Kippel01

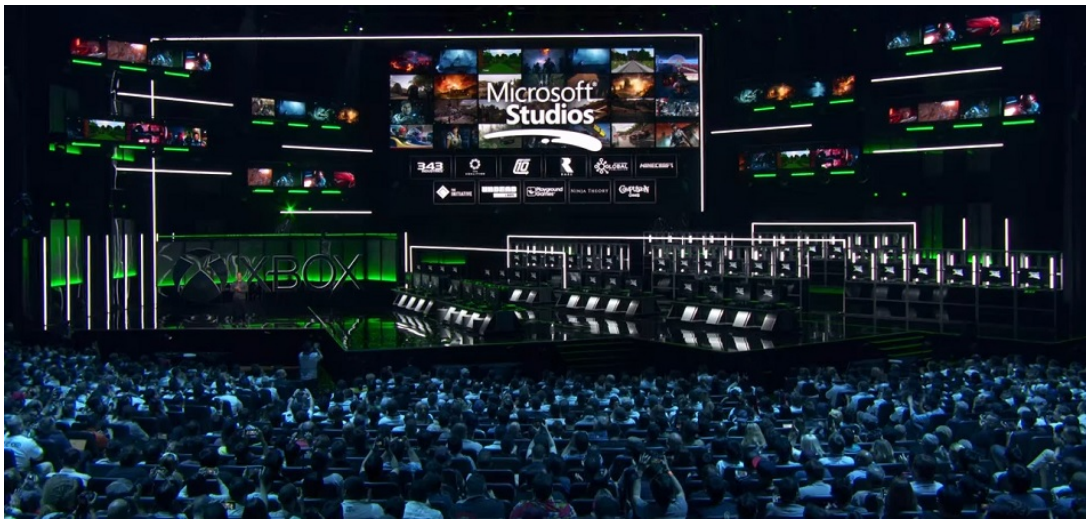
TECNOLOGÍA

Microsoft, a la carrera por liderar el 'gaming': adquiere cinco estudios y presenta un nuevo servicio de 'streaming'

La división Xbox gana músculo con la adquisición de nuevas compañías de desarrollo para engrosar su catálogo de producciones propias. La empresa prevé avanzar en materia de inteligencia artificial y cloud computing.

11 JUN 2018 — 12:20

POR DANIEL LÓPEZ



Microsoft ha puesto sus cartas encima de la mesa. La empresa quiere encabezar la industria de los videojuegos en los próximos años a través de la división Xbox y, para ello, apostará por nuevos servicios en *streaming*, por tecnologías de vanguardia como la inteligencia artificial y por potenciar su catálogo de producciones propias. Para ello, Phil Spencer, máximo responsable del área de videojuegos de la compañía, anunció en el marco del evento E3 2018 que **Microsoft ha adquirido cinco estudios**.

El grupo de Redmond se ha hecho con cuatro empresas desarrolladoras y ha creado un quinto estudio para integrarlos dentro de Microsoft Studios, la división encargada de crear juegos de sello propio para las consolas Xbox y los sistemas Windows 10. Dos de los estudios adquiridos eran colaboradores habituales de la empresa, como Playground Games (desarrollador de la saga *Forza*

https://www.kippel01.com/tecnologia/microsoft-a-la-carrera-por-liderar-el-gaming-adquiere-cinco-estudios-y-presenta-un-nuevo-servicio-de-streaming.html

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Horizon) y Undead Labs (creador de *State of Decay*).

Las otras dos compañías adquiridas han sido Compulsion Games y Ninja Theory, siendo The Initiative el estudio creado por Microsoft para reforzar su división *gaming*. No ha trascendido el desembolso realizado por la tecnológica en estas adquisiciones. **La apuesta de la empresa es clara: quiere desarrollar nuevos juegos exclusivos para sus plataformas**.

Microsoft trabaja en una inteligencia artificial que suponga un nuevo salto en los videojuegos

A ello se suma la intención de Microsoft de seguir engrosando su servicio Xbox Games Pass, una plataforma de suscripción al más puro estilo Netflix con la que la compañía pone a disposición de los usuarios más de un centenar de juegos por 9,99 euros al mes. El siguiente paso es el *streaming* y la nube, ya que **Microsoft ha desarrollado una tecnología para que sus juegos se puedan jugar en cualquier dispositivo**, ya sea desde una Xbox, un PC o un *smartphone*. No hay fecha prevista para el lanzamiento de este proyecto.

Asimismo, Spencer aseguró durante la conferencia de Microsoft en la feria de Los Ángeles que **el grupo está trabajando en el desarrollo de Microsoft AI**, tecnología de inteligencia artificial con la que buscará ofrecer experiencias totalmente revolucionarias en sus próximos videojuegos. Se trata, en todo caso, de un apartado en el que apenas ha arrojado luz, pero que demuestra que Xbox quiere subir el listón dentro del sector.

Avalancha de juegos en Xbox

Microsoft firmó sobre el escenario del E3 una conferencia repleta de anuncios de títulos, la mayoría multiplataformas: cincuenta juegos, 18 de los cuáles no se conocían y 15 exclusivos de sus sistemas (PC y consolas). De estos últimos, la compañía mostró tres nuevas entregas para sus sagas más conocidas, como *Halo Infinite*, *Forza Horizon 4* y *Gears of War 5*. Otros grandes títulos presentados y que verán la luz en otras plataformas son *Fallout 76, The Division 2, Shadow of the Tomb Raider, Devil May Cray 5* y *Cyberpunk 2077*.

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.