

VISTA ĐÃ SẴN SÀNG ĐỂ CHƠI GAME?

Để trả

Để trả lời câu hỏi này, chúng tôi đã thử độ mạnh yếu khi chơi game trên Vista và tìm thấy nhiều điều khá ngạc nhiên. Những câu trả lời sau sẽ giải thích khá cụ thể và một vài gợi ý để bạn có thể chơi game tốt hơn trên Vista.

Ba lý do Windows Vista không hỗ trợ đặc lực cho chơi game trên PC

1. Sự không tương thích về phần cứng. Đây không phải là một sự ngạc nhiên lớn mà bất cứ ai nâng cấp lên Windows Vista cũng đều nhận thấy điều này, đây cũng là một vấn đề vẫn thường xảy ra đối với một hệ điều hành nào đó mới được phát hành. Những gì đáng ngạc nhiên ở đây các game thủ có thể cảm nhận thấy phần cứng mà họ đang sử dụng – card đồ họa 3D – để làm việc với thư viện game đang tồn tại của họ trong Windows Vista sẽ cho hiệu suất thấp hơn so với Windows XP. Trên Internet đã có rất nhiều báo cáo của các game như World of Warcraft và F.E.A.R. về việc tốc độ xử lý chậm hơn khoảng 20%-40%.

Không hề ngạc nhiên, thủ phạm chính là các bộ cài card đồ họa 3D, điển hình là DirectX 9 (DX9) và card video kích cỡ thấp hơn. (DirectX là một Windows API được thiết kế bởi Microsoft để cho phép các chuyên gia phát triển phần mềm chuẩn hóa sự truy cập vào các thiết bị ngoại vi của máy tính ở mức thấp như bộ xử lý đồ họa video. Phiên bản mới nhất hiện nay là DirectX 10.)

Windows Vista có một mẫu driver mới có đề cập đến khối xử lý đồ họa (GPU) để thực hiện chức năng lược đồ hóa bộ nhớ, chức năng này rất hữu dụng cho việc định vị bộ nhớ và các tài nguyên hệ thống khác đối với mỗi ứng dụng được mở. Hệ điều hành này cũng sử dụng GPU để tạo và duy trì sự phức tạp trong đồ họa 3-D ở cả mức giao diện và mức ứng dụng. Một ví dụ, mỗi cửa sổ trong Windows Vista – dù là một thư mục hay một game – nó cũng được coi như các ứng dụng tách biệt và đồ họa liên quan trong việc hiển thị ứng dụng này được điều khiển bởi GPU.

Với Windows XP, bản thân hệ điều hành của nó chứ không phải GPU sẽ thực hiện chức năng này. Cụ thể hơn, các driver cho XP được viết và tập trung vào chế độ nhân kernel – lớp cơ bản của Windows. Để cho phép GPU duy trì các ứng dụng đồ họa 3-D thì Windows Vista thực hiện ở mức cục bộ hơn của hệ điều hành, chế độ này được biết đến như là chế độ người dùng.

Ưu điểm ở đây là sự thay đổi về kiến trúc này cho phép tăng độ ổn định trong Windows Vista. Do các driver được khoanh vùng, một xung đột bị gây ra bởi ảnh hưởng của driver đồ họa sẽ không

bị ảnh hưởng bất lợi đến các ứng dụng 3-D khác. Tuy nhiên nhược điểm của nó là hệ điều hành mới này đang làm tốn rất nhiều thời gian của các chuyên gia phát triển để tính toán được cách hiệu quả nhất khi viết driver cho mô hình mới này. Sự chậm hiệu suất ngày nay buộc các chuyên gia phát triển phần mềm phải nghiên cứu lại quy trình viết mã hiệu quả nhất cho các bộ vi xử lý đồ họa.

Trừ khi bạn muốn hệ thống của bạn quay trở lại với Windows XP, thì câu trả lời đơn giản nhất ở đây cho vấn đề này đó là phải nâng cấp kịp thời các driver video— các hãng sản xuất card đồ họa ATI (bây giờ được sở hữu bởi Advanced Micro Devices Inc.) và tập đoàn nVidia đang tung ra những driver được nâng cấp và driver mới. Với việc đầu tư nghiên cứu và tung ra driver bởi các công ty hiệu suất chơi game cho card DX9 trong Windows Vista đã được cải thiện.

2, Một sự không tương thích khác đó là sự lạc hậu của game. Đây cũng là một trong những thất vọng lớn nhất của các game thủ khi có một hệ điều hành nào đó được nâng cấp, vì khi đó các game cũ sẽ không thể chạy được trong môi trường mới. Ví dụ, khi nâng cấp từ Windows 98/ME lên Windows XP vào năm 2002. Một trong những trò chơi yêu thích của tôi đó là High Heat Baseball, một game đã có hàng trăm giờ chơi, nhưng lại không làm việc tại môi trường hệ điều hành mới.

Sự thất vọng tương tự cũng xuất hiện trong một số lượng lớn các game thủ, những người đã cài đặt Windows Vista. Chris Donahue, giám đốc của Microsoft về đồ họa Windows và công nghệ game đã nói với báo nổi tiếng Computerworld rằng gã khổng lồ phần mềm đã kiểm tra khoảng 1000 game máy tính phổ biến nhất trong 5 năm qua với nhiều cấu hình phần cứng trong môi trường Vista. Đó là một khởi đầu tốt, với một số lượng lớn các game máy tính trên toàn cầu thì đó chỉ là một đốm vết nhỏ.

Với những gì đáng giá, Donahue cũng nhấn mạnh rằng Windows Vista đã tiến xa hơn so với những gì mà Windows XP đã đạt được đối với hiệu suất về đồ họa và sự tương thích. Tuy nhiên đây chỉ là điều an ủi nhỏ cho các game thủ, những người chơi game thực thụ mà không có được game mà mình ưa thích theo một nghĩa đúng cách.

Một trong những hệ số phức tạp nhất trong việc tiếp nhận kế thừa các game XP để làm việc được trong môi trường Windows Vista đó là chức năng kiểm soát tài khoản người dùng (User Account Control, được viết tắt là UAC) của hệ điều hành. Tính năng bảo mật mới này yêu cầu người dùng sử dụng các tài khoản “chuẩn” bị giới hạn, điều này tương phản với tính mặc định cho tất cả các tài khoản “quản trị” với toàn quyền. Theo Donahue, việc đưa ra mô hình mới cho các ứng dụng cài đặt và các file trong thư mục được bảo vệ chế độ ghi thì đây là một trong những ảnh hưởng lớn nhất đối với sự không tương thích của các game. Câu trả lời là chỉ định ra thư mục khác – một tài khoản người dùng “chuẩn” có thể ghi thay vì thư mục Program Files khi đang cài đặt game.

Một trong những lý do không tương thích khác nữa xuất hiện ở đây bị gây ra bởi cách thức bảo vệ copy StarForce mà nhiều game maker đã phải hợp nhất vào trong các tiêu đề của họ. Các phiên bản phổ biến về phần mềm chống vi phạm bản quyền trước đây đã gây ra một số lỗi không cho người chơi game chơi các game Windows XP ưa thích của họ. Vấn đề ở đây là gì? Đơn giản đó là

sự không tương thích – giống như nhiều ứng dụng, các phiên bản cũ của StarForce cũng không làm việc đúng cách khi chạy trên môi trường Vista. StarForce gần đây đã phát hành một phiên bản mới được cho phép tương thích với Windows Vista; tuy nhiên, chỉ có một cách để nhận được nó là phải download một bản vá cho game cụ thể của bạn từ trang chính.

Như một nguyên tắc chung (nếu bạn quan sát), bạn sẽ cần phải tải và cài đặt bất kỳ các nâng cấp có sẵn cho các game trước khi chạy chúng. Nhiều chuyên gia phát triển phần mềm và các nhà sản xuất đã tung ra các bản vá để tăng sự tương thích với Windows Vista.

3, Thiếu các game DX10. Sự không tương thích là một điều tệ hại, nhưng có lẽ điểm yếu lớn nhất với việc chơi game trên Vista là không có game DX 10 nào được phát hành tính trong tháng ba năm 2007. Một sự thật tồi tệ cho các game thủ ở đây là phải mất đến ít nhất 6 tháng để các chuyên gia phát triển game Windows kết thúc các độ chuẩn của DX 10. Crysis là một trong những chuẩn mà người chơi game thích thú nhất nhưng vẫn không được đưa ra lịch trình để phát hành cho đến tận cuối 2007.

Điều này có nghĩa rằng trong suốt khoảng thời gian nửa năm chờ đợi này, không có bất kỳ một lý do gì cho các game thủ phải chuyển sang Windows Vista. Mặc dù, người dùng với các card video DX 10 như GeForce 8800 GTX hoặc GTS của nVidia có thể cảm nhận thấy sự hài lòng về game cũ trên một hệ điều hành mới. Microsoft và một số hãng đại lý đã chỉ thị rằng các card video DX 10 sẽ nâng hiệu suất cho các game video DX9.

Sáu lý do bạn có thể hài lòng về những gì Windows Vista mang lại cho PC game

1, DirectX 10. Không phải nghi ngờ gì nữa, sự hỗ trợ của Vista với DirectX 10 là lý do chính cho câu hỏi tại sao chơi game trong môi trường Vista lại vượt ra ngoài những giấc mơ hoang tưởng nhất của các game thủ và vượt xa chất lượng ảo của Xbox 360 và PlayStation 3. “Khi các game DX 10 được phát hành, tính trung thực ảo sẽ tăng đáng kể”, Donahue đã nói như vậy.

Điều này có nghĩa là một sự tăng rõ ràng về số lượng các đối tượng và đặc điểm trên màn hình tạo một thời điểm cũng như ảnh hưởng rõ nét đến các mức chi tiết nền giống như – cây cối, nước, sao trời -- ở môi trường bên trong và bên ngoài. Nó cũng có nghĩa rằng quần áo của các nhân vật cũng được biểu hiện rõ như bay được trong gió. Dựa vào hình ảnh game trước đó được phát hành cho các game DX10 như Crysis, sự ảnh hưởng của phiên bản DirectX mới này khá rõ nét thậm chí chỉ cần liếc qua. (hãy xem sự so sánh các cảnh trong Age of Conan: The Hyborian Adventures dưới đây).

Chất lượng đồ họa tăng là kết quả của một số cải tiến trong mã, các hoạt động và khả năng cho kết quả của DX10. Như một ví dụ, mô hình bóng tối mới toanh (phiên bản 4.0) trong DX10 cho phép những sắc thái đồ họa thêm chi tiết hơn. DX10 rõ ràng là một bước nhảy vọt trong công nghệ đồ họa mà Microsoft đã có được so với các phiên bản trước như DX9. Trong thực tế, giao diện Aero đã được tán dương rất nhiều của Vista chạy được trên DX9.

Để có được những ưu điểm của chức năng mới này, các game thủ phải mua card đồ họa 3-D

tương thích DX10 mới, như chủng loại GeForce 8800 của nVidia chẳng hạn. nVidia có thể sẽ giới thiệu và phát hành các phiên bản thấp hơn đối với người dùng về bộ xử lý đồ họa trong một vài tháng tới.

Một cảnh trong Age of Conan: The Hyborian Adventures được quan sát trong DX9

Cảnh tương tự khi được quan sát trong DX10.

2, Crysis sẽ làm cho Windows Vista trở lên có hiệu quả cao hơn với người chơi game. Dưới sự phát triển của công ty phát triển Crytek – Đức và được sản xuất tại Mỹ bởi Electronic Arts, Crysis thách thức các game thủ đẩy xa việc xâm lược quân đội nước ngoài phần đầu vào mục tiêu chinh phục trái đất.

Phát triển DX10 làm cho chất lượng đồ họa trong game đạt đến độ ưa nhìn gần như ảnh thực tế đến nỗi những game thủ trên toàn thế giới sẽ phải phát thèm.

3, Windows Game Advisor. Một trong những khó khăn chính với game PC là việc xác định rõ dù có bộ vi xử lý của hệ thống hay không, bộ nhớ và card video có khả năng hỗ trợ tính nghệ thuật trong game. Windows Game Advisor của Microsoft cho phép các game thủ xác định một cách nhanh chóng cách làm thế có thể đo lường được nào hệ thống của họ chỉ bằng một nút nhấn. Điều đó quả là khá thú vị.

4, Games for Windows Live. Được lên lịch trình phát hành vào 8/5, dịch vụ mới này sẽ cung cấp khả năng thao tác giữa Xbox 360 và nền tảng Windows Vista. Điều đó có nghĩa khi Halo 2 được phát hành vào tháng 5 trong Windows Vista thì những người chơi game PC sẽ có thể chơi Xbox 360. Các chuẩn khác sẽ hỗ trợ game nhiều người chơi là Shadowrun và Uno, một trong những game chơi nhiều người phổ biến nhất trên dịch vụ Xbox Live.

Games for Windows Live (được viết tắt GFW Live) là một dịch vụ đăng ký có các chức năng giống như Xbox Live. Các game thủ có thể chọn từ hai lớp dịch vụ - một tài khoản Bạc miễn phí, cho phép chức năng người chơi tối thiểu hoặc tài khoản Vàng trả tiền hàng năm. Đăng nhập vào GFW Live người chơi sẽ có nhiều lựa chọn, truy cập vào các game có thể download mới,.... Các game thủ, người đã có tài khoản Xbox Live sẽ có thể truyền tải các thẻ game của họ (tên người dùng) và tài khoản sang GFW Live.

Một trong những ưu điểm của dịch vụ Live này là chúng có thể giữ được phần thành tích của cả người chơi đơn lẫn chơi nhiều người trong toàn bộ thời gian, cho phép một người chơi có thể phát triển mạng bạn bè cũng như danh tiếng của mình với nhóm bạn bè đó. Đây là một bước nhảy đối với việc hóa thân vào nhân vật của game nhiều người chơi, điều mà cho đến tận bây giờ đã tồn tại trong các trường hợp game-by-game độc lập không cần quan tâm đến tên người dùng hay kiểm tra các thống kê.

Theo lý thuyết, GFW là rất mạnh, mặc dù vậy chúng ta vẫn có một số mối quan tâm trọng yếu xung quanh khả năng của Microsoft đối với việc bảo vệ tính bảo mật người dùng. Một số cuộc tranh cãi gần đây cho thấy các tài khoản Xbox Live có thể bị hack, các nhân viên hỗ trợ phía Xbox

Live bắt lực đối với việc nhận dạng và ngăn chặn những tên trộm, bên cạnh đó còn một số lượng lớn những than phiền khác cũng đang quan tâm đến vấn đề bảo mật trực tuyến.

Tạo sự giống nhau về bảo mật và mạng giữa Xbox Live và GFW Live là một cách giải quyết lý tưởng cho các dịch vụ mới này. Cho tới tận khi Microsoft chứng tỏ được rằng hãng này đang quan tâm đến các vấn đề bảo mật này thì lúc đó các game thủ không thể ồ ạt đăng ký dịch vụ. May mắn là điều đó không thể xảy ra bởi không có một số lượng lớn các game có sẵn.

Một bức tranh của Crysis

5, Parental Controls trong Vista. Windows Vista đi một bước xa hơn bằng cách cho phép bố mẹ có thể điều chỉnh cho những đứa trẻ nhỏ của họ có thể chơi các game. Điều này có vẻ khắc nghiệt, nhưng các điều khiển kiểu này chứng tỏ rằng Microsoft rất hiểu những cặp bố mẹ cần gì trong thế giới số như hiện nay.

6, DirectX 11 ... và xa hơn thế nữa. Một trong những sức mạnh của game dựa trên Windows là sự phát triển liên tục đối với cơ sở hạ tầng phần cứng. Microsoft đã nhanh chóng lợi dụng sự cải thiện về phần cứng với một loạt xem xét liên tục và nâng cấp cho DirectX.

Với DX10, Windows Vista đã cho thấy một nền tảng kiến trúc mới cho DirectX API của Microsoft, rõ ràng đây mới chỉ là điểm khởi đầu của Microsoft. Chúng tôi sẽ xem xét lại DX 10, đó không phải là một sự bí mật, Donahue đã nói như vậy.

Điều đó có nghĩa là trong khoảng 5 năm hoặc 6 năm tới đây với sự hiện diện của Microsoft, các game thủ sẽ chơi game trên một nền tảng thực sự tiến hóa, sẽ tối đa hiệu suất sử dụng phần cứng PC. Điều này hoàn toàn vượt trội hơn rất nhiều so với các thiết bị điều khiển chơi game trên the PS3 và Xbox 360. Với nhiều người chơi game, đây là một sự cải thiện tuyệt vời –một cuộc cách mạng lớn về game được mở ra.

Kết luận

Đó là một quãng đường dài mà Windows Vista sẽ tiến đến thực sự phát huy hiệu quả tối đa với game. Sự xuất hiện của DX10, khi được kết hợp với các card video tương thích DX10 sẽ cho kết quả ở mức độ chưa từng thấy về chất lượng ảo của game và cho phép hệ thống Windows Vista làm tốt hơn PlayStation 3 và Xbox 360.

Mặc dù vậy, chúng ta vẫn phải chờ đợi khoảng 6 tháng để có được sự phong phú của DX10, những thứ sẽ làm hoàn thiện Windows Vista hay nói đúng hơn là cho cảm nhận về game tốt hơn tại thời điểm này. Cơ hội cho việc mất khả năng tương thích với các game ưa thích không thực sự đáng với nó. Một điểm mốc người chơi đang chờ đợi ở Vista trong một thời hạn ngắn là: Tháng năm, tháng phát hành Halo 2 cho Vista.

Khi mùa thu đến và game DX10 được tung ra các cửa hàng bán thì bạn sẽ không thể ngồi đó mà trách bản thân bạn, một người chơi game mà không cần nâng cấp. Hãy chuẩn bị một chút tiền trong ngân quỹ để mua một card đồ họa 3-D mới DX10.

