



Los móviles, un filón para la industria de los videojuegos

Hace un tiempo, cuando uno pensaba en videojuegos solía imaginarse de modo automático consolas o PC, pero en los últimos años el ocio digital ha encontrado en los móviles un enorme filón que no deja de crecer con una gran variedad de juegos para «smartphones» o teléfonos especializados en «gaming».

Según las estimaciones del pasado noviembre de la consultora Newzoo, experta en análisis de este sector del entretenimiento, los videojuegos generaron en 2018 en todo el mundo 134 900 millones de dólares (120 000 millones de euros), de los cuales casi la mitad, 63 200 millones (56 000) concretamente, correspondieron a móviles y tabletas.

En este sentido, los ingresos relativos solo a teléfonos inteligentes, al margen de tabletas, ascendieron a 50.000 millones (44 000 millones de euros), una cifra que se situó por encima de los datos de consolas (38 300 millones -34 000 millones de euros-) y de PC (33 400 millones -30 000 millones de euros-).

Coincidiendo con la E3, la feria de videojuegos más importante del mundo y que se celebró esta semana en Los Ángeles (EE.UU.), la consultora App Annie publicó

otro estudio en el que aseguró que los videojuegos representaron aproximadamente una de cada tres aplicaciones descargadas para móviles.

Asimismo, el 74 % del gasto en las tiendas de aplicaciones para móviles correspondió a videojuegos, una cifra muy elevada especialmente si se tiene en cuenta que jugar en el móvil supone solo el 10 % del tiempo dedicado a las aplicaciones por parte de los usuarios.

Yves Guillemot, presidente de Ubisoft y una de las personalidades más relevantes del ocio digital a nivel mundial, resumió a Efe su optimismo por el presente y futuro para los videojuegos en los móviles.

«Lo que es muy bueno es que los móviles se están haciendo más y más potentes, así que podemos poner ahí juegos de 'triple A' (el equivalente de las superproducciones cinematográficas en los videojuegos). Y veremos más y más. Esto es muy alentador», dijo.

Y frente a los «retos» de adaptar videojuegos a teléfonos que quizá no sean tan sofisticados tecnológicamente como consolas o PC, Guillemot aseguró que es «un desafío» pero que están trabajando «muy duro para asegurar que sea posible».

La E3 suele concentrar su atención en consolas y PC, pero la industria de los videojuegos para móviles también trata de abrirse camino y reivindicar su valía en este gran foro.

«Los juegos para móviles gustan a cada vez más gente, especialmente a los jóvenes, porque puedes jugarlos en cualquier momento, en cualquier lugar», dijo a Efe David Li, vicepresidente de negocio global de Black Shark, que es una compañía especializada en teléfonos inteligentes diseñados específicamente para jugar («gaming phones»).

Li consideró que las nuevas generaciones usan los videojuegos no solo como entretenimiento sino también como una forma de socializar a través de internet.

«Quizá no tengan una gran televisión en casa, pero pueden seguir disfrutando de los juegos», afirmó.

El dispositivo Black Shark 2 fue la baza con la que Black Shark se presentó en la E3, en donde Li defendió que, por las características técnicas de su producto, por el contenido único que ofrecen con desarrolladoras como Gameloft, y por los

accesorios especializados, su propuesta es dar «una experiencia mejor» en los juegos para móvil «si se compara con un 'smartphone' normal».

«Los juegos para móviles son la parte más grande de la industria de los videojuegos. Quizá la gente no se da cuenta de ello, pero esa es la razón por la que hay tanto desarrollo de juegos para móviles», argumentó a Efe Damien Marchi, vicepresidente de marketing y comunicaciones de Gameloft, empresa que ha colaborado con Black Shark con su simulador de carreras «Asphalt».

En este sentido, Marchi opinó que los videojuegos «se están moviendo cada vez más» a ofrecer «una experiencia multiplataforma» por medio de diferentes dispositivos.

Y tanto Li como Marchi se mostraron muy optimistas por los beneficios que puede traer a los videojuegos en móvil la implantación del 5G y de las plataformas de «streaming» y de nube, un nuevo e inminente escenario que, en su opinión, permitirá a los usuarios cargar juegos «mucho más rápido» y que estos sean «más accesibles».