

Kingston comparte las oportunidades en el mercado gamer en Ruta Hyper X

La línea de **accesorios** y **memorias** especializadas para el **segmento gamer y de alto desempeño**, **Hyper X de Kingston** realizó su evento **Ruta Hyper X** en la CDMX para compartir con los distribuidores las **oportunidades** en México que de acuerdo a datos es el 12vo mercado de **videojugadores** en el mundo.

“El **gaming** ya es una realidad en México, cada vez hay más **torneos** como ejemplo la final latinoamericana de **League Of Legends** en la Arena Ciudad de México donde además de los 11 mil asistentes que pagaron su boleto, había conectados más de cien mil **espectadores** conectados para ver la final de este torneo. Con Hyper X estamos yendo a este tipo de eventos para que el usuario tenga la **experiencia** de nuestros productos, pueda probarlos e incluso adquirirlos en el lugar”, compartió Oscar Martínez, Director General de Kingston para México, Centroamérica, Miami y el Caribe.

En México el mercado de los gamers se estima en 1,100 millones de dólares y los más de 59 millones de videojugadores dedican 2.9 millones de horas cada día a este pasatiempo. Pese a estas cifras, Martínez considera que hay mercados más desarrollados en América Latina para el segmento como Brasil o Perú, de ahí que la marca esté enfocando sus esfuerzos en que los socios de negocio puedan conocer y experimentar sus productos de manera que se decidan a llevar aún más este tipo de accesorios al mercado.

El ejecutivo señaló como una ventaja la brecha que aún existe en el país hacia la adopción del **comercio electrónico**, que puede beneficiar a los distribuidores que decidan tener existencias de la línea que incluye desde **memorias RAM y SSD, USB con alta tasa de transferencia, headsets, mousepads, teclados** y recientemente se lanzó al mercado el primer **mouse** denominado **Pulsefire** que tiene la posibilidad de cambiar la cantidad de **DPI** que el sensor reconoce con sólo un botón.

El rango de edad de los **gamers mexicanos** es una buena noticia, pues gran porcentaje ya se encuentra en una etapa productiva y como tal pueden adquirir productos con base en el desempeño, Martínez compartió que la línea está triplicando sus números año con año en el país y 43% de los equipos que comercializan son los de **mejores capacidades**, mientras que los de nivel de entrada sólo representa el 22%.

México es el país donde más consola de videojuegos se comercializan, en la opinión del directivo los videojugadores que vayan evolucionando en su **nivel de juego** tendrán que llegar al mercado de las **PC** en su empeño por “jugar mejor”. Antes de que termine el año, la compañía espera tener entre 3 y 4 **nuevos lanzamientos** de la línea en el país.

Más allá de los videojugadores, los productos de la línea están encontrando un mercado interesante en los usuarios de alto desempeño, como **diseñadores** o **editores de vídeo** e incluso, el ejecutivo compartió que recientemente lograron colocar cientos de headsets en un **centro de contacto**.

Se planea llevar Ruta Hyper X a Guadalajara en los próximos meses y se estudia la posibilidad de incluir algunas otras ciudades dentro de la república mexicana.