

Videojuegos

Wii alcanza los dos millones de consolas vendidas en España

Lanza - 11/02/2010

Es evidente que lo que entendemos por ocio electrónico ha cambiado sustancialmente en los últimos cinco años. Ni el modelo de negocio, ni el perfil del usuario, ni los títulos que más venden... ni siquiera la forma de jugar es la misma. Por eso, si despertáramos de un sueño en el que hubiéramos caído en 2004, la fotografía del sector en España nos resultaría irreconocible. Un 61,3% de las 2,94 millones de consolas que se vendieron en España en 2009 llevaban la firma de Nintendo, según GfK. Y, según esta



empresa de investigación de mercado, de los 14 millones de juegos que se vendieron en España, un 52,5% eran para Wii o Nintendo DS.

¿Cuándo empezaron a cambiar las cosas? En 2005, con la portátil Nintendo DS, y en 2006, con la plataforma de sobremesa Wii, Nintendo lanzó una propuesta que pretendía poner el mercado patas arriba. Lejos de estar satisfecha con la eterna coletilla de que los videojuegos facturaban más que el cine y la música, la compañía japonesa estaba seriamente preocupada acerca del futuro. Y es que era casi imposible encontrar a una persona que jamás haya visto una película o comprado un disco, pero cada vez más gente afirmaba que no tenía ninguna intención de ponerse a los mandos de una consola.

En ese momento Nintendo planteó dos pequeñas revoluciones: un interfaz accesible a cualquiera tuviera o no experiencia jugando (basado en la pantalla táctil de Nintendo DS y el sensor de movimiento de Wii) y contenidos (que además de divertidos en ocasiones también debían ser útiles) diseñados para perfiles de usuarios muy variados. La propuesta no ha cambiado desde entonces. Se impuso en su momento frente a plataformas con un corte más tradicional y sigue siendo la favorita de los usuarios. Pero vayamos a los números...

Así Wii, con un parque instalado en España de 2.000.000 de consolas, es la elegida del 50,9% de los usuarios (frente al 31,9% y al 17,2% de sus dos competidores) que han comprado una consola doméstica de nueva generación, según GfK. ¿La tendencia? Se mantiene estable: según esta empresa de investigación de mercado, la última campaña navideña, Wii aglutinó un 57,4% de las ventas del último mes de diciembre.

Y la portátil Nintendo DS, cuyo parque instalado supera ya las 4.800.000 consolas, sigue el mismo camino. Según GfK, la portátil de doble pantalla se ha hecho con un 67,6% del segmento de consolas portátiles de nueva generación. Y su peso sigue aumentando porque en 2009, según GfK, un 72,8% de los usuarios eligieron comprar la portátil de Nintendo frente al 27,2% que eligieron la plataforma de la competencia.

¿La clave para alcanzar esas cifras en tan poco tiempo? Sumar a todo el mundo. Nintendo ha seguido trabajando con su línea tradicional de software (licencias como Mario, Pokémon o The Legend of Zelda que sólo en 2009 han vendido más 1,5 millones de ejemplares en España). Pero también ha creado nuevos contenidos que atraerán a usuarios que hasta ese momento no se planteaban comprar un videojuego (como la línea Brain Training, que en España ha vendido 1,33 millones de unidades, o la línea Wii Fit, que ya supera las 794.000 unidades).

Pero lo más destacable es que Nintendo ha conseguido "poner a jugar juntos" a personas muy diferentes entre sí. De hecho, según GfK los títulos que figuran en las primeras posiciones del top de ventas español de 2009 tanto de las consolas domésticas de nueva generación (Wii Sports Resort y Mario Kart Wii) como de portátiles de nueva generación (las dos entregas de la saga de puzzles Profesor Layton) son atractivos tanto para el público de siempre como para los recién llegados.

Pero visto en perspectiva, ¿es éste un fenómeno grande? Repasando el top 25 de GfK de los títulos más vendidos en los últimos diez años, 15 son videojuegos para Nintendo DS o Wii. De hecho, todos los que superan el medio millón de copias vendidas han sido lanzados para esas plataformas. ¿Todavía le queda fuelle? Pues sin ir más lejos, la de 2009 ha sido la mejor Navidad para Wii. Y 2010 promete ser un año de grandes lanzamientos "de todos los colores": la nueva Nintendo DSi XL, Wii Vitality Sensor, Super Mario Galaxy 2, Metroid: Other M, Monster Hunter Tri, Pokémon Oro & Plata...