



Windows 7 dla graczy

Autor: [AWS](#) Piątek, 30 Lipca 2010



Czy nasze ulubione gry będą poprawnie działać na najnowszym systemie? Czy ich wydajność nie będzie przypadkiem niższa, niż na wysłużonym już Windows XP? Przedstawimy jak system Windows 7 radzi sobie z grami.

Czy nasze ulubione gry będą poprawnie działać na najnowszym systemie? Czy ich wydajność nie będzie przypadkiem niższa, niż na wysłużonym już Windows XP? Przedstawimy jak system Windows 7 obsługuje sprzęt kluczowy w grach komputerowych, co o tym sądzą najwięksi producenci procesorów i układów graficznych, jak do tego wszystkie ma się DirectX 11, oraz co wnosi nowy eksplorator gier w systemie Windows 7. Wspomniemy też o planach Microsoftu, a w szczególności o Project Natal.

Co z DirectX 11?

Najnowszy zestaw bibliotek DirectX to zupełnie nowe podejście do generowania wirtualnego świata.

I to pod wszystkimi względami. Nowy shader powłoki, shader dziedziny i teselator - mają zapewnić zupełnie nową jakość obrazu w grach komputerowych. Poza tym, DX11 ma za zadanie maksymalnie wykorzystywać moc drzemiącą w procesorach CPU oraz GPU, tak aby nie tylko karta graficzna pracowała nad obrazem w grze, a procesor w tym czasie był niewykorzystywany. Oba podzespoły wspólnymi siłami będą więc zajmować się jak najlepszym odtworzeniem wirtualnego świata. To wszystko oczywiście w Windows 7! Choć spodziewać się możemy w najbliższym czasie wersji pod Windows Vista.



A co ze sprzętem ?

Jeden z czołowych dostawców procesorów CPU, koncern AMD, uważa, że dzięki DX11 karty graficzne będą mogły poza renderingiem obrazu do gier, dokonywać obliczeń dla zwykłych okienkowych aplikacji, zaś wielordzeniowe procesory CPU będą znacznie lepiej wykorzystywane w procesie odtwarzania wirtualnego świata, dzięki technologii GPGPU. Ponadto AMD twierdzi, że "bestia zwana teselatorem przyczyni się do powstania bardzo realistycznych gier".



Obiekty będą łagodniejsze i mniej kanciaste". To jednak nie wszystko, AMD powiedział, że produkcja gier stanie się znacznie tańsza, a to wszystko za sprawą Windows 7...

Drugi czołowy producent CPU, koncern Intel, przyjmuje bardzo podobne stanowisko. Według niego Windows 7 jest znacznie wydajniejszą platformą dla graczy, niż jego poprzednik (Windows Vista). Poza tym, Microsoft przy tworzeniu Windows 7, współpracując z Intelem, opracował mechanizm zwany SMT parking, który w pełni wykorzystuje wielordzeniowe procesory wspomnianego producenta, wspierając przy tym technologię Intel Hyper-Threading Technology.



Microsoft z Intellem opracował mechanizm zwany SMT parking



A co o Windows 7 mówi Nvidia, czołowy producent układów graficznych GPU? Jeden z pracowników koncernu przyznał, że "Windows 7 jest pierwszym systemem operacyjnym z całej rodziny Windows, który potrafi wykorzystać na równi procesor GPU oraz CPU".

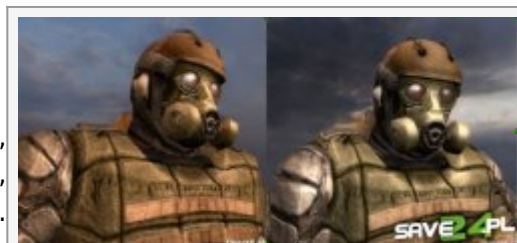
Tak jak i Intel, AMD, Nvidia, tak i wielu innych producentów uważa, że Windows 7 (jako platforma dla graczy), jest o wiele lepszy, wydajniejszy i doskonalszy w obsłudze gier, niż jego poprzedniki (w tym także Windows XP).

Duża kompatybilność?

Tak! To już nie era Windows 2000, który na widok gry, odmawiał posłuszeństwa. To także nie Windows Vista, który poza spowalnianiem gier, miał problemy z obsługą wielu tytułów. Zarówno znane, popularne tytuły (takie jak GTA, Call of Duty, Crysis, The Sims), jak i mniej popularne gry - poprawnie działają pod Windows 7. Jest jednak nieliczna grupa tytułów, które mogą niepoprawnie funkcjonować pod Windows 7, bądź wcale. Wśród nich znalazły się takie gry, jak pierwsze wersje Fallout, GTA I, czy Diablo I.

Project Natal

Wyobrażasz sobie, że odpalasz swoją ulubioną strzelankę, stajesz przed ekranem komputera (televizora), i "biegasz, strzelasz, robisz uniki..."? Nie? Poznaj Project Natal. Zupełnie nowy sposób obsługi gier, sterowania postacią, interakcji. Gra w tenisa z prawdziwą raketą przed ekranem? Bez problemu, włączamy grę, bierzemy raketę do gry i... gramy. Wykonujemy naturalne ruchy rękoma, nogami, całym ciałem. A wszystko to zostanie przeniesione do wirtualnego świata. W jednym z ostatnich wywiadów, sam Bill Gates powiedział, że Project Natal nie tylko będzie współpracował z konsolami Xbox, ale także z Windows 7!



Postać z gry Stalker Call Of Pripyat DirectX 11. Technologia tesselacji umożliwia budowanie bardziej szczegółowych modeli. Różnice w tym przypadku są jednak bardzo subtelne

Gry w Windows 7

Mechanizmy obsługujące gry i DirectX 11 to wnętrze Windows 7. Co poza tym może być jeszcze istotne dla użytkowników? Przede wszystkim eksplorator gier oraz kontrola rodzicielska wspierająca klasyfikację gier.



Poznaj Project Natal. Zupełnie nowy sposób obsługi gier



Wystarczy rozwinąć menu Start i kliknąć Gry, aby przejść do wspomnianego eksploratora. To w tym miejscu znajdują się systemowe tytuły, i właśnie tutaj będą pojawiać się skróty do instalowanych gier. W eksploratorze gier poza informacjami o producencie, wersji, wymaganiach systemowych (minimalnych i zalecanych), znajdują się także informacje o klasyfikacji gier, a nawet licencja dotycząca konkretnego tytułu oraz funkcja umożliwiająca pobrać najnowsze aktualizacje.

Funkcja kontroli rodzicielskiej (Start, Panel sterowania, Konto użytkowników i Filtr rodzinny, Kontrola rodzicielska) poza znanymi z Windows Vista filtrami i narzędziami, wzbogacona została o system klasyfikacji gier, który uaktualnia się z bazy internetowej, pozwala sklasyfikować większość gier dostępnych na rynku. Dzięki temu, włączając filtr rodzinny, będziemy mogli kontrolować rozgrywki, w które nasze pociechy będą chciały zagrać.