

Los videojuegos recuperan el terreno perdido



El mercado de videojuegos, tanto las consolas y los accesorios como los programas de juegos, confía en recuperar estas Navidades gran parte del terreno perdido en España en los últimos años.

Las consolas de sobremesa PS4 y Xbox One y sus juegos asociados están en pleno auge, y pueden ser el regalo perfecto. También Nintendo repunta con su Wii, pero el sector es optimista sobre todo por la mejoría económica, la introducción en el último año de las consolas de nueva generación y sus juegos asociados y porque se trata de un producto que proporciona mucho entretenimiento personal y familiar por relativamente poco dinero.

Se calcula que en España existen unos 14 millones de aficionados a algún tipo de videojuego, con una media de dedicación de cinco horas semanales. Las encuestas indican que cerca del 40% de la población española entre seis y 64 años pasa algún rato con los videojuegos, algunos de forma intensiva y otros de manera más ocasional, hasta llegar a la media semanal apuntada. Sin embargo, la dedicación española es bastante más baja que la francesa, que alcanza el 60% de la población, o la británica, con ocho horas semanales de promedio, con lo que hay margen de mejora.

Dos factores contribuyen a la popularidad de los videojuegos en todo el mundo. Por un lado, los aficionados no se jubilan, aunque dejen de ser muy jóvenes y formen una familia. Por otro, cada vez son más las mujeres que se aficionan a los videojuegos y tampoco los dejan fácilmente. Los sondeos apuntan a que en el segundo trimestre de este año el 47% de los jugadores eran mujeres, dos puntos más que en trimestre anterior.

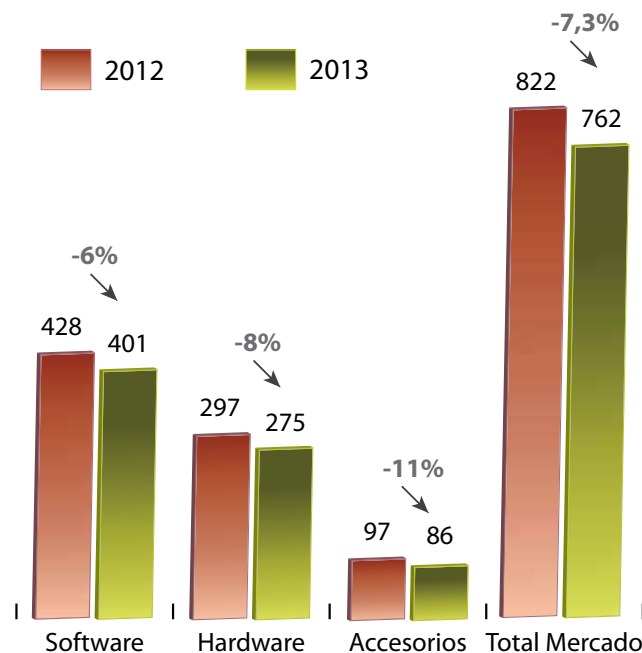
La facturación de los videojuegos es superior a todos los ingresos que Hollywood hace con las películas, lo que da idea de su dimensión. Sólo en Estados Unidos, el mercado de videojuegos, incluyendo consolas y programas, movió alrededor de 25.000 millones de dólares en 2013, frente a los 10.900 millones de dólares de la industria cinematográfica. Al igual que pasa con las series de televisión, que empiezan a ser más innovadoras que las películas, la industria de videojuegos es mucho más que un producto de entretenimiento y se está convirtiendo en un fenómeno cultural. A nivel mundial, se calcula que la facturación el año pasado de la industria de videojuegos fue de 66.700 millones de euros.

En estos momentos, la franja de edad en la que hay más jugadores en España es la de 25 a 34 años, ligeramente superior a la de 15 a 24 años. Casi la mitad de los aficionados a los videojuegos tiene entre 15 y 34 años, pero esto significa también que el público infantil y los que ya no pueden considerarse jóvenes suponen la otra mitad del mercado. Además, cada vez son más los padres que juegan con sus hijos, porque así pasan un rato divertido juntos y en familia.

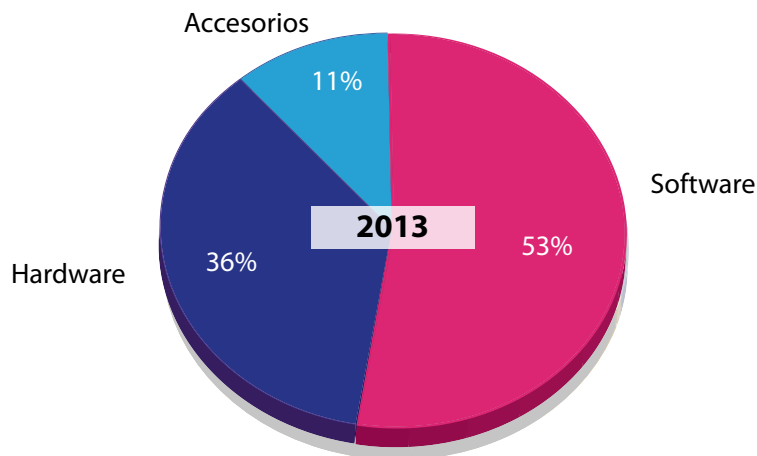
Se habla mucho de que la gente no va tanto al cine ni compra tantos libros y se culpabiliza en muchos casos de esta situación a la piratería de películas, libros y revistas. Aunque pueda influir, es cierto que las posibilidades de ocio han aumentado espectacularmente mientras el tiempo libre es a la suma constante. Se siguen pasando muchas horas frente al televisor, los bares y las terrazas siguen animadas y el mercado de videojuegos se mantiene elevado; no es extraño que el cine o la lectura salgan perjudicadas ante tanta competencia.

El mercado de videojuegos, por otro lado, ya ha alcanzado su grado de madurez, pero también los fabricantes de consolas de sobremesa y portátiles, así como los desarrolladores de juegos y

EVOLUCIÓN TOTAL DEL MERCADO. (VIDEOJUEGOS+CONSOLAS+FERIFÉRICOS). Millones de euros



CUOTA DE MERCADO POR SECTORES. Valor 2013



Fuente: aDese Elaboración: Electromarket

Las consolas de nueva generación
PS4 y Xbox One reflotan
la industria

Mejores expectativas

2013 fue muy mal año para las ventas de productos de videojuegos. La nueva generación de consolas de sobremesa no llegó

La industria de videojuegos factura mucho más que la cinematográfica



aDeSe, y la consultora GFK. Las consolas supusieron en 2013 el 36% del mercado total y los accesorios el 11% restante. Los tres apartados bajaron de facturación, concretamente el 6, 8 y 11%, respectivamente. En términos de unidades, la caída en 2013 fue más elevada. De 12,7 millones de juegos vendidos en 2012 se pasó a 10,8 millones, el 15% menos, en 2013. Las ventas de consolas bajaron el 21%, de 1,49 millones de unidades en 2012 a 1,17 millones el año pasado. Y los accesorios cayeron menos, el 12%, pasando de 5 millones de unidades en 2012 a 4,44 millones en 2013. Mientras en valor el software representa en 53%, en unidades supone el 66%, debido a que el precio medio del software es inferior al de las consolas.

La base del mercado de videojuegos son las consolas, tanto de sobremesa como portátiles, aunque gran parte de los beneficios y de las ventas dependa de los juegos y, en menor medida, de los accesorios. De total de 1,17 millones de consolas vendidas en España durante 2013, 692.000 fueron del tipo de sobremesa y 481.000 portátiles. Mientras el global de consolas en unidades cayó el 21% en 2013 respecto al año anterior, la mayor caída fue de las de tipo portátil, con el 33%, mientras las de sobremesa se mantuvieron mejor, con una bajada del 11%.

En valor, sin embargo, la evolución de las ventas de las consolas portátiles y de sobremesa fueron muy distintas en 2013. Ambas cayeron en unidades, como se ha indicado, pero mientras se facturó el 35% menos en 2013 por la venta de consolas portátiles,

se ingresó el 12% más por la venta de consolas de sobremesa. La facturación de consolas portátiles fue de 80 millones de euros en 2013, frente a 124 millones del año anterior, y la de consolas de sobremesa fue de 194 millones de euros en 2013, frente a 173 millones del periodo precedente.

El incremento de facturación de las consolas de sobremesa en 2013 se explica por la aparición en las últimas semanas del año 2013 de la PS4 y de la Xbox One, cuando las ventas son más elevadas. Se vendieron menos consolas de sobremesa en unidades, pero como muchas eran de la nueva generación, el precio medio era muy superior y provocó que la facturación creciera pese a vender menos unidades. Las consolas portátiles sufrieron una dura caída tanto en unidades como en valor porque no hubieron novedades relevantes durante el año y, además, han de soportar la dura competencia de los móviles y tablets.

En este año 2014, es previsible que las ventas de consolas portátiles sigan cayendo pero en cambio crezcan las de sobremesa, debido a que la nueva generación de consolas ya se ha establecido firmemente en el mercado. Esto también tendrá un efecto muy positivo en las ventas de software y accesorios: los propietarios de las nuevas consolas de sobremesa comprarán más juegos y probablemente algún accesorio adicional al que se incluye con la compra de la consola de sobremesa.

La popularidad de los smartphones y las tablets, que también son una plataforma portátil excelente para los videojuegos, es lo que explica que hayan bajado tanto las ventas de las consolas portátiles, como la Nintendo 3DS o la Playstation Vita, y sus juegos asociados. Por contra, el auge de los smartphones y las tablets hace crecer las ventas de juegos en estas plataformas.

Consolas más potentes y versátiles

La industria está convencida de que este año y el próximo habrá una importante recuperación del mercado de videojuegos y se notará sobre todo estas Navidades, porque es el periodo clave ya que se trata del regalo idóneo, ya sea para renovar la consola o para adquirir más juegos y accesorios. En Estados Unidos el auge ya se ha producido, porque las compras masivas de Navidades se hacen entre muy a finales de noviembre y a principios de diciembre, mientras que en España el periodo clave es aún entre los días antes de Navidad y Reyes. Toda la industria del software de videojuegos lo tiene muy en cuenta y todos los lanzamientos importantes y promoción se realizan entre octubre y noviembre de cada año. Este año, las estrellas en materia de consolas de sobremesa son la Playstation 4 de Sony y la Xbox One de Microsoft. Ambas consolas tienen un precio muy similar, sus prestaciones son prácticamente iguales y el mando interactivo que incluyen ha sido remodelado en ambos casos para que sean muy confortables. Las dos están pensadas para disfrutar de los contenidos con televisores de pantalla grande y sirven además para reproducir tanto DVD como Blu-ray. La elección entre la PS4 o la Xbox One es compleja porque ambas tienen un precio y prestaciones muy similares y los mandos son igualmente cómodos e interactivos. La Xbox One de ahora es diferente de la que se vendía el año pasado, especialmente porque el mando se ha cambiado y ya no es el Kinect y se ha bajado el precio. La decisión de compra es cuestión al final de preferencias por los juegos de Sony o de Microsoft. Los fabricantes pugnan por tener la exclusividad de alguna marca o algún juego de gran popularidad,

pero no se garantiza la duración de la exclusividad, con lo que la fidelidad de los usuarios es relativa.

Las consolas de sobremesa de la generación anterior, la PS3, la Xbox 360 o la Wii U de Nintendo, continúan teniendo grandes prestaciones, su catálogo de juegos es impresionante y su precio es más atractivo, por lo que otra opción es introducirse en el mundo de videojuegos con estas plataformas o adquirir la que no se tiene. Las consolas nuevas incluyen juegos atractivos y mandos muy capaces porque a los fabricantes les interesa que tengan su plataforma porque son potenciales compradores de más juegos y por eso puede salir a cuenta tener más de una consola de distintos fabricantes.

De cualquier modo, si 2013 fue un año transición, con la aparición al final de la nueva generación de consolas de sobremesa, este final de 2014 y principios de 2015 puede tener un repunte importante, especialmente en materia de juegos para consolas de sobremesa.

Conexión permanente y juegos en línea

El futuro de la industria de los videojuegos es igualmente prometedor porque las consolas de sobremesa, aparte de reproducir juegos y contenidos multimedia de todo tipo, están permanente conectadas a Internet, con lo que no solo se puede jugar contra la máquina sino con otros jugadores conectados. La ubicuidad de Internet hace que se pueda jugar con todo el mundo.

Los fabricantes de consolas, además, ya tienen preparado el plan tecnológico y comercial que permitirá a los usuarios tener acceso a decenas de cadenas de televisión y miles de películas de estreno,

sin tener que cambiar de consola. Sony ya ha lanzado el servicio PlayStation Vue TV en Estados Unidos, de momento en algunas

La consola, además, se está convirtiendo en la herramienta que hace que un juego sea un juguete y viceversa. Con el concepto del “juguete-video”, un niño puede integrar un muñeco que tiene físicamente en su juego, como en la consola Wii U los muñecos Amiibo de Nintendo. Los cascos de realidad virtual, que incluso prepara Samsung, son otra vía de fusión entre la experiencia real y virtual en materia de juegos y entretenimiento. Los presupuestos de marketing que se barajan son espectaculares y reales, con lo que no hay que pensar que se trata de un tema de ciencia ficción a varios años vista sino que en las Navidades de 2015 ya estarán disponibles muchos de estos nuevos conceptos.

La hora de los “jugones”

Sin duda las Navidades es una época en el que el mercado de los videojuegos tiene uno de sus puntos álgidos en cuanto a ventas se refiere.

Además al disponer de días de fiesta -tanto los pequeños de casa como los que no son tan pequeños-, es una época fantástica para jugar. Los lanzamientos más potentes y esperados del año también se concentran en esta época del año. Y es que en el mundo de los videojuegos hay un juego perfecto para cada jugador.

Si eres un amante de *shotters* tu oferta es amplia y variada. El último lanzamiento de la saga Call of Duty, con sus clásicos modo historia y cooperativo y un renovado modo multijugador han permitido que *Call of Duty: Advance Warfare* se alzara como el videojuego más vendido en noviembre de 2014. El reto de Sledgehammer - su desarrolladora- era grande ya que la COD:Ghost no dejó un buen sabor de boca a muchos de sus seguidores. Sledgehammer se enfrentó al reto plasmar la esencia COD pero con nuevos aires. Y lo han conseguido. Esta nueva entrega de la popular saga nos lleva al año 2054 en el que la tecnología ha permitido desarrollar exo esqueletos que dan habilidades sobrehumanas a los soldados. De esta manera se han mejorados la movilidad y verticalidad del juego haciéndolo mucho más dinámico y menos “predecible”. Las nuevas armas y armaduras permiten personalizar al máximo a nuestro soldado. No dejamos el mundo de los *shotters* y nos vamos a uno de los juegos más destacados



del 2014. *Destiny* se ha posicionado como un juego que debe estar en el “arsenal” de un buen *jugón*. Sus desarrolladores Bungie -los creadores de la serie Halo- han conseguido fusionar un shooter en primera persona y un juego de rol. En *Destiny* eres un guardián de la última ciudad de la Tierra, con acceso a un poder increíble. Puedes explorar las antiguas ruinas de nuestro sistema solar, desde las dunas rojas de Marte a las exuberantes selvas de Venus. Cuenta con más de 32 misiones individuales, 11 cooperativas, 5 grandes escenarios para explorar y tres clases de personajes distintos con los que



jugar. *Destiny* da un pasito más en la experiencia shooters en primera persona y ofrece una combinación de actividades cooperativas, competitivas, públicas y personales totalmente integradas en un mundo gigantesco, persistente y en línea.

No dejamos los *shotters* para hablar de una de las estrellas de Xbox: Halo. A finales de noviembre lanzaron *Halo The Master Chief Collection*, una edición para Xbox One que incluye la versión remasterizada *Halo 2: Anniversary*, junto con *Halo: Combat Evolved Anniversary*, *Halo 3*, *Halo 4*, *Halo: Nightfall* (un nueva serie digital) y acceso a la beta multijugador de *Halo 5: Guardians*. Una auténtica joya para los amantes de esta saga.

Si lo que preferimos es pasar un rato divertido en familia, con amigos o solos tenemos la propuesta ideal. La nueva versión de *Just Dance* ya está disponible para para todas las plataformas de sobremesa en el mercado.

El mecanismo es el mismo que el de las cinco ediciones anteriores pero con nuevas canciones. Hits como *Happy* de Pharrell Williams, *Break Free* de Ariana Grande o *Dark Horse* de Katy Perry son algunos de los que ponemos encontrar en la sexta edición. No hay grandes novedades respecto a las ediciones anteriores. En *Just Dance 2015* encontramos el modo World Dance Floor que descubrimos en el 2014. Como novedad el nuevo juego de Ubisoft incorpora dos nuevos modos: Community Remix y el Modo Challenge.

Si lo nuestro es cantar tenemos un gran repertorio de videojuegos para hacerlo. Para PlayStation 3 y 4 tenemos el SingStar MegaHits con un gran repertorio de hits -la mayoría de ellos en español-. Y para los más pequeños de casa Sony Computer Entertainment acaba de lanzar la edición especial SingStar Frozen, con el repertorio musical de la película animada de Disney, *Frozen*. Además SingStar ofrece el uso de smartphones a modo de micrófonos a través de la aplicación gratuita de SingStar descargable en dispositivos iOS y Android, desde la cual los usuarios pueden gestionar también sus propias listas musicales y poner en cola los mejores temas para asegurarse una diversión sin límites. Los jugadores más tradicionales pueden también optar por usar los micrófonos SingStar de siempre. ▶