

Apple lanzará una app dedicada a videojuegos para dispositivos iOS

Reciente informe asegura que Apple planea lanzar su propia aplicación dedicada para videojuegos «en cuestión de días» y coincidirá justo después del lanzamiento de la Nintendo Switch 2 con intenciones de reforzar su presencia en el mercado del gaming.

Según Bloomberg, la aplicación contará con un sistema de logros centralizado, tablas de clasificación y otras herramientas de comunicación y vendrá preinstalada en todo el conjunto de productos de Apple en un esfuerzo por unificar el impulso del gigante tecnológico en el espacio de los juegos.

La aplicación se anunciará durante la Conferencia Mundial de Desarrolladores de Apple el 9 de junio, 4 días después del lanzamiento de Nintendo Switch 2.

Esta nueva aplicación reemplazará a Game Center, la plataforma social de juegos de Apple. Game Center se estrenó en 2010 y, si bien ha formado parte de la infraestructura de videojuegos de Apple desde entonces, ha recibido pocas actualizaciones significativas.

Dicha app también integraría Apple Arcade, el servicio de juegos por suscripción de la compañía, que ofrece acceso a títulos nuevos y clásicos por una cuota mensual. Según se informa, esta nueva app también incluirá contenido editorial sobre juegos en su plataforma.

Apple formalizó su primera adquisición de un estudio de videojuegos

Este sería un segundo paso realizado por la compañía en menos de un mes para llegar a dicho mercado, ya que recientemente se dio a conocer que adquirieron al estudio RAC7, formalizando su primera inversión directa en tomar posesión de un estudio desarrollador de videojuegos.

RAC7 es un estudio de tan solo dos personas que desarrolló Sneaky Sasquatch, un título que fue un rotundo éxito en 2019 como juego exclusivo de Apple Arcade.

“Nos encanta Sneaky Sasquatch y estamos emocionados de que el equipo de RAC7, formado por dos personas, se nos haya unido para

continuar trabajando con nosotros en él”, dijo un portavoz a Digital Trends.

Según se informa, Apple continuó señalando que la medida fue «una circunstancia única», ya que vio una oportunidad para ayudar al equipo a crecer con el servicio de suscripción Apple Arcade.

Con información de ÚN