

Los videojuegos y el mundo online ya son inseparables



Oscar del Moral
Product Manager Juegos de PC y Encarta Microsoft

El mundo de los videojuegos ha cambiado radicalmente durante los últimos años. Si hace unos años tener una consola de videojuegos era como poseer un televisor en los años 60, donde los vecinos y los amigos acudían para vivir la emoción que ofrecía el nuevo aparato, hoy en día, jugar con la consola es una actividad de entretenimiento más, como ir al cine o escuchar música. Eso sí, la experiencia social sigue siendo la misma, independientemente de que los contrincantes estén en el salón de casa o en el otro extremo del mundo, gracias al juego online.

En lo que respecta a la globalidad del sector, el mundo de los videojuegos está creciendo a un nivel extraordinario, ya que actualmente mueve presupuestos similares e incluso superiores a los de otros sectores de entretenimiento con mucho más tiempo de rodaje, como la música o el cine. Asimismo, los medios de comunicación no son una excepción y cada vez dedican más espacio a este sector en alza. Este crecimiento está influido, en gran medida, por la llegada del juego online a las consolas. Este hecho abre el campo de negocio a otras empresas, ajenas hasta ahora al mundo de los videojuegos: operadores de telecomunicaciones, fabricantes, etc.

Con el lanzamiento de Xbox Live, el primer servicio de juego online de banda ancha para consolas que se lanza en el mundo, este panorama evolucionará aún más. Este nuevo servicio ha marcado un punto de inflexión en el desarrollo de los videojuegos.

Hace años se hablaba de la revolución 3D. Existían juegos 2D (bidimensionales) y 3D (tridimensionales). Hoy en día nadie hace esta distinción, dándose por supuesto que la mayoría de los juegos son 3D. Desde Microsoft pretendemos liderar una nueva revolución de la mano de Xbox: la revolución online. En cinco años todos los juegos serán online. Cualquier título de consola podrá jugarse en red. A día de hoy, gracias a Xbox Live, podemos jugar desde nuestros hogares con o contra personas que pueden estar en cualquier parte del mundo. Además, es posible hablar con ellos en plena partida por medio de los auriculares especiales con micrófono Xbox Communicator. La seguridad, como en todo el mundo online, es un aspecto básico a tener en cuenta. También cabe destacar que la cada vez más alta penetración de accesos de banda ancha a Internet está haciendo que el juego online sea al

menos un hecho tan revolucionario como la llegada de los juegos en 3D. Eso sí, con Xbox apostamos por el juego online de banda ancha. Hoy en



día los juegos son muy sofisticados y para conseguir una interactividad online en tiempo real se requiere un acceso a Internet eficiente. Si no es así, la experiencia puede resultar frustrante.

Por otra parte, el acceso a los servicios de juegos online debe ser extremadamente sencillo, sin complicados procesos para darse de alta. Los juegos en red han estado siempre muy ligados al PC por razones obvias, pero han tenido un mercado muy limitado debido a la dificultades de configuración que presentan para un usuario medio. Nuestra filosofía es que el usuario sólo tenga que enchufar la consola a la red

y poco más. De hecho, para jugar online con Xbox no hace falta adquirir ningún adaptador de red externo ni ningún disco de memoria, como sucede con otras consolas.

Este nuevo sistema de juego online es fruto de muchos años de investigación y su desarrollo no hubiera sido posible sin un buen trabajo de equipo. De hecho, el equipo de desarrollo de Xbox Live está compuesto por más personas que el equipo que concibió el sistema de videojuegos Xbox en su día. La recompensa ya está llegando, porque hay cientos de miles de jugadores suscritos, que han jugado partidas que, sumadas,

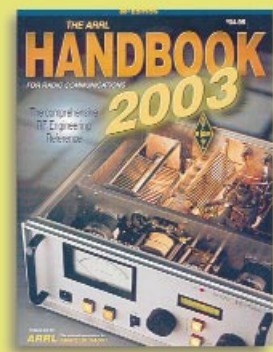
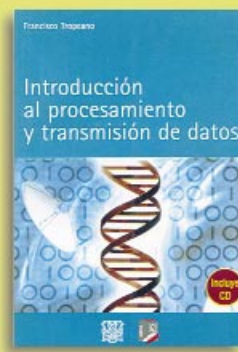
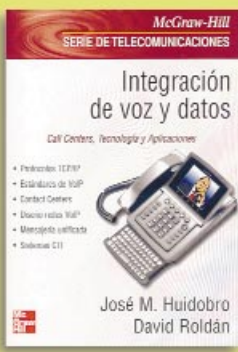


alcanzan una duración de miles de años. Los usuarios también han tenido la oportunidad de descargarse enormes cantidades de información de la red, como nuevos niveles, nuevos personajes, etc.

Estamos sin duda ante un momento crucial, no sólo en el mundo de los videojuegos, sino también en la forma de relacionarse de las personas, donde cada vez importan menos las distancias. Jugar con o contra cualquier amigo en cualquier parte del mundo ya es precisamente eso: un juego. Y esto no ha hecho más que empezar.



PRESENTA SUS NOVEDADES



C/Gral. Yagüe, 49 • Teléf. 91 570 95 44 • Fax: 91 570 95 37 • 28020 MADRID

C/Barquillo, 21 • Teléfs. 91 532 53 61 / 91 531 08 82 • 28004 MADRID

E-mail: ic@informaticaycom.com • Dif. Internet: www.informaticaycom.com