

Nintendo supera los 1.000 millones en beneficios con sus juegos para móviles

La llegada de **Nintendo** al mercado móvil ha tenido ciertos altibajos, pero un juego en concreto ha conseguido que los japoneses hayan superado los 1.000 millones de dólares en beneficios desde que arrancaron en este mercado.

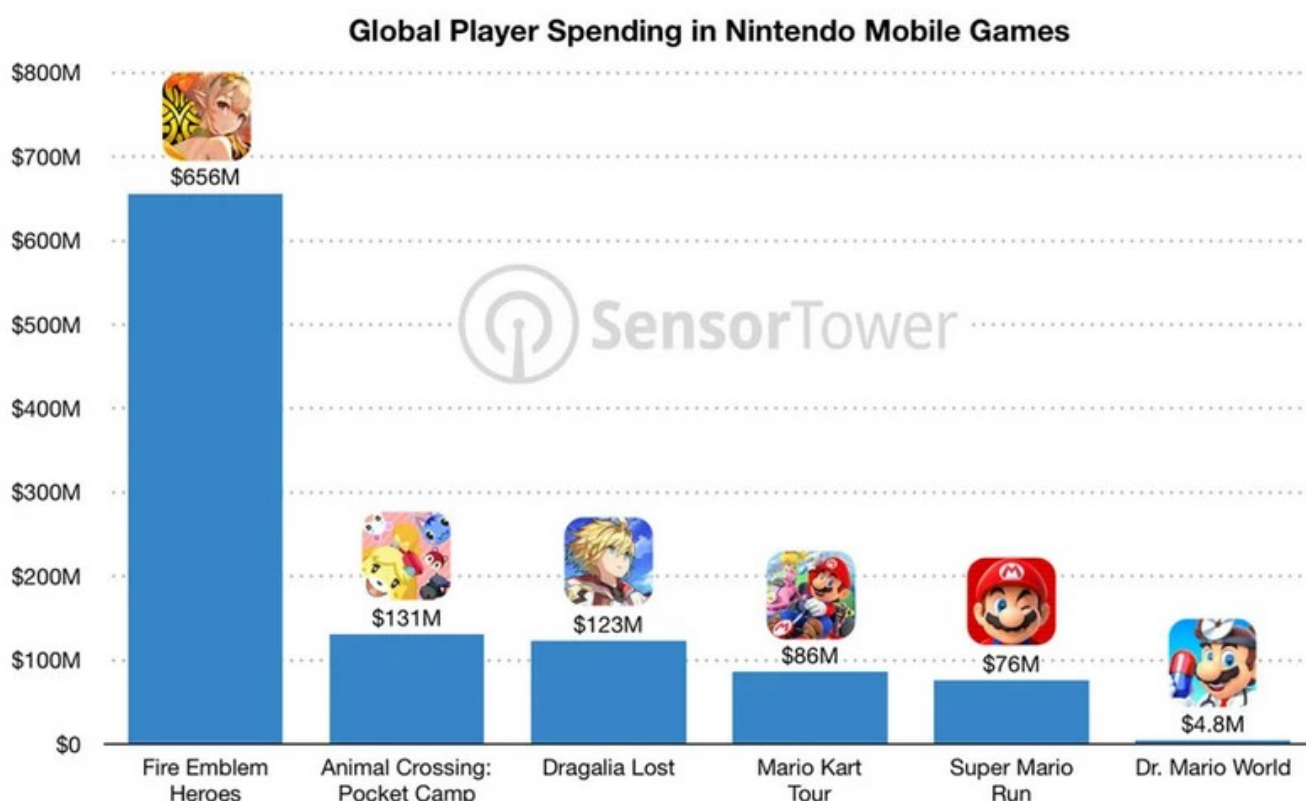
Fire Emblem Heroes ha amasado 656 millones de dólares según los cálculos de Sensor Tower, expertos en medirle el pulso al mercado móvil y en monitorear el rendimiento de las aplicaciones. El diseño del juego y el modelo de monetización del mismo ha conseguido enganchar mucho más a los jugadores que el resto de propuestas.



Es necesario sumar la recaudación total de Animal Crossing: Pocket Camp, Dragalia Lost, Mario Kart Tour, Super Mario Run y Dr. Mario World para conseguir la mitad de lo que Fire Emblem ha sido capaz de conseguir en móviles.

Con cada título Nintendo ha decidido experimentar con diferentes formas de monetizar sus estrenos. La llegada de Super Mario Run fue muy polémica porque el videojuego era de pago en lugar de gratuito, como acostumbran a ser muchos de los estrenos en móviles.

Los cálculos de Sensor Tower estiman que cada descarga de Fire Emblem Heroes deja 41 dólares en los bolsillos de Nintendo, lo que sin duda lo convierte en el activo más valioso de la compañía.



El número de descargas totales de los seis juegos que Nintendo ha lanzado en móviles supera los 452 millones, así que no les va tan mal como podría haberse esperado después de varios lanzamientos fallidos. Ciertamente, las cifras lo confirman, que en buena parte esto se debe a que se acertó de pleno con Fire Emblem.

Fuente: ign.