Polski Vortex Netflixem dla gier komputerowych?

10.10.2018

Brak konieczności instalowania, przystępność cenowa i technologiczna, dostęp do wyselekcjonowanej biblioteki gier, możliwość grania w dowolnym miejscu. Jak Vortex zmienia sytuację na rynku gamingowym.

Vortex jest jedną z portfelowych spółek MCI (Internet Ventures). Pod tą marką właściciele stworzyli platformę cloud gamingową, dzięki której, po opłaceniu miesięcznego abonamentu, otrzymujemy możliwość grania w wybrane tytuły bez ich instalacji. Co więcej, gry stworzone z myślą o komputerach stacjonarnych dzięki Vortexowi są przystosowywane do urządzeń mobilnych.

Jeszcze kilka lat temu platformy cloud gamingowe przeżywały kryzys. Jednak poprawa technologii, na której opiera się cloud gaming była przez lata ulepszana. Znacznie poprawił się także dostęp do Internetu – coraz więcej graczy ma dostęp do stabilnego, szybkiego łącza, także mobilnego. To sprawiło, że użytkownicy ponownie zainteresowali się cloud gamingiem.

I choć przemysł gamingowy rozwija się bardzo szybko i generuje olbrzymie przychody, a sprzedaż popularnych tytułów liczy się w dziesiątkach milionów, to nie każdy gracz może sobie pozwolić na ich zakup. Problem tkwi w odpowiednim sprzęcie – według statystyk, zaledwie 19 procent użytkowników Steama ma komputer, który pozwala na rozgrywanie gier kategorii AAA – tych z najlepszą grafiką. W tym miejscu powstaje przestrzeń dla usług „chmurowych”, takich jak Vortex.

Opłata miesięcznego abonamentu ($9,99) daje szansę na przetestowanie nowych gier oraz umożliwia promowanie mniej popularnych tytułów.

Vortex z sukcesem rozszerza swoją działalność na rynki zagraniczne – jest dostępny w większości krajów europejskich, Stanach Zjednoczonych i Ameryce Południowej, a nawet w Indonezji. Firma stale rozbudowuje też bibliotekę gier oraz pracuje nad jakością i szybkością przesyłania danych.

Więcej informacji: spidersweb.pl