

Microsoft, Nintendo и Ubisoft выступили против сохранения онлайн-игр на фанатских серверах

Microsoft, Nintendo и Ubisoft выступили против идеи легализовать фанатские серверы для закрытых онлайн-игр.

Заявление сделала не каждая компания напрямую, а ассоциация Video Games Europe, представляющая их интересы в правовых и регуляторных вопросах.

Поводом стала инициатива ряда организаций, предлагающих разрешить независимым разработчикам восстанавливать доступ к устаревшим многопользовательским проектам, если официальные серверы были отключены.

Однако Video Games Europe заявила, что такие действия должны оставаться исключительно в зоне ответственности правообладателя.

По мнению ассоциации, фанатские серверы несут риски: утечку данных, уязвимости, распространение пиратского контента и нарушение авторских прав. Кроме того, они отметили, что не все игры можно перевести в офлайн — многие проекты завязаны на постоянное соединение с сервером и сложную серверную архитектуру.

Также подчеркивается, что попытки законодательно обязать компании сохранять онлайн-доступ или позволить сторонним лицам его восстанавливать могут подорвать инновации и навредить игровой экосистеме в целом.