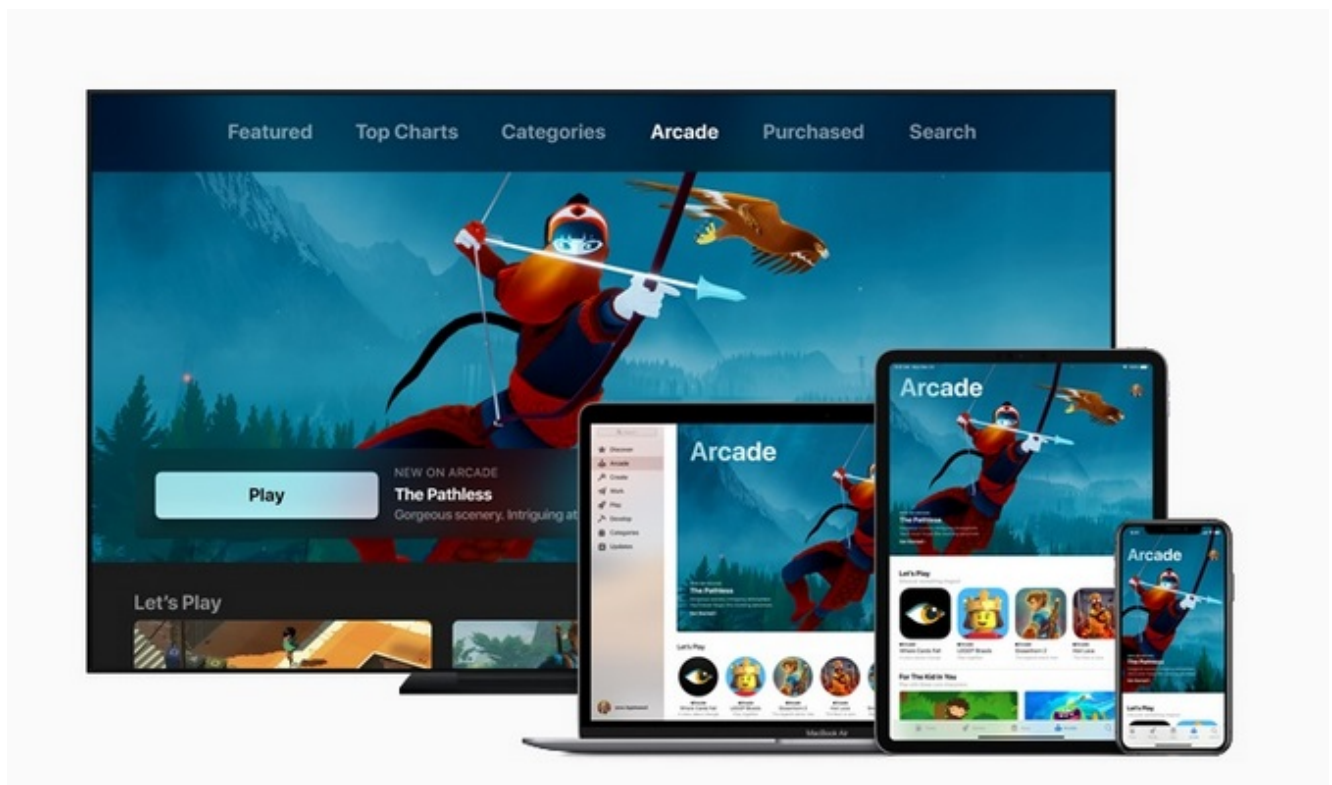


Apple reorienta los juegos de Arcade y cancela diversos títulos en desarrollo

Apple ha estado diversificando su negocio del entretenimiento y eso le ha llevado a meterse en el sector de los videojuegos con el servicio de suscripción Arcade.

Pero lo más difícil en este terreno no es que los jugones paguen por el servicio una vez sino que lo hagan de manera recurrente. Por eso la compañía estaría modificando su estrategia para Arcade con la intención de aumentar la fidelización de los jugadores.



Estos cambios a la estrategia, según Bloomberg, tienen que ver con la cancelación de diversos juegos en desarrollo y con la reorientación en la búsqueda de nuevos títulos hacia géneros que tienen mejor acogida entre los jugones. Léase «los que les tienen viciados» para pagar por el servicio más allá del mes

de prueba.

Un ejemplo de este tipo de juegos es Grindstone, que viene a ser del género de los puzzles añadido recientemente a Arcade y que ha recibido excelentes críticas, aunque se trate en cierta forma de un Candy Crush más complejo con resolución de puzzle, pero en la misma línea de superar niveles y adicción.

El efecto colateral de la decisión de Apple de cancelar contratos para Arcade es que ha dejado a algunos estudios en una situación financiera paupérrima. En todos los casos Apple ha hecho los pagos en función de los hitos de desarrollo alcanzados por los estudios –pero eso no tiene por qué cubrir todos los costes de desarrollo realizados hasta la cancelación–, con una promesa de financiarles futuros títulos si encajan en las nuevas directrices de juegos de la compañía.

Fuente: 9to5Mac.