



Microsoft adquiere los estudios de videojuegos inXile Entertainment y Obsidian Entertainment

Microsoft anunció durante el Xbox Fan Fest 2018, en la Ciudad de México, la adquisición de Obsidian Entertainment y inXile Entertainment, estudios de videojuegos especializados en el desarrollo de juegos RPG de mundo abierto.

Obsidian fue la compañía que creó franquicias millonarias como Fallout: New Vegas, South Park: The Stick of Truth y Pillars of Eternity. Por otro lado, inXile desarrolló Wasteland 2, Torment: Tides of Numenera, Bard's Tale IV y Wasteland 3 que se lanzará dentro de poco.

«Cuando pensamos en adquirir estudios, no pensamos necesariamente en un género que queremos desarrollar, sino que buscamos traer a grandes equipos y darles el respaldo y la fuerza de Microsoft Studios para que puedan desarrollar juegos increíbles», explicó Phil Spencer, vicepresidente de Gaming en Microsoft a Expansión.

La compañía no reveló cuánto tendrá que pagar por ambas compañías. Microsoft se ha mostrado muy entusiasta en cuanto al desarrollo de juegos originales, Spencer anunció que la compañía está adquiriendo cinco nuevos desarrolladores, estos son The Initiative, Undead Labs, Playgrounds Games, Ninfa Theory y Compulsion Games.

Spencer aseguró que una de las razones que motivó la adquisición es que los dos estudios cuentan con buen trabajo y experiencia, no solo para consolas, sino también para PC.

«Hacen juegos increíbles en consolas, pero también sus RPG corren perfecto en PC, lo que era vital para nosotros. Microsoft es una gran compañía y ahora les puede dar estabilidad y libertad creativa. Me emociona pensar lo que haremos con esos equipos», agregó.

Por otro lado, Matt Booty, director de Microsoft Studios, dijo que aunque estarán dentro de una misma familia, ambos estudios permanecerán como equipos de desarrollo



independientes y con autonomía propia.

Este sería un gran paso para Microsoft si busca competir contra Sony y su PlayStation 4. Según análisis de VG Chartz, actualmente PS4 cuenta con el 59% del mercado de consolas, el Xbox One con el 28% y el Switch de Nintendo con el 13%.

En el pasado mes de julio, Sony informó que el PS4 contaba con más de 83 millones de unidades vendidas en todo el mundo. Esto es el doble de las unidades que Xbox One vendió, que fueron al rededor de 39 millones de consolas.

Por otro lado, Microsoft anunció que México formará parte de una lista de 17 países que estarán comercializando a partir de 2019 el control para personas con limitaciones motrices, conocido como Adaptive Controller.

Dicho control cuenta con la capacidad de poder conectarse a una variedad de periféricos o accesorios. Además integra dos pads sensibles a la presión y al tacto para ayudar a personas con falta de miembros, parálisis cerebrales o parálisis motrices.