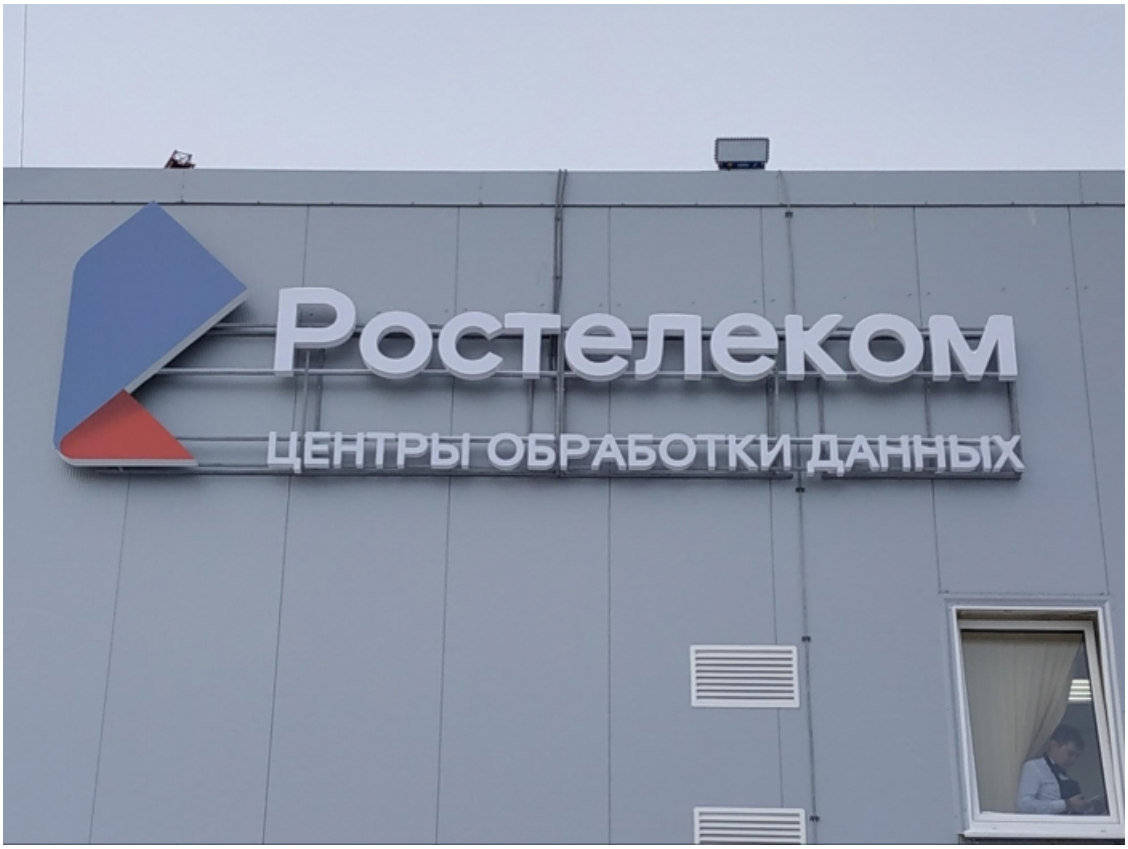
На Урале запустили сервера для облачного гейминга

Этой зимой на окраине Екатеринбурга был запущен единственный в регионе центр обработки данных высочайшего класса – опорный ЦОД "Ростелекома". Мы подробно рассказывали об этом событии в материале "Первый опорный ЦОД Ростелекома на Урале". Постройку этого могучего сооружения начали еще в декабре 2018, а уже в апреле 2019 стартовал монтаж основного технологического оборудования. Установленная мощность первой очереди ЦОД составляет 2 МВт, емкость машинных залов - 216 стойко-мест. Электроснабжение организовано от двух независимых внешних источников, чем обеспечен 100% резерв электроснабжения. Совокупная мощность двух очередей составит 432 стойко-места. Всего проект предусматривает расширение ЦОД до четырех очередей.



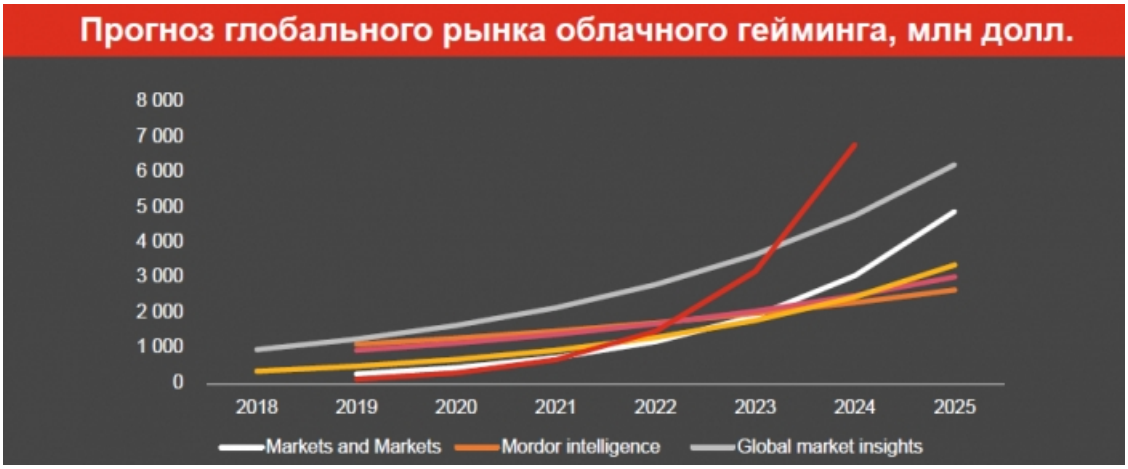
В общем, это сооружение годится для размещения самого топового оборудования от решений для банковского сервиса до оборудования для облачного гейминга. На последнем хотелось бы остановиться поподробнее. На момент запуска дата-центра в эксплуатацию в декабре 2019, он был еще пуст. Однако, на мероприятии в минувшую пятницу все стойки дата-центра были уже заполнены и одним из последних клиентов стала компания GFN.ru, предоставляющая услуги облачного гейминга.



То есть, прикупив себе аккаунт, любой пользователь даже с самым "уставшим" ПК сможет юзать игры AAA-класс. Есть лишь одно важное условие – это наличие скоростного интернета, но стандартных 100 мегабит будет вполне достаточно. Что касается пятничного запуска серверов GeForce Now (GFN.RU) в Екатеринбурге, с приходом этих ребят на Урал качество сервиса для пользователей компании в Свердловской области и соседних регионах значительно повысится. Ведь самое важное для онлайн-игр – это скорость отклика от сервера.

GFN.RU уже сейчас является крупнейшим игроком на российском рынке облачного гейминга. Помимо них в России можно отметить Playkey, Loudplay, Megadrom, Power Cloud Game, Drova, Beeline Gaming, PlayCloud, PlayInCloud и другие.

По оценкам самой GeForce Now, глобальный рынок облачного гейминга только в 2019 году превысил отметку в $150 миллионов долларов, а к 2024 году самые оптимистичные прогнозы обещают объемы в 6 миллиардов долларов. Огромным толчком к этому должно стать повсеместное развитие 5G. Тогда пользователь сможет играть в топовые игры со своего смартфона прямо по пути на работу. Об этом в ходе презентации упоминал и директор по маркетингу и продукту сервиса GFN.RU Даниил Мирошниченко.



Что касается потенциала российского рынка облачного гейминга, то здесь тоже видны внушительные перспективы. По оценкам компании, среди российского населения от 30 до 50 миллионов человек играет в видеоигры на различных платформах, а рынок видеоигр в стране растет и в прошлом году составил уже 2,1 миллиарда долларов.



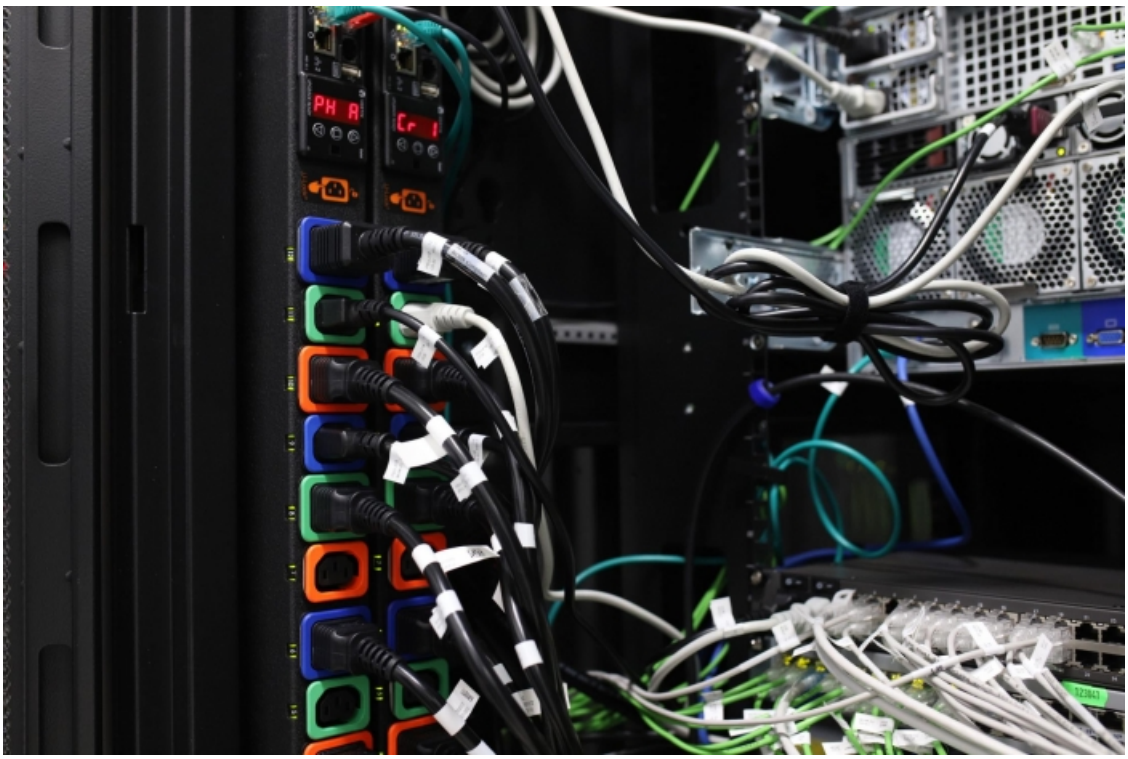
В России, впрочем, как и во всем мире, развитие облачного гейминга напрямую связано лишь с распространением скоростного интернета. Российский интернет входит в десятку лучших мире по скорости и качеству, но при этом у массы пользователей стоят компьютеры, которые просто не готовы воспроизводить игры высокого класса. Так что, спрос на услуги облачного гейминга в стране есть и обусловлен он рядом объективных факторов.

Что касается презентации GFN.RU на Урале, то этот запуск стал всего лишь вторым в России. Компания зашла на наш рынок всего год назад, запустив первые сервера в Москве. Теперь же, с полноценным открытием опорного дата-центра "Ростелекома" на Урале появилась возможность запуска еще одной точки присутствия. Как отметил Даниил Мирошниченко, ранее пользователи GFN.RU из городов Урала и Сибири подключались к серверу в Москве через разные точки доступа своих провайдеров. Расстояние в две тысячи километров до московских серверов – это существенное препятствие для такого сегмента, как онлайн-игры. Задержка могла достигать сотни миллисекунд, что конечно же чувствовали игроки.





Запущенные в Екатеринбурге сервера позволяют обрабатывать игровые процессы для 50 тысяч играющих геймеров одновременно. Помогают серверам сотни топовых видеокарт NVIDIA, которые объединены в одну сеть. Видеоигры запускаются на виртуальных машинах, подключённых к каналам связи "Ростелекома" напрямую с максимальной приоритезацией трафика. Теперь игроки уральского региона не чувствуют никаких задержек в игре, ведь необходимость гонять трафик до московских серверов отпала.



В GFN.RU рассказали, что сейчас на платформе зарегистрировано порядка двух миллионов пользователей, которым доступны более семи сотен различных игр. Стоит это удовольствие сейчас 990 рублей в месяц. Попробовать час игр в день пока можно и бесплатно. Инвестиции же в запуск GFN.RU в России составили порядка 1 миллиарда рублей.



Запуск проекта играет на руки и "Ростелекому", который в симбиозе с GFN.RU уже предлагает пользователям массу плюшек. Например, пользователи тарифа "Игровой" от "Ростелекома" будут платить за облачный гейминг на GFN.RU всего 490 рублей вместо уже обозначенных 990.

В качестве резюме хотелось бы отметить личные впечатление от пользования сервером. Несмотря на все хвалебные оды о том, как же это прекрасно, что теперь можно играть в игры не тратясь на "топовое" железо, облачный гейминг – это все равно безумно дорого. За игровой тариф приходится заплатить от 500 до 700, затем еще накинуть 990 (если ты не пользователь "Ростелекома", конечно) и, наконец, получить долгожданный аккаунт. Но вот только в поиске игры ты вновь сталкиваешься с бесконечными регистрациями на игровых платформах, которым принадлежит та или иная игра, и там снова надо тратить довольно приличные деньги. Это может убить любой энтузиазм. Но что вам мои рассуждения. По статистике видно, что пользователям нравится, а значит облачному гейммингу в России быть. Провайдерам же давно пора окучивать это направление, ведь точек для развития бизнеса не так уж и много, а такое направление, как облачный гейминг, может закрыть проблему инвестиций и поиска пути развития на долгие годы.