

El tráfico de juegos por internet volvió a su máximo el pasado 29 de abril



El tráfico de «gaming» (videojuegos en línea por internet) volvió el miércoles pasado a registrar su cota máxima en España, casi dos meses después de su récord anterior, en la primera semana del confinamiento, ha informado Telefónica.

La operadora de telecomunicaciones ha explicado este miércoles que el 9 de marzo se había cuadruplicado el tráfico habitual de datos de internet para «gaming», que se motivó en las actualizaciones generalizadas de software además de un uso muy intensivo de los juegos.

En las siguientes semanas de confinamiento el tráfico bajó paulatinamente, con algunos repuntes, normalmente asociados a eventos puntuales previstos algunos días en los juegos más populares, que hacían duplicar el tráfico.

El miércoles pasado, 29 de abril, el tráfico regresó a las cifras de récord y Telefónica lo ha atribuido también a juegos betas, antes de que se pongan a la venta, y eventos de juegos relevantes.