



Project Scarlett y el «streaming», prioridades de Microsoft

La nueva y aún misteriosa consola Project Scarlett y el «streaming» aplicado a los videojuegos son dos de las prioridades en el horizonte para Microsoft según Cristina Tellería, directora de producto en Xbox, que aseguró que buscan ofrecer a sus fans todas las posibilidades para jugar.

«Project Scarlett es la nueva generación de consolas y se trata de darle a los 'gamers' las opciones de jugar donde ellos quieran, con quien quieran jugar y los juegos que quieran jugar», explicó la ejecutiva mexicana en una entrevista realizada en la antesala de la E3, la feria de videojuegos más importante del mundo y que abrió hoy sus puertas en el Centro de Convenciones de Los Ángeles.



Como otros gigantes del ocio digital, Microsoft celebró una conferencia previa a la E3 para descubrir algunos de sus proyectos de futuro para la industria de los videojuegos.

El evento de Microsoft tuvo lugar el domingo y en él la compañía estadounidense anunció que en las Navidades de 2020 llegará al mercado Project Scarlett, su nueva consola de gama alta que sucederá a la Xbox One (2013) y a la Xbox One X (2017).

Microsoft ha insistido en varias ocasiones en que pretenden que sus seguidores puedan jugar en el dispositivo que consideren más oportuno, pero en esa estrategia no quieren descuidar a la consola como punto central de su experiencia.

«La consola es una opción más, pero Project Scarlett es el futuro porque va a ser la consola que tenga más poder, más velocidad, más desempeño», indicó Tellería.

Microsoft ha asegurado que Project Scarlett, que está diseñada pensando en las posibilidades del «streaming» y la nube en los videojuegos, pero de la que no se conoce ni una imagen de su diseño, ni su precio, será «cuatro veces» más potente

que la Xbox One X.

Sus responsables también sostienen que será compatible con resolución 8K y que podrá alcanzar los 120 frames (cuadros) por segundo.



«Está impresionante. Realmente se trata de darles el poder a los desarrolladores de juegos que siempre han querido para los juegos que quieren crear. Mundos más extensivos, mucho detalle y todo con una velocidad que no te puedes imaginar», defendió Tellería.

La guinda al lanzamiento de Project Scarlett la pondrá «Halo Infinite», juego que se estrenará bajo el paraguas de esta consola llamada a competir con la heredera de PlayStation 4 que está preparando Sony.

«Lo que tienen que saber (los jugadores) es que el equipo de 'Halo Infinite' está trabajando con el equipo de Project Scarlett para realmente poder usar todas las novedades que tiene y crear un juego que no hubiera sido posible sin esa consola», afirmó Tellería.

Al margen de Project Scarlett, Microsoft colocó su punto de mira en el

«streaming» y la nube, dos terrenos de futuro, unidos a los modelos de suscripción, en los que las compañías más importantes de los videojuegos ya están tomando posiciones a la caza de algo parecido al éxito de Netflix en la televisión.

«Es lo que hemos escuchado de nuestros fans: que quieren llevar sus juegos a donde quieren, jugar fuera de su casa. Y eso es lo que realmente tenemos cuando hablamos de cosas como Project xCloud o 'console streaming'», dijo.

La ejecutiva de Xbox se refirió así a dos apuestas «diferentes».

Por un lado, Project xCloud es un servicio de «streaming» de videojuegos, del estilo del que Google planea con la plataforma Stadia, para poder jugar en cualquier dispositivo gracias a la tecnología de la nube; mientras que, por otro lado, Microsoft aseguró en la E3 que a partir de octubre la Xbox One X se podrá usar como emisor para hacer «streaming» a otras pantallas.

Tellería también mencionó el interés creciente de Microsoft en los servicios de suscripción, una parcela en la que anunciaron que Xbox Game Pass llegará a PC.

«Una de las cosas súper divertidas de Xbox Game Pass es que te permite descubrir juegos que no habrías descubierto de otra manera. Y también permite a los desarrolladores llevar juegos a nuevas audiencias», afirmó.

Por último, y tras una conferencia de Microsoft en la E3 en la que toda una estrella de Hollywood como Keanu Reeves pisó el escenario para presentar «Cyberpunk 2077», Tellería destacó la era de vino y rosas que está viviendo el mundo del videojuego.

«La industria está pasando por un momento súper emocionante. Nunca había sido tan dinámica, nunca había tenido tantos jugadores», dijo.