

'กูเกิล' สยายปีก 'แอนดรอยด์' เขย่าสมรรถภูมิเกมคอนโซล



Click World

ดูเหมือนฟ้าฝนจะไม่เป็นใจกับผู้ผลิตเครื่อง "เกมคอนโซล" เจ้าเก่า อย่าง "โซนี่" และ "ไมโครซอฟท์" เท่าไรนัก เพราะมีคู่แข่งระดับมิก ๆ เตรียมยกทัพมาบุกชิงเค้กก้อนโตในตลาดเกมคอนโซลเช่นกัน ยกยี่ห้อที่ว่าเป็นคือ "แอปเปิล" และ "กูเกิล" ว่ากันว่า ปัจจุบันความนิยมในการใช้งานของสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตล้นตลาดตลาดเกมคอนโซลมากอยู่แล้ว

"เดอะ วอลล์สตรีต เจอร์นัล" เปิดเผยว่า แหล่งข่าววงในระบุว่ายักษ์สี่เหลี่ยมจีนชื่อถ้องโลก "กูเกิล" กำลังทุ่มพัฒนาเครื่องเล่นเกมคอนโซลและนาฬิกาข้อมือ โดยต่อยอดขยายผลจากชุมพลังของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การขยายพื้นที่ยื่นให้ซอฟต์แวร์ของตนครอบคลุมมากกว่าบนอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต ว่ากันว่า การตัดสินใจรุกสู่ตลาดเครื่องเล่นเกมและนาฬิกาดิจิทัลเป็นไปเพื่อรับมือคู่แข่งอย่าง "แอปเปิล" ซึ่งน่าจะบุกเข้าสู่พื้นที่ดังกล่าวในอนาคตด้วยเช่นกัน

กลยุทธ์รุกตลาดฮาร์ดแวร์หลากหลายรูปแบบของ "กูเกิล" เป็นสัญญาณให้เห็นว่า บริษัทต้องการต่อยอดความสำเร็จจากระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งเปิดตัวอย่างเป็นทางการในปี 2551 โดยข้อมูลจากบริษัทวิจัย "ไอดีซี" ยังระบุว่า ปัจจุบันระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์กินส่วนแบ่งในตลาดสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตทั่วโลกมากถึง 75% และ 57% ตามลำดับ

เกมที่อยู่บนระบบปฏิบัติการ "แอนดรอยด์"



ค่อนข้างได้รับความนิยมจากผู้บริโภคเป็นอย่างมากในขณะนี้ และมีอัตราการเติบโตรวดเร็วยิ่งกว่าเกมฟอร์มยักษ์จากบริษัทในวงการเกมดั้งเดิมอย่างไมโครซอฟท์, โซนี่ และนินเทนโดเสียอีก

จากความนิยมดังกล่าว ทำให้ "กูเกิล" เตรียมพร้อมมองหาบริษัทด้านฮาร์ดแวร์รายอื่น สำหรับรับผิดชอบพัฒนาอุปกรณ์แบบใหม่ที่รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์โดยเฉพาะ

แหล่งข่าวคนเดียวที่แสดงความเห็นด้วยว่า กูเกิลตัดสินใจเดินกลยุทธ์ดังกล่าวรับกับกระแสข่าวลือที่ว่าแอปเปิลกำลังจะเปิดตัวเครื่องเล่นเกมของตนเองพร้อมกับ "แอปเปิลทีวี" รุ่นใหม่เร็ว ๆ นี้ ซึ่งภายในงาน "เวิลด์ ดีเวลอปเปอร์ คอนเฟอเรนซ์" (ดับเบิลยูดีซี) เมื่อเดือนพฤษภาคมที่ผ่านมา "แอปเปิล" ได้กำหนดมาตรฐานอย่าง

เป็นทางการสำหรับอุปกรณ์เสริมประเภท "เกมคอนโทรลเลอร์" ของผลิตภัณฑ์ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ "ไอโอเอส" เช่น ไอโฟนและแอปเปิลทีวี เป็นต้น

มาตรฐานดังกล่าวทำให้บริษัทผลิตฮาร์ดแวร์สามารถทำจอยเกมได้ ทั้งทำให้ผู้พัฒนาเกมบนแพลตฟอร์มทราบว่า ต้องเขียนซอฟต์แวร์ให้รองรับกับจอยเกมอย่างไร

แหล่งข่าวยังเปิดเผยว่า กูเกิลกำลังจับตาดูกระแสตอบรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลน้องใหม่ในตลาด นามว่า "อูยา (Ouya)" บริษัทน้องใหม่ที่เปิดตัวเครื่องเล่นเกมคอนโซลขนาดย่อมเยาที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ของกูเกิล ราคา 99 เหรียญสหรัฐ และวางจำหน่ายไปเมื่อวันที่ 25 มิถุนายนที่ผ่านมา เน้นจับกลุ่มผู้ที่ต้องการเล่นเกมฆ่าเวลามากกว่าเข้าไปแข่งกับกลุ่มเป้าหมายของเจ้าของ

ประชาชาติ ธุรกิจ

Prachachart Turakij
Circulation: 120,000
Ad Rate: 1,300

Section: การตลาด/ไอซีที

วันที่: จันทร์ 8 - พุธ 10 กรกฎาคม 2556

ปีที่: 36

ฉบับที่: 4538

หน้า: 32(ขวา)

Col.Inch: 115.41

Ad Value: 150,033

PRValue (x3): 450,099

คลิป: สีสี่

คอลัมน์: Click World: 'กูเกิล'สยายปีก'แอนดรอยด์'ขยายสมรรถภูมิเกมคอนโซล

เครื่องเกมคอนโซล 3 รายใหญ่

ตัวเครื่องมาพร้อมเกมลองเล่นฟรีกว่า 200 เกม ฟังก์ชันการออนไลน์ด้านการฟังเพลง และดูวิดีโอด้วย เช่น ทูเนล (TuneIn), ไอฮาร์ทเรดิโอ (iHeartRadio), ฟลิคซ์เตอร์ (Flixster) แต่ยังไม่มียักษ์ใหญ่อย่าง "เน็ตฟลิกซ์" (Netflix) "ฮูลู" (Hulu) และ "แพนโดรา" (Pandora) เข้ามาร่วมด้วย ก่อนหน้านี้ "โซนี่" และ "ไมโครซอฟท์" เพิ่งเปิดตัวเครื่องเล่นเกมคอนโซล "เพลย์สเตชันและเอ็กซ์บ็อกซ์" รุ่นใหม่ โดยเครื่องเล่นเกมคอนโซลทั้งสองจะถูกวางจำหน่ายในช่วงปลายปีนี้ ซึ่งเพลย์สเตชันจะมีราคาเริ่มต้นที่ 399 เหรียญสหรัฐ (ประมาณ 12,000 บาท) เอ็กซ์บ็อกซ์มีราคาเริ่มต้นที่ 499 เหรียญสหรัฐ (ประมาณ 15,000 บาท) ส่วนเครื่องเล่นเกมวีจากนินเทนโดมีราคาจำหน่ายอยู่ที่ 299 เหรียญสหรัฐ (ประมาณ 9,000 บาท)

ข้อมูลจากบริษัทวิจัยการตลาดพิดับบลิวซี (PwC) ระบุว่า ยอดขายเกมทั่วโลกบนเครื่องคอนโซลของ 3 ผู้เล่นหลัก ได้แก่ โซนี่, ไมโครซอฟท์ และนินเทนโด คิดเป็นมูลค่ากว่า 24,900 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปีที่ผ่านมา และข้อมูลจากบริษัทดีเอฟซี อินเทลลิเจนซ์ ระบุว่า มูลค่าตลาดวิดีโอเกมทั่วโลก รวมทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์น่าจะสูงถึง 66,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปีนี้ จึงไม่แปลกที่จะมีผู้เล่นจำนวนไม่น้อยสนใจเข้ามาเป็นผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลรายใหม่ เพื่อ

ขอกินส่วนแบ่งจากตลาดมูลค่ามหาศาล นอกจากนี้ "กูเกิล" ยังเตรียมเปิดตัวอุปกรณ์ประเภทมีเดียสตรีมมิ่ง (Media Streaming) รุ่น 2 รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เร็ว ๆ นี้ มีชื่อว่า "เน็กซ์คิว" (NextCue)

เครื่องรุ่นแรกเปิดตัวไปตั้งแต่ปีที่แล้ว แต่ไม่ได้วางจำหน่ายอย่างแพร่หลาย เหตุผลจากกระแสข่าวการขึ้นและระดับราคาที่สูงเกินพอดี (299 เหรียญสหรัฐ) แต่เครื่องรุ่นต่อไป "กูเกิล" วางแผนออกแบบและทำตลาดด้วยตนเอง คาดว่าน่าจะเผยโฉมให้เห็นอย่างน้อย 1 รุ่นในเดือนกันยายนถึงพฤศจิกายนนี้ โดยจะมีระดับราคาถูกลง และออกมาช่วยดันยอดขายการซื้อเพลงและภาพยนตร์ใน

"กูเกิลเพลย์"

อย่างไรก็ตาม โฆษกของ "กูเกิล" ไม่ได้ออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้แต่อย่างใด

"เดอะ วอลล์สตรีต เจอร์นัล" วิเคราะห์ว่า กลยุทธ์เปิดตัวสายผลิตภัณฑ์ฮาร์ดแวร์รุ่นใหม่ของกูเกิล เป็นผลมาจากกลยุทธ์การพัฒนาระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์รุ่นใหม่ในชื่อโค้ดเนมว่า "เค-รีลิส" ที่ทำออกมาเพื่อให้เข้ากับสมาร์ตโฟนราคาถูกดีขึ้น เนื่องจากสมาร์ตโฟนสำหรับตลาดล่างกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศกำลังพัฒนา รวมถึงเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขข้อบังคับ ทำให้ผู้ผลิตสามารถใช้ระบบปฏิบัติการกับอุปกรณ์รูปแบบอื่นนอกเหนือไปจากสมาร์ตโฟนได้ ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ติดตั้งใช้เฉพาะทาง หรืออุปกรณ์ไอทีซึ่งผู้ใช้สวมใส่ไว้กับตัวได้ ซึ่งการปรับปรุงระบบปฏิบัติการรุ่นใหม่จะช่วยให้ส่วนแบ่งการตลาดของ "แอนดรอยด์" ในตลาดโลกแข็งแกร่งมากขึ้น

ส่วนธุรกิจแอนดรอยด์ของ "กูเกิล และกูเกิล เอ็กซ์ ฮาร์ดแวร์ แล็บ" กำลังหาทางคิดค้นฮาร์ดแวร์แบบใหม่อย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นการให้ส่วนธุรกิจฮาร์ดแวร์ของโมโตโรลาที่ซื้อมาตั้งแต่ปีที่แล้ว เปิดตัวสมาร์ตโฟนรุ่น "โมโต เอ็กซ์ (Moto X)" การพัฒนาสมาร์ตโฟนแอนดรอยด์ราคาถูกของตัวเองสำหรับวางจำหน่ายในตลาดประเทศกำลังพัฒนา หรือแม้แต่การจับมือกับพันธมิตรผู้ผลิตคอมพิวเตอร์ "ฮิวเลตต์ แพคการ์ด" หรือเอชพี ในการพัฒนาคอมพิวเตอร์แล็ปท็อปที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

ด้วยกลยุทธ์การออกกระบวนปฏิบัติการให้ผู้ผลิตฮาร์ดแวร์นำไปใช้ได้โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ส่งผลให้รายได้ของกูเกิลจากบริการเสิร์ชเอ็นจินและยูทูปเพิ่มขึ้นตามกลยุทธ์กระตุ้นตลาดของแบรนด์ผู้ผลิตรายต่าง ๆ โดย "กูเกิล" แถลงผลประกอบการในปีที่แล้วว่า บริษัททำรายได้ต่อปีใกล้เคียงระดับ 8,000 ล้านดอลลาร์แล้วในส่วนที่มาจากช่องทางมือถือ ซึ่งนักวิเคราะห์กล่าวว่า รายได้ส่วนใหญ่นี้มาจากการเสิร์ชหาเว็บไซต์

และดูยูทูปบนผลิตภัณฑ์ของบริษัทแอปเปิล

"เจน-ซุน ฮวง" ซีอีโอ บริษัท "เอ็นวีเดีย" ผู้ผลิตการ์ดประมวลผลสามมิติรายใหญ่สำหรับคอมพิวเตอร์ และผู้ผลิตไมโครชิปสำหรับอุปกรณ์ที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ แสดงความเห็นที่ในอนาคตจะมีผู้บริโภคที่ใช้อุปกรณ์รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ถึง 3,000 ล้านคนทั่วโลก ขณะนี้มีโปรแกรมเมอร์ที่ใช้แอนดรอยด์สร้างแอปพลิเคชันหรือฮาร์ดแวร์กว่า 1 ล้านคนทั่วโลก

"ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ยังสร้างผลกระทบในวงกว้างต่ออุตสาหกรรมวิดีโอเกม, เครื่องใช้ไฟฟ้า, ระบบคอมพิวเตอร์ในรถ และคอมพิวเตอร์พีซี ส่งผลให้ภาคอุตสาหกรรมเหล่านี้เกิดอาการสะดุดให้เห็นพอสมควรเลยทีเดียว"