

Cloud Gaming

Álvaro Rodrigo Parra Huanca
 Universidad Mayor de San Andrés
 Facultad de ciencias puras y naturales
 Carrea de informática
 Simulación de sistemas

Alvaroagx@gmail.com

RESUMEN

Los juegos siempre han sido un creciente mercado a nivel mundial, Un gran problema que los jugadores enfrentan es que muchos juegos son desarrollados para distintas consolas, lo cual no permite al jugador gozar de los juegos sin contar con esta. Ahí es cuando nace la idea de Cloud gaming un mecanismo el cual nos ayudara a jugar los distintos juegos de las distintas empresas sin importar desde que dispositivo lo hagamos.

PALABRAS CLAVE

Cloud Gaming, Steaming.

1. INTRODUCCION

Los juegos en la nube se enfocan en usar los recursos de los servidores en vez de los recursos de los jugadores y se transmite a estos mediante steaming, algo muy parecido a los videos de youtube que se encuentran, Algunos indican que *“los juegos en la nube son un tipo de juego en línea que permite la transmisión directa de juegos en un ordenador mediante el uso de un cliente ligero”*[1].

Muchas veces nos preguntamos cómo serán los juegos a futuro, muchos factores indican que estos serán indistintos de la consola en la que se juegue y *“las acciones del jugador, serán transmitidos de manera directa a los servidores, para poco después ser devueltos en forma de respuesta al cliente”*. [3], esto para que el servidor reciba directamente los comandos que el jugador brinde. En la actualidad estos mecanismos existen pero lastimosamente siguen dependiendo de una consola y de la gran capacidad de procesamiento de esta, muchas personas creen que esto ayudara mucho a los jugadores a aprovechar las distintas funcionalidades y potencialidades de sus distintos aparatos para jugar y continuar con sus partidas sin importar si cuentan con la consola o no.

Muchas compañías como por ejemplo Sony o GeForce vieron un mercado creciente en este tipo de juegos, con la creación de nuevas plataforma. Muchas empresas están tomando iniciativas, como *“Sony Computer Entertainment ha adquirido la compañía de videojuegos en la 'nube' Gaikai ”*. [2]

De este modo, *“Sony ofrecerá un servicio mundial de streaming en la nube”*[2].



Figura 1. Gaikai [3]

2. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Este tipo de mecanismo nos permite tener acceso a un juego sin contar con una plataforma ya que el juego se ejecuta en los servidores, así que se podría jugar sin importar el tipo de consola en la que se este jugando. Por ejemplo podríamos jugar en nuestra propia televisión y al mismo tiempo jugar en nuestro teléfono móvil, esto independientemente de la capacidad de procesamiento de estos, contando con algún cliente ligero el cual nos permita contactar al server todo esto gracias al bajo consumo de recursos que nos brinda el Cloud gaming.

En cuando a los inconvenientes, *“el cloud gaming cojea en el mismo lugar en el que cojea cualquier otro sistema basado en streaming: todo depende de nuestra conexión”*[3], no sirve de nada si no contamos con una conexión de banda ancha que funcione de una manera aceptable. Esto indica que si nuestra conexión a internet va lenta no podremos hacer uso del juego en la nube. Lastimosamente este tipo de juegos no podrán jugarse de un modo óptimo en Bolivia, esto debido a que la mayoría de la población no cuenta con una banda ancha, o si cuentan esta tiene muchas restricciones, al costo de la conexión a internet que se tiene. Así como la latencia debido a la distancia del servidor con nuestra consola, lo que nos deja en claro que este servicio tendrá muchas dificultades en implementarse, posiblemente esto hasta que se encuentre alguna tecnología que permita transmitir grandes cantidades de datos mediante conexión a internet lenta o simplemente las condiciones del país relacionadas a este campo mejoren.

También algunos de los retractores de lo que es el cloud gaming indican que los juegos que los gamers compren no serán propiedad de estos, ya que solo estarán pagando por el servicio, lo cual permitiría a las compañías tener un control estricto sobre los jugadores, lo que implica que ellos no estarán vendiendo juegos, dejando de lado la propiedad de este para terceros. Dando de este modo la posibilidad de que las empresas no tengan pérdidas por piratería, pero del mismo modo poniendo en claro que no estamos pagando por el juego ni la propiedad si no por el servicio.

3.CONCLUSIONES

Existen varios servicios destinados a jugadores que desean probar esta nueva experiencia llamada Cloud gaming. Este tipo de empresas recién viendo la luz del sol, ofrece una gran cantidad de ventajas a los usuarios, como poder jugar en diferentes plataformas y computadoras sin importar la capacidad de procesamiento de estas como unas cuantas desventajas muy

vinculadas a lo que es la velocidad de internet que uno posea y la distancia del servidor al host que se le ofrece el servicio, Nadie sabe que destino tendrá este tipo de juegos pero al parecer esta tendencia es creciente y es una alternativa para los distintos tipos de jugadores que existen alrededor del mundo y a sus exigencias.

4.REFERENCIAS

[1]http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_en_la_nube .

[Fecha de búsqueda:] 17/09/12.

[2]<http://www.rtve.es/noticias/20120702/sony-compra-compania-juegos-nube-gaikai-para-jugar-streaming/541399.shtml> .

[Fecha de búsqueda:] 17/09/12.

[3] <http://www.vadejuegos.com/noticias/es-el-juego-en-la-nube-el-futuro-de-la-industria-del-videojuego-20120703.html> .

[Fecha de búsqueda:] 17/09/12.