



Microsoft anunció que planea adquirir PlayFab, compañía especializada en el desarrollo de herramientas para la creación de juegos conectados por una plataforma en la nube.

PlayFab cuenta con una gran cantidad de herramientas que fueron diseñadas para ser aprovechadas por desarrolladores de juegos para consolas, PC y móviles que se conectan a la nube.

La tecnología de esta compañía es utilizada por Disney, Rovio y Atari, que utilizaron dichas herramientas para proyectos como Angry Birds, Roller Coaster y Tycoon Touch.

*«Más de 1000 millones de personas juegan videojuegos, lo que da energía a la industria en ascenso cuyo ecosistema está evolucionando y creciendo muy rápido. Muchas industrias se inclinan hacia la nube inteligente y esta tendencia también funciona para el gaming»,* dijo Kareem Choudhry, vicepresidente corporativa de gaming en Microsoft.

*«Esto significa que un creciente número de desarrolladores busca la creación de juegos conectados para móviles, PC y consolas que tengan un énfasis significativo en operaciones postlanzamiento. Sin embargo, el costo y la complejidad para llevarlo a cabo por medio de herramientas personalizadas es muy alto, por lo que PlayFab ofrece a los desarrolladores un modelo atractivo que crece de forma natural junto a los jugadores de sus títulos»,* agregó.

Choudhry describió la tecnología de PlayFab como un *«complemento natural»* para Azure, que es el servicio en la nube de Microsoft. Además, afirmó que el trato es un *«paso importante para el futuro del gaming en Microsoft»* ya que aprovecharán la experiencia de PlayFab para *«desbloquear el poder de la nube inteligente para la industria dando herramientas a los desarrolladores»*.