Cómo jugar Second Life, el primer juego del metaverso

Después de abrir la conversación en 2003 sobre la vida digital, **Second Life** decidió salir del mercado de computadores y llegar a dispositivos móviles, buscando más usuarios tras quedarse como un juego de nicho en medio del avance de la industria.

Linden Lab, los encargados del juego, dieron algunos detalles sobre la expansión de esta experiencia, que es considerada por muchos como el primer juego del metaverso al brindar la alternativa de crear un avatar en el entorno digital, con la opción de interactuar con otros usuarios, tener trabajos y en general una vida paralela a la normal.

El proyecto por ahora no está finalizado, pero se lanzará una aplicación durante este año para que los jugadores realicen las pruebas.

Second Life da el salto a móviles

Según sus desarrolladores, en ocasiones anteriores han intentado llevar el juego a celulares, pero esta vez están muy cerca de lograrlo, ya que el trabajo de adaptación no ha sido sencillo, especialmente en lo que tiene que ver con replicar la apariencia y las sensaciones de los personajes y entornos.

Para lograrlo decidieron usar Unity, que es una herramienta de desarrollo que ofrece opciones que simplifican el trabajo, teniendo en cuenta que se debe hacer un fuerte énfasis en la manera en la que se usa toda la pantalla del teléfono y la interacción táctil.

Un ejemplo es que para ver alrededor se tendrá que deslizar los dedos por la pantalla y para interactuar o realizar acciones se ubicaron cinco botones en la parte inferior del

panel. Para el movimiento del personaje se creó una cruceta, aunque esto se podrá combinar con los cambios de perspectiva de los escenarios.

Un trabajo que aún está en proceso, por lo que no hay fecha de lanzamiento y la versión que llegará este año será de prueba para empezar a pulir los detalles de un título, que se expande según los requerimientos del usuario.

El videojuego actualmente tiene cerca de 900 mil jugadores activos al mes.

Una segunda vida

Si bien **Second Life** se han mantenido activo durante 20 años, su vigencia no ha sido la misma y llegar a celulares es la oportunidad de conquistar a otra generación de jugadores.

En su lanzamiento, en 2003, superó los 10 millones de cuentas ante la novedad de su propuesta de crear una vida alterna en el mundo digital. Pero con el tiempo ese impacto fue disminuyendo, pasando en 2013 a un millón de usuarios y, ahora, dos décadas después, está sobre los 900 mil perfiles activos.

La diferencia con esta nueva oportunidad es que hace 20 años no tenía ningún competidor y ahora hay plataformas con un mayor alcance técnico como **Horizon Worlds o Decentraland**, además de la larga lista de videojuegos en dispositivos móviles que se enfocan en otro tipo de experiencias, pero que tienen mercados ya establecidos.

Pero mientras llega la versión para dispositivos móviles, en computadores se puede acceder desde el sitio oficial, creando una cuenta y eligiendo el tipo de suscripción deseada, que tienen costos desde los 5,99 dólares a 29,99 dólares al mes, cada uno dando diferentes beneficios.

Aunque también se puede tener un perfil gratuito, sin ningún tipo de beneficio como dinero para el juego o un terreno con el cual iniciar, lo que significará un reto mayor.

Después se descargará el programa en el ordenador, se instalará y ahí arrancará esta experiencia de tener una vida alterna, con un trabajo diferente y la opción de conocer miles de usuarios.

Fuente: Infobae