

Nvidia GeForce GRID, grafica cloud per giochi in streaming

- Ultima modifica: Mercoledì, 16 Maggio 2012 21:53

Pubblicato: Mercoledì, 16 Maggio 2012 20:21

Scritto da Laura Benedetti



Jen-Hsun Huang, co-fondatore e CEO di Nvidia, nel suo discorso di apertura alla GPU Technology Conference (GTC) ha rivelato GeForce GRID. Di cosa si tratta?

Con **GeForce GRID**, Nvidia intende proporre la sua soluzione di GPU nel cloud computing, consentendo ad esempio agli utenti di poter giocare agli ultimi titoli 3D su qualunque piattaforma. In questo modo, il giocatore non sarà più dipendente dall'hardware della sua macchina e potrà riprodurre con la modalità gaming-as-a-service lo streaming dei migliori videogames ovunque e su qualsiasi terminale.



Tecnicamente, GeForce GRID si basa sull'architettura **Kepler** costruita con processo produttivo a 28nm ed in particolare sul motore **NVEnc** di decodifica video, che permetterà ai chip GeForce presenti nei server di effettuare rendering 3D del videogames, la riproduzione, la codifica, prima di ripassare dal processore centrale per trasferire il flusso H.264 sulla Rete.

Con la GeForce GRID platform, i [gaming-as-a-service provider](#) sono in grado di offrire la migliore qualità delle immagini e i minori tempi di latenza e, al contempo, sostenere minimi costi operativi, in particolare per quanto concerne i consumi energetici. I giocatori, dal canto loro,

Nvidia GeForce GRID, grafica cloud per giochi in streaming

- Ultima modifica: Mercoledì, 16 Maggio 2012 21:53

Pubblicato: Mercoledì, 16 Maggio 2012 20:21

Scritto da Laura Benedetti

avranno la possibilità di interagire con i più recenti e sofisticati giochi con ogni tipo di dispositivo connesso, comprese **TV, smartphone e tablet iOS e Android**.

Le tecnologie chiave che stanno alla base di questa nuova piattaforma sono le NVIDIA GeForce GRID GPU con tecnologia dedicata di streaming a **latenza ultra-bassa** (pari a 161ms) e **cloud software** per la grafica. Combinate insieme, queste tecnologie consentono di cambiare radicalmente l'economia e le esperienze di gioco del cloud gaming, consentendo ai provider di offrire i servizi di gaming-as-a-service attraverso data center scalabili e dal costo assimilabile a quelli utilizzati per lo streaming dei film.

Per quanto riguarda l'hardware, i server GeForce GRID dispongono di **4 GPU per server**, ciascuno con un consumo medio singolo di 75 W. L'offerta di Nvidia prevede l'arrivo di GeForce GRID su alcune Smart TV LG con titoli selezionati come Need for Speed The Run, Darksiders, Bulletstorm e ancora Super Street Fighter IV 3D. Gaikai, invece, dovrebbe adottare questa tecnologia su una soluzione che al momento conosciamo solo con il nome di Gaikai power by GeForce GRID.