

Las videoconsolas en Internet



José Manuel Huidobro
Ing. de Telecomunicación

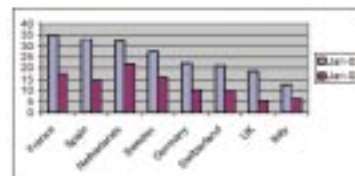
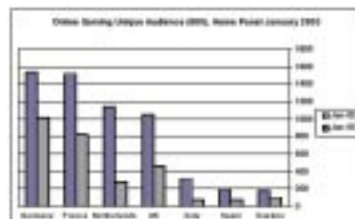
Según datos de enero de 2003, que aporta la consultora Nielsen/Net Ratings, <http://www.nielsen-netratings.com/> en España son en torno a 200.000 los usuarios de videoconsolas y PC que utilizan Internet para jugar *on-line*. Esta cifra no es muy elevada si se tiene en cuenta que en los hogares el parque de consolas es de unos 2 millones y el de PC de cerca de 5 millones, pero sí es significativa si se considera que ha más que duplicado a la que existía tan solo un año antes, que era de 78.000. De hecho, España es un caldo de cultivo muy rico para el juego en línea al existir más de 1,5 millones de conexiones a banda ancha (1.200.000 son líneas ADSL y 300.000 conexiones a través de cable-módems), lo que nos sitúa entre los primeros países en el ámbito europeo en penetración de este tipo de tecnologías.

Esta tendencia creciente afecta a toda Europa, que ha duplicado las visitas a sitios de juegos, con un total de 6 millones de europeos jugando en red, destacando Alemania y Francia, que son los líderes de este mercado, muy por encima de los Estados Unidos en cuanto a penetración en juegos. Quizá ello sea debido al rápido incremento de las líneas ADSL (banda ancha) que favorecen este tipo de aplicaciones, en las que se requiere instantaneidad en las respuestas ante los comandos lanzados.

Este informe también pone de manifiesto los alicientes financieros de los juegos en red, ya que el tiempo que los internautas pasan conectados

puede ser muy elevado, muy superior a la media. Al mismo tiempo, se obtienen ingresos extras por la descarga de juegos, ya que lo habitual es que los usuarios tengan que pagar una cierta cantidad por descargarse nuevos juegos o actualizar los existentes.

No cabe ninguna duda de que los juegos en-línea constituyen uno de los fenómenos destacados de la nueva cultura digital que los jóvenes ciudadanos están implantando, lo mismo que está sucediendo con los SMS, la descarga de logos y melodías, de archivos musicales MP3 o el chat en Internet. Y es que Internet será la siguiente batalla que librarán las videoconsolas en su guerra por el control del salón como centro de ocio electrónico.



Jugadores en-línea y crecimiento (%) de los accesos de banda ancha en Europa (Fuente Nielsen/Net Ratings-enero 2003)

Así, pues, un campo con el que deben trabajar profundamente las operadoras es en la velocidad de conexión ya que, hoy por hoy, es imposible conseguir tiempos de latencia inferiores a 100 milisegundos en líneas ADSL, mientras que con el cable es fácil tener sólo 40 milisegundos o menos. Este tiempo es lo que tarda un paquete de información en viajar entre el emisor y el receptor y si es superior a 100 milisegundos se producen saltos en la representación de las acciones de los contrincantes, pudiendo llegar a impedir el juego si la latencia es demasiado elevada.

El acceso a la Red para realizar partidas entre varios jugadores remotamente es el nuevo gancho para incrementar el parque de consolas instaladas, en el que destacan la PlayStation 2 de Sony, la GameCube de Nintendo y Xbox de Microsoft. Las operadoras esperan que sus ingresos crezcan por este lado.

Microsoft lanzó su servicio en Internet en España el 14 de marzo a 60 euros por el kit de conexión básico, y Sony prevé lanzarlo en verano a un precio similar. Nintendo, por ahora, no ha hecho pública su política en la Red y se limita a argumentar que no cree que de momento esté claro el modelo de negocio; sin embargo, han comercializado un adaptador a banda ancha y un módem para usarlo con el único juego en la Red que existe para su consola.