

Tendencias

El ocio doméstico

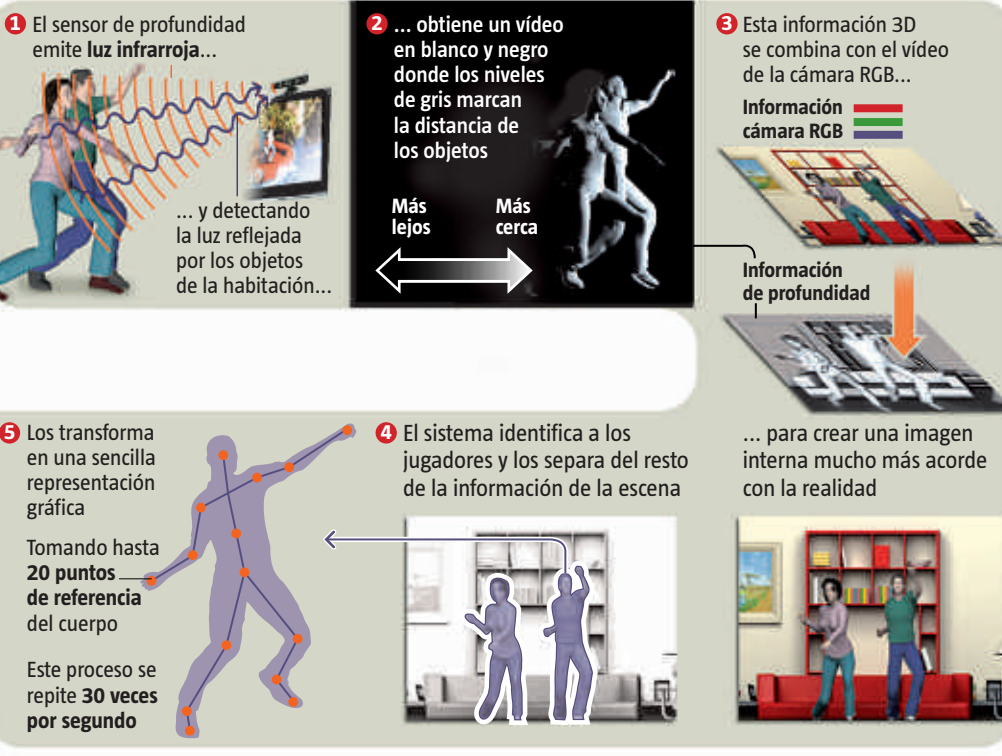
El móvil gana juego

Las videoconsolas se enfrentan a la competencia creciente del teléfono

Kinect es un sistema que permite jugar usando sólo el cuerpo, sin ningún tipo de mando



CÓMO FUNCIONA



FUENTE: Microsoft y elaboración propia

LA VANGUARDIA

FRANCESC BRACERO
Barcelona

La primera gran compañía que vislumbró que en el móvil podía estar el futuro de los videojuegos fue Nokia, con su plataforma N-Gage. La iniciativa de la gran compañía finlandesa, sin embargo, no tuvo éxito en popularizar los teléfonos especializados en juegos y su proyecto fracasó. Nokia creyó que el teléfono podía ser una consola y que se podía acceder con él a una tienda de juegos on line, pero quien hizo real esa visión fue Apple con su iPhone.

A diferencia de Nokia, en lugar de convertir el teléfono en un mando para juegos, Apple lo transformó en una gran pantalla multitáctil que respondía no sólo a un gesto, sino a varios al mismo tiempo. Accesorios incorporados internamente al teléfono, como el acelerómetro, el GPS, o el más reciente giroscopio que lleva el

iPhone 4, acabaron de darle una gran versatilidad y muchas maneras de jugar de forma intuitiva, sin tener que aprender complejas combinaciones de botones.

El iPod Touch, que es básicamente un iPhone sin teléfono, se ha convertido no sólo en un gran reproductor de música, vídeos y fotos, sino también en una consola. De hecho Apple empezó a ex-

TODO EN UNO
Muchos usuarios prefieren invertir en un móvil que sirva también para jugar

LA PRÓXIMA BATALLA
Las compañías luchan ahora por atraerse el mayor número de programadores

plotarlo como tal después de recoger las impresiones de sus usuarios. De las 220.000 aplicaciones disponibles, cerca de la mitad son juegos. Además de la variedad de programas, el dispositivo de Apple juega con otras dos ventajas: los juegos se pueden descargar en un instante y muchos de ellos son gratuitos o con precios por debajo de un euro.

Ese tipo de características, que ya han empezado a ser explotadas también con éxito por otras plataformas, como Android, le han dado a los teléfonos una característica que desborda a las consolas. Sobre todo, a las portátiles. Nadie discute que, tanto la Sony PSP como la Nintendo DS son grandes dispositivos para los videojuegos, pero los teléfonos se les han acercado demasiado.

Hay muchos usuarios que prefieren hacer una inversión, aunque sea mayor, para tener un teléfono con agenda, correo electrónico, internet, mp3, cámara y navegador GPS, además de juegos

NUEVAS INICIATIVAS

MoviPill: jugar y medicarse

El departamento de I+D de Telefónica en Barcelona lleva meses desarrollando un juego para móviles llamado MoviPill que controla la periodicidad con la que algunas personas tienen que tomar pastillas a diario. La principal característica de esta aplicación es que utiliza técnicas persuasivas basadas en el juego y la relación social para conseguir una mayor disciplina de los pacientes a la hora de seguir las indicaciones del médico. Los estudios de la Organización Mundial de la Salud estiman que sólo el 50% de los pacientes siguen las indicaciones de sus médicos a la hora de medicarse. El pro-

grama MoviPill, desarrollado por Rodrigo de Oliveira, Mauro Cherubini y Núria Oliver, combina el juego, la relación entre pacientes y un dispositivo para las pastillas que controla si los pacientes dicen la verdad cuando introducen en el teléfono que han cumplido en la toma del medicamento. El programa establece un ranking en el que cada paciente puede ver cómo está situado respecto a otros en el "juego" de tomar la medicación cuando le toca. Pruebas desarrolladas con pacientes en Andalucía demuestran que, al jugar, los incumplimientos se reducen en un 60%.