

1.DirectX 10——Vista图形架构最重要，与游戏最贴近的部分，如果你想体验DX10，想让你明年购买的最新显卡完全发挥效用，唯一的选择就是升级Vista。在《Crysis》的惊人效果面前，没有一个死忠玩家能够抗拒到底。

3.明确Vista游戏范围——微软已经推出的Vista游戏Logo计划无疑将把游戏厂商们拉入Vista推广的行列，根据微软规定，所有采用Vista游戏Logo的游戏软件必须符合一系列Vista系统要求：例如良好支持Vista游戏浏览器组件，兼容Xbox 360通用手柄，能够在x64版Vista下正常安装运行。

下面就针对这三点对微软的政策进行详细分析：

- 1. DirectX 10何时发布，与Vista什么关系？

据微软主席盖茨最近一次发言时表示，新一代操作系统Windows Vista有90%以上的可能将于2007年初发布。根据微软的政策，DirectX 10只会集成在Vista系统当中，初期不会发布类似于DX9.0c这样的单独安装版本，也不会支持Windows XP——很显然这是想依靠DX10 API/硬件/游戏来诱惑用户花重金升级到Vista系统！

这就意味着DX10很可能将于2007年初伴随Vista发布，届时您想要体验DX10游戏的话必须升级到Vista系统，当然一款DX10规格的显卡也是必不可少的！

- 2. 为什么Vista桌面基于DX9图形技术而不是DX10？

Vista系统并不是因为集成了DX10 API而备受关注，实际上大多数用户都是被其漂亮的3D桌面所吸引。不过令人奇怪的是Vista的3D桌面仅需要DX9规格的显卡就能很好的支持，并不是微软大肆宣扬的DX10，就连DX9C也不是必须，为什么呢？

很多人对于Vista的认识都是因为漂亮的3D桌面（[点击放大](#)）

这是因为Vista的3D桌面设计与DX10开发是同步进行的，换句话说就是在DX10开发的同时Vista

的3D桌面已经完成。另一方面基于DX9的桌面已经对显卡提出了较高要求，使得IGP厂商对微软极为不满，如果使用DX10 API的话显卡的支持将会跟不上，用户升级系统也会比较困难！

实际上微软对现有的DX9进行了不少优化，以便让3D桌面运行得更好。不过微软打算在Vista发布之后再提供一些桌面的插件或者补丁，将3D桌面完全植入DX10中去，这样新显卡用户将会更好的领略到DX10的新特性！

- 3. DX10显卡与游戏机比起来有什么优势？

提起PC游戏以及显卡很多人更愿意拿它与游戏机相比，就拿现在来说微软自家Xbox360所使用的图形核心Xenos应该算是最接近DX10规格的GPU了。而Sony PS3所用的图形核心规格也不低，如果拿游戏机硬件和电脑显卡相比的话，DX10能否完全超越游戏机？

当前最接近DX10的GPU——XBox360 Xenos

DX10和Xbox360都是微软自家的孩子，微软决不会厚此薄彼或者顾此失彼！据微软表示，DX10的另一大优势就是与Xbox360共享开发平台，这就意味着游戏开发商能够节约大量的时间和资源同时开发Vista和360游戏！让游戏跨平台运行，PC和游戏机互补不足，创造更大的市场，成就微软游戏霸业！

360的USB手柄可以直接用在PC上

微软有多大野心暂且不论，这种统一开发平台无疑备受游戏厂商欢迎，当然对于游戏玩家来说也是大有裨益。DX10之中除了Direct3D之外，还有DirectPlay、Direct Input及DirectMusic，XACT（跨平台音效制作工具）处理动态音效及XInput跨平台游戏控制器。它能够在不同级数的音源输出硬件上保持平衡，也能够随心所欲的在Vista和360上使用喜欢的游戏手柄，在接口方面对于游戏开发者和玩家而言都是统一的标准！

不过无论Xbox360还是PS3的图形核心，都是ATI/NVIDIA DX9C时代的芯片，所以DX10显卡在硬件层面还是图形技术上将会有更广阔的发挥空间：

DX10 GPU拥有更多的渲染流水线，能够处理更多的纹理数据而且在API的支配下效率会很高；DX10还拥有游戏机所不具备的整数指令，开发者可以把整数指令作为浮点运算，但更为复杂；DX10有一个真正的整数指令集，可以尽可能完成更多的寻址计算，更多的数据打包和解包；当然这些功能并不会显示出一些新的图形特效，但它允许开发人员在GPU中高效的完成更为智能、复杂的渲染工作！

有关Vista中文版操作系统的详细测试，请看“VISTA到底多可怕？最新中文版性能测试”一文。