

El Nuevo "World of Warcraft"; nos presenta Nuevos Mundos Virtuales

2008-12-02 17:54:37



"World of Warcraft" se ha convertido en un fenómeno entre los intervinientes de los videojuegos de rol en línea y su éxito sin precedentes llevó a su competencia a llevar a los jugadores a nuevos mundos virtuales.

Los seguidores del videojuego de rol multijugador masivo en línea de Blizzard Entertainment, una unidad de Vivendi Games, se aglomeraron a la salida de las tiendas alrededor del mundo, este mes, para recibir su segunda expansión "World of Warcraft: Wrath of the Lich King".

"World of Warcraft", que rehace un vasto mundo interactivo tiene cerca de 11 millones de personas registradas como jugadores en todo el mundo, que pagan cerca de 15 dólares mensuales para explorar el universo fantástico de Azeroth.

El segundo paquete de expansión le otorga a los intervinientes acceso al continente prohibido de Northrend, donde el malévolo rey Arthas busca terminar con la vida en Azeroth.

Michael Pachter, analista de videojuegos para Wedbush Morgan Securities, prevé que el nuevo producto podría vender cerca de 5 millones de copias, consolidando a "World of Warcraft" como el mayor juego en línea para multijugadores por sobre otros 150 juegos rivales en venta o en desarrollo.

"World of Warcraft", abarca del 60 al 65 por ciento del mercado estadounidense y europeo y un porcentaje menor en Asia", describió Pachter.

El juego se ha convertido en una obsesión para algunas personas.

Richard Graham, psiquiatra infantil en el centro Tavistock de Gran Bretaña, advirtió la semana pasada que algunos jóvenes estaban dañando su desarrollo social y mental al jugar hasta por 16 horas continuas.

"El conflicto con World of Warcraft es el grado al que puede impactar y hacer una figura de disociación social que puede estar conectando a la gente en el juego y a la vez está dejando de lado oportunidades educacionales y sociales", deexhibió Graham al diario The Telegraph.

Pero el éxito entre jugadores ha llevado a las firmas rivales a introducirse en el cada vez más popular mercado de los juegos de rol multijugador masivo en línea.

Brett Close, presidente de 38 Studios, que está desarrollando un nuevo juego de fantasía de ese estilo, comentó que cerca de un 80 por ciento de los juegos de rol multijugador masivo en línea fracasan, pero aún así las compañías continúan intentando debido a que el atractivo es que los jugadores forman parte de ese mundo y gastan para estar ahí.

(Editado en español por Juana Casas)

Fuente: reuters.com