Nintendo vuole limitare la spesa dei giocatori su mobile

In un settore come quello mobile in cui l'obiettivo sembra di far spendere il più possibile l'utente, Nintendo ha deciso di andare nel senso opposto.
Recenti segnalazioni, infatti, indicano che Nintendo abbia comunicato ai propri partner mobile di sviluppare i loro giochi per impedire agli utenti di spendere troppo.

Il Wall Street Journal riporta che la decisione è dovuta al timore che una spesa eccessiva possa danneggare il marchio. Il prezzo da pagare, che ovviamente consiste in introiti minori, sembra accettabile per la compagnia.

Una conferma della segnalazione viene da CyberAgent Inc., che ha sviluppato con Nintendo Dragalia Lost. "Non sono interessati a incassare molto da un singolo gioco per smartphone", ha detto un portavoce dello studio. "Se gestissimo il gioco da soli, guadagneremmo molto di più".

L'azienda si è spostata sempre di più verso il mercato mobile per far conoscere a nuovi giocatori le sue serie più famose. "Lo scopo è far conoscere a un bambino americano di 10 anni un'ottima esperienza videoludica con Super Mario", aveva commentato nel 2017 Reggie Fils-Aime. "Ma anche a un pubblico adulto, ad esempio in India, di accedere a titoli senza disporre di una piattaforma Nintendo".

L'azienda ha confermato che le indicazioni ai partner non riguardano solo gli introiti, ma anche accorgimenti per rendere i titoli più divertenti e apprezzati dal pubblico.

https://www.key4biz.it/nintendo-spesa-giocatori-mobile/247529/