

ASESINOS Y CAMELOS

Miquel Barceló

Si el mes pasado les hablaba de juegos de estrategia como excusa para los Proyectos de Final de Carrera de mi Facultad (FIB-UPC), ahora debo hablarles de cómo algo que empezó como un juego (y nunca mejor dicho...) se ha convertido ya en uno de los mayores negocios nacidos al amparo de las tecnologías de la información.

Según datos de un estudio de PricewaterhouseCoopers de finales de 2011, el negocio global de los videojuegos alcanzaba ya entonces los 56 miles de millones de dólares con un crecimiento esperado anual del 9% (excepto en China, donde las cifras de crecimiento esperado se situaban ya en el 20% anual). Esa cifra era el doble de lo que se obtenía por la música grabada, casi una cuarta parte mayor que el negocio de la publicación de revistas y unas tres quintas partes del negocio de Hollywood.

Las expectativas eran alcanzar los 82 mil millones en 2015, expectativas que se han quedado ya cortas: a finales de 2013 se ha llegado ya a una cifra de negocio total de 76 mil millones de dólares y se mantiene el 9% de crecimiento anual esperado.

El informe de PricewaterhouseCoopers de finales de 2011 ofrecía otros datos que hacen pensar: en EEUU, la edad media de los jugadores era de 37 años y, entre ellos, había un 58% de varones por un 42% de mujeres. Una visión que rompía algunos de los más clásicos esquemas sobre el juego informatizado: los jugadores no eran sólo varones y muy jóvenes como, hasta entonces, se tenía tendencia a pensar. Parece ser que los videojuegos han devuelto a los adultos el espíritu lúdico que nunca debieron perder.

Existen los juegos clásicos, verdaderas aventuras “a medida” que, al igual que el cinematógrafo, precisan de un gran equipo de diseño y producción. Ha habido muchos de esos juegos a lo largo de los más de cuarenta años de videojuegos y hoy en día es prueba de su éxito el que haya incluso anuncios de televisión para promocionarlos. Así ocurre, por ejemplo, con la sexta entrega de la serie “*Assassin’s Creed*” que apareció en el año 2007 y que, hasta marzo de 2013, había vendido ya más de 55 millones de copias. La que ahora se está lanzando es la denominada “*Assassin’s Creed IV Black Flag*” e introduce la serie en el mundo de las aventuras de piratas. Junto a los seis juegos, se han creado a su amparo, hasta hoy, cinco spin-offs, cinco películas, siete novelas y cuatro cómics. Ahí es nada.

Pero la verdadera revolución nació hace poco con una serie de juegos muy simples y terriblemente adictivos que permiten ser jugados desde teléfonos inteligentes (*smartphones*). Posiblemente “*Angry Birds*” fue el más famoso entre los primeros de ellos. Se trata de una serie de juegos creada por la empresa finlandesa Rovio Entertainment. Apareció en el año 2009 y se ha convertido en un clásico indiscutible.

Este tipo de juegos, a los que se les suele llamar “juegos rompecabezas” (*puzzle video games*), se caracterizan por ser sumamente simples (sólo así son posibles los millones y millones de usuarios) y muy adictivos. En realidad, son los verdaderos responsables de que la edad media de los jugadores de videojuegos se sitúe ya en la franja entre 25 y 40 años. También se considera que estos “*puzzle video games*” han ayudado a equiparar el número de varones y mujeres que juegan a videojuegos.

El más de moda en la actualidad, aparecido en 2012 (el 12 de abril en Facebook y el 14 de noviembre para smartphones) es la *Candy Crush Saga*, en la que se pide alinear varios caramelos de diversos tipos para ir sumando puntos y cumpliendo los objetivos de cada nivel.

Lo más sorprendente es el tipo de “monetarización” del juego. Aunque su descarga es gratuita, el juego ofrece trucos para superar ciertos niveles más o menos difíciles, disponer de más vidas y otras opciones, casi siempre por el módico precio de 0,89 (dólares o euros, dependiendo de donde se encuentre el jugador, aunque todos sepamos que sus valores NO son equivalentes). *Candy Crush Saga* tiene ya más de 45 millones de usuarios que, además, están monitorizados por la empresa creadora, King, para conocer cuáles son los niveles y aspectos en los que poder obtener más dinero... *Cosas veredes amigo Sancho*.