

Los juegos en 3D para móviles doblan las cifras de negocio

GDC 2007. Los juegos en 3D están dinamizando el negocio de los móviles, doblando las cifras respecto al año anterior.

Gameloft, por ejemplo, sacará en el 2007 veinte juegos en 3D y treinta en 2D. La empresa se ha asociado al proyecto de Nokia, N-Gage, para sacar siete títulos nuevos.

Todo esto es posible por el aumento de memoria disponible para juegos en los móviles. Hace dos años, ocupaban una media de 150-300KB y su distribución se hacía sobre todo a través de WAP.

Hoy, la mayoría de los usuarios utilizan teléfonos EDGE o UMTS y el suministro se hace cada vez más a través de conexiones móviles de banda ancha, cuya capacidad se ha aumentado a dos megas para los juegos en 3D (500-700KB para los de 2D).

Gameloft está negociando con Apple sobre los iPhone, pero aún les queda mucho que recorrer a los publicistas de móviles para hacerse con una parte del pastel de los de Cupertino.

Traducción de un artículo de Theo Valich publicado el 8 de marzo de 2007.

vINQulos

[Noticia original](#)