

แถลงข่าวจาก NVIDIA ในงาน E3 2013 “จุดเด่น PC เป็นสุดยอดประสบการณ์ในการเล่นเกมที่ดียิ่งที่สุด”

งาน Electronic Entertainment Expo เป็นที่รู้จักกันดีในฐานะที่เป็นงานที่มีการเปิดตัวผลิตภัณฑ์เกมคอนโซลรุ่นใหม่ ๆ มากมาย งาน E3 2013 เป็นงานที่มีการแข่งขันการจัดแสดงในโลกเกมมิ่งที่ดุเดือดที่สุด ตั้งแต่ที่เราจะเคยพบกันมาในประวัติศาสตร์ของวงการเกม



NVIDIA ได้จัดการแสดงได้อย่างสมภาคภูมิที่งาน E3 โดยได้แสดงศักยภาพของแพลตฟอร์มเกมพีซี ภายในบู๊ทของ NVIDIA บริเวณ South Hall ของ Los Angeles Convention Center นั้นเป็นโอกาสที่ดีของ NVIDIA ที่จะได้จัดแสดงเดโมของเกมที่ใช้ชิปกราฟิกการ์ด GeForce รุ่นล่าสุดอย่าง GTX 770 และ GTX 780 กับเกมอย่าง Witcher 3, Warframe, Borderlands 2: Tiny Tina's Assault on Dragon Keep, Metro Last Light และ Splinter Cell Blacklist ผู้เข้าชมบู๊ท NVIDIA ที่งาน E3 2013 จะได้เต็มอิ่มกับการทดลองเล่นเกมที่มีกราฟิกแพรวพราวบนคอมพิวเตอร์พีซี ด้วยมือของพวกเขาเอง

งาน NVIDIA E3 สำหรับสื่อมวลชนนั้นจะเริ่มจัดขึ้นในช่วงเวลาสิ้นสุดการแสดงผลของแต่ละวัน โดย NVIDIA ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างความผ่อนคลายเป็นอันดับแรก และความผ่อนคลาย ก็จะมาพร้อมกับการจัดแสดงจากค่ายเกม Digital Extremes ไปจนถึง Epic Games ขึ้นมาดำเนินรายการบนเวที และแสดงเกมสุดมันส์ และเทคโนโลยีต่างๆ ที่ได้ร่วมสร้างกันกับ NVIDIA เรียกได้ว่าเป็นบรรยากาศที่สมบูรณ์แบบสำหรับการแสดงเทคโนโลยีอันน่าตื่นตาตื่นใจของ NVIDIA และเป็นที่ยืนยันว่าเหตุใด เกมบนพีซี ถึงทิ้งเกมคอนโซลไว้ข้างหลังมาโดยตลอด

เกริ่นนำโดย NVIDIA

หลังจากที่คุณ Tony ได้กล่าวเริ่มงาน และได้เข้าสู่ประเด็นของโลกเกมบนพีซี และคอนโซล ตลอดจนได้กล่าวถึงโลกของ Cloud Gaming และเครื่องเล่นเกมพกพา Shield จาก NVIDIA

1 กล่าวถึงโลก PC Gaming คุณ Tony ได้นำเอาซอฟต์แวร์ GeForce Experience มาแสดง โดยที่ซอฟต์แวร์ตัวนี้จะทำให้เกมเมอร์สามารถอัปเดตไดร์เวอร์ได้อัตโนมัติ และสามารถสร้างการเซตติ้งของเกมแต่ละเกมให้เหมาะสมกับฮาร์ดแวร์ที่มีใช้อยู่บนเครื่องพีซีของตนเองได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้ใช้ Experience จะได้รับ Shadow Play ที่ทำให้เครื่องพีซีสามารถเล่นเกมและอัดภาพวิดีโอได้ในทันที ซึ่งหากกล่าวถึงความสำเร็จ ณ จุดนี้ก็คือได้ว่าสมตัว เพราะด้วยยอดดาวน์โหลดกว่า 2.5 ล้านครั้ง ในขณะที่ตัวซอฟต์แวร์ยังคงเป็น Beta อยู่

1 ในฝั่งของโมบาย NVIDIA ได้นำ NVIDIA Shield เครื่องเล่นเกมแบบพกพา โดยได้กล่าวว่า ระบบจอสัมผัสนั้น ได้เดินทางมาไกลแล้ว และการเปิดตัวเกมใหม่อย่าง Deus Ex: The Fall นั้นก็เหมาะที่จะเล่นโดยไม่ต้องใช้นิ้วสัมผัสจอสัมผัสมากกว่า ผู้ใช้แอนดรอยด์สามารถเล่นได้เช่นกัน แต่ด้วยตัวเกมนั้นถูกปรับแต่งมาให้เหมาะกับเครื่อง Shield มากกว่า และนอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงความสามารถในการ Stream เกมจากเครื่อง PC มายัง Shield ซึ่งเป็นฟังก์ชันที่คล้ายคลึงกับ Nintendo Wii กับ Gamepad ของเขา และนอกจากนี้ยังได้กล่าวเสริมว่า NVIDIA Shield จะได้วางจำหน่ายจริงๆในอีกไม่กี่สัปดาห์

1 นอกจากนี้ในเรื่องของ Cloud ทาง NVIDIA ก็ได้กล่าวว่าเป็นสิ่งที่มองข้ามไปไม่ได้ ซึ่งในอนาคต ผู้คนจะได้สนุกกับการเล่นเกมด้วยวิธีใหม่ๆ และนั่นเป็นเหตุผลที่ว่าทำไมเราถึงกำลังทำการพัฒนา “GRID” ที่เป็นบริการที่ใช้การเรนเดอร์ภาพเกมผ่านระบบ Cloud และส่งภาพกราฟิกไปยังเครื่องลูกข่าย ที่ผู้ใช้สามารถเลือกได้ตามสะดวก

1 และเรื่องของ Console มีอุปกรณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจมากมายที่ไข่มุมพลังจาก NVIDIA และได้ยกตัวอย่างเกี่ยวกับ FXAA ซึ่งเป็นระบบลดรอยหยักบนเครื่อง Console

NVIDIA นั้นมีวิศวกรกว่า 200 คนที่ทำงานสร้างระบบขับเคลื่อนเกม กราฟฟิก เพื่อสมรรถนะที่ดีที่สุด สร้างอัลกอริทึมของระบบกราฟิก เกม SDK ที่สามารถใช้งานข้ามแพลตฟอร์มกันได้ และ libraries ตลอดจนเครื่องมือ

ซึ่งนั่นรวมถึงหน่วยงานทดสอบของบริษัทที่มีอยู่ด้วยกันถึง 3 แห่ง โดยแห่งแรกนั้นตั้งอยู่ที่ Moscow โดยวิศวกรทดสอบจะทำงานเพื่อปรับปรุงสมรรถนะของอุปกรณ์เกมของ NVIDIA โดยทำการรันการทดสอบสมรรถนะ และสร้างเครื่องมือทดสอบ ซึ่งพวกเขา ไม่ได้เกิดมาเพื่อเล่นเกม แต่โฟกัสไปในเรื่องของการปรับปรุงสมรรถนะให้ดีที่สุด

หลังจากนั้น Tony ได้เข้าไปพุดในส่วนของเทคโนโลยีที่ถูกสร้างมาในช่วง 14 ปีที่ผ่านมาตั้งแต่เรื่อง texture-space bump mapping ไปจนถึง global illumination โดยพื้นฐานแล้ว NVIDIA มีแรงผลักดันจากเทคโนโลยีกราฟิก และคงจะไม่หยุดพัฒนาสิ่งใหม่ๆได้โดยง่ายแน่นอน

ความโดดเด่นของ NVIDIA

ที่ผ่านมาเป็นเพียงแคบท่าเท่านั้น NVIDIA ได้ยืนยันความจำเป็นว่าทำไมพวกเขาถึงได้เป็นผู้นำในการผลิต GPU ของโลก โดยข้อมูลจากแหล่งข่าวที่ไม่ใช่ของทาง NVIDIA เองได้ระบุว่า NVIDIA ได้ถือส่วนแบ่งทางการตลาดถึง 66% ในไตรมาสแรกในปี 2013 และนั่นเป็นเพราะการปรับตัวประยุกต์เอาเทคโนโลยี ผ่านรูปแบบของเกมที่หลากหลาย และ NVIDIA ต้องการให้เกมที่ดีหลายๆเกมสามารถรันได้อย่างลื่นไหล

NVIDIA ได้ยืนยันว่า พวกเขากำลังอยู่ในระหว่างการจัดการควมรวมเกม ด้วยการสนับสนุนพื้นฐานต่างๆไปด้วยเอจิน Cry Engine3, Unity Unreal Engine 4, Frostbite, Source และ id Tech 5 และอาจจะพิจารณาว่าเครื่องคอนโซลใน

ยุคถัดไปนั้นจะได้ร่วม 1000+ GFLOPS GPU Club ที่ NVIDIA ได้เป็นส่วนหนึ่งมาตั้งแต่ปี 2009 โดยเอนจินนั้นจะ
ทำหน้าที่ของมันในการที่จะวิ่งไล่ตามความเร็วที่ทุกคนได้ทำ

NVIDIA นั้นไม่ได้ต้องการสิ่งใดนอกจากการที่ได้ร่วมกับนักพัฒนาเพื่อทำให้เกมของพวกเขาดีขึ้น และสิ่งที่
เป็นประโยชน์จากความร่วมมือระหว่างนักพัฒนาเกมและ NVIDIA นั่นคือ Gamer จะได้ประโยชน์สูงสุดจากการร่วม
มือนี้ และจริงๆแล้ว นักพัฒนาส่วนใหญ่ ตลอดจนคนใน NVIDIA ต่างก็เป็น Gamer ด้วยกันทั้งสิ้นนั่นเอง

แน่นอนว่า ผู้ชนะ มีอยู่ทุกที่ ด้วยความร่วมมือ