

Microsoft quiere que los desarrolladores lancen sus juegos en Xbox

Microsoft quiere que los desarrolladores lancen sus juegos en Xbox, así que les ha preguntado directamente por qué no lo hacen. Es por ello que a través del programa Xbox Research, Microsoft va a preguntar a los desarrolladores por qué no lanzan sus juegos en Xbox.

Las ventas de Xbox son sensiblemente más bajas que las de PlayStation, reseñó Xataka en nota de prensa que, Microsoft contaba desde hace tiempo con un programa llamado Xbox Research que, en esencia, era un sistema de recogida de feedback de los jugadores.

Ahora han expandido ese programa a los desarrolladores de videojuegos con el fin de “obtener datos que ayuden a abordar los puntos débiles y mejorar la experiencia de los socios en todo el espectro de disciplinas que intervienen en la comercialización de los juegos”, indica.

Microsoft quiere saber

La empresa quiere saber qué sucede con sus herramientas y servicios, cuál es el punto de vista de los desarrolladores. “Los datos recogidos en estos estudios desempeñarán un papel crucial en la configuración de las ofertas de Microsoft para los desarrolladores de juegos”, explican desde Microsoft.

“Nos ayudará a saber qué construir y cómo hacerlo bien”, afirma Deborah Hendersen, Principal User Researcher de Xbox. “Se trata de dar a los desarrolladores de videojuegos lo que necesitan para sentirse capacitados y respaldados por Xbox”, concluye.

Un punto interesante es que estos estudios no solo incluirán a los desarrolladores en el sentido técnico de la palabra, sino a todos los involucrados en el proceso, “incluyendo marketing, investigación de usuarios, artistas, audio, directores de proyectos, community managers, etc”.

A través del programa Xbox Research, Microsoft va a preguntar a los desarrolladores por qué no lanzan sus juegos en Xbox/Foto Microsoft

En cualquier caso, lo más interesante es que este programa no solo está enfocado a los estudios que ya publican en Xbox, sino a todos los desarrolladores, incluidos los que no lo hacen. En

última instancia, es la única manera de salir de la cámara de eco. En palabras de Hendersen:

“Si haces videojuegos, nos interesa conocerte. Si no estás en Xbox, nos encantaría saber por qué. Y, sinceramente, si utilizas productos de la competencia, iprobablemente tengas una gran perspectiva de la que podamos aprender!”.

¿Qué está pasando en Xbox?

Según Jason Schreier, conocidísimo insider del mundo de los videojuegos, Xbox es “un desastre” ahora mismo. En una entrevista grupal en el podcast Spawn Wave, el periodista afirma que los planes de la empresa están cambiando cada año, poniendo como prueba su actual interés en las consolas portátiles y el cambio de decisión con respecto al lanzamiento de Indiana Jones en PS5.

Las bajas ventas de hardware son una realidad y por eso la estrategia de Microsoft pasa por desarrollar un ecosistema. Un ecosistema que consiste en Game Pass, la nube y el PC y que, al menos en cifras de usuarios, parece estar funcionando.

En el último informe financiero, Microsoft confirmó que las ventas de consolas habían caído un 42%, pero que sus juegos acumulaban 500 millones de jugadores activos mensuales.

Con información de ÚN