

## A, Monolith Productions y Warner Bros. Interactive Entertainment unen sus fuerzas en Middle-earth: Shadow of War para PC

### [Multimedia](#)

#### Se presentan game plays en GeForce GTX con HDR y la inclusión de la tecnología de capturas In-Game NVIDIA Ansel durante Gamescom 2017

NVIDIA, Warner Bros. Interactive Entertainment y Monolith Productions han anunciado hoy su colaboración en la versión de PC del juego *Middle-earth: Shadow of War*.

La edición para ordenadores de *Middle-earth: Shadow of War* incluirá la tecnología [NVIDIA Ansel](#), la herramienta de capturas *in-game* de la compañía americana. NVIDIA también trabaja junto con Monolith en otras características avanzadas para el PC, como la tecnología HDR (High Dynamic Range), que proporciona un amplio rango de colores y brillos, dotando al juego de más realismo e inmersión.

"NVIDIA es un aliado importante que nos provee con una gran experiencia en el mundo del PC además de con recursos para desarrolladores y tecnologías avanzadas para videojuegos," dijo Kevin Stephens, Vicepresidente y director del estudio Monolith Productions. "Estamos trabajando con NVIDIA en múltiples aspectos de *Middle-earth: Shadow of War* – desde la estabilidad y el rendimiento basados en drivers hasta tecnologías punteras como Ansel y HDR."

Con una historia que se desarrolla entre *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, *Middle-earth: Shadow of War* es un RPG de acción en mundo abierto que continúa la trama de *Middle-earth: Shadow of Mordor*. Los jugadores podrán disfrutar de un mundo más grande y detallista, lleno de épicos héroes y villanos, lugares icónicos, enemigos originales y nuevos personajes con historias por descubrir, y todo ello traído a la vida por el premiado Nemesis System.

"Es un honor poder ayudar a Monolith en el desarrollo de *Middle-earth: Shadow of War*," dijo Tony Tamasi, Vicepresidente Senior de Contenidos y Tecnología de NVIDIA. "Los pequeños detalles como la iluminación hacen que los juegos resulten más inmersivos, por lo que nos gusta trabajar codo con codo con los desarrolladores y ayudarles a la hora de utilizar nuestras tecnologías para poder plasmar la visión que tienen de sus creaciones."

El equipo de ingenieros de efectos especiales de NVIDIA ha trabajado estrechamente con Monolith en el desarrollo de *Middle-earth: Shadow of War*, aportando su experiencia en las tecnologías de gráficos más punteras y

aplicando el amplio rango de recursos de desarrollo de NVIDIA, que incluyen librerías de efectos especiales, herramientas para desarrolladores, documentos de investigación, ejemplos de código fuente, entre otras cosas.

Esta colaboración permite aplicar en la versión de PC de *Middle-earth: Shadow of War* características *gaming* avanzadas, así como maximizar las ventajas de rendimiento que ofrecen las [GPU NVIDIA® GeForce® GTX 10-series](#) a los jugadores de PC. A medida que se vaya acercando el lanzamiento del juego, NVIDIA y Monolith seguirán trabajando para mejorar el rendimiento, la estabilidad y la compatibilidad con tecnologías que solo se pueden encontrar en las tarjetas gráficas GeForce GTX para ordenadores, como [NVIDIA SLI™](#), [Game Ready Drivers](#), [NVIDIA G-SYNC™ monitor technology](#), ajustes de juego optimizados y [GeForce Experience™](#).

---