



Wiadomości

ireen S.A. Członkiem KIGE... » W lipcu tego roku, Green S.A. – konces...

Game On dla Fibre to the Home! Konferencje, Rozrywka, Technologia

KR

12/11/2014

77

0 komentarzy

festiwal, festiwal

Najnowszy magazyn



WWW.TWOJINTERNET.PL MAGAZYN BEZPŁATNY JESIEŃ 2014 (NR 43)

Przykłady: bezpłatny dostępny dla subskrybentów i uczestników konferencji branżowych

Legalny chat w godzinach pracy
Komunikacja ciągle się rozwija. Jej tradycyjne formy zastępują coraz częściej e-mail, media społecznościowe oraz chaty. Czy firmy również adaptują to rozwiązania tak szybko, jak zwykli użytkownicy sieci? Szczegóły str. 37

Światłowody okiem specjalisty
C&C Partners - str. 45

Rzuc nowe światło na swój biznes!
FCA - str. 50

TWOJ PUNKT WYMIANY INFORMACJI

Bruksela, Gimme Fibre Day*, 4 Listopada 2014 – ogromnym sukcesem okazał się polski festiwal mega gaming, Poznań Game Arena który po raz kolejny odbył się w Poznaniu.

Osoby nie obeznane w branży gier video, rozmach tej imprezy może bardzo zaskakiwać, jako że gromadzi aż **ponad 60 tysięcy uczestników** w jednym z najstarszych miast Polski po to, by mogli doświadczyć najnowocześniejszej formy rozrywki, dzięki nowym grom video, sprawdzić najnowsze rozwiązania sprzętowe i rywalizować ze sobą w sportowych e-rozgrywkach. Poza Areną, kolejne tysiące miłośników gier mogły śledzić przebieg zmagania wyświetlanych w serwisach video takich jak Twitch.

Popularne

Najnowsze

Komentarze

Prywatne IP vs Publiczne...
Gdy chcesz wejść na jakąś stronę, wpisujesz

Zespół FTTH Council , zbiera wiele opinii o polskim przemyśle gier komputerowych. **Od blisko sześć miesięcy, trwają prace nad przygotowaniem zbliżającej się corocznej konferencji, która w przyszłym roku odbędzie się w Warszawie.** Gry komputerowe to nie tylko rewelacyjna forma rozrywki, ale także branża osiągająca dwukrotnie większe dochody niż przemysł filmowy, a Polska pnie się w górę na arenie międzynarodowej, nie tylko jako twórca, ale także jako ich konsument.

Według badań Newzoo, **Polska jest obecnie na drugim miejscu w skali światowa jeśli chodzi o popularność gier komputerowych.** Ponadto polskie firmy tworzą produkcje, które zachwycają graczy na całym świecie, m.in. najpopularniejsza z nich RPG Wiedźmin, wydana przez warszawski CD Projekt Red.

Oryginalny Wiedźmin wydany w 2007 roku, oparty na powieści fantasy Andrzeja Sapkowskiego jest często opisywany jako polski odpowiednik „Władcy pierścieni”. Główny bohater Wiedźmina Geralt of Rivia to myśliwy o nadludzkich zdolnościach polujący na nadprzyrodzone stworzenia. Jego sequel Wiedźmin 2 sprzedał się na całym świecie w nakładzie ponad 1.7 miliona kopii, zapewniając jego twórcy rozgłos i zaistnienie na Gieldzie Papierów Wartościowych w Warszawie. **Obecnie wzrasta zainteresowanie trzecią częścią Wiedźmina, której wydanie planowane jest na luty 2015.**

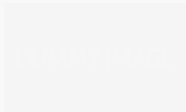
Polski przemysł gier komputerowych jest przykładem na przekształcenie się kraju w szybko rozwijający się europejski wolny rynek. Gdy Barack Obama odwiedził Polskę, Premier Donald Tusk wręczył mu egzemplarz Wiedźmina 2, co jest dowodem na to, że prezent ten symbolizuje nowoczesny wymiar Polski. Był to szczególny i wymowny prezent, gdyż przy kolejnej wizycie mającej miejsce w tym roku, prezydent Stanów Zjednoczonych zauważył, że **kreatywne produkcje firmy CD Projekt Red są „doskonałym przykładem” wkładu jakim Polska przyczynia się do rozwoju nowej globalnej sytuacji ekonomicznej.**

Prowadziliśmy także kilka interesujących dyskusji na wysokim szczeblu na temat dostępu do szerokopasmowego internetu w Polsce i o tym jak świat gier komputerowych i szerokopasmowy internet stają się coraz bardziej ze sobą związane. Cyfrowa dystrybucja umożliwia producentom eliminację kosztów produkcji i dystrybucji wersji pudełkowych i może być wykorzystana jako działania przeciwko piractwu. Co więcej, zakłada powstanie nowych modeli biznesu gdzie gry mogłyby być udostępniane jako serwis subskrypcyjny – płatny miesięcznie, w miejsce jednorazowego zakupu.

Video streaming rozgrywek gier komputerowych również ulega bardzo dynamicznemu rozwojowi. Może być wykorzystany do dostarczania zasobów takich jak grafika w jakości HD, która w przypadku braku szerokopasmowych łączy nie może być przesłana w odpowiednim czasie. Dzięki serwisom takim jak Twitch, oglądanie rozgrywek gier video stało się rozrywką samą w sobie.

Zarówno dla graczy jak i producentów ważną kwestią techniczną jest także czas między wysłaniem żądania a otrzymaniem odpowiedzi (latencja). Bardzo niskie latencja jest konieczna, aby gracze mogli cieszyć się grą online w przypadku MMORPG (ang. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). **Sieci FTTH**

w przeglądarce j...



Jakie łącze do oglądania...
W dobie
dzisiejszego

Internetu, w czasach, w których
korzyst...



RSS
Subscribe



Followers



7546
Fans

oferują o wiele niższą latencję niż sieci wykonane np w technologii miedzianej. Cecha ta gwarantuje o wiele łatwiejszą i atrakcyjniejszą interaktywną grę online.

Jako, że branża gier video coraz bardziej skupia się na cyfrowej dystrybucji i interaktywnej treści, niski dostęp do sieci szerokopasmowych w Polsce może znacząco ograniczać lokalny rynek dla tej branży. Polska ma niższy wskaźnik pokrycia niż wynosi średnia europejska, a Rząd jeszcze nie ukończył prac nad strategią dostępu do sieci, która zapewniłaby realizację zamierzeń Europejskiej Agendy Cyfrowej.

Założenia Agendy Cyfrowej powodują, że bez zapewnienia odpowiedniej ilości światłowodów nie będzie możliwe, by więcej niż połowa gospodarstw domowych uzyskała szybkość przynajmniej 100Mbps. **Badania przeprowadzone przez FTTH Council Europe pokazują, że pomimo iż obecnie w Polsce ilość przyłączy światłowodowych jest niska (jedynie 77 tysięcy pod koniec 2013 roku), to dynamika wzrostu w ciągu ostatniego roku wynosiła 47%.** Liczba polskich gospodarstw domowych w zasięgu FTTH wzrosła pod koniec 2013 roku do 488 tysięcy co stanowi 22% wzrostu. Liczba abonentów zwiększa się w Polsce szybciej niż budowane są nowe sieci. Jest to pozytywny sygnał pokazujący szybko rosnący popyt na usługi szerokopasmowego, szybkiego Internetu oraz rosnącą dojrzałość rynku.

FTTH Council Europe jest przekonane, że **Polski Rząd zdaje sobie sprawę ze znaczenia doprowadzania sieci światłowodowych bezpośrednio do gospodarstw domowych** (fibre to the home- FTTH) i nie zamierza pozwolić obywatelom oraz przemysłowi gier komputerowych, aby ucierpieli z powodu zbędnego opóźnienia. Przedstawiciele administracji rządowej zadeklarowali swoje istotne wsparcie ogromne wsparcie wyrażone min. patronatem konferencji FTTH w Warszawie w lutym przyszłego roku. Mamy głęboką nadzieję, że nowe inicjatywy ustawodawcze Polskiego Rządu przyspieszą rozwój i nadchodzące inwestycje FTTH.

Chcesz się dowiedzieć więcej o tym jak szybka łączy światłowodowe wspierają przemysł gier cyfrowych? Odwiedź największe na świecie wydarzenie dotyczące tej kwestii- FTTH Conference 2015, odbywające się 10-12 lutego 2015 roku w Warszawskim Centrum EXPO XXI. Zapisy już otwarte!

Odwiedź naszą nową i udoskonaloną stronę konferencji:

www.ftthconference.eu

Nadia Babaali, Dyrektor ds. Komunikacji, FTTH Council Europ

***Parę słów o Gimme Fiber Day- Światowym Dniu Światłowodów**

Każdego roku 4 listopada, ludzie na całym świecie obchodzą święto technologii światłowodów do mieszkania (ang. Fiber To The Home) sw. FTTH jest jedynym przyszłościowym rozwiązaniem doprowadzania łączy szerokopasmowych do odbiorców i może przynieść ogromne korzyści zarówno użytkownikom indywidualnym jak i całej społeczności na świecie. Odwiedź naszą nową stronę www.gimmefibre.eu i ściągnij darmowe materiały promocyjne.



0 votes, 0.00 avg. rating (0% score)



2



0



Google +

0



Share

0



0

« [Prezes UKE zaprzecza plotkom!](#)

[Raport UKE: Rynek telekomunikacyjny po 2015 r.](#) »

Najnowsze



Green S.A. Członkiem KIGEiT!...



Udziały 3S – kup teraz!...



UKE o wynikach konsultacji: 9 stano...

Chmura Tagów

artykuł ekspercki

artykuły

Evio

Internet

konferencja

magazyn

patron medialny

patronat

PLNOG

prawo

technologia

Twój Internet

Twój Internet Professional

UE

UKE

Media Społecznościowe



RSS

Subscribe



Followers



7546

Fans

Status

You are not logged in.

Nazwa użytkownika

Hasło