

Nware desarrolla la infraestructura de cloud gaming más compleja del mercado

El cloud gaming representa no solo una alternativa al modelo tradicional de los videojuegos, sino una de las innovaciones más potentes de este sector que se encuentra en pleno proceso de transformación

Jugar a videojuegos por streaming sin la necesidad de un ordenador potente ya es una realidad. Gracias a plataformas como Nware, que rompen con el modelo convencional de consumir videojuegos a través de una consola o un PC caro, se ha conseguido dar una mayor libertad a los gamers permitiéndoles jugar a los videojuegos comprados en distintas tiendas digitales desde cualquier dispositivo. De hecho, el cloud gaming representa no solo una alternativa al modelo tradicional de los videojuegos, sino una de las innovaciones más potentes de este sector que se encuentra en pleno proceso de transformación.

Si bien es cierto que la transformación del modelo de consumo de las industrias del entretenimiento como la música o el cine ha generado mucha atención, pocos conocen que la industria de los videojuegos supera significativamente en tamaño a la suma de estas industrias. Según datos de Newzoo y Statista, en 2020 el sector videojuegos facturó un total de 177 mil millones de dólares a nivel global, habiendo superado a la industria del cine (12 mil millones de dólares), la música (22 mil millones de dólares) y todo el contenido de vídeo emitido por Internet (50 mil millones de dólares). Esta es tan solo una prueba del rápido desarrollo y crecimiento que ha experimentado el sector de los videojuegos, algo que podría hacer pensar que quien consiga generar una disrupción en la forma de consumir videojuegos, dominará una industria de miles de millones de dólares líder en entretenimiento. Y en este sentido, el cloud gaming se presenta como una opción muy potente para el futuro del sector.

No obstante, el mundo del cloud gaming es complejo y las compañías que quieran competir con éxito en este nuevo entorno se enfrentan a numerosos retos clave a los que deben dar respuesta para consolidarse como modelo de consumo alternativo al gaming tradicional. Los expertos de la plataforma Nware, han definido estos retos, aportando soluciones a los mismos.

La variedad del catálogo de juegos para jugar en la nube

Uno de los retos a resolver en las plataformas de cloud gaming es la variedad del catálogo de juegos al que podrán acceder los usuarios. La mayoría de los servicios existentes en el sector ofrecen un acceso restringido a un número limitado de juegos. Sin embargo, si un usuario no encuentra los juegos a los que quiere jugar, las probabilidades de que dicho usuario permanezca en la plataforma disminuyen considerablemente. Es por eso que Nware permite sincronizar más de 20.000 videojuegos en su plataforma gracias a la integración con diferentes tiendas digitales, como Steam o Epic Games. De este modo, los usuarios pueden traer todos sus videojuegos a la plataforma, agruparlos en un único sitio y jugarlos en la nube, sin límites.

Ser rentable y eficiente en costes

Otro obstáculo con el que se enfrentan las plataformas de cloud gaming es la eficiencia en los costes

de su infraestructura. Los servidores que utilizan las plataformas de cloud gaming actuales tienen unas características y tamaño concretos. Esto significa que, si un usuario no consume toda la potencia del servidor durante su sesión de juego, otros usuarios tampoco podrán aprovechar dicha potencia inutilizada. Esto da lugar a un sobredimensionamiento innecesario, que convierte a las plataformas de cloud gaming en proyectos con altos costes variables y, es por ello que, como consecuencia, existe un futuro incierto sobre su rentabilidad económica en formato suscripción. No obstante, existe una solución a este problema. Se trata de una tecnología creada por Nware que, no sólo es eficiente escalando tanto a nivel de tiempos como de costes, sino que también asigna recursos de los servidores de manera dinámica para cada videojuego. Gracias a esta tecnología, es posible ofrecer al jugador un servicio con una gran variedad de juegos que, sin esta optimización de recursos, no sería posible.

La escalabilidad de las plataformas para poder ofrecer servicio a millones de usuarios bajo demanda
Ofrecer servicio a millones de usuarios para jugar a videojuegos en la nube y bajo demanda es otra de las grandes dificultades del cloud gaming, la denominada escalabilidad. El reto está en que las plataformas de cloud gaming sean capaces de desplegar servidores en múltiples territorios por todo el mundo, algo que es posible gracias a los servicios que proporcionan los proveedores cloud en cada uno de sus datacenters. Sin embargo, el proceso de despliegue de nuevos servidores dentro de un datacenter puede tardar varios días, lo que supone un gran problema cuando un servicio pretende alcanzar a una masa tan grande de usuarios. En este sentido, una posibilidad es reducir los tiempos de despliegue de nuevos servidores estableciendo acuerdos de integración con diferentes proveedores de infraestructura cloud para poder disponer de nuevos servidores tan solo en cuestión de horas. Así lo ha hecho la plataforma Nware en su objetivo por convertirse en la plataforma más escalable del mercado.

La experiencia de juego y la innovación para llegar a ubicaciones con conexiones inestables de Internet

La experiencia de juego que ofrezcan las plataformas de cloud gaming es el factor más determinante para su éxito. No obstante, esta se puede ver afectada por dos factores principales: la latencia y la estabilidad de la sesión de streaming. En cuanto a la latencia, que viene a ser el tiempo de respuesta a las acciones del jugador en el ratón, teclado o gamepad, intervienen tanto la distancia entre el servidor y el usuario, como el algoritmo de compresión de vídeo que se emplea para enviar la información de vídeo a través de la red. Por otra parte, la estabilidad se puede ver debilitada por la red de Internet, sobre todo cuando el envío de la información ocurre por streaming en tiempo real. Cualquier corte durante la sesión o caída de la red afecta directamente a la experiencia de juego del usuario. Por lo tanto, el cloud gaming es especialmente sensible en ubicaciones donde habitualmente hay una mala conexión a Internet.

Ante este panorama y para disminuir la latencia y estabilizar la sesión de streaming, incluso en lugares con mala conexión a Internet, Nware está desarrollando una nueva tecnología de streaming que permitirá tener una experiencia de juego fluida a pesar de la calidad de la conexión, algo que todavía no se ha visto en ningún algoritmo de compresión, y por ende, en ninguna plataforma del sector cloud gaming. “Esta nueva tecnología de compresión nos permitirá alcanzar mayores audiencias y desbloquear mercados en vías de desarrollo, quienes ven un gran valor en el cloud gaming, pero no siempre disponen de una conexión estable de Internet para poder jugar”, explica Daniel Olmedo, CEO y Co-Fundador de Cloudware, startup española que ha creado Nware.

¿Es el cloud gaming el futuro de la industria de los videojuegos?

La evolución y el crecimiento de esta industria no ha hecho más que empezar. Tan solo en el año 2020, la industria del cloud gaming facturó 633 millones de dólares a nivel global, según un informe de Newzoo. Pero las perspectivas a futuro son de crecimiento exponencial. De hecho, según esta misma fuente, se espera que en 2021 la industria del cloud gaming supere los mil millones de dólares de facturación por primera vez, con un total 1.400 millones de dólares; y que en 2023 sobrepase los 5.000 millones de dólares. No obstante, para lograr este avance, los desarrollos en tecnología e infraestructura desempeñan una función fundamental.

En definitiva, todo parece indicar que jugar en la nube es un modelo de consumo que se acelerará en los próximos años. No cabe duda de que las plataformas del sector se enfrentan a numerosas dificultades por el camino, principalmente de carácter tecnológico. Y para ello, es imprescindible que plataformas como Nware aporten su parte a la industria para dar solución a los retos más grandes del cloud gaming y, por ende, a la digitalización del sector videojuegos en su conjunto.

Datos de contacto:

Redacción

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Finanzas](#) [Sociedad](#) [Juegos](#) [Tecnología](#) [Emprendedores](#) [Digital](#) [Aplicaciones móviles](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>