



## **LA TECHNOLOGIE NVIDIA PhysX SERA INTÉGRÉE DANS LA PROCHAINE VERSION DE LA SOLUTION DE DÉVELOPPEMENT DE JEU EN LIGNE MASSIVEMENT MULTI-JOUEUR DE BIGWORLD**

GAME DEVELOPERS CONFERENCE – SAN FRANCISCO, CA – 26 MARS 2009 –  
NVIDIA Corporation annonce que BigWorld ajoute la prise en charge de la technologie  
NVIDIA® PhysX dans BigWorld Technology 2.0, suite logicielle utilisée par les  
développeurs pour créer la nouvelle génération de jeux en-ligne massivement multi-joueur  
(MMOG) et de mondes virtuels.

« La technologie NVIDIA PhysX est la solution physique prééminente à ce jour, et il est  
absolument normal d'intégrer cette fonctionnalité directement dans BigWorld Technology  
2.0 », a déclaré Gavin Longhurst, vice président de BigWorld. « Cette association de poids  
permet aux développeurs d'avoir à leur disposition les tout derniers logiciels et outils qui leur  
permettront d'améliorer l'interaction sociale en-ligne et développer des mondes virtuels pleins  
d'environnement dynamiques, réalistes et interactifs ».

Au départ, la technologie NVIDIA PhysX était conçue pour donner aux développeurs, animateurs,  
concepteurs et artistes un contrôle sur la création du personnage et les interactions physiques de l'objet  
en leur permettant de créer des effets physiques évolutifs et de les prévisualiser en temps réel. Avec la  
technologie NVIDIA PhysX, les jeux prennent littéralement vie : les environnements deviennent  
hautement interactifs avec des effets comme des débris persistants comme des bris de verre et des  
balles d'armes à feu, des arbres qui se tordent sous le vent et de l'eau qui coule sur le corps. La  
technologie PhysX fonctionne sur les principales plates-formes de jeu comme Nintendo Wii,  
Playstation 3, Xbox 360 et le PC et peut être accélérée à la fois par le CPU et n'importe quel GPU  
NVIDIA CUDA.

« La combinaison de la technologie NVIDIA PhysX avec la suite de développement BigWorld  
Technology 2.0 aidera à la création des environnements de jeu en-ligne et de mondes virtuels vraiment  
uniques », a déclaré Tony Tamasi, senior vice président du contenu et de la technologie chez NVIDIA.  
« L'annonce d'aujourd'hui confirme et renforce l'accueil favorable de la technologie NVIDIA PhysX,  
qui, comme nous le savons, met la barre très haut au niveau réalisme et interactivité pour les prochains  
jeux ».

Pour plus d'informations sur BigWorld Technology 2.0, visitez : [www.bigworldtech.com](http://www.bigworldtech.com). For plus d'infos sur la technologie NVIDIA PhysX, visitez : [www.nvidia.fr/physx](http://www.nvidia.fr/physx).

### **À propos de NVIDIA**

NVIDIA est le leader des technologies de traitement visuel et l'inventeur du GPU, processeur de hautes performances qui génère des graphiques interactifs à couper le souffle sur les stations de travail, les PC, les consoles de jeux et les appareils mobiles. NVIDIA sert le marché des loisirs et grand public avec ses produits GeForce®, le marché de la conception et de la visualisation professionnelle avec ses produits Quadro et le marché informatique de hautes performances (HPC) avec ses produits Tesla. NVIDIA a son siège à Santa Clara, en Californie, et possède des bureaux en Asie, en Europe et sur le continent américain. [www.nvidia.fr](http://www.nvidia.fr)