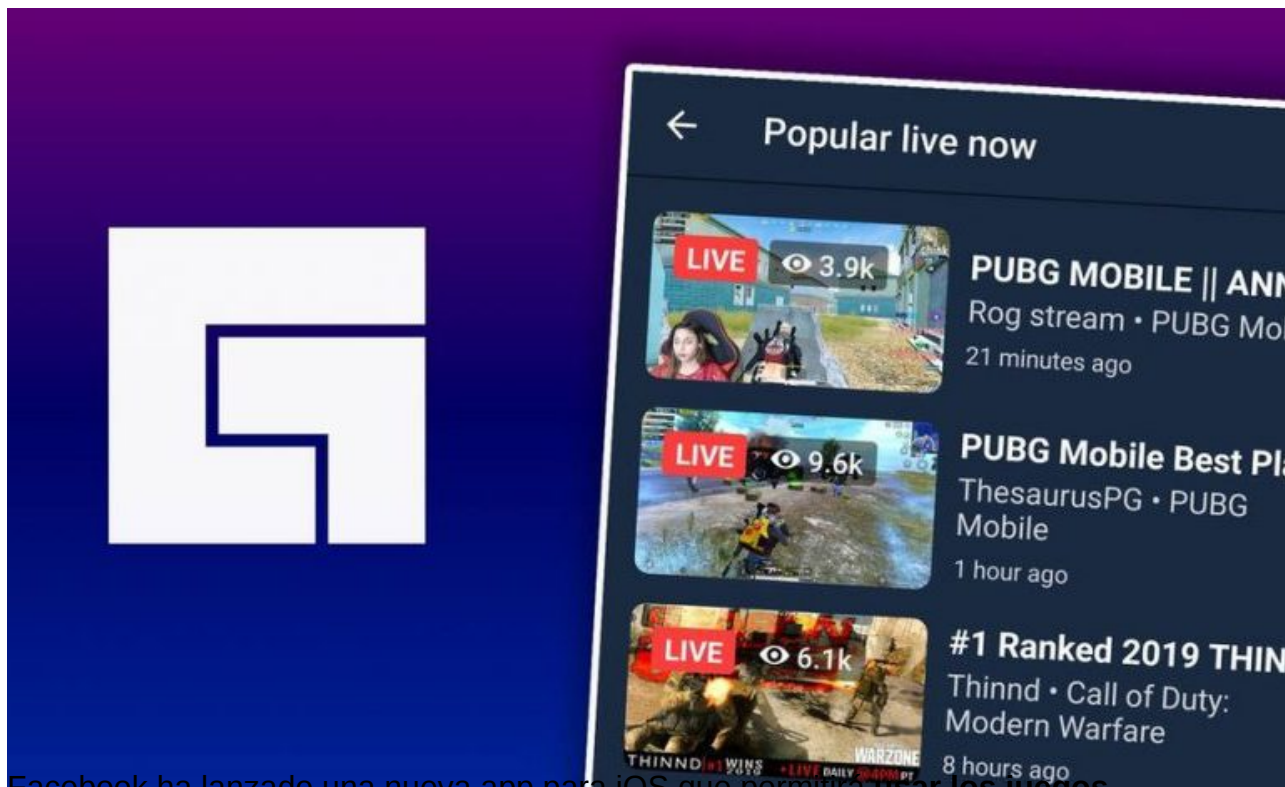


Facebook lanza app de juegos en la nube para dispositivos de Apple



Facebook ha lanzado una nueva app para iOS que permitirá usar los juegos disponibles en el servicio de nube de la red social, si embargo, no se podrá descargar desde la App Store.

Se trata de una aplicación especializada de **Facebook Gaming**, pero tiene un detalle que ha dejado a muchos consternados debido a las reglas impuestas por Apple sobre las apps que pueden aparecer en sus dispositivos.

Para poder descargar esta nueva aplicación de Facebook, habrá que hacerlo directamente desde la página de Facebook Gaming mediante un navegador como Safari, usando la opción que ofrece de **“Añadir a la Pantalla de Inicio”** para que la página tenga un atajo dentro del dispositivo.

La razón por la que la nueva app no podría hacer parte del catálogo de la App Store, como suele hacerse tradicionalmente, sería debido a las **restricciones que ha impuesto Apple sobre software que pueda incluir compras internas**. Para la tienda de la compañía de la manzana, todas las aplicaciones que estén presentes en ella e incluyan algún tipo de micro transacciones, tendrán que usar la plataforma de pagos de Apple y además entregar un porcentaje determinado de sus ganancias a la tienda digital.

Aplicaciones como la que presenta ahora Facebook pueden significar un revés para la

App Store, ya que las apps dentro de sí mismas ofrecen a los usuarios un catálogo amplio de juegos y cada uno tendrá su propia lista de acciones disponibles respectivas, esto significa que **algunos títulos pueden ofrecer compras mientras otros no**, lo que termina siendo conflictivo con los lineamientos de la tienda de Apple.

El nombre que recibe el tipo de aplicaciones como la nueva de Facebook es **Aplicación Web Progresiva** (PWA por sus siglas en inglés) y sería la alternativa optada por otras compañías como Amazon y Microsoft, las cuales decidieron usar esta opción para así poder ofrecer sus respectivas plataformas de videojuegos en la nube.

Las quejas de diversas compañías interesadas en el mercado de videojuegos en la nube y hasta streaming de videojuegos frente a la App Store han sido constantes en los últimos años, a medida que esta área de interés sigue creciendo. El año pasado, tras protestas de Facebook, Apple accedió a cambiar sus reglas y aclaró que permitía la inclusión de los juegos ofrecidos en los servicios de las compañías únicamente si **registraban cada uno de estos en la App Store individualmente**, acto que varios rehusaron pues muchos de estos servicios cuentan con más de 100 juegos al tiempo.

“Hemos llegado a la misma conclusión que otros: **las aplicaciones web son la única opción** para transmitir juegos en la nube en iOS en este momento”, explicó el vicepresidente de juegos de Facebook, Vivek Sharma, en un comunicado al portal The Verge.

El ejecutivo de Facebook también comentó que las restricciones mencionadas irían en contra de la naturaleza del servicio que intentan ofrecer. “El requisito de Apple de que cada juego en la nube tenga su propia página, se revise y aparezca en las listas de búsqueda **frustra el propósito de los juegos en la nube**”.

“Estos obstáculos impiden que los jugadores descubran nuevos juegos, jueguen en varios dispositivos y accedan a juegos de alta calidad al instante en aplicaciones nativas de iOS, incluso para aquellos que no utilizan los dispositivos más nuevos y más caros”, agregó Sharma.

El proceso de instalación y agregado de las aplicaciones web es bastante complicado, en comparación a la forma tradicional de descarga desde las tiendas digitales, lo que podría significar que un gran número de usuarios de Facebook no llegue a conseguir la aplicación o siquiera se interese en adquirirla. Por ahora la red social aún busca nuevas formas de promocionar sus opciones en el mundo de los videojuegos.

Fuente: Infobae