

Los Juegos on-line requieren cada año mas Velocidad de Internet

2008-11-14 20:23:51



Con la salida al mercado de la nueva expansión de World of Warcraft: The wrath of the Lich King, comienzan las reflexiones sobre los juegos on line que actualmente representan el 25% del tráfico total en Internet, lo que da idea de la enorme importancia que está cobrando este tipo de entretenimiento. No obstante, para sustentar este tipo de juegos on line son necesarias infraestructuras capaces de soportar el tráfico que permite a los usuarios de la red disfrutar de la experiencia del juego sin mermar su uso, sin “parones” o retardos.

Solamente este videojuego, el juego online más popular del mundo, ya cuenta con 11 millones de suscriptores a nivel mundial.

Según Gonzalo Salsas, Director General de NTT Europe Online en España, “una buena elección de la plataforma y su buena gestión permite que el servicio online para los videojuegos sea la que los usuarios demandan. Una infraestructura completa influirá directamente en el funcionamiento y el éxito del juego, debido a que podrá soportar y dar un servicio satisfactorio a todos los jugadores conectados al mismo tiempo gracias a las infraestructuras que dan la conectividad, escalabilidad y seguridad que jugadores online necesitan para que se dediquen sólo a jugar. Es más, la plataforma donde esté alojado el videojuego influye definitivamente en las opciones del jugador a la hora de desarrollar frente a su aventura online”.

Los modelos de negocio en la industria de los videojuegos están cambiando. Tanto los modelos de negocio tradicionales como los nuevos modelos de negocio de entretenimiento electrónico se encuentran inmersos en una fase de crecimiento, que permite a los formatos físicos enriquecerse con versiones online, lo que está influyendo definitivamente en la forma de acceder a las redes y a la información. Además cada vez más herramientas de marketing y publicidad online están entrando en los videojuegos y estos anunciantes no pueden permitirse contar con plataformas que no sean capaces de absorber el tráfico de miles usuarios y que por lo tanto no les lleguen los mensajes de esos anunciantes.

Fuente Original: Cibersur.com