

OnLive

Anibal Catalán
2930116-6
Gonzalo Sagredo
2930024-0

Introducción

Gracias a la capacidad de los Enlaces , la tecnología de procesamiento, de control de perdidas y la velocidad de las redes con que contamos hoy en día es que podemos contar con un servicio antes “soñado” llamado Onlive. Game Developer’s Conference aplicando el concepto llamado “computación en Nube”. Se analizaran las ventajas y desventajas de que aplique este concepto y como este servicio da un paso más hacia adelante para otro tipos de aplicaciones.

Computación en Nube

Permite ofrecer servicios de computación a través de Internet. La "nube" es una metáfora de Internet.

En este tipo de computación todo lo que puede ofrecer un sistema informático se ofrece como servicio, de modo que los usuarios puedan acceder a los servicios disponibles "en la nube de Internet" sin conocimientos en la gestión de los recursos que usan. Según el IEEE Computer Society, es un paradigma en el que la información se almacena de manera permanente en servidores en Internet y se envía a cachés temporales de cliente. Esto se debe a que, pese a que las capacidades de los PC han mejorado sustancialmente, gran parte de su potencia se desaprovecha, al ser máquinas de propósito general.

Cloud computing es un nuevo modelo de prestación de servicios de negocio y tecnología, que permite al usuario acceder a un catálogo de servicios estandarizados y responder a las necesidades de su negocio, de forma flexible y adaptativa, en caso de demandas no previsibles o de picos de trabajo, pagando únicamente por el consumo efectuado.

El cambio paradigmático que ofrece cloud computing es que permite aumentar el número de servicios basados en la web. Esto genera beneficios tanto para los proveedores, que pueden ofrecer, de forma más rápida y eficiente, un mayor número de servicios, como para los usuarios que tienen

la posibilidad de acceder a ellos, disfrutando de la 'transparencia' e inmediatez del sistema y de un modelo de pago por consumo.

Cloud computing consigue aportar estas ventajas, apoyándose sobre una infraestructura tecnológica dinámica que se caracteriza, entre otros factores, por un alto grado de automatización, una rápida movilización de los recursos, una elevada capacidad de adaptación para atender a una demanda variable, así como virtualización avanzada y un precio flexible en función del consumo realizado.

La computación en nube es un concepto que incorpora el software como servicio, como en la Web 2.0 y otros conceptos recientes, también conocidos como tendencias tecnológicas, que tienen en común el que confían en Internet para satisfacer las necesidades de cómputo de los usuarios.

OnLive

Onlive es un sistema de distribución de videojuegos que permite jugar sin que se tenga que tener una consola (aunque también existe una para no utilizar un ordenador), y sin necesidad de instalaciones propias del juego. Es decir, la compañía corre el juego en sus servidores, y se juegas por Internet conectado a esa máquina, recibiendo vía Streaming la imagen del juego.

El sistema ha estado en pruebas por muchos meses ya, y desde el 17 de Junio está disponible de forma oficial. El lanzamiento viene además de la mano de desarrolladores como Electronic Arts, Ubisoft, Take-Two, THQ, y Square Enix, ofreciendo 23 títulos entre los que destacan Dragon Age: Origins, Mass Effect 2, Borderlands, Assassin's Creed y NBA 2K10.

Este servicio podrá ser utilizado tanto para ordenadores con Windows y Mac OS X y además podrá ser utilizado desde nuestro televisor con una consola, que no es una consola propiamente tal sino que es un adaptador para el acceso a los servidores. Este adaptador dispone de conexión Ethernet y salida HDMI y es alimentada a través de un puerto Micro-USB. Se podrán conectar hasta cuatro joystick inalámbricos y 4 auriculares vía BlueTooth. Dispone de puertos USB's para conectar teclado y mouse, por si algún juego lo requiere.

El cliente envía los inputs del usuario a los servidores de OnLive, mientras que la imagen generada se comprime y se envía de vuelta por streaming al display del usuario. El envío de los inputs a los servidores de OnLive puede

hacerse rápidamente mientras que el retorno de los datos al cliente puede presentar un retardo despreciable.

El servicio de OnLive nos ofrecerá una serie de juegos, de los cuales se podrán formar comunidades, será posible añadir amigos y ver como ellos juegan, unirnos a partidas ya existentes y guardar repeticiones.

En EEUU esta previsto que se lance este servicio con un total de cinco centros de procesos. La velocidad en que es presionada una tecla o un botón del joytisk, viaja por Internet, el siguiente movimiento es configurado por el servidor y es devuelto al computador actualizando el movimiento, es tan rápida que parecía que el juego está realmente corriendo en nuestro computador o en una consola, y esto dicen los proveedores de OnLive se debe a que llevan 7 años desarrollando la tecnología necesaria y un nuevo sistema de compresión de video para poder realizar este servicio.

Ventajas

La mayor ventaja de Onlive, es entregada gracias a su sistema basado en la computación en nube. En consecuencia, no es necesario hardware de alto rendimiento y costo para poder simular las gráficas de última generación. Los requerimientos son mínimos al ser sólo un vídeo a reproducir. Además, tampoco es necesaria la renovación de la consola en los próximos años. La renovación es sólo por parte del hardware del servidor.

Otra gran ventaja es que gracias al sistema de compra en línea se acaba definitivamente la piratería. Sin embargo, no es necesario comprar para jugar. Existe un tiempo de prueba para cada juego para que no existan ventas en la cual el usuario se sienta engañado u otro tipo de problemas comerciales. Es más, existe el arriendo de los juegos (disponibilidad por un tiempo limitado) para usuarios que jueguen continuamente.

Desventajas

El sistema de redes de hoy en día, si bien es efectivo claramente no es perfecto. Existen notables retrasos de información cuando hay una gran distancia que recorrer hacia destino. Según informa la empresa, el usuario debe estar en un radio no mayor a los 1610 Km. del Servidor. Además, se necesita de una conexión no menor a los 1,5 Mbps que sirve para la resolución normal (480p). Por otro lado, para la versión HD (1080p) es necesaria una conexión no menor a los 5 Mbps.

La empresa de OnLive tiene pensado instalar 5 servidores en Estados Unidos, lo que claramente limita a los jugadores de otros países.

Conclusión

Onlive sera la nueva generacion de video juegos, pues no requerira gastos adicionales por consola, permitira contacto directo con otros jugadores como hoy correr los juegos Online y algunos de consola, terminara con la pirateria de juegos ya que los juegos siempre estaran en los servidores y el cliente solo podra comprar permisos para jugar el juego, esto tambien desenvoca en un aspecto negativo el jugador nunca es dueño del juego por lo que cualquier problemas en los servidores, osea externo al cliente este quedara imposibilitadod e acceder algo por lo que el pago. Onlive concluirea en una migraciond e las consolas pues toma ambos campos de consolas y de ordenador de escritorio o movil, Onlive impone un nuebo uso para la computacion en nube con lo que prontamente se podran ver derivaciones de esto como en el ambito academico donde se podran hacer clases interactivas en la nube cn participacion de todos orientadas a juegos quisas en un futuro 3D o de realidad virtual. Si se alcanza la Realidad virtual desarrollado en la computacion en nube el numero de aplicaciones a esto no tiene limites, desde aprender a cociar entre muchas personas con un chef de maestro de la

aplicacion, hasta simular guerras entre cientos de personas. La desventaja de lo anteriormente mencionado es que se pierde el contacto piel a piel y cada vez se va haciendo mas necesario un "intermediario" (Maquina o Computador) para desarrollar relaciones interpersonales, por lo que ya es una necesidad creada, impuesta y aceptada por la sociedad.