio registrato di Id Software, Inc. negli USA e/o in alcuni altri paesi.
Microsoft Flight Sim X © Microsoft Game Studios 2006

Chiamata NVIDIA: www.nvidia.it 3 →



THE WAY

Rise & Fall: Civilizations At War

Editore: Midway Sviluppatore: Midway Rilascio: Giugno



Mark Caldwell,
Executive
Producer,
Midway
Games Inc:

"Il nostro motore RTS Multi-Threaded per *Rise & Fall* presenta luci dinamiche e ombre automatiche, un potente motore particellare e una rappresentazione estremamente realistica di terreno e acqua. La nostra partnership con NVIDIA è stata preziosa per realizzare questo nuovo motore."

Civilizations At War è il primo gioco strategico in tempo reale che permette ai giocatori di dedicarsi allo sviluppo di una civiltà e, contemporaneamente, di combattere gli scontri decisivi dal centro del campo di battaglia. Il grado di controllo e il livello di dettaglio usati per visualizzare il conflitto fra quattro potenze militari – Grecia, Roma, Egitto e Persia – è davvero stupefacente, ma *Rise & Fall* non si limita a questo. Il giocatore può assumere il ruolo di uno degli otto leader militari storici e mettersi davvero alla testa delle proprie armate mentre scendono in battaglia. E che battaglia! Ambienti dettagliati e armamenti realistici includono qualsiasi aspetto degli scontri, dalle cariche di cavalleria alle battaglie navali, rendendo tutto estremamente verosimile grazie al potente motore grafico del gioco. ■

Battaglie navali: *Rise & Fall* è il primo gioco nel quale i combattimenti navali rivestono davvero un ruolo vitale. Il gioco offre spettacolari battaglie navali e l'abilità di trasportare unità militari e rifornimenti nel cuore delle civiltà avversarie.

"Il giocatore può assumere il ruolo di uno degli otto leader militari storici e mettersi davvero alla testa delle proprie armate mentre scendono in battaglia. E che battaglia!"

Case study: Maelstrom

Editore: Codemasters Sviluppatore: KDV Games Rilascio: Settembre

Una produzione congiunta dei leggendari studi britannici Codemasters e di KDV – il team russo responsabile di *Perimeter – Maelstrom* cattura i giocatori in una visione del futuro della Terra molto diversa da quanto visto finora. Ambientato in un'ipotetica epoca futura nella quale il pianeta si sta riprendendo da una sorta di collasso ecologico, il gioco contrappone la razza umana a una minaccia proveniente dallo spazio profondo. Grazie a una versione profondamente rinnovata dell'apprezzatissimo motore di gioco di *Perimeter*, gli ambienti di *Maelstrom* sono totalmente deformabili e in grado di simulare livelli di distruzione precedentemente inconcepibili. Il risultato è una rappresentazione grafica di distruzione e carneficina mai vista prima d'ora. La possibilità di arrivare direttamente al cuore dello scontro permette al gioco di riscrivere le regole dei giochi strategici in tempo reale aggiungendo elementi di infiltrazione, tattiche di guerriglia e la possibilità di modificare radicalmente le unità. Eccezionale! ■



Distruzione: Transformer giganti, armi 'viventri' futuristiche, ambienti totalmente distruttabili e una trama concepita da un esperto scrittore di fantascienza sono gli assi nella manica con i quali *Maelstrom* intende fondere i generi degli strategici in tempo reale e dei giochi di azione.



Neverwinter Nights 2

In questo seguito attesissimo finalmente sarà possibile vedere una rappresentazione in 3D dei Forgotten Realms

Editore: **Atari** Sviluppatore: **Obsidian** Rilascio: **Già disponibile**

Il primo *Neverwinter Nights* ha definitivamente trasformato il genere dei role-playing – e non stiamo esagerando. Grazie a un regolamento basato sul manuale ufficiale di *Advanced Dungeons & Dragons*, al design orientato al multiplayer e all'attenzione dimostrata per la creazione di scenari e il ruolo del dungeon-master, questo gioco ha offerto ai fan degli RPG fantasy un tipo del tutto nuovo di esperienza digitale. Ma il tempo passa inesorabilmente: i giocatori di oggi non sono più disposti ad accontentarsi di una giocabilità rivoluzionaria, ma esigono

anche i più recenti effetti grafici. Questo ci porta a *Neverwinter Nights 2*. Realizzato come gioco a finale aperto sulla base della ricchissima tradizione di *Advanced Dungeons & Dragons*, questo titolo unisce il suo straordinario pedigree con il tipo di presentazione all'avanguardia che i giocatori di RPG possono ammirare solo di rado nei titoli a loro dedicati.

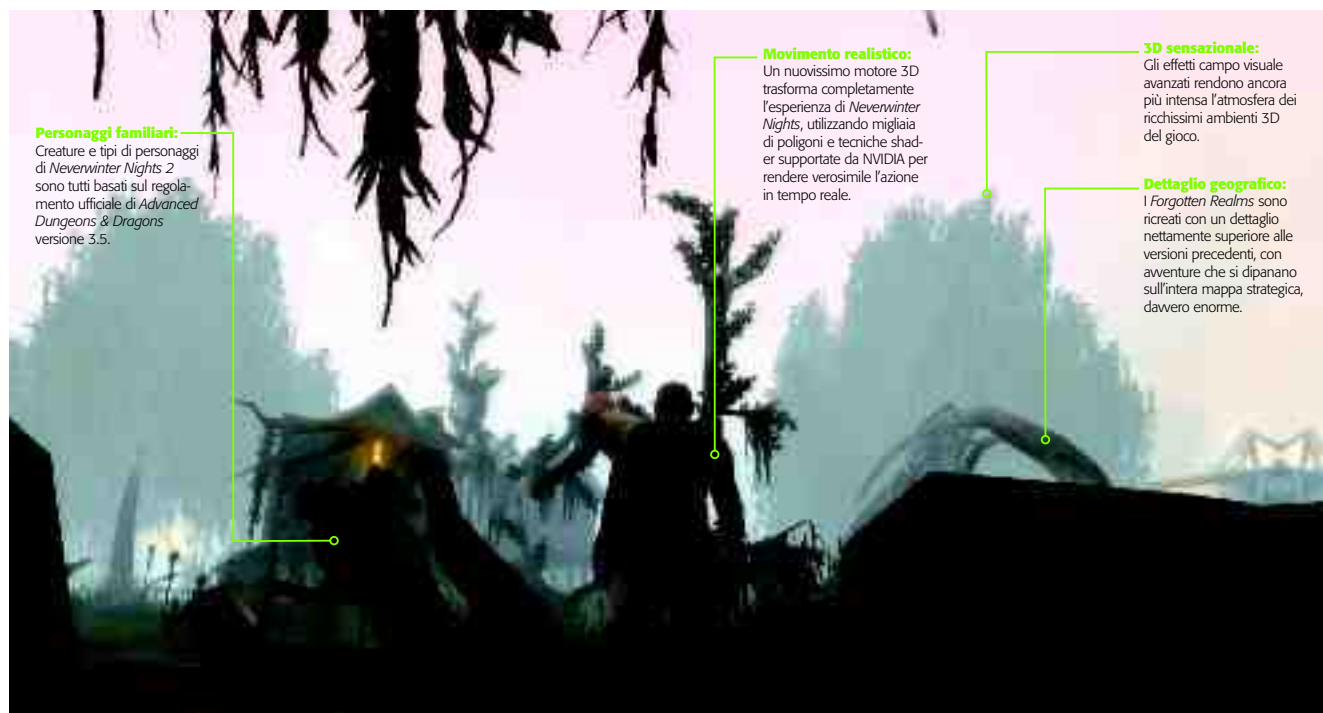
Neverwinter Nights 2 riporta i rudi avventurieri alter-ego dei giocatori nei *Forgotten Realms* – in un periodo della storia di questa regione nel quale la pace nel Nord sta per essere infranta dall'arrivo di una nuova e oscura minaccia. Tutti sembrano condannati a cadere in suo potere, sino a che non compare un eroe destinato a scoprire i segreti di una misteriosa reliquia. La trama è davvero epica, eppure minuziosamente dettagliata. Il gioco è pieno di tocchi fantastici e di scontri brutali: insomma, proprio il tipo di intreccio ideale per i fan di *Advanced Dungeons & Dragons*. Sebbene questa realtà alternativa sia stata concepita in

modo da non alienare i neofiti, il fatto che la nuova trama integri luoghi e personaggi resi familiari dal primo episodio rende il gioco ancora più appagante per chi ha portato a termine il primo titolo di questa serie.

La bellezza di *Neverwinter Nights 2* consiste nel fatto che la trama contenuta nel gioco è solo il punto di partenza. Chiunque può assumere il ruolo di Dungeon Master, usando la serie di strumenti completamente rinnovata per creare nuove avventure ambientate nei *Forgotten Realms*. Poi si può scegliere di giocare queste nuove quest in prima persona, oppure di condividerle con gli amici o ancora di fungere da host di partite in multiplayer – affrontando la partita nella veste del Dungeon Master.

Il gioco è infinitamente personalizzabile e rigiocabile, oltre a godere di una presentazione di qualità davvero eccellente. *Neverwinter Nights 2* eleva il concetto di multiplayer presentato nel primo episodio a un livello del tutto nuovo. ■

Meglio dell'originale: La nuova veste grafica non è stata ottenuta a spese dell'anima del gioco originale – anzi, i tool di Dungeon Mastering sono ancora più potenti.



Personaggi familiari:

Creature e tipi di personaggi di *Neverwinter Nights 2* sono tutti basati sul regolamento ufficiale di *Advanced Dungeons & Dragons* versione 3.5.

Movimento realistico:

Un nuovissimo motore 3D trasforma completamente l'esperienza di *Neverwinter Nights*, utilizzando migliaia di poligoni e tecniche shader supportate da NVIDIA per rendere verosimile l'azione in tempo reale.

3D sensazionale:

Gli effetti campo visuale avanzati rendono ancora più intensa l'atmosfera dei ricchissimi ambienti 3D del gioco.

Dettaglio geografico:

I *Forgotten Realms* sono ricreati con un dettaglio nettamente superiore alle versioni precedenti, con avventure che si dipanano sull'intera mappa strategica, davvero enorme.



Combattimento corpo a corpo: Il potente motore 3D permette ai giocatori di zoomare da una vista panoramica del campo di battaglia per arrivare sino alla linea del fronte ed esaminare da vicino le fasi più violente dei combattimenti.

Un numero enorme di battaglie: Con 21 fazioni che si affrontano per arrivare alla supremazia sul territorio europeo, il gioco offre oltre 250 nuovi tipi di unità. Ciascuna di queste offre abilità speciali, che forniscono una ricca serie di nuove tattiche da usare sul campo di battaglia.

Realismo totale: Un modello di raffigurazione del terreno nettamente migliorato aggiunge una maggiore verosimiglianza visiva e una grande profondità al gioco. Da castelli in cima a pendii scoscesi a combattimenti su larga scala in pianure battute dal vento, il gioco riflette i diversi panorami geografici dell'Europa e delle regioni limitrofe.

Portate l'ombrello: Il nuovo e perfezionato motore grafico vanta una soluzione di illuminazione dinamica migliorata, in grado di catturare ogni scintilla e baluginio, mentre gli effetti climatici dinamici e la vegetazione dettagliata aggiungono ulteriore realismo agli scontri.

Medieval II: Total War

Gettatevi a capofitto nelle spaventose carneficine dei campi di battaglia del medioevo

Editore: Sega | Sviluppatore: Creative Assembly | Rilascio: Novembre

A mata alla follia da giocatori e critica e vincitrice di molteplici riconoscimenti, la serie *Total War* ha radicalmente trasformato il genere dei giochi di strategia in tempo reale per PC. Ora, l'ultimo e più incredibile episodio della serie vi riporterà indietro nel tempo sino a uno dei periodi più turbolenti della storia europea.

"Il gioco ritrae i più terribili spargimenti di sangue e carneficine in modo davvero impietoso."

Ambientato nell'epoca che va dal 1080 al 1530 d.C., *Medieval II: Total War* combina una gestione strategica delle campagne a turni con le più cinematografiche, violente ed epiche battaglie in tempo reale mai viste in questo genere di giochi.

Il cuore di questo gioco davvero eccezionale è una versione nettamente migliorata del motore di gioco di *Total War*. Capace di creare una raffigurazione grafica di scontri con un massimo di 10.000 uomini, questo motore eccelle anche nella cattura dei dettagli più minuti e rende davvero verosimile il combattimento. Il gioco ritrae i più terribili spargimenti di sangue e carneficine in modo davvero impietoso. Per la prima volta nella serie *Total War*, ciascun elemento costitutivo di un'unità è un individuo a tutti gli effetti, con un corpo e una testa unici e

armamenti individuali. Ciascuna persona è inoltre abbigliata con i ricchi colori araldici e le spendenti armi e armature tipiche del periodo. Naturalmente, abbigliamento e armature tendono a sporcarsi di fango, terra e sangue con il progredire degli scontri. Inoltre, con l'aggiunta delle macchine d'assedio, ora è possibile assediare le cittadelle fortificate del nemico – bersagliando le difese della città, facendo crollare mura e dando alle fiamme gli abitati.

Il gioco rinnova completamente la serie e offre scontri di scala nettamente più grande ed epica, battaglie multiplayer perfezionate e una grandiosa campagna single-player.

Medieval II: Total War è indubbiamente la simulazione bellica più coinvolgente, realistica e feroce mai creata dal pluripremiato team di Creative Assembly. ■





Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Editore: Atari Sviluppatore: Turbine Rilascio: Già disponibile

Senza dubbio il più famoso marchio di giochi di ruolo del mondo intero, *Dungeons & Dragons* ha fornito le basi e l'ambientazione ad alcuni dei più venduti e apprezzati titoli per PC, tra cui l'attesissimo *Neverwinter Nights 2* (vedere a pagina 5).

Ma, almeno sino ad ora, non c'è mai stato un gioco che traducesse l'intero e ricchissimo patrimonio di gioco di *D&D* in un'esperienza online. Come detto, sino ad ora. Migliaia di giocatori di tutto il mondo si stanno già preparando ad incredibili avventure online, sia in collaborazione che in competizione con gli altri giocatori. In palio, gloria, ricchezze e potere. *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* offre

terribili labirinti sotterranei, scontri con mostri terrificanti e una serie apparentemente infinita di enigmi da dipanare. Inoltre, dal momento che si tratta di un'esperienza ufficiale di *D&D*, i giocatori potranno anche scegliere tra una vasta gamma di razze e classi di personaggi. Questi personaggi potranno progredire e aumentare la propria esperienza, ma anche ammassare oggetti, ricchezze e oggetti magici e persino farsi coinvolgere in lotte a sfondo politico e territoriale. Il primo gioco massively multiplayer basato su *D&D* del mondo, *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* rappresenta una vera e propria pietra miliare nel campo dei role-playing fantasy. ■



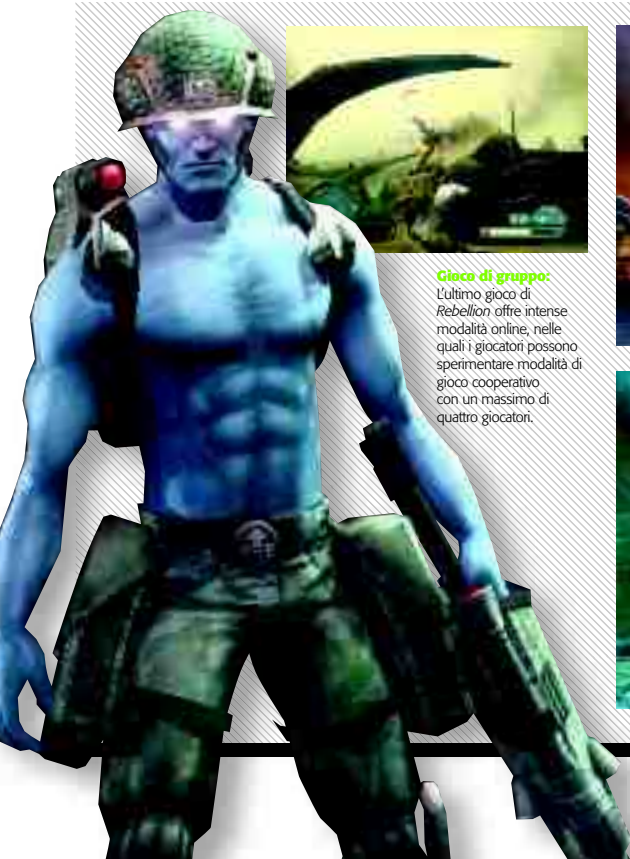
Mike Fricker, Senior Graphics Engineer di Turbine: "I prodotti NVIDIA GeForce offrono costantemente prestazioni di rendering e funzionalità davvero straordinarie. Questo permette a noi di Turbine di ridefinire i limiti dei giochi massively multiplayer online e di includere dettagli grafici davvero sbalorditivi nei nostri mondi online."

Sfida infinita: Sarete in grado di dare filo da torcere a mostri e draghi davvero spaventosi? Riuscirete a scoprire i misteriosi segreti che minacciano la stessa esistenza di *Stormreach*? Mettete alla prova la vostra abilità e la vostra fortuna.



Case study: Rogue Trooper

Editore: Eidos Sviluppatore: Rebellion Rilascio: Già disponibile



Gioco di gruppo: L'ultimo gioco di *Rebellion* offre intense modalità online, nelle quali i giocatori possono sperimentare modalità di gioco cooperativo con un massimo di quattro giocatori.



Oltre a pubblicare la leggendaria rivista *2000AD*, lo sviluppatore di giochi britannico *Rebellion* si è anche creato una reputazione formidabile per i suoi adattamenti di fumetti. Dopo il grande successo del suo adattamento di Judge Dredd, ecco l'attesissimo debutto nel mondo dei videogiochi di un altro personaggio caro ai lettori della rivista *2000AD*. Creato in un laboratorio per combattere nel territorio ostile di Nu Earth, *Rogue Trooper* è un soldato genetico che ha disertato dopo la morte del suo intero reggimento. Determinato a dare la caccia al generale che ha causato la morte dei suoi commilitoni, *Rogue Trooper* si affida ad armi sperimentali e all'aiuto di tre suoi compagni defunti le cui personalità sono state ingegnosamente trapiantate in modo digitale nella sua arma, nel suo elmetto e nel suo zaino. Una perfetta imitazione dello stile visivo evocativo del fumetto, la trasposizione di *Rogue Trooper* riesce a dar vita a un tipo del tutto nuovo di gioco di combattimento con visuale in terza persona. ■



THE WAY

Enemy Territory: Quake Wars

La leggendaria guerra contro gli alieni Strogg arriva a nuovi livelli di intensità

Editore: Activision Sviluppatore: Splash Damage con id Software Rilascio del software: Da confermare

Quella di **Quake** è probabilmente la serie di giochi per PC più amata e importante dell'ultimo decennio. Stiamo parlando di titoli che hanno definito, rivoluzionato e perfezionato il genere dello sparatutto in prima persona. Ora, il lancio di *Enemy Territory: Quake Wars* indica un nuovo percorso evolutivo per questa serie e per l'intero genere. *ETQW* trasferisce online l'azione con l'intenzione esplicita di creare il più importante gioco di combattimento strategico basato su Internet. Il titolo però opera anche uno slittamento temporale, tornando all'inizio della storia dell'universo di *Quake* – l'invasione della Terra da parte dell'armata aliena degli Strogg!

Con l'inizio dell'invasione, i giocatori possono scegliere di combattere nei panni di un soldato umano della Global Defence Force o come parte dell'esercito degli Strogg. Basato su una 'giocabilità asimmetrica', *Enemy Territory: Quake Wars*

presenta cinque diverse classi di Strogg per evidenziare le differenze esistenti all'interno della razza aliena.

Scontri epici

Ogni razza dispone di abilità e di armi/attrezzature speciali differenziate. Oltre a ciò, il giocatore può richiedere l'appoggio di svariati veicoli e sistemi di difesa. L'arsenale umano presenta una possibile evoluzione futura delle attuali tecnologie militari, mentre quello degli Strogg sfrutta futuristiche tecnologie ad alta energia e anti-gravità. I campi di battaglia sono solcati da tank, unità aeree, quad-bike, sistemi di comando avanzato,

camminatori alieni, veicoli anti-gravità e altro ancora. Questa straordinaria collezione di veicoli e attrezzature da fantascienza offre a ciascuna armata la possibilità di adottare una miriade di tattiche diverse.

Enemy Territory: Quake Wars non si allontana dallo spirito della serie e offre un'intensa e adrenalinica azione arcade in prima persona. Tuttavia,

pur nel solco della tradizione, il gioco presenta anche elementi innovativi quali le tattiche di squadra. Questo permette ai giocatori di unirsi tra loro per missioni specifiche. Ogni soldato combatte per la propria vittoria personale – la possibilità di ottenere medaglie, promozioni, abilità e ricompense speciali – ma è solo usando i nuovi sistemi di comunicazioni e comando avanzato presentati dal gioco (incluso un sistema di ordini di missione sensibile al contesto e un'opzione per chat vocale) che un esercito può sperare di sconfiggere definitivamente il nemico.

Innovazioni rivoluzionarie

Basata sulle tecnologie all'avanguardia di id Software e sviluppato da Splash Damage (il team che ha contribuito alla creazione del popolarissimo *Wolfenstein: Enemy Territory*), questa ultima puntata di *Quake* è anche la più ambiziosa, quanto meno dal punto di vista visivo. Il gioco offre ambienti diurni e notturni e persino simulazioni accurate di atmosfera e clima. Il team di sviluppo di *ETQW* si è impegnato al massimo per creare un mondo di gioco coerente e credibile.

Oltre a utilizzare un codice di rete del tutto nuovo per un gioco multiplayer ancora più fluido, *Enemy Territory: Quake Wars* segna anche il debutto di una nuova tecnologia denominata MegaTexture. Sviluppato da id Software, questo nuovo sistema di rendering è in grado di elaborare milioni di poligoni e texture dell'ordine di grandezza dei gigabyte in un singolo panorama senza soluzione di continuità e non basato su tile. Grazie all'uso di questa sensazionale tecnologia per la generazione degli ambienti di gioco in esterni, il titolo è in grado di renderizzare le scene sino al limite dell'orizzonte. Per di più, i panorami sono estremamente diversificati e particolareggiati: deserti, ghiacciai, montagne e altre località sono accuratamente modellati, centimetro per centimetro.

Grazie a questa nuovissima tecnologia, a una giocabilità meticolosamente bilanciata per un massimo di 24 giocatori e a un universo di gioco davvero leggendario, *Enemy Territory: Quake Wars* sta per riscrivere le regole dei giochi multiplayer online. ■



Schieratevi: I giocatori possono scegliere di difendere la Terra nei panni di un soldato delle forze GDF, di un operativo sul campo, di un geniere, di un ranger o di un medico, mentre chi sceglie di schierarsi a fianco delle forze degli Strogg può scegliere tra equipaggio di tank, oppressore, costruttore, infiltratore o medtekk.





Domande & Risposte



Kevin Cloud, Creative Director di id Software, e Paul Wedgewood, Lead Game Designer di Splash Damage, discutono le funzionalità e le innovazioni dell'esclusivo *Enemy Territory: Quake Wars*

In che modo il motore di gioco id esistente è stato aggiornato per questo nuovo titolo?

Enemy Territory: Quake Wars è piuttosto diverso da quello di *Doom 3*. Certo, condivide alcuni sistemi, quali l'illuminazione di base e la mappatura normale, ma le sfide principali sono state lo sviluppo della tecnologia per il rendering di enormi aree in esterni, la realizzazione di una fisica dei veicoli realistica e il miglioramento del networking per consentire l'allargamento della scala dei combattimenti. Gli ambienti esterni sono creati con una straordinaria attenzione ai particolari – simulazione accurata di corpi celesti, atmosfera, vegetazione, clima, acqua e illuminazione ambientale contribuisce a intensificare il livello di realismo rendendolo davvero coinvolgente.

Potete spiegare cosa aggiunge al gioco la nuova tecnologia MegaTexture?

La nuovissima tecnologia MegaTexture permette il rendering dell'intero campo di battaglia senza tile e interruzioni all'orizzonte.

Ora ogni campo di battaglia contiene oltre un miglio quadrato di terreno unico con un livello di dettaglio che arriva al singolo centimetro.

Tuttavia, la tecnologia MegaTexture non è stata concepita pensando esclusivamente al lato visivo. Le MegaTexture offrono anche proprietà speciali che permettono l'implementazione di un attrito realistico sulle superfici. I veicoli slittano sulla ghiaia o sulle strade bagnate, ma dimostrano una migliore tenuta di strada sull'asfalto asciutto. Guidando sullo sterrato si produce una quantità superiore di polvere rispetto all'asfalto o alla roccia.

Quali terreni possiamo aspettarci di trovare rappresentati nel gioco?

Durante lo sviluppo ci siamo concentrati su tre ambientazioni principali: regioni temperate, aride e artiche. Le ambientazioni sono poi modulate e integrate dall'uso di località geografiche speciali, dalla trama delle singole missioni e da obiettivi unici. Ciascuna missione si svolge in un ambiente assolutamente specifico e in particolari

condizioni di ora, giorno, anno e condizioni atmosferiche.

Per concludere, che parte ha questo gioco nella storia dell'universo di Quake?

Enemy Territory: Quake Wars è ambientato nell'universo di *Quake*: si tratta di un prequel dei giochi *Quake II* e *Quake IV*. Il gioco racconta l'invasione della Terra da parte degli Strogg e mette a confronto la Global Defence Force terrestre, dotata di armi convenzionali, e gli invasori alieni Strogg, equipaggiati con armi da fantascienza. Insomma, si può definire *ETQW* una sorta di *Quake Zero*. ■

1. Giocabilità

perfezionata:

Un trio di soldati si prepara a calarsi in un avamposto nemico. Una versione perfezionata del rivoluzionario motore di gioco di *Doom 3* e la nuova tecnologia MegaTexture offrono una qualità visiva e un dettaglio mai visti prima d'ora sugli schermi dei PC.

2. Tecnologia avanzata:

Enemy Territory: Quake Wars offre una gamma enorme di veicoli terrestri ed aerei. I malvagi Strogg possono utilizzare nuove e spettacolari tecnologie futuristiche.

3. Guerra mondiale:

I fanti schivano la pioggia letale che li bersaglia dal cielo per trovare riparo in un massiccio trasporto truppe. La scala del conflitto rappresentato da *Enemy Territory: Quake Wars* è davvero mozzafiato.

4. Dettagli ravvicinati:

La complessità del modello e l'incredibile lavoro degli shader utilizzati da *Enemy Territory: Quake Wars* sfrutta al massimo la potenza di NVIDIA per portare sugli schermi combattimenti davvero esplosivi con un livello di dettaglio eccezionale. I giocatori non riusciranno soltanto a vedere il bianco degli occhi di ogni soldato, ma potranno apprezzare anche i lacci dei suoi stivali!





THE WAY

Dark And Light

Editore: **Farlan Entertainment** Sviluppatore: **NPCube** Rilascio: **Già disponibile**

Certo, non sempre più grande significa migliore, ma nel caso di *Dark And Light*, un titolo che può vantare il più grande ambiente di gioco mai creato per un gioco massively multiplayer online, è difficile non rimanere favorevolmente impressionati!

Già attraversate e testate da quasi un quarto di milione di beta tester, le quarantamila migliaia quadrate di panorami lussureggianti offerti da *Dark And Light* presentano un ambiente incredibilmente vasto e diversificato all'interno del quale i giocatori possono prendere parte alla battaglia definitiva tra le forze del bene e del male. Qui i giocatori possono gestire le proprie forze, viaggiare dorso di animali mitologici e far progredire i propri personaggi sia dal punto di vista del loro impatto politico che da quello del combattimento. I giocatori possono persino dar vita a sotto-trame personali, dando il via ad avvenimenti e a vere e proprie campagne di

conquista. Il team che si occupa della trama principale e delle nuove sotto-trame include anche la leggenda dei role-playing Gary Gygax. Realizzato sulla base del motore di gioco personalizzato Mafete 2.0, *Dark And Light* mira a offrire ai fan del role-playing l'universo alternativo più grande, immersivo e appagante mai visto sinora. Per ulteriori informazioni su questo mondo pressoché illimitato, visitare il sito Web della comunità:

www.darkandlight.net ■



Smarritevi: Il vasto eppure particolareggiatissimo mondo di *Dark And Light* stabilisce nuovi standard sia in termini di dimensioni che di dettagli, grazie al motore di gioco Mafete 2.0, approvato da The Way It's Meant To Be Played.

Case study: El Matador

Editore: **Ascaron** Sviluppatore: **Plastic Reality Technologies** Rilascio: **Giugno**



Lotta al crimine: Victor Corbet è un agente in missione speciale e il suo compito consiste nell'eliminazione del boss del cartello della droga di La Valedora e nella conseguente liquidazione della sua organizzazione criminale. In questa impresa è coadiuvato dai membri del dipartimento anti-droga di Bogotá. Assieme dovranno affrontare la mafia locale in uno scontro sanguinoso e senza quartiere.

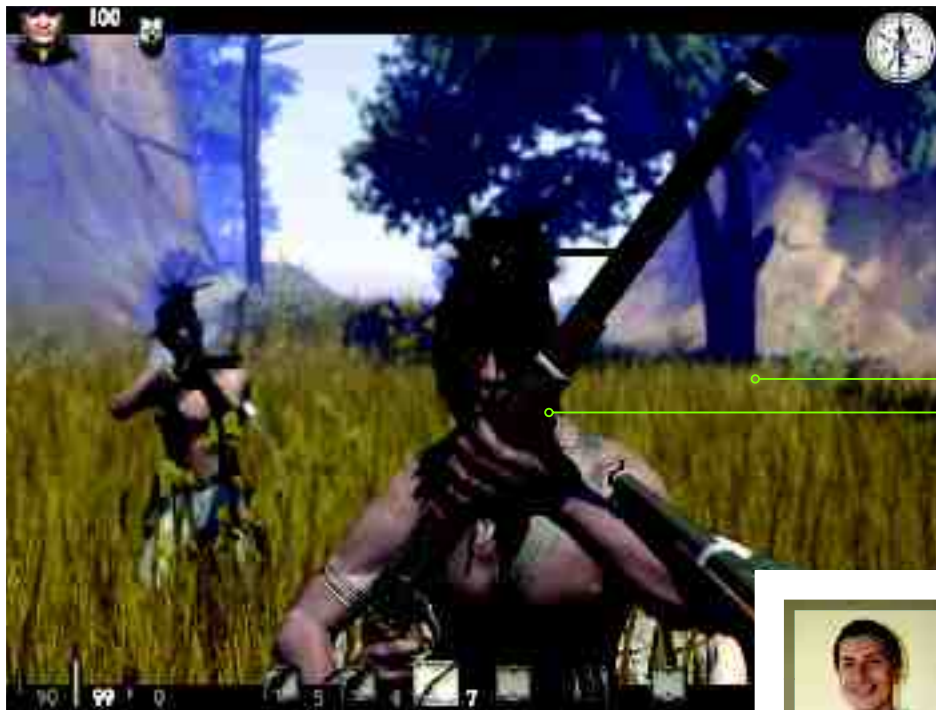


El *Matador* è un gioco di azione-avventura molto ambizioso che tenta di offrire tutte le macchinazioni, l'azione e gli sviluppo sensazionali tipici delle produzioni milionarie di Hollywood. Ispirato a località reali in Costa Rica, Cuba e Colombia, *El Matador* affida ai giocatori il ruolo di un agente della DEA che incaricato di smantellare un cartello della droga.

Si, si tratta di una classica resa dei conti tra un eroe solitario e un'intera,

spietata organizzazione criminale, ma quello che rende differente *El Matador* è la sua capacità di combinare ambienti sconfinati con una trama ricca di dialoghi interessanti e di colpi di scena davvero appassionanti. Poi c'è il lato visivo. È da *Far Cry* che un gioco non riusciva a ricreare gli esterni tropicali in modo così efficace sugli schermi dei PC. L'interattività dell'ambiente è garantita da un ottimo motore fisico mentre la bellezza delle immagini è assicurata da texture ad alta risoluzione e da tecniche grafiche avanzate, fra cui proiettili basati su Microsoft DirectX 9.0, mappe di ombre in cascata e dispersione atmosferica per pixel.

Tutta questa sequela di tecnicismi può non dire molto ad alcuni di voi, ma il risultato finale è davvero eloquente per tutti. Secondo quanto commenta Petr Smilek di Plastic Reality Technologies: "Il supporto della mappatura hardware delle ombre ci ha permesso di creare ombre di alta qualità anche per scene estremamente complesse." ■



Grafica spettacolare: *Call Of Juarez* utilizza in modo straordinariamente efficace tecniche 3D avanzate, fra cui la mappatura dei dislocamenti virtuali, le maschere delle ombre e l'illuminazione globale.

Realismo avvincente: Elementi organici quali la vegetazione, le fiamme e il fumo sono resi verosimili da una combinazione di simulazione fisica e di codifica di Shader Model 3.0.

La borsa o la vita: Dotato di un'atmosfera totalmente diversa dai classici sparattutto in prima persona, *Call Of Juarez* ricrea lo spirito e le sparatorie dell'America del XIX secolo in modo davvero spettacolare.



Pawel Zawodny, Techland "Il gioco si avvale della versione più nuova del nostro motore Chrome. Grazie a una stretta collaborazione con NVIDIA siamo riusciti a fare in modo che il motore riesca a utilizzare lo Shader Model 3.0 e a supportare sia l'illuminazione per pixel sia le tecniche di rendering più avanzate."

Call Of Juarez

Un'avventura western di sapore epico. La aspettiamo con ansia!

Editore: **Koch Media** Sviluppatore: **Techland** Rilascio: **Settembre**

Come per i migliori film western, la trama di *Call Of Juarez* si fonda su tre elementi classici: una tragedia, l'onore e la vendetta. Billy, un famigerato scavezzacollo, torna all'abitazione della sua famiglia due anni dopo una rovinosa lite con il patrigno e scopre che la sua intera famiglia è stata assassinata. Sconvolto dal desiderio di vendetta, si imbarca in un'odissea personale per trovare gli assassini e assicurarli alla giustizia - naturalmente a quella amministrata dalla sua Colt. Parallelamente a questa trama il gioco segue la storia di Ray, un ex-pistolero divenuto pastore d'anime, fratello del patrigno di Billy. Anche lui cerca vendetta per questi omicidi, ma è convinto che l'assassino sia Billy. Non passerà molto tempo prima che venga versato altro sangue innocente.

L'intelligente struttura del gioco offre l'opportunità di interpretare alternativamente il ruolo del fuggitivo e del suo cacciatore,

creando una vicenda narrativa complessa e coinvolgente al tempo stesso. Il progressivo accumularsi delle emozioni e degli elementi psicologici favoriti da questa struttura innovativa rende inoltre ancora più palpabile la tensione del gioco. Oltre a questo, l'opportunità di giocare con due personaggi molto diversi tra loro offre ai giocatori una gamma di esperienze estremamente ricca nel contesto di un mondo dettagliatissimo. Cavalcate mozzafiato, duelli iperadrenalinici a colpi di pistola, missioni segrete in scenari cittadini e acrobazie imprevedibili: *Call Of Juarez* offre la possibilità di vivere una fantastica avventura western dal sapore cinematografico.

Cuore selvaggio

Call Of Juarez si avvale di una nuovissima versione del motore di gioco Chrome e sfrutta anche le ultimissime funzionalità supportate da NVIDIA per offrire una rappresentazione grafica davvero

sensazionale dell'azione di gioco. Panorami infiniti si estendono sino all'orizzonte grazie a tecniche avanzate di dispersione della luce. Queste tecniche assicurano che ogni singola collina, ogni filo d'erba e ogni capanna di legno siano rappresentati nel modo più realistico possibile. Oltre a ciò, il motore 3D incorpora un sistema fisico avanzato, che contribuisce a rendere verosimili fiamme, acqua, fumo e polvere, oltre a garantire la migliore animazione possibile dei personaggi grazie all'uso della fisica 'rag-doll'.

Pochi giochi hanno utilizzato come sfondo l'epopea di cowboy, fuorilegge e sparatorie del vecchio west. Certo, si tratta di un periodo dominato da eroi e malvagi, ma è anche ricchissimo del tipo di dettagli visivi e storici che si dimostrano davvero difficili da trasferire sugli schermi dei PC. *Call Of Juarez*, però, ha dalla sua parte le tecnologie delle GPU NVIDIA GeForce: finalmente il PC è pronto ad avventurarsi nel vecchio west in grande stile. ■



Yuppy yeah: *Call Of Juarez* si avvale dell'ultima versione del motore Chrome di Techland. Perfezionato con l'aiuto di NVIDIA, questo motore offre funzioni avanzate di illuminazione per-pixel e tecniche di rendering all'avanguardia, fra cui la mappatura ambientale a elevata gamma dinamica per le viste cinematografiche.



THE WAY

Flight Simulator X

La più famosa serie di simulazioni di tutti i tempi si ripresenta sugli schermi con un episodio davvero eccellente. Ora potrete davvero sorvolare tutto il globo!

Editore: Microsoft Game Studios Sviluppatore: Microsoft Game Studios Rilascio: Novembre 2006

Grafica straordinaria:

Il panorama è modellato con un dettaglio ben sedici volte superiore a quello dell'edizione precedente di *Flight Simulator*. Queste prestazioni, unite a una qualità delle illustrazioni nettamente superiore e a innovazioni nella tecnologia degli shader 3D, rendono davvero magnifici gli scenari e i panorami che si presentano ai piloti virtuali.



Grandissima varietà di velivoli:

Il gioco offre più di 24 differenti tipi di aeromobile, inclusi gli elicotteri, che presentano una sfida molto diversa per i piloti virtuali.

Nel corso degli anni sugli schermi dei PC si sono avvicendate diverse serie di giochi davvero straordinarie, ma nessuna può vantare la tradizione di *Flight Simulator*. Il primo episodio della serie è "atterrato" sui PC 25 anni orsono, offrendo ai giocatori la prima vera possibilità di assaggiare un'esperienza che la maggior parte di loro non avrebbe mai potuto fare nella vita reale. Da quel memorabile debutto, le successive edizioni del gioco hanno sottolineato ogni tappa evolutiva significativa del PC. La serie si è evoluta verso una sempre

maggiore accessibilità continuando a integrare tutte le innovazioni della tecnologia informatica. Ora, a due anni dall'ultimo episodio, *Flight Simulator X* sta per rivoluzionare ancora una volta il genere dei giochi di aviazione. Il nuovo gioco capitalizza gli enormi progressi fatti dalla grafica e dalle tecnologie di elaborazione per PC e presenta un mondo virtuale ben più avanzato e credibile di quelli offerti da ogni altra simulazione di volo.

Nuovi sviluppi

Microsoft Game Studios, il team cui è stato assegnato il compito prestigioso e impegnativo al tempo stesso di realizzare il nuovo *Flight Simulator X*, è lo studio di sviluppo specializzato di maggiore successo della Microsoft. Questo nuovo titolo rappresenta il culmine di un quarto di secolo

di sviluppo di videogiochi per PC, un numero quasi incalcolabile di ore-persona e i talenti combinati di alcune delle menti più brillanti del più importante sviluppatore di software per PC del mondo intero: Microsoft.

Per di più, MGS ha già raccolto successi straordinari con i titoli della serie *Combat Flight Simulator* e quindi ha potuto infondere nel nuovo titolo tutta l'esperienza raccolta. Il team è stato in grado di sviluppare il gioco in modo da sfruttare il nuovo sistema operativo Microsoft Vista, pur ottenendo risultati di rilievo anche con le precedenti edizioni di Windows.

Il vero divertimento dei giochi della serie *Flight Simulator* è sempre stato la possibilità di decollare e sorvolare rappresentazioni del mondo reale, facendosi coinvolgere dall'atmosfera e dal ricorso a procedure di volo realistiche. *Flight Simulator X* non fa eccezione a questa regola e permette ai

"I piloti virtuali possono sorvolare letteralmente qualsiasi luogo della Terra, ammirando durante il volo sette continenti perfettamente riconoscibili"



giocatori di prendere il volo immediatamente, anche se per la prima volta introduce una struttura di gioco più rigida.

Infatti, per mettere alla prova l'abilità dei piloti virtuali sono state sviluppate più di 55 missioni specifiche, inclusi test di volo basati sulle reali capacità del pilota e piani di volo da punto a punto. *Flight Simulator X* ha in serbo molteplici sfide sia per chi si imbarca sul suo primo volo in solitario che per i virtuosi del volo su aeromobili a elica, aviogetti di linea, elicotteri e molto altro ancora. Inoltre, grazie a un elemento multiplayer completamente rielaborato, il lato online della simulazione trae vantaggio da una interattività e da una strutturazione nettamente superiori.

Più possibilità di scelta

Questa simulazione offre anche un ambito di gioco più vasto e maggiore varietà rispetto ai suoi predecessori, grazie all'inclusione di oltre 20 aeromobili radicalmente differenti fra loro. Il gioco include modalità di volo elementari quali 'ultraleggero', classici idrovolanti quali lo Havilland Beaver oppure il Brumman Goose, vecchi favoriti quali il Cessna 172, ma anche i più diffusi aeromobili per linee passeggeri... insomma, offre aerei per tutti i gusti e per ogni tipo di missione.

È però al livello del suolo che *Flight Simulator X* supera ogni aspettativa: la mappa offre infatti un dettaglio ben sedici volte superiore a quello dell'edizione precedente. I



Clima avverso: La pioggia batte la pista di decollo mentre un Boeing jumbo inizia il rullaggio. I più importanti aeroporti del mondo sono modellati con un livello di dettaglio davvero incredibile. Dato che il gioco include ben 24.000 aeroporti di tutto il mondo, i giocatori non saranno mai a corto di punti di atterraggio.

piloti virtuali possono sorvolare letteralmente qualsiasi luogo della Terra, ammirando durante il volo sette continenti perfettamente riconoscibili. Lussureggianti isole tropicali lontane dalla civiltà e città ben caratterizzate da monumenti arcinoti e da grattacieli colossali... *Flight Simulator X* utilizza lo spazio supplementare offerto da questa versione in formato DVD per offrire il mondo intero ai giocatori, oltre a più di 24.000 aeroporti. Con una simile scala e livello di dettaglio, ogni giocatore avrà l'opportunità di sorvolare la propria città natale, resa immediatamente riconoscibile dalla disposizione delle strade.

Voli realistici

Flight Simulator X presenta anche importanti innovazioni in termini di chiarezza della grafica. I dettagli 3D si estendono sino alla linea dell'orizzonte, mentre il motore di



illuminazione avanzato produce riflessi e bagliori quando i raggi del sole colpiscono vernice, cromatura e superfici in vetro. Infine, potete finalmente dare l'addio agli ambienti spogli. Oltre a una complessa modellazione degli strati nuvolosi e a una meticolosa simulazione del clima atmosferico, il mondo del gioco è reso vivo e verosimile dalle attività umane e animali. Stormi di uccelli solcano il cielo, delfini giocano nelle acque degli oceani e le strade sono rese caotiche dal traffico.

Flight Simulator X non è soltanto il gioco di simulazione aerea più avanzato di tutti i tempi, ma anche un punto di riferimento tecnico e grafico per l'intero settore dei videogiochi per PC. Volare non è mai stato così divertente. ■

Test di pilotaggio:

Oltre al volo libero e alle modalità multiplayer, *Flight Simulator X* offre ben 55 missioni differenti. Ciascuna presenta sfide interessanti e nuove basate su velivoli diversi - dagli alianti sino agli aviogetti di linea per passeggeri.

Visuale del mondo:

Flight Simulator X consente di visitare le città più belle del mondo e di ammirare il panorama. Nessun altro gioco offre panorami del mondo reale con questo stupefacente livello di dettaglio grafico e realismo.

I sette mari: Strepitosi effetti speciali creano riflessi e increspature nelle acque degli oceani accuratamente modellati di *Flight Simulator X*. Tecniche di illuminazione dinamica garantiscono che i panorami siano davvero fotorealistici.

La giusta prospettiva:

Le visuali dalla cinepresa distante danno ai giocatori l'opportunità di apprezzare i panorami e gli aeromobili dettagliatissimi da qualsiasi punto di vista o angolazione.

Idrovolanti: Mettete alla prova la vostra abilità di pilotaggio e atterraggio su tutti i tipi di aeromobile, inclusi i classici idrovolanti a elica.



**La materia di cui sono fatte le leggende:**

In *Titan Quest*, texturing incredibilmente particolareggiato e shader avanzati contribuiscono a rendere verosimili personaggi e località della mitologia greca ed egizia.

Tonnellate di tesori:

Titan Quest è ricchissimo di tesori a disposizione degli eroi più intraprendenti. Si tratta di masse enormi di bottino e oggetti unici da saccheggiare e di più di un migliaio di diversi oggetti e attrezzature da utilizzare.

Luce e ombra: *Titan Quest* sfrutta al massimo il supporto di Microsoft DirectX 9.0 offerto dalle GPU NVIDIA, con illuminazione in tempo reale ed effetti ombra che conferiscono una profondità superiore alle località esterne o sotterranee.

Combattimento corpo a corpo: Punti di vista pienamente scalabili rendono possibile avvicinarsi al massimo agli avversari, in modo da mettere a segno colpi di estrema precisione durante i combattimenti rapidissimi.



Titan Quest

Il mondo dell'antica mitologia si trasforma in spietata e cruda realtà

Editore: THQ Sviluppatore: Iron Lore Entertainment Rilascio: Giugno

Come co-autore di *Age Of Empires*, Brian Sullivan ha contribuito a rivoluzionare il genere degli strategici punta-e-clicca. Ora, assieme a Iron Lore Entertainment, ha rivolto la sua attenzione al mondo dei role-playing e ha deciso di rinverdire gli antichi miti di Grecia ed Egitto aggiungendovi qualche elemento di "sword and sorcery". Dopo due anni di lavoro di sviluppo coperto dal più stretto riserbo, *Titan Quest* è finalmente pronto a stupire il mondo dei videogiocatori su PC.

Una originale fusione di azione incalzante in stile arcade ed accattivanti elementi role-playing con uno stile visivo strepitoso, questo

capolavoro è stato concepito dalle fondamenta per assicurare il massimo divertimento ai fan di entrambi i sessi e per esercitare una potente attrattiva sia sui fan del single-player sia di quelli del multiplayer.

Titan Quest evoca un'era in cui divinità, mostri ed eroi abitavano il nostro mondo. La storia vede i Titani – 'dei prima degli dei' – fuggire dalla loro prigionia eterna per portare il caos sulla terra. La razza umana deve subire le conseguenze del conflitto tra questi esseri divini e i loro successori. Proprio come nella mitologia classica, per riportare la pace nel mondo occorre un eroe. Questo eroe solitario dovrà visitare il labirinto di Cnosso, il Partenone e i giardini pensili di Babilonia per scoprire il segreto che gli consentirà di bandire nuovamente i Titani.

Si tratta di una trama dal sapore epico che si richiama apertamente a classici del cinema fantasy quali Giasone e gli Argonauti e sfrutta tutte le possibilità grafiche odierne per rendere verosimile l'era antica che intende

rappresentare. Tecniche di streaming consentono la realizzazione di un mondo infinito e senza soluzione di continuità, mentre illustrazioni di eccezionale qualità offrono a ogni località panorami fotorealistici e rendono vive e vitali tutte le creature rappresentate grazie a uno straordinario livello di dettaglio e ad animazioni fluidissime.

È facilissimo farsi "prendere" dal gioco, ma *Titan Quest* è stato specificamente concepito per garantire partite eccezionalmente complesse. L'integrazione di elementi role-playing senza sacrificare il ritmo adrenalinico tipico dei giochi di azione permette di offrire un sistema di classi dei personaggi davvero flessibile. Questo permette ai giocatori di far progredire i propri personaggi con la massima libertà. Scegliendo con attenzione le proprie abilità si possono ulteriormente personalizzare le capacità degli eroi. Grazie a oltre un migliaio di oggetti e attrezzature a disposizione dei giocatori, il combattimento diventa un'attività altamente individuale e spettacolare. ■



Brian Sullivan, presidente di Iron Lore Entertainment: "*Titan Quest* sfrutta a fondo le GPU NVIDIA per offrire un'esperienza di gioco davvero incredibile e l'avventura più straordinaria a cui abbiate mai giocato."

Panzer Elite Action

Editore: JoWood Sviluppatore: Koch Media Rilascio: Già disponibile



Il diavolo sta nei dettagli: Grazie all'aiuto delle nuovissime funzionalità grafiche supportate dalle GPU NVIDIA, il motore 3D di *Panzer Elite Action* rende vive e verosimili tutte le unità militari, gli edifici bombardati e i singoli fili d'erba con un livello di dettaglio, fotorealismo e nitidezza senza precedenti.



I fan dei wargame d'azione hanno dovuto attendere per qualche tempo prima di avere l'opportunità di tornare sui campi di battaglia. Ma grazie alla sua rara combinazione di qualità visiva all'avanguardia e massimo realismo storico, *Panzer Elite Action* giustifica senz'altro l'attesa.

Panzer Elite Action ricrea i violenti combattimenti della seconda guerra mondiale con un livello di dettaglio davvero superlativo e offre ai giocatori l'opportunità di combattere da tre prospettive nettamente differenti. Potrete infatti assumere il ruolo di un comandante americano che attacca la Fortezza Europa durante il D-Day per poi spingersi oltre il Reno, alla conquista della vittoria finale. Oppure, potrete interpretare un comandante tedesco che tenta di assestare ai russi una sconfitta

definitiva a Stalingrado. Infine, potrete calarvi nei panni di un comandante russo e cercare di lanciare un contrattacco in grado di rovesciare il fronte a Kursk.

In ogni campagna la difficoltà cresce in modo graduale: prima i mezzi a disposizione del giocatore si fanno via via più potenti, poi gli viene offerta l'opportunità di comandare un'intera compagnia di carri armati. Naturalmente, le battaglie diventano sempre più intense ed esplosive. *Panzer Elite Action* offre una campagna single player integrata da numerose opzioni multiplayer. Il suo motore 3D offre un tocco di fotorealismo ad ambienti davvero sbalorditivi e battaglie di grandissima intensità. Il gioco, inoltre, è abbastanza accessibile da risultare piacevole anche alla folla degli appassionati degli sparatutto in prima persona. ■

Case study: Spellforce 2

Editore: JoWood Sviluppatore: Phenomic Rilascio: Già disponibile

I primo episodio di Spellforce ha dato il via a una nuova era dei giochi strategici in tempo reale grazie alla sua fusione di concetti tipici del genere e di elementi role-playing, condita da una trama curata e verosimile. Questa concezione di gioco è stata ulteriormente sviluppata nel nuovissimo sequel, che è un gioco di portata e scala davvero spettacolari. Gli Avatar possono giocare un ruolo diretto nella trama, usando una miscela di controllo diretto e punta-e-clicca per esplorare, scagliare incantesimi e combattere con i nemici. Il gioco si fonda in modo intelligente su questa idea davvero coinvolgente e presenta gradualmente elementi strategici. Ben presto, il controllo del giocatore si estende a una banda di eroi e poi a intere armate. Dato che i mostri crescono per dimensioni, potenza e numero con il dipanarsi della trama, i giocatori devono davvero dimostrare le doti di un condottiero e il coraggio di un eroe.

Nonostante il suo impegno a rivoluzionare il genere e a conquistare il favore di un pubblico più vasto degli

appassionati del genere, *Spellforce 2* offre anche un motore di gioco davvero perfetto per trasformare in immagini credibili gli sconfinati panorami e le visuali in terza persona previsti dal gioco. Grazie a un numero impressionante di poligoni e all'impiego di una vasta gamma di tecniche grafiche basate su Microsoft DirectX 9.0, *Spellforce 2* è certamente uno dei role-playing più belli dal punto di vista grafico. ■

Controllo assoluto: Role-playing e strategia in tempo reale si fondono in modo inscindibile e spettacolare al tempo stesso in questo gioco estremamente ambizioso dal punto di vista visivo, *Spellforce 2*.





Rise Of Nations: Rise Of Legends

Esplorate un nuovo mondo nell'incredibile ed epico nuovo gioco strategico di Brian Reynolds

Editore: Microsoft Game Studios Sviluppatore: Big Huge Games Rilascio: Già disponibile

Sono trascorsi ormai tre anni da quando Brian Reynolds, autore di classici quali Alpha Centauri e Civilization 2, ha presentato il suo più ambizioso gioco strategico dedicato alla creazione di imperi. Ora arriva *Rise Of Nations: Rise Of Legends*, un seguito tanto innovativo e tecnicamente all'avanguardia che l'etichetta 'sequel' gli sta davvero stretta. Il primo *Rise Of Nations* era un tentativo riuscitissimo di ricreare su PC 6.000 anni di storia dell'umanità: questo titolo, invece, porta i giocatori nella terra di Aio, un mondo alle prese con una tremenda ed epica battaglia tra le forze della tecnologia e quelle della magia.

Certo, si tratta di un gioco fantasy, ma è anche assolutamente diverso da quanto avete visto sinora. Ispirato ai lavori di Leonardo Da Vinci e al design arabeggiante tipico delle mille e una notte, il gioco presenta

"Un seguito tanto innovativo e tecnicamente all'avanguardia che l'etichetta 'sequel' gli sta davvero stretta"

un'interpretazione artistica del mondo di Aio e della guerra che ne sconvolge il panorama. Città torreggianti, deserti spazzati da fiamme... il gioco è ricchissimo di creature mistiche, macchine impossibili e incantesimi potentissimi e mirabolanti.

Non si tratta della solita trita storia che oppone il bene al male. Questo gioco segue le avventure di Giacomo e si estende su tre continenti. Costretto a una vera e propria guerra per la sopravvivenza e circondato da un cast di personaggi unici e straordinari, Giacomo deve scoprire il mistero dell'antico passato del pianeta e unire le popolazioni per sconfiggere una nuova e inimmaginabile minaccia.

Rise Of Legends fonde azione adrenalinica e 'Conquista del mondo' in

un gioco a finale aperto. Ci sono anche opportunità di dare sfogo ai propri istinti imperialistici, grazie alla possibilità di ammassare enormi armate, costruire intere città e fare nuove scoperte in grado di contribuire allo sforzo bellico.

Si tratta di un enorme passo avanti per il genere degli strategici in tempo reale, grazie a un nuovissimo motore 3D che cala davvero l'azione in un altro pianeta. L'illuminazione è davvero sensazionale e gli edifici sono particolarmente dettagliatissimi.

Rivoluzionario dal punto di vista tecnico e pieno di inventiva, *Rise Of Nations: Rise Of Legends* diventerà un altro classico del guru dei videogiochi Reynolds e del suo team alla Big Huge Games. ■

Un mondo di dettagli:
Rise of Legends è davvero sbalorditivo, ma questo straordinario livello visivo non va a detrimento dell'azione di gioco - un intero mondo fantasy è a vostra disposizione.



1. Scontro epico:

La serie *Rise Of Nations* lascia la buona vecchia Terra per raccontare un conflitto tra magia e tecnologia nel meraviglioso mondo di Aio.

2. Nuovi personaggi:

Il nuovo mondo porta con sé unità completamente nuove e possibilità di gioco inedite. L'armata di ogni fazione possiede armi, tecnologie, punti forza e debolezze del tutto unici.

3. Azione realistica:

Rise Of Legends introduce un motore 3D del tutto nuovo, che trasforma il genere degli strategici in tempo reale con illuminazione dinamica, modelli dettagliatissimi e shader fotorealistici.

4. Enormi città:

Dai primi e umili inizi, i giocatori possono creare città ed imperi davvero maestosi che si estendono a perdita d'occhio sugli incredibili panorami offerti dal gioco.



Pirates Of The XXI Century

Editore: **Da confermare** Sviluppatore: **Diosoft** Rilascio: **Da confermare**



Scene cinematografiche: Grazie all'innovativo DIOengine, *Pirates Of The XXI Century* eccelle nella rappresentazione di ambienti tropicali, acqua realistica, nonché personaggi e creature particolarmente realistiche.

Oltre a creare partnership con alcune delle società produttrici di videogiochi più importanti del mondo, NVIDIA si impegna a collaborare con alcuni dei più interessanti nuovi team di sviluppo del globo per garantire che la nuova generazione di giochi sia costituita da vere esperienze *The Way It's Meant To Be Played*.

Diosoft è una di queste nuove e geniali società di sviluppo di videogiochi: il suo titolo *Pirates Of The XXI Century* è un debutto assolutamente originale e graficamente sensazionale. Ambientato in una realtà alternativa all'interno del triangolo delle Bermuda, questo gioco presenta un ambiente nel quale minacce mortali sembrano contrastare con la natura soleggiata e meravigliosa del panorama.

Si tratta di uno spunto dal sapore cinematografico e il gioco lo sviluppa in modo più che adeguato, grazie a un potente e nuovo motore 3D. Questo motore è stato sviluppato da Diosoft specificamente per generare ambienti complessi del mondo reale e una vasta gamma di shader ed effetti di illuminazione di fascia alta.

Preparatevi a scene arricchite da specchi d'acqua e ambienti subacquei incredibilmente realistici, luci e ombre per-pixel con texture a elevata gamma dinamica, sistemi climatici dinamici, transizioni notte-giorno, nubi, fumo, fiamme a base particellare, modellazione della fisica e persino simulazioni di pelliccia. Vale davvero la pena di tenere d'occhio questo titolo! ■

Case study: Just Cause

Editore: **Eidos** Sviluppatore: **Avalanche Studios** Rilascio: **Ottobre**

Dagli svedesi **Avalanche Studios**, un nuovo gruppo di sviluppatori formato da grandi talenti che hanno già collaborato alla realizzazione di titoli di successo quali *Chronicles Of Riddick*, *Battlefield* e *Headhunter*, *Just Cause* combina un'eccezionale tecnologia proprietaria con una trama sconvolgente, appassionante e frequentemente esplosiva.

Nei panni dell'agente della CIA Rico Rodriguez, al giocatore viene assegnata la missione di liquidare il corrotto presidente di un'isoletta sudamericana, la repubblica di San Esperito. Tuttavia non si tratta di un semplice assassinio politico. Al contrario, l'incarico di Rodriguez è quello di infiltrarsi nelle cellule dei guerriglieri, nei cartelli della droga e in altre organizzazioni, spingendo le varie fazioni l'una contro l'altra sino a far degenerare la situazione in modo spettacolare e pirotecnico.

"La nostra idea per *Just Cause* era quella di creare un mondo di gioco realistico nel quale i giocatori possano scatenare tutta la propria creatività per

abbattere un regime dispotico e malvagio usando qualsiasi mezzo a disposizione", spiega Christofer Sundberg, direttore di Avalanche Studios. "Volevamo offrire al giocatore opportunità quasi illimitate di essere il protagonista di missioni, esplorare il mondo di gioco e darsi ad acrobazie spericolate con mezzi di aria, terra e mare."

A questo proposito *Just Cause* utilizza un motore 3D creato appositamente, in combinazione con illustrazioni e design del gioco di qualità davvero spettacolare per creare un mondo incredibilmente vivo e vibrante. L'isola di San Esperito si estende per oltre 1.000 miglia quadrate di montagne, giungla, spiagge, villaggi e città - ogni singolo metro delle quali è completamente esplorabile, avvalendosi della più ampia gamma di veicoli mai vista in un gioco prima d'ora! ■

Missioni eroiche: Villaggi lungo le spiagge, montagne e giungla: l'agente della CIA Rico Rodriguez deve visitare moltissime località di questa isola per riuscire a far cadere il governo del corrotto presidente dell'isola sudamericana di San Esperito.



Un mondo meraviglioso: L'assoluto *Just Cause* segna un debutto davvero straordinario nel programma *The Way It's Meant To Be Played* per il nuovo team di sviluppo Avalanche Studios. Il gioco si svolge in mappe innovative oppure su split-screen per le partite a due giocatori.





THE WAY

Notebook Chipset Solution 6150

NVIDIA porta l'alta definizione al segmento della grafica on-board

Il team Go: Un laptop basato sul chipset 6150 significa che il sogno di disporre di prestazioni HD con una notevole autonomia della batteria può finalmente trasformarsi in realtà.



Le pluripremiate unità di elaborazione grafica (GPU) GeForce Go hanno indubbiamente trasformato il mondo del computing per PC portatili, decretando la fine dell'era delle soluzioni di elaborazione grafica 2D e 3D di seconda classe per gli utenti di PC mobili. Recentissimamente NVIDIA ha iniziato a porre attenzione ai chipset integrati, abbinando la potenza delle GPU GeForce Go e dei processori per media e comunicazioni (MCP) nForce per creare le Notebook Chipset Solutions 6100 e 6150.

In precedenza, gli utenti che optavano per soluzioni grafiche integrate a basso costo, per ottenere una macchina più leggera e più efficiente dal punto di vista dell'assorbimento energetico, erano costretti a sacrificare le

prestazioni di grafica e video. Ora la soluzione 6150 di NVIDIA offre grafica on-board senza sacrificare le potenzialità dell'alta definizione (HD).

La migliore della sua classe

Grazie a una gamma di funzionalità che definiscono nuovi standard in termini di prestazioni, la soluzione chipset per notebook 6150 si basa sulle GPU NVIDIA GeForce Go 6150 e sugli MCP nForce Go 430. Questo significa che è possibile usufruire di applicazioni ricche di grafica, riproduzione DVD fluida e

Principali funzionalità di GF6150

Tecnologia NVIDIA PureVideo: trasformate un notebook in un home-theater, con doti davvero senza precedenti di nitidezza, fluidità dei filmati, accuratezza del colore e precisione di scalatura dei contenuti video.

Alta definizione: la soluzione fornisce un'accelerazione hardware dei video MPEG-2, WMV e h.264 con utilizzo minimo della CPU per una maggiore durata della batteria.

Codificatore HDTV integrato: la soluzione permette di usare i dispositivi HDTV come display per la visione di film, la navigazione sul Web o per i videogiochi in alta definizione.

Supporto di DirectX® 9.0 Shader Model 3.0: la soluzione permette ai giocatori di usufruire degli effetti all'avanguardia presenti nella più recente generazione di giochi.

NVIDIA ActiveArmor Firewall: la soluzione offre una protezione di rete eccezionale da spyware e hacker.

NVIDIA nForce Go 430: la soluzione si integra con questo MCP per offrire la pluripremiata famiglia NVIDIA nForce 4 al segmento dei portatili. nForce Go 430 offre prestazioni di sistema senza precedenti

e una durata superiore della batteria sui notebook basati su processore AMD Turion 64.

Tecnologia HyperTransport: la soluzione offre un valore max. di throughput continuo di 8,0 GB/s tra gli MCP NVIDIA nForce 430 e le GPU GeForce Go 6150.

Deinterlacciamento spazio-temporale avanzato: questa soluzione rende fluide le riproduzioni di video e DVD sui display progressivi e offre immagini nitide e perfette che possono rivalleggiare con quelle dei sistemi home theater di fascia alta.

Scalatura e filtraggio video: le tecnologie di scalatura e filtraggio di alta qualità permettono di offrire immagini chiare e nitide per finestre di qualsiasi dimensione, incluse risoluzioni HDTV a tutto schermo di 720p.

Correzione di colore e gamma video: per video di aspetto naturale, invece che pallidi e slavati, durante la riproduzione su display LCD e CRT.

Tecnologia PowerMizer: la tecnologia di gestione hardware dell'alimentazione di NVIDIA riduce il fabbisogno energetico per offrire la massima autonomia della batteria all'intera gamma di soluzioni per la piattaforma Turion.

prestazioni di sistema eccezionali per un periodo di tempo più lungo, ovunque voi siate.

Qualità strepitosa

Grazie all'integrazione della GPU GeForce Go 6150, per la prima volta i notebook basati su un chipset integrato potranno usufruire di tutti i vantaggi della soluzione NVIDIA PureVideo, leader incontrastata del settore. Inoltre, grazie alla tecnologia di gestione avanzata dell'alimentazione, PowerMizer, la riproduzione HD di straordinaria nitidezza non viene ottenuta a spese dell'autonomia della batteria. Infine, le potenzialità grafiche della soluzione significano che la soluzione 6150 Notebook Chipset è pienamente compatibile con il nuovo sistema operativo Microsoft Vista, quindi sarete pronti a sperimentare il pieno potenziale del SO Windows di nuova generazione. ■

“La 6150 offre grafica on-board senza sacrificare le potenzialità HD”



GameTap

Una trasformazione totale del modo in cui gli utenti di PC accedono e giocano ai videogame...



1. Controllo assoluto:

Ogni gioco della libreria di GameTap è dotato di una 'InfoCard', facilmente accessibile. Questa scheda fornisce tutti i dati sul gioco: suggerimenti, istruzioni e comandi, classificazione di controllo per i genitori e persino punteggi record dei vari giocatori.

2. Tutti i videogiochi:

GameTap include ogni possibile gioco prodotto, dai classici da sala giochi degli anni settanta sino ai più recenti successi quali *Beyond Good And Evil* di Ubisoft (nell'immagine), quindi offre milioni di ore di gioco e divertimento.



Facilità di navigazione:

La navigazione all'interno di GameTap è davvero semplicissima, grazie al menu 3D interattivo e a una straordinaria ricchezza di informazioni a schermo.

Negli ultimi anni, il mondo dei videogiochi è stato interessato da trasformazioni epocali. Ogni balzo tecnologico ha dato luogo allo sviluppo di titoli sempre più ambiziosi e coinvolgenti. In questo turbine di trasformazione, però, un fattore è rimasto assolutamente inalterato, ovvero il metodo di accesso a questi giochi. Tradizionalmente, si visita un punto vendita, si sceglie il gioco che si intende acquistare, lo si porta a casa e si inizia a giocare. Ma ora, questo schema ha un'alternativa. Con l'arrivo di Internet, GameTap, un servizio supportato da NVIDIA, intende infatti rivoluzionare lo status quo e dare il via a una nuova era di giochi on demand.

GameTap è un sito Web che vi permette di avere a disposizione sul vostro PC tutte le più straordinarie console di gioco. Dai giochi per console a quelli per PC sino a quelli da sala giochi... GameTap offre tutto e rende tutto facilmente accessibile direttamente dal vostro PC. Tutto ciò che vi occorre è un PC adeguato con una connessione in banda larga.

Per di più, GameTap è stato progettato per offrire agli abbonati più possibilità di gioco di quante sia possibile utilizzare anche al giocatore più incallito. Anche se inizialmente il servizio sarà disponibile solo ai giocatori negli USA, si tratta comunque dell'inizio di una nuova rivoluzione per il mondo dei videogiochi.



Iniziare a utilizzare GameTap è davvero semplicissimo – è sufficiente effettuare il download dell'apposito software e avviarlo per vedersi dischiudere le porte del mondo di GameTap. Questo programma agisce come gateway per l'archivio di GameTap e consente all'utente di esplorare un'enorme libreria di giochi, con 'livelli' organizzati in modo intelligente per offrire una facile navigazione tra generi, successi del momento, classici assoluti e così via.

Meglio ancora, l'esperienza di GameTap significa che i giocatori non dovranno più pagare ciascun singolo titolo. Un

abbonamento mensile copre l'accesso all'intero archivio di giochi. Come bonus supplementare, gli abbonati possono scegliere di giocare a quanti titoli vogliono, quando e quanto vogliono. Questa libreria di giochi continua a crescere, dato che moltissimi editori si stanno unendo a quelli già associati e iniziano a fornire i propri contenuti. Activision, Atari, Eidos, Electronic Arts, Namco, Sega, Ubisoft e Vivendi... sinora sono stati concessi su licenza quasi 1.200 titoli.

Se tutto questo vi sembra interessante, potete saperne di più semplicemente andando al sito www.gametap.com

I classici a portata di mano

Gli oltre 400 giochi già disponibili su GameTap variano dai classici per console ai giochi per PC. Alcuni sono titoli semplici e intuitivi, altri sono gemme che attendono di essere riscoperte. Come ci si può attendere da un sito di 'casual gaming', i generi quali flipper, giochi da tavolo, giochi di piattaforme e classici delle sale giochi sono ben rappresentati. Ecco una selezione dei giochi disponibili:

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

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



1



2



3



6



5



4

1. Azione più intensa:

Grazie alla collaborazione con NVIDIA, finalizzata alla fusione della propria tecnologia di simulazione leader del settore con le più recenti tecnologie per GPU, Havok ha creato un toolset in grado di simulare collisioni ed effetti particellari di particolare complessità. Ora potete giocare a videogame che offrono una modellazione fisica strepitosa senza alcuno scadimento delle prestazioni.

2. Mostri feroci:

Hellgate: London è un gioco ambientato in una Londra gotica e post-apocalittica ultra-dettagliata.

3. Cannoni e carri armati:

The Outfit è un gioco di combattimenti di squadra ambientato nel secondo conflitto mondiale.

4. Dungeon Master:

Dungeons & Dragons Online è il massimo tra gli MMOG dedicati alle avventure.

5. Guida spericolata:

Auto Assault di NetDevil è un gioco di azione online che unisce combattimenti tra veicoli a elementi role-playing.

6. Massacro totale:

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate è ambientato in un mondo spietato di gangster, ami da fuoco e droga. Il vostro compito è quello di eliminare i cattivi.

Havok FX

Ora gli sviluppatori di giochi possono ottenere risultati ancora più strabilianti

Editore: Havok Sviluppatore: Havok Rilascio: Estate 2006

I prodotti Havok non sono videogiochi. E non sono neppure in vendita. Eppure il loro software è indubbiamente una delle cose migliori che siano accadute al settore dei giochi su PC negli ultimi anni. Tutto questo ha a che fare con la fisica...

Dal modo in cui il corpo di un nemico si accascia al suolo quando viene colpito, all'azione della forza di gravità su una parete distrutta dalla zampata di una drago, la fisica arricchisce il realismo e la verosimiglianza dei giochi. Sfortunatamente, questo tipo di modellazione del mondo reale è spesso stata considerata troppo complessa o impegnativa da implementare correttamente. Grazie ad Havok, però, gli sviluppatori di videogiochi possono liberare risorse e concentrarsi sulla qualità dei loro prodotti. Mettete a confronto le animazioni e i comportamenti spiacevolmente fasulli di moltissimi giochi con

quelli dei titoli ottimizzati dal software Havok e sarete in grado di cogliere immediatamente la differenza.

La scatola dei trucchi

Pienamente integrato con il sistema Havok Complete, Havok FX è progettato per simulare le proprietà fisiche delle collisioni tra gli oggetti del mondo reale – e non soltanto le interazioni tra un pugno di oggetti. In effetti, Havok FX è in grado di simulare collisioni tra migliaia di oggetti. Grazie al supporto per le 'primitive dei detriti', Havok FX è in grado di fondere effetti di shading in tempo reale con gli importantissimi elementi fisici, in modo da creare effetti particellari su larga scala che hanno un impatto effettivo su altri oggetti e personaggi – incluso il giocatore. Inoltre, utilizzando la potenza della grafica di classe Shader Model 3.0, è in grado di sfruttare appieno i più recenti chipset per GPU NVIDIA.

Mentre NVIDIA fornisce la potenza necessaria a realizzare rappresentazioni credibili di fluidi, fumo, fiamme, detriti e fisica dei corpi rigidi, la CPU è libera di gestire il resto del codice di gioco. Di conseguenza, i proprietari di NVIDIA che giocano a titoli perfezionati con Havok FX potranno usufruire delle esperienze di gioco più veloci, realistiche e coinvolgenti possibili. www.havok.com



Tyler Thompson, Technical Director di Flagship Studios: "Grazie ad Havok FX, possiamo esplorare nuovi tipi di effetti visivi in grado di aggiungere realismo ad *Hellgate: London*. Data la vastissima base installata di GPU e le prestazioni incredibili delle nuove GPU NVIDIA GeForce 7900 GTX e GT, Havok FX è risultata la scelta ideale."



Pacchetto PowerDVD MPEG-4 AVC

Editore: Cyberlink Corp Sviluppatore: Cyberlink Corp Rilascio: Già disponibile

Grazie a una tecnologia audio e video pluripremiata, il sistema PowerDVD di Cyberlink si è già affermato come una delle applicazioni di riproduzione di DVD su PC più apprezzate al mondo. Ora, le sue capacità di riproduzione video sono state ulteriormente perfezionate da Cyberlink PowerDVD 6, il nuovo pacchetto MPEG-4 AVC.

Questo prodotto non è un semplice aggiornamento: il pacchetto, infatti, include il pieno supporto della tecnologia NVIDIA PureVideo. Questo significa che i proprietari di PowerDVD con scheda grafica NVIDIA GeForce

6 o GeForce 7 ora possono trarre vantaggio dall'accelerazione video hardware H.264.

Questa tecnologia all'avanguardia riduce nettamente – di almeno un 50 per cento – il carico posto sulla CPU dell'utente durante la riproduzione in streaming di filmati ad alta definizione. Assieme alle moltissime altre funzionalità leader del settore del programma, questo permette a PowerDVD di trasformare un PC in un vero e proprio lettore ad alta definizione. www.cyberlink.com

Più potenza: Con il supporto della tecnologia NVIDIA PureVideo H.264, PowerDVD di Cyberlink offre agli utenti la migliore riproduzione ad alta definizione disponibile.



Case study: Nero 7 Ultra Edition

Da dieci anni a questa parte Nero continua a rafforzare la sua posizione di mercato: più di 200 milioni di utenti di tutto il mondo utilizzano le soluzioni per media digitali potenti e ultra-accessibili della società. Nero 7 Ultra Edition ridefinisce gli standard del settore, portandoli ancora più in alto. Nero 7 è progettato per soddisfare tutte le esigenze relative ai media digitali – cattura, creazione, modifica, authoring, masterizzazione, back-up e condivisione. La Ultra Edition aggiunge tre nuovi strumenti, portando a ben 18 il numero complessivo delle utility. Queste utility includono: Nero Home, un nuovissimo sistema di gestione dei media. Nero Recode e Nero Vision, programmi core che semplificano al massimo la creazione di CD, DVD e contenuti video ad alta definizione. Poi c'è Nero ShowTime, un programma di riproduzione HD-compatibile progettato per sfruttare al massimo la tecnologia di accelerazione video NVIDIA H.264 e offrire una video di grandissima qualità e fluidità anche sul PC. Assieme, queste utility formano una suite di software che è preziosa tanto per i masterizzatori occasionali che per i registi di video HD amatoriali. Provate la suite grazie alla versione demo gratuita della durata di 30 giorni, già disponibile all'indirizzo www.nero.com. Potrete vedere voi stessi in che modo Nero e NVIDIA sono in grado di snellire, semplificare e accelerare tutte le operazioni relative alla gestione dei media digitali.



Massima nitidezza: Nero 7 Ultra Edition include Nero ShowTime, una utility di riproduzione che supporta l'accelerazione NVIDIA H.264. Questa utility garantisce una riproduzione davvero perfetta.

Masterizzazione: La Ultra Edition è la scelta ideale per tutti, dai masterizzatori occasionali ai registi di video HD amatoriali.

Controllo assoluto: Nero 7 è progettato per soddisfare tutte le esigenze relative ai media digitali – cattura, modifica, authoring, masterizzazione, back-up e condivisione.



Una suite ricchissima: Nero 7 ora include altre tre programmi, per un totale di ben 18 utility.



THE WAY

Arriva Windows Vista

La nuova versione di Windows sta finalmente per fare il suo debutto e porta con sé una serie di importantissimi miglioramenti. Date un'occhiata al nuovo SO di Microsoft assieme a **Jon Hicks**, vice caporedattore di Windows Vista: the Official Magazine



Nel 2001, la scheda più innovativa di NVIDIA era la GeForce 3, Apple stava per lanciare un insolito dispositivo per la musica chiamato iPod e Microsoft aveva appena lanciato la sua nuova versione di Windows: Windows XP. Cinque anni dopo, il mondo del computing è cambiato drasticamente. Ora, dopo un lungo periodo di sviluppo, Microsoft sta finalmente per lanciare il suo nuovo sistema operativo: Windows Vista. Questo nuovo SO verrà lanciato con una campagna faraonica solo nei primi mesi del prossimo anno, ma già sin d'ora potete aspettarvi che verrà incluso come SO standard su tutti i nuovi PC.

Come sembra suggerire il nuovo e più elegante nome, l'ultimo nato di Microsoft è

stato progettato per essere più attraente e divertente, pur offrendo notevoli miglioramenti in termini di prestazioni e usabilità.

La strepitosa nuova interfaccia Aero

Il cambiamento più evidente è la nuova interfaccia denominata Aero. Sebbene ancora chiaramente identificabile come un desktop standard di Windows, questa interfaccia è stata riprogettata per sfruttare al massimo la straordinaria potenza delle più recenti schede grafiche, pur risultando più attraente e facile da usare. Le finestre ora sono elementi lucidi e trasparenti che possono essere ruotati in 3D, e consentono di vedere immediatamente il contenuto di qualsiasi file semplicemente guardandolo. Le vecchie e noiose icone sono state sostituite da miniature di ciascun documento. Inoltre potete aspettarvi una resa decisamente migliore delle vostre fotografie, grazie a funzionalità integrate

per la regolazione dell'esposizione, la rimozione dell'effetto occhi rossi e la facile organizzazione dei propri scatti. Ma non sono solo le foto ad essere più facili da individuare. Il menu Start non è più un catalogo enorme e dispersivo che riempie lo schermo, ma un elenco semplificato, dotato di una casella di ricerca. La funzione di ricerca è integrata in ogni elemento di Vista e inizia a operare nel momento stesso in cui si inizia a digitare qualcosa nell'apposita casella. Inoltre esiste una nuova Desktop Sidebar – una striscia che corre lungo il lato dello schermo che ospita mini-applicazioni denominate 'Gadget'. Si tratta di piccoli programmi incredibilmente utili in grado di offrire aggiornamenti istantanei su programmi e siti Web.

Sotto il cofano

Questo aspetto fantastico nasconde un





numero enorme di nuove funzionalità e tecnologie. Una delle più significative è la sicurezza; scottata da diversi anni di critiche feroci relative alla sicurezza dei suoi programmi, Microsoft ha progettato Vista integrando una serie stringente di controlli di sicurezza che rendono impossibile l'installazione di programmi senza una password di amministratore – lasciando così fuori della porta spyware e virus.

Allo stesso modo, anche la nuova versione di Internet Explorer fornita con Vista è progettata tenendo presente la sicurezza. Il programma vi avverte automaticamente dei siti Web sospetti oltre a manifestare graficamente eventuali problemi di sicurezza.

Massima velocità

Oltre alla grafica, Windows Vista si occupa di migliorare anche l'altra grande ossessione del PC: le prestazioni. Vista effettua un monitoraggio del modo in cui viene utilizzato il PC e ottimizza automaticamente i parametri interni per garantire sempre la massima

velocità di esecuzione. Questa soluzione viene affiancata dal supporto di quella che certamente può essere definita la procedura di upgrade hardware più semplice del mondo: collegate al sistema uno stick di memoria USB e Vista sarà in grado di usarlo come memoria di sistema.

Se tutto questo vi sembra affascinante, allora abbiamo altre buone notizie per voi: questo non è che una minima dell'elenco delle nuove funzionalità del SO. Daremo uno sguardo più approfondito ai miglioramenti grafici e alla potenza delle nuove DirectX10 nel prossimo numero di *The Way It's Meant To Be Played*. Nel frattempo, potete avere tutte le informazioni sullo sviluppo del SO nei prossimi numeri di Windows XP: The Official Magazine e del suo compagno di scuderia, Windows Vista: The Official Magazine. Quest'ultima è una rivista informatica totalmente nuova che vi mostrerà come liberare il potenziale delle funzionalità di questo nuovo e straordinario SO. Il primo numero è atteso per quest'estate. ■

Le opinioni espresse in questo articolo non rappresentano la posizione ufficiale di NVIDIA Corporation.

I videogiochi per PC crescono

Vista rende più semplice giocare sul PC

Vista è la primissima versione di Windows realizzata tenendo ben presente il mondo dei videogiochi. Questo SO ha i videogiochi tra le sue principali finalità, come si evince dal fatto che dedica loro una sezione del menu Start. Il nuovo Games Explorer permette di accedere rapidamente a tutti i giochi installati – ognuno caratterizzato da una miniatura dell'illustrazione della confezione, dal simbolo PEGI e da link al sito Web di supporto, tutto direttamente all'interno dell'interfaccia. Il SO offre anche link rapidi a sezioni "game-friendly" del Pannello di controllo, che permettono una individuazione e una soluzione più rapida di ogni eventuale problema.

Massima facilità di collegamento delle periferiche

Sino ad ora, i giochi per PC hanno fatto uso soprattutto di mouse e tastiera: i controller sono sempre stati abbastanza trascurati. Tutto questo cambierà con Vista, grazie a un'interfaccia controller universale che tutti i giochi potranno usare – e che si basa sul controller della Xbox 360. Questo significa che potrete collegare qualsiasi joystick per 360 (o qualsiasi altro controller che si avvalga degli stessi comandi) a qualsiasi PC Vista con la certezza che questo venga riconosciuto istantaneamente senza alcuna necessità di una configurazione. Potrete usare il controller anche per navigare sul desktop.

Controllo genitori

Ben coscienti delle recenti controversie relative ai

bambini e all'uso dei videogame, i programmatori di Microsoft hanno dotato Vista di una vasta gamma di controlli per i genitori. Se si definisce un account utente per i propri figli, si può poi ricorrere a una serie di semplici comandi per impedire loro l'accesso a giochi con una classificazione PEGI inadeguata alla loro età, o specificare gli elementi (quali ad esempio volgarità o violenza) di cui escludere la visione. Vista controllerà tutti i giochi installati e bloccherà l'accesso a qualsiasi elemento specificato. Potrete persino definire limiti di tempo per il gioco. Volete che i vostri figli non passino più di due ore al giorno giocando a World of Warcraft? È sufficiente che predisponiate il loro account per permettere l'accesso e l'esecuzione soltanto dalle 18 alle 20. Il SO esegue costantemente un file registro, in modo che possiate controllare eventuali tentativi di bypassare questa protezione.

Una grafica magnifica e affidabile

La fase di sviluppo più importante, comunque, è stata senz'altro la riprogettazione dei componenti grafici. Le ricerche di Microsoft hanno dimostrato che i problemi grafici erano una delle cause più importanti di crash e instabilità per Windows XP, quindi questa sezione del SO è stata completamente riscritta per Vista. Il SO offre anche una nuova versione delle DirectX – appropriatamente denominata DirectX10 – per rendere accessibili tutte queste tecnologie alla nuova generazione di giochi; nel prossimo numero esamineremo tutto questo in maggiore dettaglio. ■

Tecnicismi svelati



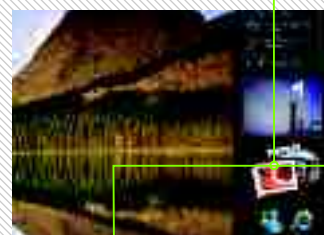
3D Flip: Si tratta di una vista 3D di tutte le finestre e i programmi aperti, che possono essere sfogliati come uno schedario da scrivania.

Aero: La nuova interfaccia di Vista è simile a quella di Windows XP, ma sfrutta a fondo la potenza delle schede grafiche per aggiungere effetti 3D, animazioni e molto altro ancora.



DirectX 10: La nuova versione di DirectX supporta le più recenti tecnologie grafiche e consente la realizzazione di una nuova generazione di giochi per PC.

SideBar (barra laterale): Un nuovo pannello sul lato del desktop di Vista che permette di disporre di pratiche scelte rapide e preziose mini-applicazioni denominate Gadget.



Gadget: Si tratta di mini-programmi che possono essere sistemati sia nella sidebar che sul desktop. Questi programmi che possono servire a qualsiasi scopo: visionare risultati sportivi, controllare il calendario, dare un'occhiata alle previsioni del tempo e molto altro ancora.



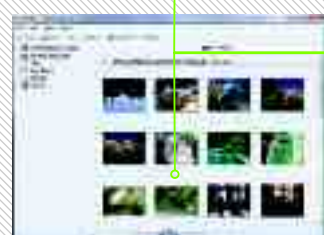
IE7: La nuova versione di Internet Explorer inclusa nel SO Vista aggiunge una funzione di ricerca incorporata, funzioni di browsing a schede, supporto dei notiziari RSS e una serie di funzionalità di sicurezza e anti-phishing.

SideShow: Si tratta di un piccolo schermo integrato nel case dei PC laptop che permette di dare un'occhiata rapida a informazioni importanti senza dover avviare il computer. Lo schermo può visualizzare dati quali informazioni sul calendario, intensità del segnale wireless o una playlist di brani musicali.



Sleep: Si tratta di un nuovo stato di quasi totale disattivazione dell'alimentazione che rende possibile spegnere il PC in pochi secondi e riavviarlo con la stessa rapidità.

Tablet: La maggior parte delle versioni di Windows Vista includono un'interfaccia super-portatile che si avvale di uno stilo digitale, invece che di un mouse. Questo significa che potrete usare il vostro PC ovunque anche senza una tastiera.



Media Center: Si tratta di un'interfaccia progettata per l'uso su PC per l'intrattenimento. Questa interfaccia permette di visualizzare e organizzare brani musicali digitali, fotografie digitali e TV per mezzo di un telecomando. Questi contenuti digitali possono inoltre essere facilmente condivisi con altri dispositivi quali Xbox 360.