



Nintendo ha confirmado que defenderá a 3DS y Wii U ante la amenaza de consolas next-gen como PS4 y Xbox 720 o el auge de smartphones como el futurible iPhone 6 (vía Eurogamer). ¿La causa del temor? La tecnología de “juego en la nube”. Descubre de qué estamos hablando en un informe especial.

Satoru Iwata, presidente de la Gran N, ha explicado en una sesión de accionistas que la tecnología cloud gaming tiene problemas como si latencia inherente, una deficiencia que afectaría a juegos de acción, por ejemplo. “Como el tiempo de transmisión de datos mediante conexión por internet nunca es inmediata, siempre habrá retraso”.

El presidente de Nintendo argumenta que los juegos next-gen (sean para Wii U, 3DS, PS4, Xbox 720...) son muy complejos y que, aunque habrán títulos de acción más lenta, la mayoría tendrán problemas para garantizar fluidez de movimiento con Gaikai u otras tecnologías de “juego en la nube”.

“Ninty” expresa su temor hacia esta tecnología porque llevamos meses recibiendo rumores que aseguran que tanto PlayStation 4 como la nueva Xbox incorporarán un servicio de partidas por streaming que te permitirían probar títulos avanzados sin depender de la potencia del hardware. De esta forma, en teoría, no habría límites en cuanto a gráficos porque la plataforma haría las veces de enlace entre el servidor donde está hospedado el juego y tu casa.

En teoría los temores de la creadora de Wii U y 3DS se confirmarán o disiparán el 20 de febrero cuando, según últimos rumores, Sony presentará PS4 a los medios en un evento misterioso. ¿Se mostrará Gaikai? ¿Contraatacará Xbox 720 a tiempo? Te lo contamos en un informe especial.