

존 카맥이 말하는 지포스 FX와 다이렉트X 9의 관계

최근 논쟁이 일고 있는 하프 라이프 2, 나아가 DX9 게임과 지포스 FX의 관계에 대해 존 카맥이 쓴 글입니다.

존 카맥의 의견으로는 하프 라이프 2에서 지포스 FX가 성능 저하를 보이는 현상은 엔비디아가 주장하는 것처럼 ATI에 최적화된 하프 라이프 2의 코드에만 한정되는 사례가 아니며, 앞으로 나올 대부분의 DX9 게임에서도 동일한 결과가 산출될 가능성이 크다고 합니다.

(다음 부분은 해석이 난해하네요. 다른 분이 도와주시기를...)

덤 3는 지포스 FX의 lower precisions을 사용하는 custom back end를 갖고 있어서, 만약 ATI와 같은 standard fragment program으로 게임을 구동시키면 상당히 느려진다고 합니다. precisions는 덤에서 그리 중요하지는 않지만, DX9 수준의 하드웨어를 최소 사양으로 설정하고 디자인되는 미래 게임들의 경우, 이것은 합리적인 옵션이 아니라고 합니다.

질문: Hi John,

당연하겠지만 당신도 하프라이프2에서 지포스FX가 대판 난리가 난것을 들었을것이다. 당신이 보기에는, 이런 결과들이 앞으로의 DX9 게임들(덤3를 포함해서)에서 나타날수 있는것을 대변할수 있는것으로

생각하는지, 아니면 그것은 다만, 엔비디아가 주장하듯이, HL2에서 ATI제품의 기능을 선호하는 코딩을 함으로 인한 특별한 케이스인것 뿐으로 생각하는가 ?

답변:

불행하게도, 그것은 아마도 대부분의 DX9 게임들을 대변해주는것이 될것이다. 둠은 유저들이 GF-FX에서는 정밀도를 낮춰서 사용할수 있도록 하는 수작업으로 만든 하위호환모드를 가지고 있다. 하지만 당신이 그것을 ATI와 꼭같이 표준 fragment 프로그램을 돌린다면 아주 느리게 돌아갈것이다. 정밀도는 둠에 있어서는 대단한 문제는 아니다, 하지만 그것은(정밀도를 낮추는것) 미래의 게임들, 최저스펙으로 DX9 수준의 하드웨어를 요구하는 게임들에게 있어서는 합리적인 옵션은 되지 못할것이다.

번역 - 게임존21 남승도 기자님