

# Lo siento, Nintendo: no soy yo, SOS VOS

Por Gonzalo Frasca

Hace un tiempo estuve en una tienda de videojuegos en Seattle. Tenía entre mis manos la 3DS, la nueva consola portátil de Nintendo. Básicamente se trata de una versión mejorada de su revolucionaria DS de dos pantallas con el agregado de que permite ver los juegos en 3D sin necesidad de lentes especiales.

La estuve probando un buen rato. Si bien la selección de juegos disponible no es maravillosa, tiene un par de clásicos como el Zelda y el Street Fighter. Luego de 10 minutos, cerré la consola y le dije (sí, yo le hablo a las consolas): "Quiero querer quererte. Me encantaría tener buenas razones para hacerlo y llevarte a mi casa. Pero lo siento, no hay química entre nosotros".

Desde hace 12 años trabajo profesionalmente en la industria del videojuego y es la primera vez que estoy frente a una consola nueva y no siento emoción alguna. Y, para colmo, frente a una consola de Nintendo, el rey de la generación anterior que cambió radicalmente la industria primero con su DS y luego con la Wii.

Me entristece haber dejado allá, solita, a la pobre 3DS en la tienda de videojuegos como un cachorrito feo en la vidriera de una tienda de mascotas. Pero no hubo feeling. Y es bastante claro por qué la consola no me movió el piso.

Primero, la 3DS es básicamente una DS con mejores gráficos. Si bien la DS fue mi consola favorita durante años, la abandoné completamente cuando salió el iPhone y el iPad, máquinas que hacen lo mismo pero mejor, a pesar de su falta de botones. Es verdad, la 3DS agrega 3D sin lentes. Pero sinceramente nunca fui gran fan del 3D, con o sin lentes. Si bien el efecto es atractivo, la novedad se va rápidamente y no agrega casi nada a la experiencia de juego. Luego está el tema del precio. La consola costaba 250 dólares en Estados Unidos. Mucho dinero. Más que una Wii. Más que una Xbox 360. Y más que un iPod Touch. Digo "costaba" porque a los pocos meses de su lanzamiento las ventas no eran buenas y Nintendo tuvo que bajarla a 170 dólares. Un acto desesperado de la empresa que hasta hace poco dominaba el mercado. Pero el principal problema no es la consola en sí. Son los juegos, que son de excelente calidad, pero que cuestan 40 dólares cada uno. Gracias al marketing genial de Apple, un juego de iPhone o iPod Touch cuesta 99 centavos en promedio. Con lo que cuesta un juego de Nintendo 3DS podemos comprar varias docenas de juegos de Apple. ¡Docenas! En esas docenas habrá juegos malos, regulares, buenos y un par de excelentes. Obviamente, la matemática no está del lado de Nintendo, que apuesta a convencernos que sus juegos son mejores y lo logra. Pero no logra convencer a nuestros bolsillos.



El futuro tampoco parece ser prometedor para la nueva consola hogareña de Nintendo. La WiiU es la sucesora de la increíblemente exitosa Wii y será lanzada en el 2012. La idea es buena: una tableta táctil conectada a la TV para controlar videojuegos. El problema es que Apple tuvo la misma idea. El nuevo iOS 5 permitirá a los usuarios de iPad jugar videojuegos en la pantalla de sus televisores, conectados inalámbricamente a través de su Apple TV. Este accesorio de 100 dólares, además de permitir ver películas, es un caballo de Troya que esconde una consola de videojuegos. Una consola controlada por iPads. Y que seguramente tenga juegos con precios mucho más bajos que la WiiU.

Nintendo está perdiendo por dos frentes. La consola portátil está siendo amenazada por el teléfono celular. Su nueva consola hogareña tampoco parece tener un futuro claro, por la competencia con Apple y también por el éxito que ha tenido Microsoft con su Kinect, que permite jugar con el cuerpo sin necesidad de controles.

De todas formas, Nintendo ya ha conocido tropiezos en su larga historia. Es una empresa centenaria que ya ha sido declarada muerta varias veces y siempre supo renacer a fuerza de innovación y calidad. La batalla no está perdida y Nintendo tiene un arsenal de personajes y franquicias de juegos que siguen siendo de primer nivel. Pero el mercado está cambiando de manera muy rápida y Nintendo necesita urgentemente focalizar en lo que sabe hacer mejor: juegos increíbles que nos permitan disfrutar con nuestros amigos de momentos únicos.

Vamos Nintendo. Quiero que esto funcione entre nosotros. Espero que la 3DS sea un tropiezo nomás. Mi corazón no te olvida. Pero tenés que enamorarme de nuevo.

Gonzalo Frasca es director creativo de Powerful Robot Games y catedrático de Videojuegos de la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT Uruguay