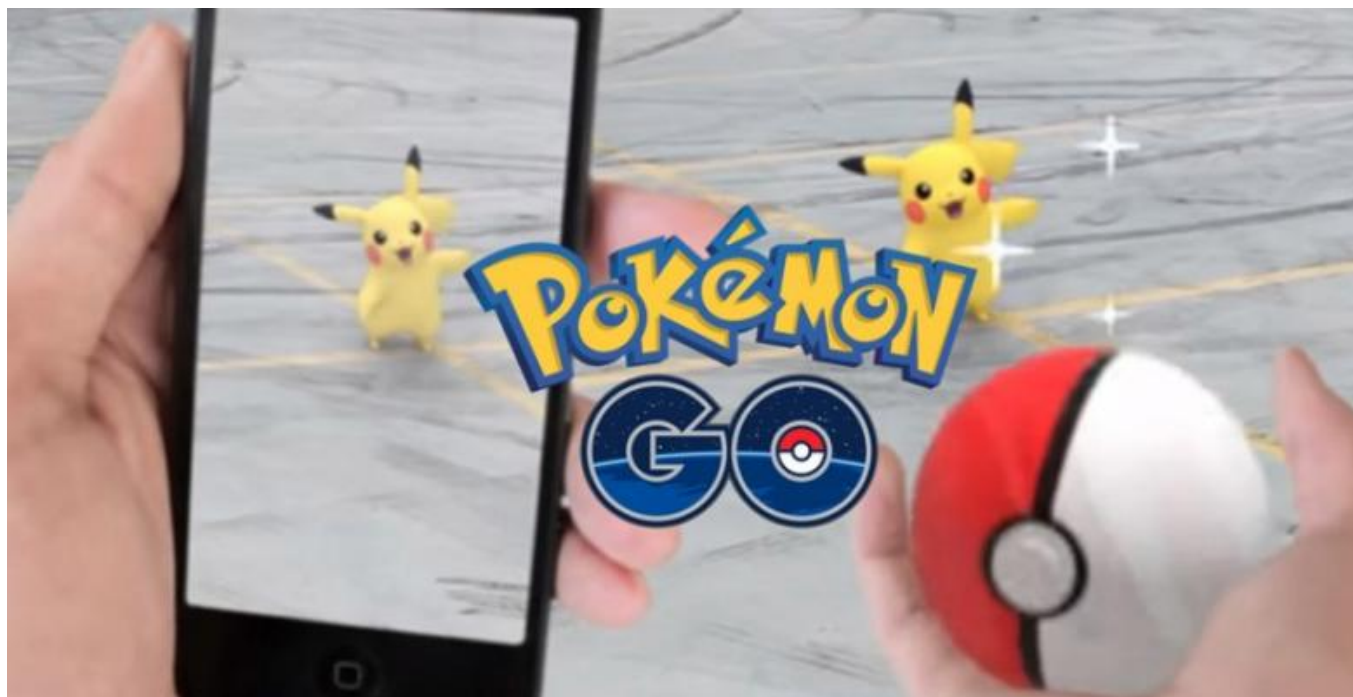


Pokémon-Go-manía: la última locura colectiva de las nuevas tecnología

23/07/2016



Nunca antes una aplicación de smartphone generó tanto valor bursátil, reseñó recientemente la agencia japonesa de noticias NHK, en referencia a los beneficios experimentados tras el lanzamiento de Pokémon Go, desarrollado por Niantic, Inc.

Y es que en menos de dos semanas desde la aparición en el mercado de ese revolucionario videojuego de aventura en realidad aumentada, el precio de las acciones de la japonesa Nintendo se duplicó, y aunque la cotización volvió a bajar algo en los últimos días, no hay duda de que el alivio de los inversores se sintió en todas partes, según señalan expertos en el tema.

Los últimos tiempos no fueron muy alentadores para la empresa inventora de la Game Boy, tras una notable pérdida de confianza por parte de los accionistas.

Antes de la llegada de Pokémon Go el hundimiento de los papeles de la compañía en la Bolsa fue tal que después de una semana de subidas apenas llegaron al mismo nivel de hace un año.

Por esa razón, la pregunta recurrente en muchos usuarios y especialistas parece ser la misma: ¿Habrà un final

feliz en vez de un game over para Nintendo?

Es pronto para decirlo, advierten los analistas, porque el enorme éxito del lanzamiento de sus populares personajes en los smartphones añade más presión a la firma para que reforme rápidamente su modelo de negocios, de acuerdo con un editorial publicado por la agencia Kyodo.

El investigador de las nuevas tecnologías, periodista Alfredo Pascual, señaló que hasta ahora Nintendo se negaba a dar el salto a los teléfonos y sacaba sus juegos solo en sus propias consolas.

Quien quisiera jugar con Pokémon o Super Mario tenía que comprar una Wii, Wii U o una consola DS. Y cada juego se vendía a entre 45 y 65 dólares, precisó Pascual en un artículo reseñado por el diario digital El Confidencial.

Por su parte, en los smartphones el mercado funciona de otra manera, con juegos gratis o como mucho que cuesten unos pocos dólares.

Los desarrolladores tratan de ganar dinero con la venta de artículos virtuales o de atajos para avanzar en los videojuegos.

Con Pokémon Go, Nintendo por fin optó por este tipo de cambio, pero dudó muchos años antes de dar el paso. Y fue quedando claro que incluso una empresa con una comunidad de fans de millones de personas no podía ignorar la realidad de que smartphone y tablet son los dispositivos preferidos para jugar hoy en día.

En el año fiscal que terminó en marzo, las ventas de las diferentes consolas DS se redujeron más de un 22 por ciento a 6,79 millones de aparatos.

A su vez, se vendieron 48 millones 500 mil juegos para DS, una cifra casi un tercio más baja que un año antes.

A ello se suma que la Wii U es un fracaso en comparación con sus competidoras Playstation 4 y Xbox One.

Era, por tanto, el momento de ponerse en marcha, porque hay un nuevo mundo con nuevas reglas.

Pokémon Company fichó al desarrollador Niantic Labs, que ya creó junto con Google el juego de realidad aumentada y uso de GPS, Ingress.

Así, el éxito de Pokémon Go hace que los inversores esperen más.

La gente tiene ahora más expectativa respecto de los otros cinco juegos que Nintendo tiene previsto lanzar hasta marzo próximo, aseguró al Financial Times David Gibson, analista de Macquarie Securities.

Cuando Super Mario o Zelda lleguen a los smartphones, los usuarios estarán igual de contentos, agregó Gibson. ¿Pero qué pasará entonces con las ventas de consolas? ¿Y cómo de elevadas serán las ganancias con el nuevo negocio?

También esas son interrogantes que se plantean los amantes de la ciencia y la tecnología.

Según el analista español Albert García, Nintendo no tiene intención de abandonar la venta de consolas y ya anunció para el año que viene una nueva, bautizada por ahora como NX, de la que por el momento no se sabe nada.

En tanto, Pokémon Go, el juego para móviles que traslada a iOS y Android la longeva saga de videojuegos, se convierte en objeto de deseo de millones de jugadores de todo el planeta hasta el punto de copar titulares en todos los medios.

En cuestión de días revalorizó un 25 por ciento las acciones de Nintendo, se colocó cerca de Twitter en número de usuarios activos diarios y todo ello sin aparecer oficialmente en mercados tan importantes como Europa o Japón, aunque los trucos de Internet permiten descargarlo.

¿El motivo? La directiva de Niantic decidió paralizar el lanzamiento global hasta que arregle los problemas de sobrecarga de servidores surgidos durante estos días.

Mientras, quienes ya lo tienen a disposición en sus móviles deben salir de casa, gracias a la combinación de geoposicionamiento y el uso de la cámara del móvil, para capturar a los Pokémon en el mundo real.

Cualquier tipo de entorno, desde un parque hasta una tienda, pueden albergar a esas criaturas que el jugador debe coleccionar y entrenar.

El hecho de que los jugadores tengan que salir a la calle y moverse en busca de Pokémon está provocando todo tipo de situaciones inesperadas que se tornan en memes en las redes sociales.

El juego ocasionó, incluso, que los usuarios tuvieran que colarse en comisarías de policía e incluso en iglesias para recolectar algunos Pokémon.

Fue el caso de la comisaría de Darwin, en Reino Unido, que obligó a los agentes a emitir un comunicado en el que urgen a los jugadores a no entrar en el recinto para hacerse con las pokebolas necesarias para avanzar en su partida. Recientemente, la Policía Nacional y la Marina de Indonesia prohibieron a sus integrantes jugar al Pokémon Go, ante temores de adicción y consiguiente descuido de tareas por parte de los efectivos.

La franquicia data de 1996, cuando apareció por vez primera en Game Boy, y se trata de un particular juego de rol en el que el jugador tiene que recolectar criaturas, los pokémon (que dan nombre al juego), y hacerlos evolucionar para competir contra otros jugadores.

Pero con Pokémon Go La partida ya no se juega en un mundo virtual en la pantalla de una consola, sino que tiene lugar en el mundo real, a través de la pantalla del teléfono móvil.

De esa forma, el jugador tiene que moverse para dar con todos los personajes que tenga a mano para ampliar su plantilla.

* El autor es Jefe de la Redacción Asia y Oceanía de Prensa Latina.
