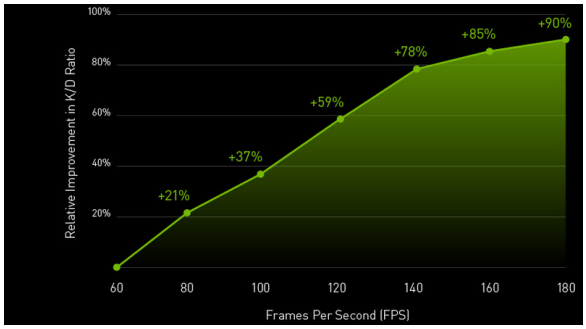
Informacja prasowa

20.12.2019

Sprzęt dla esportowców

Profesjonaliści potrzebują profesjonalnego sprzętu. Takiego, który nie będzie ich ograniczał. Tu oczywiście wkracza technologia, która umożliwia osiąganie coraz lepszych wyników. Czy świat gier elektronicznych też na tym korzysta?



Sprzęt dla esportu

Czy elektroniczny sport jest w ogóle sportem? Takim jak bieganie? Nie, choć z pewnością nie raz trzeba się zmęczyć i pracować nad kondycją. Takim jak warcaby?. Jeżeli warcaby i szachy są traktowane jako sport, to gry komputerowe nie powinny być traktowane inaczej. Esportowcy długo i ciężko trenują, muszą uczyć się gry zespołowej. Innymi słowy można by o tym długo dyskutować, ale w zasadzie nie ma już po co. 16 grudnia, na kongresie Polskiego Komitetu Sportów Nieolimpijskich do grona członków tego komitetu został przyjęty Polski Związek Sportów Elektronicznych. Stało się.

PKSN to komórka współpracująca z Ministerstwem Sportu, więc można stwierdzić, że esportowcy zostali na poziomie państwowym postawieni na równi z klasycznymi sportowcami. Nie ma po co dalej dywagować czy to dobrze czy źle. Świat się zmienia, symbolem antycznej Grecji jest dyskobol, a współczesnej młodzieży mistrz w Counter Strike. Oczywiście do wprowadzenia esportu na listę dyscyplin olimpijskich jeszcze daleko, ale z całą pewnością nie tak bardzo jak się większości wydaje.

Czego potrzebuje sportowiec?

Sportowiec potrzebuje sprzętu. Dobrych butów, nart, samochodu, stroju, kasku. Elementów z których mógłby skorzystać jest mnóstwo. Rynek szczególnie lubi te, które może wykorzystać wtórnie i sprzedać wśród fanów. I nie chodzi już nawet o specjalne t-shirty, ale o buty magazynujące energię, pozwalające szybciej biegać, lub po prostu z nazwiskiem ulubionego koszykarza, lepsze gogle, czy ubrania lepiej odprowadzające pot. Wszystko, co pozwala wyciągnąć z zyskiem pieniądze włożone w opracowanie nowoczesnej technologii.

Gry komputerowe są tu szczególnym zjawiskiem – do grania potrzebna jest specjalna platforma – komputer. A ponieważ dzisiaj większość ludzi korzysta z komputera to nie trzeba ich namawiać na kupno takiego sprzęt, a jedynie na to, żaby kupili taki trochę lepszy – w sam raz do grania. Rynek sam w sobie jest już olbrzymi.

No dobrze, a czy e-sportowiec w ogóle potrzebuje takiego sprzętu? Oczywiście, że potrzebuje i to bardziej niż mogłoby się wydawać. Przydaje się wygodna mysz i klawiatura, dobra podkładka, słuchawki, a nawet fotel. Potrzebny jest też szybki i wydajny komputer, aby gra się nie zacinała. Przy czym aby sprzęt był uznany za „gamingowy” wystarczy niejednokrotnie przysłowiowa czerwona farba. Chyba żaden rynek gadżetów sportowych nie jest tak obiecujący jak ten dla graczy. Nic więc dziwnego, że tak wielu producentów sprzętu chce na nim zaistnieć.

Obraz do esportu

Wśród technologii związanych z e-sportem warto przyjrzeć się tym związanym z obrazem. W ciągu ostatnich lat

w tej kwestii dość istotnie zmieniły się oczekiwania graczy. Z jednej strony pojawiły się monitory panoramiczne, o proporcjach nie 16:9 lecz 21:9, a nawet 32:9. Z drugiej, graczom nie dość, że przestało wystarczać do płynnej gry standardowe 30 klatek (60 też już nie wystarcza), to chcą tą płynność widzieć na własne oczy, a to oznacza, że monitor powinien mieć odświeżanie wyższe niż standardowe 60 Hz. I faktycznie modeli 120, 144 Hz pojawia się coraz więcej i w coraz niższych cenach.

Co ciekawe, badania prowadzone przez NVIDIA pokazały, że w grach typu Battle Royale trzykrotny wzrost liczby wyświetlanych klatek przekłada się na niemal dwukrotnie lepsze wyniki w grze.

https://www.nvidia.com/pl-pl/geforce/campaigns/frames-win-games/

Większa ilość klatek przekłada się w prosty sposób na skrócenie czasu reakcji gracza – szybciej zobaczy zmianę akcji na ekranie i szybciej na nią zareaguje. Oczywiście chodzi tu o ułamki sekund, ale na poziomie rozgrywek e-sportowych, to właśnie takie ułamki decydują o zwycięstwie lub porażce. Cały świat sportowy walczy właśnie o taki ułamki, czego najlepszym dowodem są mierzone do trzech cyfr po przecinku czasy w Formule 1.

Skąd wziąć obraz

Dobry monitor to jednak dopiero połowa sukcesu. Obraz generuje karta graficzna i aby zrobiła to w wysokiej rozdzielczości i z dużą ilością klatek na sekundę – musi być bardzo wydajna. A wydajna w potocznym rozumieniu znaczy droga. A to nie prawda – jeżeli popatrzymy na ofertę firmy Palit, to szybko zauważymy, że oferuje karty tańsze od innych marek (w wypadku topowych modeli różnice sięgają nawet kilkuset złotych), a jakością ani wydajnością nie odstaje od konkurentów. W ofercie znajdziemy takie hity jak mała i podkręcona karta GTX 1650 SUPER StormX OC, która jest jednym z najtańszych nowych modeli i oferuje doskonały stosunek ceny do wydajności, czy RTX 200 SUPER JetStream – kartę z nowej serii wspierającą sprzętowo ray tracing i nie kosztująca jeszcze majątku. To kolejny model o doskonałym stosunku wydajności do ceny.

Wybierając kartę pamiętajmy, że coraz więcej nowych tytułów wykorzystuje efekty związane z ray tracingiem. Dodatkowo pojawiają się zremasterowane wersje starszych gier wzbogacone o tą technologię i wyglądających przez to zdecydowanie lepiej. Quake II i Minecraft to leciwe tytuły, ale warte zobaczenia w nowej szacie. Robią niesamowite wrażenie.

Informacje o firmie Palit

Założona w 1988 firma Palit Microsystems Ltd. znana z produkcji stabilnych, doskonałych I innowacyjnych produktów elektronicznych. Od 19 lat obecna jest na europejskim rynku. Jako jeden z czołowych producentów komponentów komputerowych, Palit stale dostarcza na cały świat wysokiej jakości karty graficzne z każdego przedziału cenowego. Jest to pierwszy producent kart graficznych na Tajwanie i jednocześnie największy producent w skali światowej. W 2016 roku produkowała niemal dwukrotnie więcej kart graficznych niż piąta firma w zestawieniu i niemal 1,5x więcej niż druga. Nazwa firmy pochodzi od słowa „palette” nawiązując do palety używanej przez malarzy. Najważniejszymi cechami produktów Palita są dostawa na czas, stabilna jakość, specjalistyczna wiedza i konkurencyjne ceny. Firma ma biura ulokowane w Shenzhen, Taipei, Hong Kongu i Dusseldorfie i zatrudnia w sumie około 1500 pracowników. Firma utrzymuje sieć sprzedaży na całym świecie i stara się utrzymywać bliski kontakt ze swoimi klientami.