

Gamescom: NVIDIA e Ubisoft alleate per il gaming



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/5617/gamescom-nvidia-e-ubisoft-alleate-per-il-gaming.htm>)

I due famosi produttori annunciano una partnership per l'utilizzo di alcune tecnologie esclusive.

Lo scenario della più grande fiera europea del gaming fa da sfondo alla presentazione di una partnership tra NVIDIA e Ubisoft per la sviluppo di alcune tecnologie di computer grafica.

Dai primi dettagli di quanto annunciato, i due team stanno collaborando per migliorare l'implementazione di alcune tecnologie, fra cui i filtri antialiasing TXAA, l'algoritmo HBAO e la Tassellazione DX11.



Si tratta di tecnologie comunque non esclusive e disponibili su tutti i processori grafici compatibili con le API Microsoft ma, senza alcun dubbio, questa partnership porterà a processi di ottimizzazione più efficaci, almeno per ora, riguardo ai prodotti rilasciati in futuro delle due aziende.

"Il gaming su PC è più forte che mai e Ubisoft ha capito che il giocatore pretende su PC un'esperienza elitaria: framerate fluidi, alte risoluzioni ed i progressi tecnologici più avanzati" dice Tony Tamasi, Vice Presidente del reparto Content & Technology di NVIDIA, spiegandoci come le due aziende condividano lo stesso focus sulla piattaforma PC.

Non possiamo quindi che rimanere in attesa di sviluppi concreti, ricordando che il primo prodotto di tale partnership, Splinter Cell: Blacklist, è atteso per il 20 Agosto e può essere ottenuto con l'acquisto di una GTX 660 o superiore presso i rivenditori che aderiscono all'[iniziativa \(http://www.geforce.com/landing-page/free-splinter-cell-blacklist\)](http://www.geforce.com/landing-page/free-splinter-cell-blacklist).

