



“¿Juegas el sábado al Ingress?” “Paso, que va a llover”. Así podría comenzar la conversación entre dos jugadores de la misteriosa creación de Google.

La media de espera para tener una invitación es de un mes y solo funciona con Android. Sin embargo, la sesión de cada miembro suele ser superior a una hora.

Ingress nació a finales de 2012 con un argumento entre futurista y conspiranoico. Un grupo de científicos asegura haber descubierto una nueva forma de energía, pero solo se encuentra en lugares que son significativos para un grupo relevante de personas.

Este supuesto descubrimiento influye en la manera de pensar de los humanos, que a su vez se han dividido entre los Iluminados, que pretenden sacar el mejor provecho de esta energía, sienten gran atracción por ella, y la Resistencia, que pretende protegerla porque creen que es básica para la humanidad.

Hasta ahí se podría definir como un juego de realidad aumentada más, con tintes de rol. Sin embargo, no todo el mundo puede jugar y no está claro por qué Google lo ha creado. Tampoco se sabe cuál es el censo de miembros activos. John Hanke, vicepresidente de Google y responsable de Niantic Labs, la división del buscador dedicada a este juego, solo indica que el 50% proviene de Estados Unidos. En el resto del mundo registran actividad notable en Reino Unido, Alemania, Francia e Italia. En España es algo menos conocido. También aseguran tener jugadores en China, Japón y algunos puntos de África.

La mecánica es sencilla. Salir a la calle con el móvil, abrir la aplicación en busca de las fuentes de esta misteriosa energía. A medida que se recolectan objetos se conquistan territorios y se consiguen aliados. La batalla es global y se pueden comunicar entre miembros del mismo equipo para plantear una estrategia.

Se cumple así uno de los sueños de cualquier negocio, ser global y local a la vez. “El campo de

batalla es limitado, pero muy amplio. Todo el Planeta”, indica Hanke. Confiesa que la motivación de Google es estar a la última en juegos: “Por ahora han explotado los juegos sociales, pero los juegos en móviles no han estallado todavía. Habrá un momento en que lo hagan y es un campo que queremos liderar”.

Aún así Google tendría que sacar algún tipo de beneficio de esta aventura... “Nos sirve, por ejemplo, para experimentar con nuevos soportes publicitarios. Tenemos anuncios de películas, de locales como los Duane Reade de Nueva York y podemos hacer ofertas basadas en la localización”, expone Hanke. De momento, esta es la única recompensa tangible, ofertas.

Google pide acceso a la información de GPS del usuario, a la foto que envía dentro de la aplicación por lo que quedan muchos cabos sueltos en este granero de datos. Hanke insiste en que quieren que se salga a la calle, que los usuarios se muevan, que no estén en casa. “Puede ayudar a descubrir monumentos, locales y sitios que no conocen”, subraya, pero se niega a explicar el uso que tendrán estos datos.

Por ejemplo, en la página de ayuda, dan pistas para conseguir más puntos descubriendo portales (como llaman a los lugares físicos de interés): “No tenemos fotos de muchas librerías, museos, oficinas de correo y estaciones de bomberos. Esperamos tenerlas pronto”.

Es fácil deducir que estas imágenes se podrán usar para enriquecer StreetView, un servicio que muestra las calles de ciudades a través de fotos y que últimamente ha añadido interiores de tiendas y servicios. Al mismo tiempo, se pueden adivinar algunos aspectos que pueden ser interesantes para Google, casi todos enfocados en sus mapas. Google podrá mejorar la estimación que hace en Google Maps cuando se le pide el tiempo para ir andando de un lugar a otro. Incluso añadir si hay nuevos locales, puntos de interés emergente, locales de moda, obras...

No sería la primera vez que emprenden un proyecto con una finalidad muy distinta a la declarada. Crearon un sistema de verificación para comentarios en blog, los captcha, para evitar el spam, que les sirvió para mejorar la agudeza de su tecnología para reconocer textos. Esto fue básico para el lanzamiento de Google Books con un gran número de títulos digitalizados. También crearon un contestador automático que resolvía dudas. ¿No era absurdo? No si querían tener un gran espectro de acentos, tonos y voces para poder ofrecer hoy órdenes de voz y aplicaciones de dictado.

El mundo que te rodea no es lo que parece.

Tampoco es casualidad que sea Hanke quien lidera este proyecto. Se le considera el gurú detrás Google Earth, Google Maps y StreetView. Se incorporó a Google en 2004, cuando compraron Keyhole, de la que era consejero delegado, dedicada a la cartografía.

El juego cuenta con un complemento adicional, la página web Niantic Project en la que se dan pistas e indicaciones, se habla de algunos personajes. Cada mes se plantea una misión, día a día se puede consultar la evolución. Noviembre, diciembre, enero, así hasta... "Tenemos asegurado el guion durante al menos un año más", apunta el directivo. De acuerdo, pero si el juego era móvil, ¿por qué crean una página web pensada para el ordenador? "Para hacerlo más rico. Así conseguimos potenciar el aspecto emotivo, la fuerza de los personajes", explica Hanke. Pero puede ser algo mucho más rico, se puede saber si es demasiado fácil o difícil, si necesitan este apoyo, si un tipo de argumento agrada más que otro... Pero también si el usuario de Android entra con frecuencia en su PC, desde dónde y de qué tipo.

Google ha conseguido así un ejército de exploradores urbanos voluntarios, todos dentro de su ecosistema. "No descartamos de manera tajante u oficial salir en iOS pero lo natural, por lógica y facilidad de desarrollo era apostar por Android", concluye. Hanke aclara que la espera de un mes no es para crear expectación, sino para asegurar una experiencia fluida y asegurar que no se caen los servidores de este experimento.

Niantic Labs, la división de Google dedicada a estos experimentos, ya trabaja en su próximo lanzamiento. Una aplicación Field Trip que por ahora solo funciona en Estados Unidos y Reino Unido y únicamente si se usa en grupo. Lo definen como "una guía de las cosas chulas que te rodean".

Fuente: http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/01/25/actualidad/1359142648_707693.htm
|