

Galimybė naujausius žaidimus žaisti neturint galingo kompiuterio ar konsolės prieš gerą dešimtmetį atrodė kaip naivi fantazija arba mažų mažiausiai technologinė utopija. Visgi technologijoms nesustabdomai tobulėjant, rodos, nė nepajutome, kaip rinkoje viena po kitos ėmė rasti žaidimo debesyse (angl. Cloud gaming) paslaugos, kurios žaisti naujausius kūrinius leidžia praktiškai bet kokiame prie interneto prijungtame įrenginyje.

„Allied Market Research“ analitikų skaičiavimais, žaidimo debesyse paslaugų rinka kasmet augs 57,2 proc. ir 2030 m. bus vertinama beveik 22 milijardais JAV dolerių. Tačiau ekspertai pastebi, kad ši realybe virtusi futuristinė technologija bent jau kol kas toli gražu nepateisina didelių lūkesčių ir netgi kelia abejonių dėl savo išlikimo ateityje.

„Natūralu, kad matydamos didelį potencialą į šią rinką žengti svarsto nemažai kompanijų. Viena jų – neseniai savo vartotojų apklausą apie žaidimą debesyse įvykdžius ir taip savo planus išdavusi „Netflix“. Deja, stebint, kaip sunkiai vartotojų simpatijas sekasi rinkti konkurentams – „Google Stadia“, „Amazon Luna“ ir „PlayStation Now“ – panašu, kad gerai technologijų rinkoje žinomas vardas žaidimo debesyse srityje sėkmės savaime negarantuoja, tad „Netflix“ turės labai pasistengti“, – teigia „Telio“ e. žaidimų ekspertas Žilvinas Pūkas.

Kaip veikia žaidimas debesyse?

Pasak „Telio“ atstovo, žaidimas debesyse kur kas artimesnis vaizdo transliavimo paslaugoms, tokioms kaip „Netflix“ arba „HBO“, nei tradiciniam klavišų maigymui, žaidžiant kompiuteriu ar konsole. Priešingai pastarajam atvejui, visi sudėtingi skaičiavimai atliekami ne vartotojo įrenginyje, o debesijos serveriuose. Į juos siunčiami tik klaviatūros ar pultelio paspaudimų duomenys, o į žaidimams naudojamą prietaisą perduodamas tik realiu laiku sugeneruotas vaizdas bei garsas.

Didžiausias šios technologijos privalumas – žaidėjui nereikia turėti galingo kompiuterio, o konsolės kokybės žaidimus galima žaisti praktiškai bet kokiame įrenginyje – sename nešiojamame kompiuteryje, išmaniajame telefone, planšetėje, tam skirtame televizoriaus priedėlyje ar netgi pačiame išmaniajame televizoriuje. Taip pat kadangi debesijos serverius galima pasiekti iš bet kurios pasaulio vietos, mėgautis aukštos kokybės žaidimais galima ne tik namuose, bet ir kavinėje, prie gydytojo kabineto ar keliaujant.

„Tačiau viena ranka išspręsdamas įrangos pajėgumo problemą, žaidimas debesyse kita ranka pateikia naują iššūkį – ryšio kokybę. Norint be jokių strigimų mėgautis žaismo procesu, o juo labiau varžytis ar žaisti profesionaliai, būtinas itin spartus ar patikimas internetas. Šiuos reikalavimus geriausiai išpildyti gali šviesolaidinis internetas, o keliaujant

vienintele jo alternatyva taps į naują etapą Lietuvoje žengiantis 5G ryšys. Tiesa, žaidimui debesyse naudojantieji mobilių internetą turėtų atkreipti dėmesį į savo plano limitus – valandai aukštos kokybės žaidimo gali prireikti 5GB ar net daugiau duomenų“, – aiškina Ž. Pūkas.

Potencialo daug, bet yra rimtų trūkumų

Nepaisant to, kad analitikai žaidimui debesyse žada šviesią ateitį, dabartinių rinkos dalyvių situacija nėra labai džiuginanti. 2019 m. pabaigoje debiutavusi ir viena šios srities lyderių laikyta „Google Stadia“ paslauga neseniai patyrė neigiamų permainų – „Google“ nusprendė uždaryti „Stadia“ žaidimų kūrimo studijas ir nutraukti kelių ambicingų žaidimų projektus. Nors pati paslauga vis dar nėra išjungta, nuo šiol visų jai skirtų žaidimų kūrimas priklausys tik nuo trečiųjų šalių kūrėjų.

Kalbėdamas apie žaidimo debesyse problemas, pašnekovas pirmiausia pirštu beda į pačių žaidimų pasirinkimą. Jei turintieji naujesnės kartos konsoles ar galingesnius asmeninius kompiuterius gali rinktis iš tūkstančių skirtingų žaidimų, tai daugumos debesijos paslaugų biblioteka apsiriboja tik šimtu ar keliais šimtais. Be to, labai dažnai tam tikros studijos žaidimus galima rasti tik vienoje platformoje, tad įvairovę mėgstantis žaidėjas priverstas mokėti už kelias skirtingas žaidimo debesyse paslaugas.

Tai veda prie kito svarbaus aspekto – finansų. Nors rinkoje yra įvairių kainodaros modelių, pats populiariausias ir naudojamas „Stadia“ bei „Vortex“ – metinis ar kas mėnesinis mokestis už prieigą prie debesijos platformos ir atskiras žaidimų įsigijimas. Tai atbaido nemažą dalį žaidėjų, kadangi priešingai, nei nusipirkus fizinę žaidimo kopiją ar virtualią versiją iš žinomos parduotuvės, prieiga prie debesijai skirto žaidimo gali dingti debesijos platformai nutraukus veiklą, o žaidėjas tokiu atveju netgi neatgautų sumokėtų pinigų.

Galiausiai specialistas pamini juntamo strigimo problemą. Kartais žaidžiant debesyse, net ir prisijungus prie sparčiausio interneto, galima jausti nedidelę delsą tarp mygtuko paspaudimo ir veiksmo įvykdymo. Taip ir yra todėl, jog debesijos žaidimų paslaugų teikėjų serveriai dažnai yra labai nutolę ar netgi kitame žemyne, nei žaidėjas, tad kol vaizdas perduodamas į ekraną, užtrunka šiek tiek laiko. Nors tai nėra didelė problema tiems, kurie nežaidžia veiksmo žaidimų, kartais tai būna paskutinis lašas, paskatinantis žaidėją grįžti prie tradicinio žaidimo kompiuteriu ar konsole.

„Matant dabartines žaidimo debesyse rinkos tendencijas, sunku tikėtis, kad „Netflix“ pavyks sukelti proveržį. Mano manymu, vienintelis būdas šiai kompanijai išsiveržti prieš konkurentus – pritaikyti tą pačią prenumeratos strategiją, kaip filmų ir serialų transliavimo

„Netflix“ ketina pasiūlyti žaidimą debesyse: ar ši paslauga nėra pasmerkta žlugimui, dar net nepasirodžiusi?

paslaugai. Jei „Netflix“ sugebėtų už racionalaus dydžio mėnesinį įkainį be jokių papildomų mokesčių pasiūlyti prieigą prie didelio aukštos kokybės žaidimų asortimento, tai galėtų padėti jai išsiveržti į priekį ir netgi tapti paspirtimi visai debesijos žaidimų industrijai“, – reziumuoja „Telia“ atstovas Ž. Pūkas.

