

Universidad Católica de Manizales

Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Teología

Programa de Publicidad

Trabajo de grado modalidad: Monografía

Título:

La guerra de consolas

“Una mirada histórico-reflexiva sobre las estrategias publicitarias en el posicionamiento global de los videojuegos”

Estudiante:

Lucas Salgado García

Manizales (Caldas) Colombia

Junio de 2019

Todo el contenido grafico usado en esta monografía no es de propiedad del autor de la misma, los derechos de distribución y de propiedad pertenecen a las empresas correspondientes o autores de las fotografías, creadores de imágenes o generadores de contenido, al igual que sus logos y material publicitario, la utilización de este contenido es con el solo fin de educar y no se pretende generar ningún lucro con el mismo, por consiguiente la distribución parcial o total con fines monetarios del contenido presentado en esta monografía está completamente prohibido y su utilización es exclusivamente para fines educativos.

## Tabla de contenido

Lista de imágenes.....	pág. 04
Resumen.....	pág. 07
Introducción.....	pág. 08
Planteamiento del tema central de la monografía.....	pág. 09
Objetivo General.....	pág. 10
Objetivos específicos.....	pág. 10
<b>Referente teórico</b>	
Origen de los videojuegos.....	pág. 11
Los arcade.....	pág. 15
El 3D y la quinta generación de consolas caseras.....	pág. 22
Un nuevo milenio.....	pág. 25
Principales empresas.....	pág. 31
Nintendo al rescate.....	pág. 45
Guerra de los 16 bits.....	pág. 48
El declive de SEGA.....	pág.52
Conclusiones.....	pág.58
Bibliografía.....	pág.60

## Lista de imágenes

Figura 1: <https://www.pixfans.com/oxo-el-primer-videojuego-de-la-historia/>

Figura 2: <http://www.retrogameshistory.com/2017/03/tennis-for-two-1958.html>

Figura 3: <https://physicsworld.com/a/game-on/>

Figura 4: <https://pachamama.edu.ec/evolucion-las-consolas/>

Figura 5: <https://miarcade.com/maquinas-recreativas-antiguas-las-primeras-arcade/maquinas-recreativas-antiguas-galaxy-game/>

Figura 6: <http://game.591chajian.com/index.php/2018/07/16/13-bares-arcade-y-otros-lugares-para-jugar-videojuegos-alrededor-de-tampa-bay/>

Figura 7: <https://www.joystixgames.com/product/pong/>

Figura 8: <http://tranquilitybasearcade.blogspot.com/2009/02/1975-midway-gun-fight.html>

Figura 9: <https://www.sportsdirect.com/arcade-one-space-invaders-890093>

Figura 10: <http://multigame.com/splatterhouse.html>

Figura 11: **Street Fighter 2 Captura de pantalla elaboración propia**

Figura 12: <https://www.hd-tecnologia.com/la-esrb-agregara-carteles-warning-juegos-microtransacciones/>

Figura 13: **DOOM Captura de pantalla elaboración propia**

Figura 14: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/cerca-de-us-10-mil-em-cartuchos-raros-de-snes-sao-perdidos-durante-transporte/>

Figura 15: <https://vandal.elespanol.com/loquepudoser/snes-cd>

Figura 16: **Resident Evil 3 Captura de pantalla elaboración propia**

Figura 17: **Súper Mario 64 Captura de pantalla elaboración propia**

Figura 18: <https://www.techradar.com/news/how-the-dreamcast-drove-innovation-for-future-console-generations>

Figura 19: <https://xqgaming.com/en/ps2-slim-pal-used/1397-playstation-2-slim-pal-black.html>

Figura 20: <https://www.vidaextra.com/wii/la-triste-vida-de-gamecube>

Figura 21: <https://www.vidaextra.com/otras-plataformas/xbox-cumple-diez-anos-recordando-la-primera-consola-de-microsoft>

Figura 22: <https://twitter.com/smangamoguer/status/1005815087171588097>

Figura 23: **Donkey Kong Captura de pantalla elaboración propia**

Figura 24: <http://www.generacionjapon.com/shigeru-miyamoto-da-una-entrevista-la-pelicula-super-mario/>

Figura 25: <https://applauss.com/el-legado-de-satoru-iwata-el-lider-de-nintendo-que-revoluciono-el-mundo-de-los-videojuegos/>

Figura 26: <https://www.lelong.com.my/nintendo-wii-console-white-refurbished-kbgamezone-195207967-2018-08-Sale-P.htm>

Figura 27: <https://sgcafe.com/2013/05/ken-kutaragi-father-playstation-named-external-director-marvelous-aql/>

Figura 28: <https://www.onmsft.com/news/bill-gates-initially-wasnt-happy-original-xbox-thought-insult-everything-ive-done>

Figura 29: [https://articulo.mercadolibre.com.uy/MLU-451821359-xbox-360-slim-4g-con-kinect-1-control-1-juego-\\_JM](https://articulo.mercadolibre.com.uy/MLU-451821359-xbox-360-slim-4g-con-kinect-1-control-1-juego-_JM)

## Resumen

Esta monografía es una reflexión histórica y una recopilación temática que muestra cómo ha sido el crecimiento de los videojuegos en el transcurso de la historia y de cómo varios acontecimientos importantes dieron forma y cambiaron la manera de disfrutar de esta actividad, un entretenimiento que cada año acoge a más seguidores. El trabajo consta de dos partes: La primera parte se encarga de explicar en un orden cronológico los hechos más importantes en la industria desde la creación del primer videojuego y las consolas que fueron éxitos y fracasos de venta; Se hace referencia también a los creadores de hardware y software y su influencia en el universo de los videojuegos. Se habla de las consolas en el tema de los arcades como los pilares de las primeras consolas caseras hasta la llegada del último milenio.

La segunda parte expone más a fondo la llamada “Guerra de consolas” hablando de como SEGA y sus agresivas estrategias de marketing contra Nintendo dividieron a toda una comunidad mundial hasta llegar al punto de elegir radicalmente entre una de las dos marcas. Se aprecia como esta guerra que tiene ya casi 30 años continúa vigente pero con protagonistas diferentes.

## Introducción.

En pleno siglo XXI contamos con infinidad de videojuegos que satisfacen todo tipo de gustos, desde el jugador casual que juega unas dos horas después de su jornada laboral, aquel que no busca videojuegos complejos o con historias largas si no satisfacer un gusto por algunas horas al día, por otro lado, tenemos los jugadores hardcore, aquellos que invierten gran parte de su tiempo y de su vida a los videojuegos, estos buscan historias largas con gran dificultad y muy demandantes de tiempo. Y aunque esta sea una visión muy general del público que más invierte dinero en esta actividad es importante tenerlos diferenciados ya que en el desarrollo histórico y evolución de esta industria jugaron un papel fundamental para su desarrollo. Una industria que en 2018 generó 108 billones de dólares y miles de empleos en todo el mundo y que sigue creciendo cada día más con el avance imparable de la tecnología.

Para este año que cursa la competencia y el negocio evolucionó, los videojuegos cada día se transforman más en un servicio marcado por las nuevas plataformas de streaming que se acercan para 2021 y las cuales consisten en servidores en otras partes del mundo, diseñados para correr librerías de videojuegos mientras que el usuario por medio de su navegador web en su PC, móvil, Tablet entre otros jugará de manera remota y tendrá acceso a toda esa selección de videojuegos de último año y de las productoras más importantes del medio, todo esto con el pago de suscripción mensual, trimestral o anual. Para muchos expertos esto será un punto de inflexión en la industria que obligará a las grandes empresas a adaptarse y sobrevivir en el mercado y a las nuevas exigencias que esto traerá; por otro lado están los escépticos y los que dicen que es una tecnología maravillosa pero que está lejos de ser efectiva por la falta de buenas conexiones de internet en gran parte del mundo.



Para que podamos abordar la guerra de consolas actual debemos entender la historia atrás que lleva a este punto crítico y de cambio en la manera en que compramos y disfrutamos los videojuegos y en qué momentos el marketing y la publicidad movieron las fichas correctas y cuando no lo hicieron; trataremos de ubicarnos en el contexto cultural y económico de la época y de los avances más sobresalientes que en su momento generaron cambios en la manera de disfrutar esta actividad.

### **Planteamiento del tema central de la monografía**

El tema central de este trabajo es el fenómeno global de los videojuegos y sus relaciones con la publicidad, el branding y las estrategias publicitarias. Se hace referencia a algunos aspectos tecnológicos y específicamente se plantea el enfrentamiento histórico entre las marcas líderes de producción de videojuegos a nivel mundial que hoy en día continúan su batalla por el posicionamiento de sus productos en un gran número de usuarios a una escala internacional.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- . Realizar una reflexión temática e histórica sobre el fenómeno mundial de los videojuegos tomando como base la batalla comercial entre las marcas líderes del mercado.

### **Objetivos específicos**

- . Ilustrar históricamente los cambios tecnológicos que dieron lugar a la industria de los videojuegos
- . Analizar las relaciones entre la publicidad, el branding y los videojuegos como una de las industrias de mayor impacto en el mundo del entretenimiento.
- . Describir los procesos estratégicos de las marcas en competencia por el primer lugar en la industria.

## Referente teórico

### Origen de los videojuegos

Durante mucho tiempo se ha debatido cual fue el primer videojuego ya que para algunos en el medio y la industria se debe tomar desde el primero que salió pensado para ser un videojuego, mientras que otros dicen que debe ser tomado desde aquellos que nacieron de la experimentación, pero independientemente de este debate la historia nos cuenta que el primer videojuego de la historia fue creado por Alexander S. Douglas en 1952. Douglas era un experto y profesor en ciencias de la computación y a él le debemos lo que hoy conocemos como videojuegos, pues se le acredita haber creado el primer juego computacional grafico de la historia OXO un juego de tres en línea o como lo conocemos comúnmente triki, este se ejecutaba en la computadora EDSAC y permitía la interacción y juego entre humano y máquina.

Debemos entender que este “videojuego” nació de la pura experimentación de las tecnologías que se estaban descubriendo y el alcance de las mismas, pero también entender que las necesidades de la sociedad eran diferentes para la época y los avances a

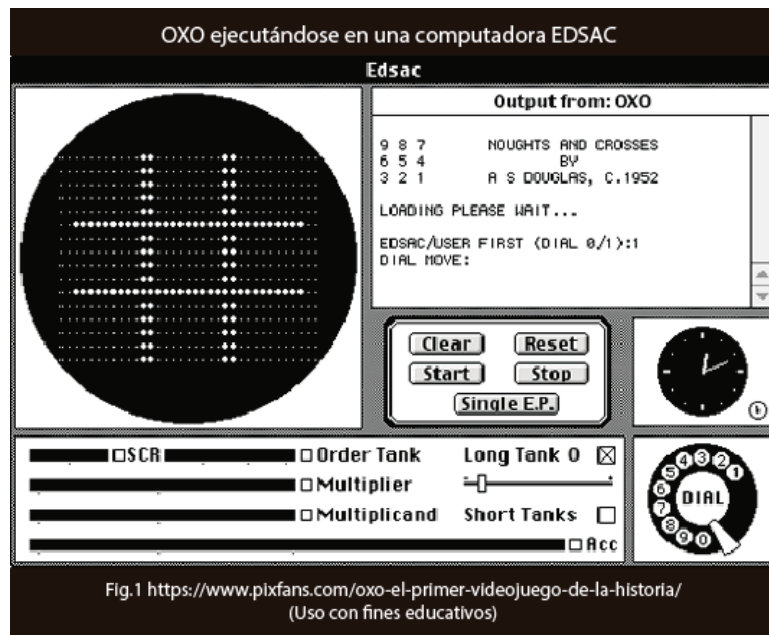
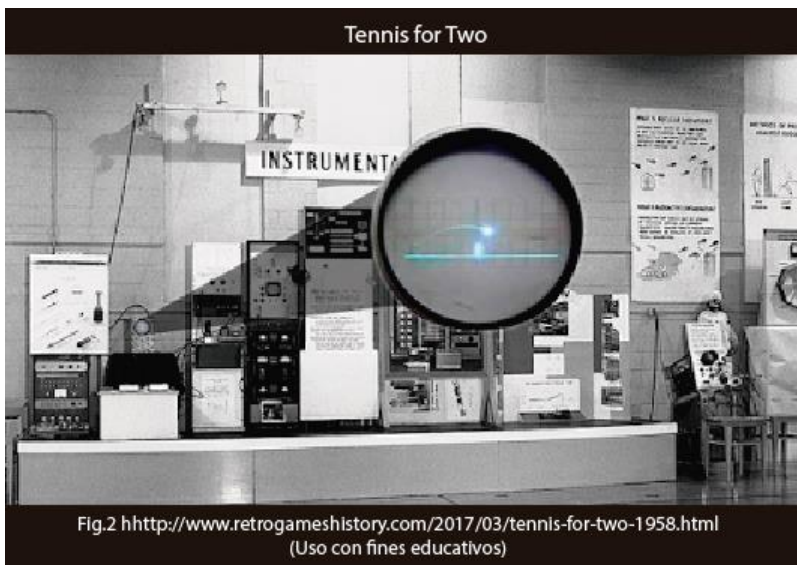


Fig.1 <https://www.pixfans.com/oxo-el-primer-videojuego-de-la-historia/>  
(Uso con fines educativos)

nivel computacional y digital no eran explotados como los son hoy en día y por ende no

tenía ninguna eficacia a nivel comercial o industrial, pero para el estudio y para fomentar las bases de lo que hoy es la industria si fue de vital importancia.

Seis años más tarde William Higginbotham, un físico que participo en la creación de la primera bomba atómica crea un videojuego usando un osciloscopio y un programa para calcular trayectorias: Tennis for two (tenis para dos) este videojuego tenía la particularidad que permitía el juego entre dos personas siendo el primero creado para la entretención; fue presentado a los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory de 1958.



Esta interacción entre dos personas y generar un ambiente competitivo cautivo a gran parte de los que estaban en la exposición abrió un gran espectro sobre lo que las tecnologías podían ofrecer

a nivel de entretenimiento para las personas y no fue sino 4 años más tarde, en 1962, Steve Rusell un estudiante del MIT -Instituto de tecnología de Massachusetts- por medio de la implementación de imágenes vectoriales en un trabajo que le llevo más de seis meses de arduo trabajo de programación logra crear Spacewar. El juego corría o se ejecutaba en una PDP-1 y consistía en dos jugadores que controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales mientras disparaban a diferentes enemigos en pantalla, este fue el primer videojuego en gozar de popularidad a nivel universitario en los Estados Unidos.

La creación de Rusell genera el interés de algunos que vieron en esto un negocio a futuro y sin darse cuenta estaban poniendo las bases del primer sistema de videojuegos doméstico enfocado y creado con fines de lucro y comerciales.

Corría el año 1966 y las

sociedades del primer mundo estaban pasando por una nueva época económica más fructífera y las necesidades de entretenimiento ya eran cada vez más exigentes; esto debido a los cambios sociales que dejaron las dos primeras guerras mundiales y la finalización de la crisis económica de los 30. Esto generó un cambio en lo que necesitaban las personas, las cuales ya no se preocupaban por conseguir comida y techo, necesidades básicas que habían pasado a un segundo plano gracias a la organización económica y social de los gobiernos que se encargaron de una manera más efectiva de estas necesidades primarias.

Una sociedad aburrida y con dinero generaba un mar de oportunidades y quien vio una de estas fue el ingeniero Ralph Baer también conocido como el padre de los videojuegos; este se embarcó en un proyecto para un sistema de entrenamiento doméstico electrónico llamado Fox and Hounds que años más tarde sería conocido como la Magnavox Odyssey lanzado al público en 1972 el cual se conectaba al televisor y contenía sus juegos pregrabados.



La Magnavox rápidamente se volvió un éxito de venta en los Estados Unidos, la gente estaba muy emocionada por esta nueva forma de entretenimiento. Esta consola se vendió por un precio de \$100 dólares lo cual era mucho dinero para la época ya que si lo aproximamos a precios actuales serían unos \$550 dólares; a pesar de su elevado costo logro vender más de 330.000 unidades, lo cual para los tiempos que corrían y para un producto



que estaba abriendo un nuevo nicho de mercado estaba más que bien y cumplía las expectativas de los inversores y comercializadores que en este caso era una filial de Philips en Estados Unidos. La Magnavox más allá de ser la primera consola doméstica de videojuegos y la precursora de una actividad vigente hasta el día de

hoy, logró con sus más de 330.000 unidades abrir un mercado nuevo por explotar y un nuevo grupo de clientes interesados por estos tipos de productos, pero también trajo la competencia y en los años siguientes salieron gran cantidad de consolas; algunas buenas otras malas y las que cambiaron la industria por su creatividad e innovación o las que lo hicieron por sus terribles errores y mostraron lo que no se debía hacer.

## Los arcade

Comúnmente conocidas en Latinoamérica como “las maquinitas” los arcade hicieron parte fundamental de la cultura pop de los años 70s y 80s. De la primera máquina arcade que se tiene constancia fue Galaxy Game creada por el ingeniero eléctrico Bill Pitts y Hugh Tuck la cual consistía en una reinención del ya muy famoso en el ámbito universitario Spacewar.

Esta fue instalada en la universidad de Stanford y aunque en un principio solo se instaló una máquina, con el tiempo se instalaron más en diferentes universidades en todo Estados Unidos al ver que la primera llegaba a tener filas hasta de una hora para jugar, las maquinas



tenían un costo de \$20.000 dólares y las partidas de juego tenían un costo de 10 céntimos por una oportunidad o 25 céntimos por tres oportunidades, el juego llegó a ser tan famoso que con el paso de los años fue adaptado a las diferentes consolas domésticas que había en el mercado hasta que en 1979 la maquina original fue retirada del campus y hoy reside en el museo de las computadoras de California, pero Galaxy Game solo fue el abre bocas de una



ramificación del mercado de los videojuegos que generó millones de dólares y éstas fueron las salas recreativas.

Para el año 1972, la compañía

Atari de la mano de Nolan

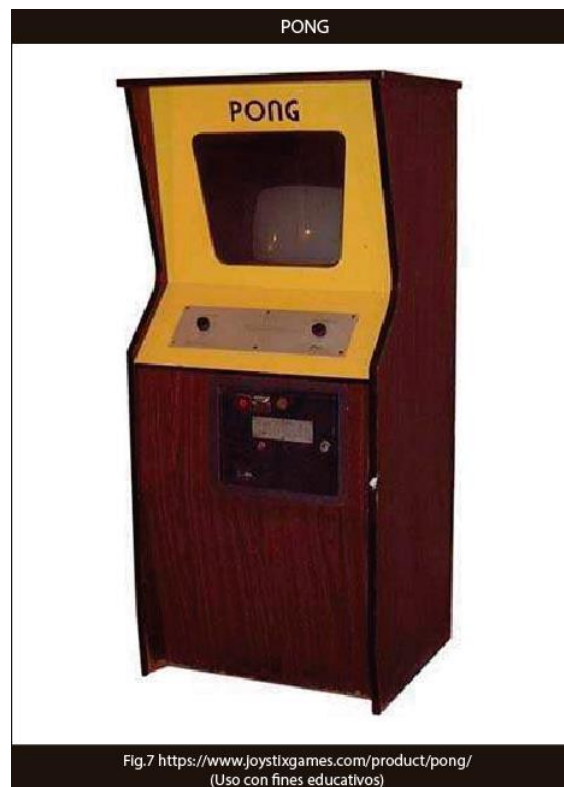
Bushnell lanza “Pong” un

simulador de ping pong el cual se

podía jugar entre dos personas y tenía un tablero de marcador, *“Situó la primera máquina en una gasolinera local y cuando volvió a ver qué tal había ido, la máquina ya no funcionaba, estaba completamente llena de monedas”*

(Benavidez 2019, p,40)

Ésta máquina ganó gran popularidad gracias a que su sistema de juego era mucho más sencillo que el de sus predecesoras que ya estaban en el mercado; esto logra conectar más fácil con el usuario dándole un control más sencillo sobre lo que sucede en la pantalla y genera la sensación de que su dinero fue mejor invertido. Esta máquina, aunque sin ser la primera, sí fue la que marcó





el principio de un negocio muy rentable en todo Estados Unidos y gran parte del mundo.

Para los años siguientes el negocio de los arcade crece muy rápidamente y se empiezan a ver grandes avances tecnológicos en torno a estos como en 1974 cuando salió al mercado el “Arcade Tank” producido por Atari y Kee Games, el cual ya almacenaba gráficos en chip de memoria RAM, y ya para el año de 1975 por medio de Midway Japón entra al mercado de los arcades con Gunfigh, el cual consistía en dos vaqueros entrando a duelo; pero lo realmente interesante de esta máquina fue un rediseño a nivel tanto estético como en sistema integrado agregando un procesador para el funcionamiento de esta el cual



claramente mejoró la potencia gráfica y de rendimiento permitiendo hacer videojuegos más ambiciosos en gráficos y en interacción con el usuario, niveles a los cuales eran imposibles de alcanzar en una consola doméstica que para los años ya varias estaban en el mercado, pero su tecnología aún estaba muy joven y “rustica” a esto sumándole su costo; no era la opción más popular por aquellos tiempos.

Pero no fue sino hasta el año de 1979 que los arcades y las salas recreativas tienen su verdadero éxito y época dorada y todo gracias al mítico Space Invaders, creado por Toshihiro Nishikado en 1978 para la empresa Taito. Esta

máquina desde un principio fue pensada y diseñada para romper la industria y marcar un

antes y después en lo que sería la forma de jugar y ver los videojuegos, pues esta agregaría aumento gradual de la dificultad, puntuación y pantalla de records en los cuales podías poner tus iniciales para que otros jugadores de la sala recreativa lo vieran y todo encerrado en un juego de disparos donde tenías que detener una invasión de otro planeta y aunque el juego en un principio fue pensado como un juego de disparos, una mejoría del exitoso Gun

Fight, su creador no lo vio viable y después de pensarlo por mucho tiempo e inspirase en la novela la guerra de los mundos de Herbert George Wells saca al mercado esta revolucionaria máquina y videojuego, la unión de todas estas virtudes creo en el jugador una necesidad de superarse por medio del puntaje y mostrarlo al mundo; eso llevo al gran éxito de esta máquina y que muchas más copiaran estos atributos, *“Como curiosidad, cabe decir que en*



*Japón las máquinas causaron escasez de monedas y los salones recreativos se vieron en la obligación de reducir la cantidad de monedas necesarias para jugar. Esta medida no fue suficiente y el gobierno se vio obligado a producir cuatro veces más monedas de 100 yens de las que había en la calle”.*

(Benavidez, 2019, p, 45)



A partir de este año la industria arcade se dispara fuertemente y en los años que siguen veríamos grandes títulos como Asteroids and Galaxians (1979) Pacman (1980) Donkey Kong (1981) Pole position (1982), Dragon's Lair (1983), Pac Land (1984) Gauntlet (1985) Out Run (1986) Yokai Douchuuki (1987) Splatterhouse (1988) siendo este último el primer videojuego en tener una advertencia sobre contenido violento explícito (Parental Advisory).

Para el año de 1985, la industria

arcade ya empezaba a bajar un poco del pedestal en el que estaba y aunque se permeo de una manera muy fuerte en la cultura popular extendiéndose a gran parte del mundo, los sistemas de videojuegos caseros ya eran más sofisticados y más accesibles para el consumidor común cuya visión por estos estaba cambiando gracias a empresas como Nintendo y Sega que por esos años estaban en una fuerte confrontación comercial y de marketing conocida como la guerra de los 16 bits la cual abordaremos más adelante.

A pesar de este bajón en la popularidad de los arcades estos tenían preparado un último revuelco a la industria de los videojuegos cuando de la empresa Capcom llega el legendario Street Fighter II un increíble juego de combate en el



que una persona podía enfrentarse contra la máquina, o dos personas podían combatir entre si lo que popularizo el conocido “pierde y paga”.

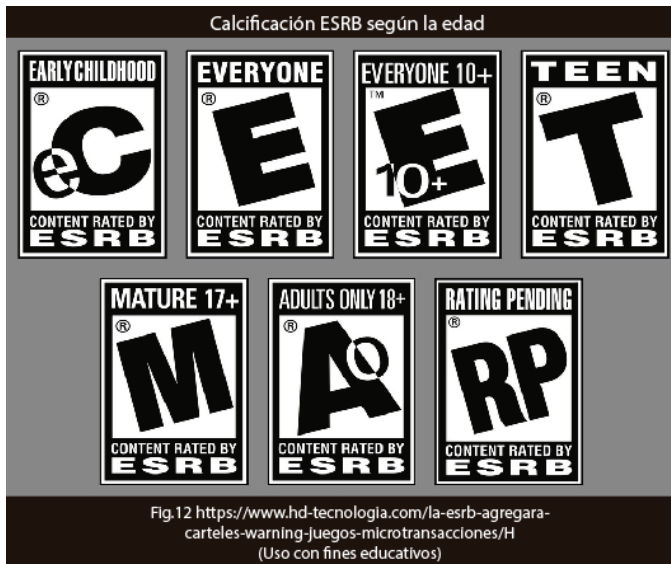
Street Fighter II tenía ocho personajes diferentes, cada uno con ataques, aspecto y escenarios propios, tres jefes finales y unos gráficos nunca vistos antes; Joaquín Relaño escritor de Final Round el legado de Street Fighter afirma que:

*“En 1987 nació Street Fighter, la primera piedra de una saga que se convertiría en leyenda gracias a su extraordinaria secuela, lanzada ya en 1991. Tres décadas después de su alumbramiento, la serie Street Fighter se ha convertido en un icono materializado en un sinfín de videojuegos, películas, series de animación, libros, cómics y todo tipo de objetos de coleccionismo.”*

(Relaño, 2017)

Gracias a este juego los 90’s quedan marcados como la década de los juegos de combate ya que debido a su éxito llegaron múltiples exponentes del género tanto para arcades como para consolas caseras, pero fueron pocos los que entraron en el selecto grupo de los mejores

como King of Fighters, Killer Instinct y la competencia directa del Street Fighter y también máximo exponente del género Mortal Kombat el cual contenía un revolucionario sistema gráfico que presentaba actores reales digitalizados, los cuales eran los luchadores; esto mezclado a su extrema violencia fue el detonante de los sectores más conservadores de



sociedad, los cuales pidieron una regulación y hasta la cancelación de este tipo de videojuegos. Esto trajo consigo la ESRB (Entertainment Software Rating Board) una entidad gubernamental de los Estados Unidos que se encarga hasta el día de hoy de clasificar los videojuegos por

edades según su contenido y en varios casos la censura parcial o completa de los mismos, esta clasificación la podemos ver en la caja del videojuego y se representa por medio de diferentes logos y letras.

Los arcades tuvieron un lugar en el mercado occidental hasta 1994 con la llegada de la quinta generación de consolas caseras y el éxito del primer PlayStation y su tecnología de CD-ROM que marcaron el principio del fin de esta forma de jugar. Tuvo un pequeño repunte en el 2000 con las máquinas de baile llamadas Dance revolution, pero su salida de occidente era inevitable; hoy en día gozan todavía de cierta popularidad en países asiáticos como Japón, China, Corea del Sur entre otros.

## El 3D y la quinta generación de consolas caseras

Corrían los años 90's, la SNES conocida también como la Súper Nintendo reinaba en el mercado de las consolas caseras mientras que por el otro lado Sega daba la batalla con su Mega Drive y aunque no superaba a Nintendo en ventas si le pisaba los talones; esta fuerte competencia obliga a las compañías a generar mejor Hardware para sus videoconsolas y con eso nace la generación 3D; según la Facultad de Informática de Barcelona:

*“Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CD-ROM, una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas”*

(Recuperado de: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html> párrafo.20)

Muchas empresas comienzan a experimentar con el 3D y logramos ver grandes avances en este campo. Por parte de las computadoras caseras en el año de 1993 y de la mano de

Idsoftware, veíamos el famoso y muy controversial Doom; ganador de grandes reconocimientos como también de escándalos por su contenido violento pero con un apartado grafico pionero al ser uno de los primeros juegos en estar completamente redenderizado en un



Fig.13 Captura de pantalla elaboración propia  
(Uso con fines educativos)

entorno tridimensional, permitiendo al jugador ir en 4 direcciones diferentes: Norte, sur,

oriente y occidente, esto envuelto en un ambiente lleno de acción y disparos donde controlamos un personaje en primera persona -el entorno del juego se ve desde la perspectiva del jugador-, otro gran exponente fue el Wolfenstein que salió un año antes convirtiéndose en el primer juego 3D de la historia pero en popularidad Doom se llevó el primer lugar, lo más particular es que los dos juegos fueron competencia pero pertenecían a la misma empresa matriz.

En consolas, los avances en el 3D no eran tan considerables como en las computadoras caseras por las limitaciones técnicas de una video consola ante un PC, esto lleva a que Nintendo buscara a Sony para un proyecto en común el cual consistía en un periférico para



la ya existente SNES que permitía la incorporación de un lector CD-ROM cuya tecnología sobrepasaría los ya existentes cartuchos en potencia gráfica y en espacio.

La idea era vender este periférico por aparte y se

instalaría en un conector que ya tenían las SNES de fábrica. A medida que el proyecto fue evolucionando, las visiones de cómo vender y comercializarlo fueron cambiando; se descartó la idea de un periférico y se decidió que fuera una nueva consola. Cuenta Sean CW Korsgaard un periodista independiente sobre multimedia y cultura POP que:

*“Se diseñaron y produjeron varios prototipos, las especificaciones habrían estado muy por delante de la competencia, y las compañías planearon revelar el hardware al mundo en junio de 1991 en el Consumer Electronics Show en Chicago”*

(<http://www.korsgaardscommentary.com/2017/01/the-short-history-of-the-nintendo-playstation.html> Korsgaard 2017, párrafo.5)

En 1991 todo está listo para presentar al mundo este nuevo proyecto y la unión de dos colosos del entretenimiento en el Consumer Electronics Show de Chicago y como si fuera sacado de algún capítulo de Game of Thrones, Nintendo da una puñalada por la



espalda a Sony y presenta un prototipo de consola con Philips; el auditorio queda estupefacto y los directivos de Sony no lo pueden creer; años después se supo que Nintendo declino al último instante debido a inconformidades en contratos que además de:

*“Otorgarle a Sony las tarifas de licencia y el recorte de las ganancias, les habría dado un grado de control creativo que hizo que el famoso presidente protector de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, se pusiera nervioso”*

(<http://www.korsgaardscommentary.com/2017/01/the-short-history-of-the-nintendo-playstation.html> Korsgaard 2017, párrafo.7)



Con la lección aprendida, Sony decide seguir su propio camino para sacar su consola, que más tarde conoceríamos como la primera Play Station, mientras que Nintendo tiene una desastrosa unión con Philips que solo genero perdidas y fracasos

## Un nuevo milenio

El año 2000 llega con todo, las sociedades dan un gran cambio, la era tecnológica estaba comenzando y la proliferación de internet empieza a llevar información a todo el mundo. En la industria de los videojuegos el 3D era el rey indiscutible; Play Station ya lanzada en 1994, había entregado a los fanáticos gran variedad de juegos tridimensionales aunque con algunas limitaciones; más que todo se trataba de imágenes en 2D redenderizadas para ser utilizadas como fondo mientras que el personaje en tercera persona (el entorno del juego se ve desde una perspectiva alterna a la del jugador) si poseía construcción tridimensional y movimiento en 4 direcciones: Norte, sur, oriente, occidente. Este motor gráfico combinado



a la potencia y espacio que permitía la tecnología del CD – ROOM dio el comienzo de grandes sagas ganadoras de miles de millones de dólares hasta la fecha como lo son: Resident Evil, considerado el primer survival horror (Juego

de supervivencia ambientado en escenarios terroríficos) o recrear el miedo absoluto con el

primer Silent Hill; las posibilidades fueron casi infinitas y los videojuegos se extendieron mucho más en el mundo gracias a esta consola, siendo tal su aceptación que fue la primera en alcanzar la cifra de 100 millones de unidades vendidas, algo nunca antes visto hasta la fecha.

Por su parte Nintendo competía fuertemente con la Nintendo 64, la cual fue pensada y diseñada para ser más potente que un Play Station pero cometió el error de mantener la tecnología de los cartuchos, lo cual limitó la duración de los juegos por la falta de espacio de almacenamiento; esto dio una gran ventaja a la competencia que estaba utilizando los CD – ROM pero no fue impedimento para que salieran grandes sagas que también estaban revolucionando el mercado como el muy premiado y reconocido Mario 64, el primer juego para videoconsolas caseras que fue

totalmente rediseñado en tres dimensiones, desde sus personajes hasta los escenarios, un juego que marcó una nueva forma de ver y hacer los videojuegos.

También dentro del catálogo del Nintendo 64 encontramos joyas



como Super Smash Brothers, Golden Eye, entre otros, pero esto no le bastó a Nintendo para vencer a su competencia, la cual la sobrepasó en ventas casi por el doble.

Pero la verdadera protagonista del inicio del milenio fue la consola casera más vendida de la historia hasta el día hoy: Play Station 2, lanzada el 4 de marzo de 2000 en Japón y el 26

de octubre de 2000 en Estados Unidos; fue tal su éxito, que su producción termino en el año 2012. Según Jorge Cano columnista del portal de noticias sobre videojuegos Vandal:

*“Doce años de historia con más de 150 millones de consolas vendidas en todo el mundo, con 10.000 títulos sumando las ediciones de las diferentes regiones, y más de 1.500 millones de juegos vendidos. Unos números espectaculares”*

(<https://vandal.lespanol.com/reportaje/la-historia-de-playstation-2> párrafo.2)

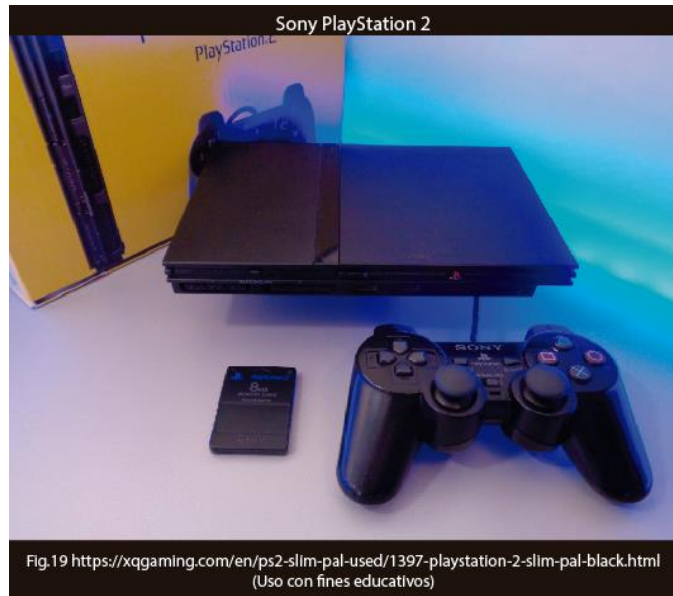


El éxito de la primera Play Station solo hacía que sus seguidores reclamaran por una sucesora de esta y no fue sino hasta el año 1998 que se empezaron a lanzar rumores sobre esta en una contramedida comercial contra el nuevo lanzamiento de Sega, la

Dreamcast que era muy prometedora a nivel gráfico y comercial pero que no tuvo gran aceptación en el público debido al poco apoyo de las compañías de videojuegos externas que no quisieron trabajar para este nuevo sistema dejando la consola sola en su biblioteca de juegos. Esto sumado a que la atención del público se vio afectada por los rumores de la sucesora de la primera Play Station. La Dreamcast marco el fin de Sega como desarrolladora de consolas caseras y se limitó a la mera creación de arcades y videojuegos

para otras consolas, esto posiciona a Sony con su Play Station como el nuevo competidor directo de Nintendo en el duro mercado de las consolas caseras.

Para el año 2001 después de la fuerte y anticipada salida de Play Station 2 que estaba barriendo en ventas,



Nintendo contrataca con la Game Cube una consola mejor que la Play Station 2 en especificaciones técnicas, con uno de los mejores catálogos de videojuegos en la historia de la empresa; pero ni así lograron igualar las ventas de Sony y su consola, las cuales doblaban otra vez a las de la Game Cube. Y como si Nintendo no aprendiera de sus errores volvió a



equivocarse con el formato de sus juegos, los cuales estaban en MINI-CD mientras que el DVD revolucionaba el mundo, situación que entendió Play Station 2 al adaptarlo a su formato por preferencia para sus juegos, lo cual permitió que la PS2 -Play Station 2- fuera consola de videojuegos y

al mismo tiempo reproductor de DVD, el cual estaba empezando su auge para esos años. Esto demuestra que el formato en el cual se van a vender los videojuegos, sean cartuchos,

CD-ROM, DVD, BLU-RAY o digital será vital para la aceptación del público y las ventas de la consola.

Para el año 2001, Microsoft lanza XBOX; el portal de noticias mexicano especializado en ciencia y tecnología Código Espagueti nos cuenta que:

*“la primera Xbox se lanzó el 15 de noviembre del 2001, pero la historia de la consola se*

*remonta a 1993, cuando Microsoft decidió que su próximo sistema operativo Windows 95 estaría orientado a facilitar la programación de videojuegos y contenido multimedia”*

(<https://codigoespagueti.com/noticias/xbox-historia/> parrafo.1)

Siendo una consola nueva entrando a un mercado que era complicado y en el cual muchas otras compañías trataron de hacer parte haciendo el ridículo con sus productos, Microsoft brinda una videoconsola que estaba a la altura de sus competidores, con un excelente catálogo de videojuegos exclusivos y la mejor tecnología. Aunque la primera XBOX no fue un gran éxito de ventas, si logro capturar la aceptación del mercado y logro formar el camino para su predecesora que sería un gran éxito en América y Europa. Lastimosamente en el mercado Asiático XBOX es casi nulo, Nintendo y Play Station tienen completamente acaparado el mercado; esto se debe en gran medida al regionalismo cultural ya que tanto Nintendo y Play Station son empresas Asiáticas mientras que XBOX es Norte Americana.



El año 2000 fue de grandes cambios para la industria y estos son los que acabaron de dar forma a lo que vivimos hoy en día. Vimos grandes consolas salir a la luz como la XBOX 360 (2005), Play Station 3 (2006) Nintendo Wii (2006, Segunda consola más vendida de la historia). Este formato de industria se mantiene hasta los años actuales con las consolas de última generación que hoy en día disfrutamos como la Nintendo Wii U (Noviembre de 2012) Play Station 4 (Noviembre de 2013), XBOX ONE (Noviembre de 2013) y Nintendo Switch (Marzo de 2017) aún existe el formato físico, pero cada día se nota más como va desapareciendo con contenidos extras que se tienen que descargar desde los servidores de la empresa para poder ejecutar el videojuego. El día 6 de junio del 2019 Google anuncia su lanzamiento de Stedia, su nuevo servicio de videojuegos vía streaming, el cual queramos o no, cambiara una vez más la forma de disfrutar los videojuegos viéndose afectada sobre todo las compañías de consolas caseras y los fabricantes de hardware para PC Gaming. Ya casi son 20 años de esta última generación y la industria ya tiene todo preparado para dar otro cambio muy fuerte a la manera de ver y disfrutar los videojuegos y el juego vía streaming esta solo a la vuelta de la esquina, pero este tema lo abordaremos más adelante.

## Principales empresas

Después de dar un breve repaso por la historia y los momentos más importantes de la industria de las consolas caseras debemos conocer cuáles son las tres principales empresas que hoy lideran esta industria y un poco de su historia y visión, cada una apporto a su manera al universo de los videojuegos.

### Nintendo

*“Aunque los orígenes de Nintendo remitan al clásico Family Game y el Game Boy, su historia echa raíces hacia finales del siglo XIX. La compañía japonesa no realizaba allí por 1889 muñecos de madera de Mario Bros, pero sí se dedicaba al entretenimiento con la confección de cartas Hanafuda -naipes tradicionales de Japón- desde aquel entonces hasta*



*hoy pasaron muchas cosas”*

(Periódico Clarin de Buenos Aires edición del 11/01/2017)

La historia de Nintendo comienza en la Kioto de comienzos del siglo XX.

Fundada por el señor Fusajiro Yamamuchi, comienza como una fabrica de mazos de cartas con

dibujos artísticos, lo cual gusta mucho al público de la época; También funcionaba como un

escape legal a una prohibición de juego y apuestas que circulaba por la época; Esto da un empujón tal a la pequeña empresa que el fundador tiene que contratar más personal para poder cubrir la demanda y después de experimentar con diferentes tipos de negocio entre los que estuvo, desde una empresa de taxis hasta “Hoteles del amor”, no fue sino hasta 1966 cuando Nintendo entra en la industria del juguete, fabricando unos cuantos que fueron populares en los Estados Unidos y así marcando el inicio de su incursión al mundo de los videojuegos en el año de 1977 cuando comienza a importar a Japón la Magnabox Odyssey y el arcade Pong los cuales se volvieron un éxito inmediato en el mercado nipón, como dice Durgan Nallar director de la revista científica irrompibles:

*“Si hay algo que ha hecho Nintendo, sin dudas, eso ha sido intentar cosas nuevas. A lo largo de su historia introdujo consolas y juegos que cambiaron la historia del entretenimiento en todo el mundo”*

(Nallar, 2015)

Viendo el éxito de las consolas y los arcades que importaba, Nintendo decide empezar a incursionar de una manera diferente creando sus propios videojuegos, en lo cual decidió invertir gran parte de su capital lanzando al mercado uno que otro título decente, hasta que un joven llamado Shigeru Miyamoto, profesional recién egresado de diseño industrial saca de su cabeza Donkey Kong el juego que revoluciona a los arcades; Un Gorila -Donkey



Kong- lanzándole barriles al protagonista Jumpman que va pasando ciertos obstáculos, debía vencer al gorila y salvar a la princesa en peligro; el juego se volvió un éxito de las salas recreativas tanto de Japón como de Estados Unidos debido a su gran calidad gráfica, estética y sobre todo a su jugabilidad, algo nunca antes visto hasta esa época.



Debido a esta gran aceptación y demanda del público, Nintendo decide crear una sección destinada a la creación de juegos electrónicos y de esta manera entra una de las grandes figuras de esta historia: Shigeru Miyamoto, el cual forma parte de Nintendo en 1977 y continúa en la actualidad, trabajando como diseñador de videojuegos y asesor creativo. Cabe destacar que el señor Miyamoto:



*“Es considerado como el padre de los videojuegos modernos o el Walt Disney de los juegos electrónicos por haber creado algunas de las franquicias más influyentes de la industria, entre las que se*

---

*encuentran Mario Bros, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox, Pikmin y F-Zero”*

(Revista club Nintendo edición 12/05/2016)

Por otra parte, tenemos a Satoru Iwata, un talentoso programador que comenzó su carrera para la compañía creadora de videojuegos y filial de Nintendo HAL Laboratory por los mismos años en que Miyamoto ya cultivaba éxitos. La programación era tan importante para él que fue en contra de sus propios padres quienes no aprobaban este trabajo para su hijo algo gravísimo en la cultura japonesa y más la de esa época ***“Mi padre no me habló durante los seis primeros meses trabajando en HAL”***, declaró Iwata en una ocasión, a pesar de esta situación Iwata sigue adelante y logra ponerse a cargo de la división correspondiente a la creación de software y logra darle forma a grandes juegos como Ballon Figth y NES open Golf. le dio estructura al código de programación de uno de los personajes más populares de Nintendo Kirby, pero su verdadero reconocimiento antes sus superiores y compañeros fue cuando organizó el código de uno de los juegos de más culto de Nintendo Earthbound, el cual estaba hecho un completo desastre este grandísimo esfuerzo le valió para ser el presidente de HAL Laboratory con tan solo 34 años de edad pero no todo era un cuento de hadas, la compañía se encontraba al borde de la quiebra por una deuda de 1500 millones de yenes, pero la confianza del que era el presidente de Nintendo en esa época el señor Hiroshi Yamauchi por Iwata era tal que decidió sacar del apuro a la empresa de videojuegos y entre los dos estabilizaron la finanzas de la empresa en seis años:

*“El mayor mérito de Iwata radica en que no poseía experiencia alguna en la dirección empresarial, pero no en vano se destaca su espíritu de superación como una de sus principales virtudes”*

(Revista Meristation edición  
03/08/2018)

Después de trabajar como presidente de HAL por 18 años y tener grandes éxitos y méritos como la llegada de Pokemon a Occidente y evitar el atraso de la fecha de salida de Super Smash Bros Meele una de las



franquicias más importantes y rentables de la gran N hizo que sumara puntos con el presidente de la compañía el señor Yamuchi el cual un día del año 2002 lo llamo a su oficina y después de darle un discurso de dos horas en los cuales le conto como sus ancestros dieron forma a la empresa le da la noticia de su retiro y que quiere que él sea el primer presidente de Nintendo sin tener el apellido Yamauchi. Esto cambio la vida de Iwata, el cual tomo las riendas de la empresa en un momento muy difícil pues su consola la GameCube estaba siendo destrozada en ventas por la Play Station 2, esto sumado a las diferentes críticas por sus orígenes y su edad, pero siguió adelante y para el 19 de Noviembre del 2006 presenta la que sería la consola más exitosa en la historia de Nintendo y la segunda más vendida de la historia solo atrás de la Play Station 2 por muy poca diferencia, la consola que abrió el espectro de los videojuegos al público más casual la



Nintendo Wii. Iwata fue presidente de la empresa por nueve años más y durante este tiempo vivió el éxito de Wii como también el terrible fracaso de su sucesora la Wii U que tiene el título de la consola menos exitosa de la gran N, impulso fuertemente la venta de las consolas portátiles pero lastimosamente para el año de 2015

Satoru Iwata fallece y deja el diseño de la actual consola Nintendo Switch lanzada en 2017, la cual está siendo un éxito de ventas rotundo en estos momentos con más de 32 millones de unidades vendidas y más de 100 millones juegos vendidos también en tan solo dos años que lleva en el mercado.

*“En mi tarjeta de visita, soy un presidente de empresa. En mi mente soy un programador de juegos. Pero en mi corazón soy un gamer”*

(Satoru Iwata diciembre de 1959 a julio de 2015)

A continuación veremos las consolas caseras que ha fabricado Nintendo a lo largo de su historia, se descartaran las consolas portátiles ya que en esta categoría la gran N es el rey indiscutible del mercado.

### **Nintendo Switch (2017 – Actualmente)**

Consolas vendidas: 34,74 millones.

### **Wii U (2012 – 2017)**

Consolas vendidas: 13,56 millones.

**Wii (2006 – 2014)**

Consolas vendidas: 101,63 millones.

**GameCube (2001 – 2007)**

Consolas vendidas: 21,74 millones.

**Nintendo 64 (1996 – 2002)**

Consolas vendidas: 32,93 millones.

**Super Nintendo o SNES (1990 – 1998)**

Consolas vendidas: 49,10 millones.

**NES (1983 – 1995)**

Consolas vendidas: 61,91 millones.

**Sony Play Station:**

*“Todo comenzó en 1984, cuando Ken Kutaragi -considerado el padre del PlayStation- asistió a una presentación de tecnología de Sony, donde mostraron una estación de trabajo que era capaz de transmitir gráficas computarizadas en tres dimensiones, en tiempo real y proyectarlas en System G -un televisor”*

(Plataforma digital expertos en marca <https://expertosenmarca.com/historia-de-marca-playstation-mas-que-una-consola-es-un-estilo-de-vida/> parrafo.1)

Por esos mismos años Kutaragi también noto la desastrosa calidad del chip de sonido de la NES la primera consola casera de Nintendo y puso sobre la mesa directiva de Sony la idea de crear este componente para la nueva consola que traería la gran N al



mercado, la SNES o Super Nintendo; La directiva de Sony a regañadientes acepta la sugerencia y paradójicamente la consola de Nintendo trae un componente de Sony en su interior el famoso chip de sonido, algo que para los tiempos que corren actualmente sería impensable.

Viendo el éxito de la SNES y de lo rentable que fue el negocio para Sony, Kutaragi vuelve a poner sus ideas sobre la mesa directiva, pero esta vez para trabajar en conjunto con Nintendo en la creación del dichoso dispositivo de CD – ROM del que hablamos en capítulos anteriores; la directiva vuelve aceptar a regañadientes la propuesta debido a que para Sony la categoría de videojuegos era una gama baja y su relación con ellos podía afectar la imagen de la marca que se caracterizaba por ofrecer productos de muy alta calidad, después de la traición de Nintendo de la que ya hablamos anteriormente:

*“Kutaragi enfadado, le pidió a Norio Ohga, presidente de Sony en aquel entonces, permiso para desarrollar su propia consola, y éste, también furioso, le concedió la autorización”*

(Plataforma digital expertos en marca <https://expertosenmarca.com/historia-de-marca-playstation-mas-que-una-consola-es-un-estilo-de-vida/> parrafo.6)

Esta es considerada la peor decisión comercial tomada por Nintendo pues a partir de este punto Sony y su Play Station se volverían imparables en la industria. En 1994 sacan la primera Play Station que sería la primera consola casera en llegar a los 100 millones de unidades vendidas y la que abrió el mundo de los videojuegos a casi todo el mundo; años más tarde eliminan a Sega como competencia y se posicionan como la competencia directa de Nintendo. Para el 2001 su Play Station 2 rompe todos los records de ventas y llega a ser la consola más vendida de la historia; Unos años más adelante tratan de entrar al mercado de las consolas portátiles y aunque tuvieron un buen comienzo con la PSP se estrellaron comercialmente cuando lanzaron su mayor fracaso: La PSP Vita, la cual fue aplastada por las superiores ventas de Nintendo con su 3DS. No se presume ningún plan a futuro de Sony para volver a abordar el nicho de las consolas portátiles. Actualmente Sony es líder del mercado de los videojuegos con su actual consola Play Station 4 que está a punto de cerrar su ciclo y lleva más de 94 millones de unidades vendidas; se presume que en noviembre de 2019 anunciaran su nueva consola Play Station 5, pero más que eso, tiene la aceptación del público, el apoyo de las mayores productoras de videojuegos, un gran presupuesto y el reconocimiento de marca, lo cual nos dice que tendremos Play Station liderando la industria por muchos años.

A continuación veremos las consolas caseras que ha fabricado Sony a lo largo de su historia se descartaran las consolas portátiles.

### **Play Station 4 (2013 – Actualmente)**

Consolas vendidas: 96.8 millones

### **Play Station 3 (2006 – 2017)**

Consolas vendidas: 87.4 millones

### **Play Station 2 (2000 – 2013)**

Consolas vendidas: 155 millones

### **Play Station 1 (1994 – 2006)**

Consolas vendidas: 102.4 millones

## **Microsoft XBOX**

XBOX nace como una contramedida:

*“Cuando la PlayStation de Sony arribó al mercado y logró que muchos jugadores de PC migraran a las consolas, que se llenaron de juegos para un público “maduro”, hasta entonces disponibles casi exclusivamente en la PC”*

(<https://codigospagueti.com/noticias/xbox-historia/> parrafo.4)

Microsoft identifica rápidamente el problema y se propone lanzar una consola casera de videojuegos, aunque era consciente de lo duro de este mercado y que no sería camino fácil.



La prensa especializada de la época no le daba muy buenos pronósticos a la nueva consola estadounidense y más después del gran fracaso que fue Atari Jaguar, la última consola Norteamericana hasta ese momento, pero a pesar de estos malos



Fig.28 <https://www.onmsft.com/news/bill-gates-initially-wasnt-happy-original-xbox-thought-insult-everything-ive-done>  
(Uso con fines educativos)

augurios, Bill Gates creía fuertemente en su idea y el 15 de noviembre del 2001 es presentada la primera XBOX al mundo y para sorpresa de muchos, la consola cumplía ampliamente las demandas del consumidor de la época tanto en calidad gráfica, estética y biblioteca de juegos dentro de los cuales estaban los más importantes y rentables del momento; de igual manera, la primera XBOX tenía cosas que pulir como el diseño de su control el cual no fue bien aceptado y tampoco sobresalió en ventas pero si logró captar la atención del público y la aceptación, lo cual trajo la expectativa de su próxima consola. Microsoft y Bill Gates hicieron bien la tarea, pues lograron robar una parte del mercado y ganar la mentalidad del consumidor común de videojuegos que se sentía satisfecho con su PlayStation 2; pero la buena labor de la primera XBOX dejó en su cabeza la idea de cómo sería la sucesora de esta. Microsoft aprende de sus errores con la primera XBOX y los corrige todos y logra casi la excelencia con la siguiente consola: La XBOX 360. Lanzada en 2005, se convertiría en la consola más exitosa de la marca haciéndole cara a la Sony que por esos tiempos peleaba el mercado con la PlayStation 3, la cual tuvo un mal comienzo debido a su alto costo por escoger mal su formato para los juegos BLU-RAY el cual solo

subió el costo de la consola mientras que la XBOX 360 mantuvo la evolución del formato DVD el de doble capa de grabación; esto redujo el coste tanto de producción de la consola como la del costo de los juegos y el público viendo esta ventaja opto por la consola de Microsoft, la cual ofrecía mejores gráficos que la de Sony y a un menor costo. En ese momento, Nintendo rompía el mercado con su Nintendo Wii y ni Microsoft ni Sony lograron dar la pelea en ventas, por eso su batalla se centró más entre estos dos gigantes creando gran rivalidad entre las marcas.



Fig.29 [https://articulo.mercadolibre.com.uy/MLU-451821359-xbox-360-slim-4g-con-kinect-1-control-1-juego-\\_JM](https://articulo.mercadolibre.com.uy/MLU-451821359-xbox-360-slim-4g-con-kinect-1-control-1-juego-_JM)  
(Uso con fines educativos)

*“Hay quien se centra solo y exclusivamente en la videoconsola a la hora de decidir si le parece buena o mala, teniendo en cuenta tanto su potencia como el catálogo de juegos disponibles, pero en el caso de la Xbox 360 es imposible no nombrar su mando, uno de esos periféricos tan bien hechos que hacen que te quedes pegado a la pantalla unas cuantas horas más de las que deberías”*

(<https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-historia-xbox-360-10-hitos-curiosidades-20160421180726.html> parrafo.27)

Para muchos fans, el mando de la XBOX 360 es el mejor mando de toda la historia de los videojuegos debido a su ergonomía y distribución de botones. También su sistema de conexión inalámbrica que elimina el cable de conexión entre el control y la videoconsola.

Durante diez años la XBOX 360 cosecho alegrías y triunfos para Microsoft pero también llevo a la empresa a una de las crisis de marca más complicada que ha vivido la industria del videojuego llamado por toda la fanbase y la prensa como las tres luces rojas de la muerte incidente que abordaremos más adelante y del cual Microsoft y su XBOX 360 salen adelante y bien parados.

Para el año de 2016 se anuncia al mundo que la mítica XBOX 360 detiene su producción, dejando atrás la que es considerada la mejor consola con relación a funciones y precio, de esta manera, la empresa se centra en la XBOX ONE que para esa fecha ya lleva unos 3 años en el mercado y que actualmente no está dando los mejores resultados para la Microsoft a pesar de gozar con mejores funciones técnicas y graficas ante su competencia.

Muchos lo atribuyen a su falta de juegos exclusivos –juegos que son creados solo para ejecutarse en un sistema de videojuegos específico como por ejemplo los juegos de Mario Bros que solo se pueden ejecutar en consolas de Nintendo- situación en la que XBOX es ampliamente superado por Nintendo y Sony ya que estos poseen una gran cantidad de franquicias, sagas y juegos exclusivos para sus sistemas lo cual fortalece mucho la decisión de compra del usuario-.

A continuación veremos las consolas caseras que ha fabricado Microsoft a lo largo de su historia, esta empresa no posee ningún dispositivo de videojuegos portátil.

### **XBOX ONE (2013 – Actualmente)**

Consolas vendidas: 39.10 millones

**XBOX 360 (2005 – 2016)**

Consolas vendidas: 85.80 millones

**XBOX (2001 – 2008)**

Consolas vendidas: 24.65 millones

## Nintendo al rescate

Nos remontamos a los años 80s una joven Nintendo sacaba en el mercado de Japón su primera consola casera llamada Famicom –family computer system- esta tiene un éxito rotundo en el mercado Nipon con grandes ventas en sus primeros años. Viendo su éxito, deciden incursionar en el mercado Norte Americano, con un rediseño de su primera consola a nivel estético y uno que otro cambio a nivel interno y funcional, la bautizaron NES – Nintendo Enterteinment System- pero el panorama no era nada fácil ya que debido a la empresa Atari de Estados Unidos los videojuegos sufrían de una desastrosa imagen en dicho país algo que se le conoce en la industria del videojuego como la crisis del 83. Atari en su afán de hacer dinero y aprovechando la popularidad de su consola, la Atari 2600, permitió que cualquier empresa sacara videojuegos sin tener un debido filtro ni ningún tipo de control antipiratería, esto llevo a que cualquier persona creara y comercializara juegos para la consola de Atari que llego a tener una larga lista de juegos mediocres hasta que el muy controversial juego de la película de 1982 E.T fue la gota que derramo el vaso. El éxito de la película empujo a Atari y algunas otras productoras de videojuegos de la época a comprar los derechos de la película y poder sacar el mayor provecho del éxito adquirido por esta.

*“La compañía que más pujo por los derechos de ET fue la responsable de Pong, que llegó a pagar más de 20 millones de dólares. Se trataba de una cifra realmente desorbitada para el sector de los videojuegos del momento. Sin embargo, en Atari confiaban en poder sacar provecho al éxito de la película, a su legión de fans y a la floreciente industria”*

(<https://www.europapress.es/portaltic/sector/noticia-increible-historia-et-videojuego-hundio-atari-antes-ser-enterrado-20140427163754.html> parrafo.4)

Una vez obtenidos los derechos de E.T y de pagar una millonaria suma se las arreglan para crear el que es considerado el peor juego de la historia de la industria hasta el día de hoy, un despropósito lleno de errores gravísimos en el código del juego con una calidad gráfica deplorable y una historia prácticamente incomprensible.

La fuerte publicidad gastada en el lanzamiento del juego más el precio tan elevado enfureció a los clientes, que al ver el espantoso juego cayeron en cólera y esto retumbo en todos los medios de comunicación de los Estados Unidos, los cuales empezaron a señalar a los videojuegos como una moda mediocre y pasajera. Nintendo preocupado por esta mala imagen que estaba recibiendo la industria, sus productos y sumado a la gran cantidad de dinero invertida en su incursión a los Estados Unidos pone a su departamento de marketing manos a la obra y crea una política muy estricta de los juegos que pueden salir para sus videoconsolas y con esto viene algo que cambiaría la industria del videojuego para siempre el sello de calidad Nintendo.

*“Este sello de calidad es la garantía de que has comprado un producto de máxima calidad que cumple con todos los requisitos”*

(Página web oficial de Nintendo 2019)

Pero ¿Cómo funciona esta política? y ¿Cómo esta movida de marketing beneficio a la situación de imagen de los videojuegos? En primera instancia, el funcionamiento era simple, los desarrolladores de contenido que licitan para Nintendo envían su producto final a la empresa, esta tiene un departamento encargado de supervisar este contenido y pasarlo

por diferentes filtros; si el contenido aprueba, adquiere este sello de calidad y podrá salir en una consola de Nintendo. Para responder la segunda pregunta de cómo ayudo a la imagen del videojuego, esto se dio logrando filtrar a los mejores desarrolladores, lo cual profesionalizo las empresas desarrolladoras y la calidad de los videojuegos notablemente y volvió a enamorar al consumidor Norte Americano por esta actividad.

## Guerra de los 16 bits

*“La industria del videojuego acaba de pasar su primera gran crisis en Estados Unidos y la caída de Atari, el coloso del entretenimiento digital, hacía que el futuro sea, cuando menos, incierto”*

(Periódico el País edición 08/08/2017)

Después de sacar la industria del videojuego de la crisis del 83, Nintendo empieza a recibir los verdaderos frutos de tal esfuerzo: Su consola NES que se ubica en el top of mind de los usuarios gracias a esta política de calidad implementada en sus productos, pero durante los años siguientes empieza a ubicarse en el top of heart de los consumidores gracias a sus carismáticos personajes como Donkey Kong (1981), Mario Bros (1983) Zelda (1986) entre otros. Para 1986, una productora de videojuegos japonesa que seguía los pasos de la gran N llamada SEGA hace su llegada a los Estados Unidos con su propia consola la Sega Master System, la cual tenía mejores funciones técnicas y gráficas que la NES de Nintendo. A pesar de tener un producto más potente, la consola de Nintendo se vendía como el pan aunque fuera menos potente que la de la nueva competencia; el error principal de Sega fue no poner aquella política de calidad, permitiendo que cualquier juego saliera en su consola pues pensaban que entre más juegos más dinero, mientras que Nintendo sí tenía un catálogo mucho más selecto, lo cual mostraba una calidad muy superior ante su competencia.

Para principios de los 90's Sega decide entrar de lleno a la industria del videojuego y comenzar una guerra de marketing directa contra Nintendo y con esto inicia la guerra de los 16 bits y lo que hoy conocemos como guerra de consolas. Como primera medida en el año de 1989 Sega lanza una nueva consola en Estados Unidos cuyo procesador gráfico tenía



una potencia de 16 bits, de allí el nombre del título del capítulo; y se le bautizo como la Sega Génesis. Esta deja muy atrás en potencia a la NES de Nintendo e inicia una nueva generación de consolas caseras, la cuarta para ser más exactos. Como segunda medida, Sega aplica las mismas políticas de control de calidad para sus juegos mejorando notablemente el catalogo y como tercera medida inicia una campaña publicitaria completamente agresiva muy criticada en su momento e impensable para los tiempos que corren actualmente que se llamó Génesis does what Nintendon't! – ¡Genesis hace lo que Nintendo no! - Esta movida publicitaria se encargaba de comparar la NES con la Génesis, haciendo notar el gran avance técnico de la consola de Sega y empezando a tachar a Nintendo de anticuada y aburrida en el pensar colectivo de los consumidores de estos productos.

*“Sega también utilizó el marketing comparativo para obtener una ventaja sobre Nintendo sobre la imagen de la compañía, pero no se detuvo allí. Su estrategia de ventas también buscó capitalizar la diferencia entre las dos compañías”*

(Harrys, p, 89)

Nintendo no reacciona ante tales ataques pues estaba confiado que el cariño de los usuarios por sus personajes y sagas exclusivas mantendrían el interés del público por su consola, pero ese interés duro poco tiempo pues el juego de palabras de Sega y la fuerte campaña comparativa presente en televisión y revistas más la calidad muy superior de su consola, logra colar el mensaje deseado en la mentalidad del consumidor y esto hace bajar los números de Nintendo y subir los de Sega, a lo que la gran N decidió reaccionar y para el año 1991 lanza su nueva consola con un procesador de 16 bits en los Estados Unidos

llamada SNES o también conocida como la Súper Nintendo y ahora si estaba en condiciones de darle la batalla a Sega comenzando un periodo que se dio en esta guerra de los 16 bits conocido en la industria como la edad de oro de los videojuegos, tiempo en el que estas dos compañías se baten a muerte por el control de mercado de los videojuegos de los 90's. Esta disputa trae consigo lo mejor de cada empresa, lo cual benefició al consumidor en precios y sobretodo en la calidad de los juegos, en este periodo nacen las sagas y personajes más famosos e influyentes de la industria como muchos juegos de culto tanto para Sega como para Nintendo. Una de las estrategias de la gran N fue hacer notar que su consola era muy superior a la de Sega pero de una manera más discreta. Con esto en mente, lanzan una de las campañas publicitarias más recordadas llamada: "El cerebro de la bestia" la cual mostró un comercial donde se daban a notar todas las bondades técnicas de la consola y ese juego de palabras coló a los medios de la época que le dieron ese sobrenombre a la consola mencionándola en muchos reportajes televisivos y de revistas impresas.

*"Cuando Nintendo lanzó su consola de 16 bits, Súper Nintendo o SNES, Sega recorrió los centros comerciales más grandes de los Estados Unidos, presentando su producto, Genesis, llamando al evento Sega World Tour. La estrategia fue buscar clientes que estuvieran a punto de comprar SNES de Nintendo y optaran por la Genesis"*

(Harrys, p, 96)

A pesar de estas agresivas estrategias de marketing, el cerebro de la bestia cada día se vendía más y Nintendo dejaba atrás esa imagen de anticuada, pero esto no detuvo a Sega que contrató dándole la vuelta a su estrategia inicial. Esta vez no mostrarían que

Nintendo era anticuada ya que no podían, a pesar de tener un procesador gráfico prácticamente igual a la SNES, que era superior que la Genesis pues esta al salir tiempo más tarde mostraba errores que la SNES ya tenía corregidos y el juego de la comparativa se cambió de papeles, por ese motivo, Sega decide cambiar el enfoque de la campaña pero manteniendo el concepto inicial el de la comparativa, en primera medida para el mismo año que la SNES llega a Estados Unidos Sega crea un personaje que competiría contra el ya muy famoso icono de Nintendo Mario Bros y de esta manera nace el erizo azul Sonic, el cual se convertiría en el icono de la empresa y la franquicia más rentable para Sega como lo es Mario Bros para Nintendo. Sonic se convertiría en el embajador de la marca pero este sería vendido al público como un personaje más activo y maduro.

Como estrategia publicitaria, empiezan a infantilizar las sagas de Nintendo a la vez que en su consola los videojuegos eran diseñados para públicos más adultos o juegos de deportes con el fin de que los más pequeños vieran esto y pensaran que la Genesis era una consola para adultos y de hecho mejor, pero el giro no tiene los efectos esperados. Aunque si logran quedarse con una parte considerable del mercado, una vez más los personajes y sagas de exclusivas de Nintendo lograron mantenerlos a la cabeza en ventas pero a su vez divide a los consumidores en bandos por una de las empresas en particular. Para este punto la batalla de marketing está en su clímax máximo, los dos colosos japoneses daban lo mejor de sí y esto trajo reducción en los precios de las consolas y los videojuegos, lo cual globalizó esta actividad.

## El declive de SEGA

*“Hay dos vías principales para las compañías de juegos como Nintendo y Sega con respecto al crecimiento. Podría crear nuevo software desarrollando juegos o creando nuevo hardware desarrollando consolas”*

(Harrys, p, 43)

Sega se da cuenta que por más que lo intente y aunque sus resultados en ventas son más que satisfactorio no puede superar a Nintendo y a su SNES y por ese motivo toma la que sería la decisión que empezaría a marcar el principio del fin de Sega en la creación de consolas caseras. Vendo las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología de CD y para el año de 1993 dan el salto a la tecnología de los 32 bits y lanza en Estados Unidos la SEGA – CD un rediseño de un periférico que se lanzó en Japón dos años atrás para la génesis que permitía la lectura de CD´s pero se mantuvo exclusivo del mercado Nipon y dio buenos resultados en ventas, pero su rediseño y nueva consola para el mercado Norteamericano fue una historia muy diferente pues no fue muy bien recibido por los consumidores ya que por lo joven de esta tecnología alejó a las productoras de videojuegos que no querían trabajar sus juegos ni hacer el salto, pues tenían ya perfeccionada su manera de hacer los juegos para consolas de 16 bits y la que más se vendía era de esta tecnología; no era lógico entonces dar el paso y mas tan rápido, por lo tanto, la nueva consola de Sega se quedó sola con un catálogo de videojuegos escaso y de poca calidad.

Viendo este grave problema Sega desesperada saca un periférico, el cual se conectaría a la nueva SEGA – CD para que pudiera leer cartuchos a 32 bits y así atraer nuevamente a las creadoras de videojuegos más importantes, pero nuevamente se equivocan debido al mismo

factor. Las creadoras no querían dar el salto de los 16 bits a los 32 bits pues a pesar de todo Nintendo y la SNES continuaban liderando ventas y sacando los mejores juegos del momento y uno que otro de la historia. El error de Sega fue dar el salto generacional tan rápido justo en el mejor momento de la tecnología de los 16 bits y optó por la opción más arriesgada que le cobro su afán.

Para 1994 la SEGA – CD sobrevive gracias a su hermano mayor, la Génesis, pues esta seguía en producción y sus ventas le daban aire a una Sega ya golpeada y herida mientras tanto Nintendo y su SNES cultivan grandes frutos y reciben cada día los mejores juegos para su catálogo. Por estos años se da el incidente entre la gran N y Sony sobre el periférico para la SNES; recordemos que esta traición al gigante de la tecnología Sony lo hace entrar al mercado de las videoconsolas y vemos llegar la primera Play Station, una consola con un chip grafico a 32 bits y con tecnología CD, el gran músculo financiero de Sony logra poner la nueva consola en el ojo de todos y quita del panorama a Sega y su Consola. Es tan fuerte la llegada de Sony que Nintendo se ve obligada dos años más tarde en 1996 a sacar una nueva consola, la Nintendo 64, la cual se saltaba los 32 bits para ir directo a los 64 bits; esto da una de las estocadas finales a Sega que cada día más llega al olvido, pero de igual manera Nintendo no logra contrarrestar a Sony que se pone como líder en ventas y llega alcanzar cifras record para la época.

En 1999 Sony y su Play Station son los reyes de la industria, pues esta logra combinar lo mejor de Sega con lo mejor de Nintendo tomando esa imagen de un producto más maduro como lo hacía Sega mientras que al mismo tiempo empieza a cultivar sagas de culto como lo hace Nintendo; esto lleva a que el crecimiento de esta consola sea imparable; Esta trajo

consigo grandes sagas que al día de hoy siguen generando millones de dólares en todo el mundo, algo que Sega sabía, pero se apresuró mucho para dar el salto y por eso su SEGA – CD fue un completo fracaso. Por otro lado Nintendo no la tenía del todo bien pues aunque ya tenía casi derrotado a Sega, la consola de Sony en tan solo 5 años logró quitarle gran parte del mercado, al mismo tiempo que generaba nuevos consumidores y se puso en el top of mind de la gente a pesar de que ellos tenían la consola más potente pero con un error que Nintendo seguiría cometiendo por muchos años más y fue la mala elección del formato de juegos pues ellos se habían quedado con el ya viejo y casi obsoleto cartucho mientras que el CD – ROM era lo que estaba en pleno auge, pero a pesar de esto a Nintendo 64 no le iba mal aunque la hegemonía de la gran N en el mercado ya no era completa y demostró que Sony sería un rival mucho más duro de vencer.

Durante este mismo año, Sega vuelve a iniciar un cambio generacional en la consola casera, el sexto para ser más exactos, con una nueva consola y última bala de la empresa japonesa; A esta se le bautizo como SEGA Dreamcast, la cual tuvo un proceso de creación muy desastroso debido a que puso dos empresas desarrolladoras de chip gráficos a licitar por el contrato de esta nueva consola

*“3dfx, la empresa que fabricaba el procesador que se percibía como ganador filtró especificaciones de la consola y cayó de la gracia de la empresa japonesa. Sega optó por su plan B y su consola se lanzó con un procesador diferente”*

([https://www.bbc.com/mundo/blogs/2014/09/140910\\_blog\\_un\\_mundo\\_feliz\\_fin\\_sega](https://www.bbc.com/mundo/blogs/2014/09/140910_blog_un_mundo_feliz_fin_sega) parrafo.5)

Otro error que le pasaría factura más adelante a Sega fue cortar su alianza con su gran aliado de muchos años Electronics Arts, el coloso productor de videojuegos Norte

americano que se especializaba en juegos deportivos y que poseía las licencias de las franquicias deportivas más importantes como FIFA, NFL, NHL, NBA. Debemos recordar que las franquicias deportivas junto al erizo azul Sonic eran uno de los pilares más importantes de la empresa por la rentabilidad y por el enfoque de imagen que esta tenía ante el consumidor; a pesar de esto decidieron cortar negocio ya que Sega por esos años creó su propia productora de videojuegos, que se encargaría especialmente en crear juegos deportivos, pero nunca pensó en por qué este tipo de juegos atraía a los usuarios, lo cual no era por su jugabilidad si no por los equipos y jugadores del momento dándole realismo al juego. Sega pierde esto al momento de cortar con Electronics Arts porque ellos tenían las licencias con las marcas para poder publicar los nombres de los equipos, sus jugadores y aspecto físico. Inmediatamente se ve este corte de negociaciones, Sony forma una alianza con Electronics Arts que sigue vigente hasta el día de hoy y la cual ha generado miles de millones de dólares para ambas compañías.

A pesar de estos errores, Dreamcast tiene un buen comienzo y la aceptabilidad y el reconocimiento de Sega vuelve a surgir, pues fuera de la parte comercial, la consola era una maravilla de la tecnología que marcó una nueva manera de hacer los videojuegos presentando gráficos que solo se podían soñar por aquellos años y que ni las computadoras gamer del momento podían emular, al igual que su precio, el cual salió muy favorable para el público. Años después se supo que Sega vendió la Dreamcast bajo pérdidas, esto quiere decir que vendieron a un costo un poco por debajo del costo de producción, pérdidas que pensaban recuperar en venta de juegos. La empresa japonesa se la jugó toda por esta consola, todo marchaba bien y la consola respondía en ventas en el poco tiempo que llevaba en el mercado. Todo marchaba bien hasta que Sony lanza el rumor en un evento de una

sucesora de la primera Play Station y roba la atención de las personas que estaban por comprar la Dreamcast y que prefirieron guardar su dinero y esperar por la nueva consola de Play Station. Dos años más tarde sale la famosa Play Station 2 la cual es un éxito inmediato de ventas; Al poco tiempo, Nintendo contrata a la GameCube y está ya sería la estocada final para la Dreamcast y para Sega que solo vio como la nueva consola de Nintendo terminaba de llevarse el poco mercado que dejó Sony con Play Station 2. Al poco tiempo Sega frena la producción de la consola que aparte de su impopularidad y abandono de productoras de videojuegos, la estaban vendiendo a menor precio que el costo de producción, lo cual estaba generando pérdidas a pasos agigantados; con esto la SEGA se convirtió en la consola de videojuegos con la vida más corta creada en 1999 y cancelada su producción en el 2001.

La Dreamcast es una de las injusticias más grande que cometió el mercado con una consola y una empresa de videojuegos debido a su alta calidad gráfica que aun superaba la del Play Station 2. Fue la primera en incorporar un sistema operativo creado en conjunto con Microsoft como también ser la primera en tener un modem de conexión y juego online que a pesar de la época funcionaba incluso en Latinoamérica, sumándole a eso un catálogo de videojuegos que está en el top de los mejores que alguna vez una consola pudo tener; esto debido al abandono de empresa de terceros, productoras de videojuegos que empuja a Sega a producir de su propio bolsillo verdaderas joyas de los videojuegos como:

*“Jet Set Radio, Ikaruga, F355 Challenge, las dos primeras parte de Shenmue, Rez, Skies of Arcadia, Grandia 2, Crazy Taxi, Ecco The Dolphin, Virtua Tennis, Space Channel 5, Samba de Amigo (el mejor juego del momento, según Miyamoto), Phantasy Star Online, el primer NBA2K (así como NHL y NFL), Metropolis Street Racer o Segagaga (el verdadero*



*canto de cisne de la consola). Es posible que la historia de las consolas no haya visto nunca un nivel de excelencia tan alto como esos 18 meses desde que Dreamcast aterrizó en nuestras casas occidentales hasta que dijo que nos dejaba por no poder más, una vida corta pero intensa”*

(<https://vandal.lespanol.com/reportaje/50-anos-de-sega/7> parrafo.4)

## Conclusiones

Una vez concluida la lectura sobre la historia y los momentos más importantes que marcaron hoy en día lo que es la industria de los videojuegos podemos concluir varias cosas que se observaron a lo largo de la lectura y a continuación las enumeraré.

1. Los videojuegos son una actividad que pronto cumplirán 70 años de ser creada, durante este tiempo nos ha mostrado grandes avances de la tecnología para el usuario común y a grandes mentes y protagonistas perseverantes que forjaron el negocio que hoy en día es un fenómeno mundial.
2. La industria del videojuego a pesar de estar involucrada con la tecnología, es de las que más tarda en dar saltos generacionales pues la vida comercial de una consola por lo general es de 8 años, a diferencia con otros productos que son rediseñados cada año como la industria de los teléfonos móviles.
3. El formato físico es vital para la rentabilidad de la consola como nos demostró Play Station 2 al escoger el DVD como su formato para los juegos; Es de admirar la investigación de su equipo de marketing y cómo pudieron predecir que este formato lideraría la industria como el principal formato para la reproducción multimedia durante esos años.

4. La idea de Nintendo de filtrar el contenido que salía en sus consolas y el éxito de este nos muestra la importancia de los controles de calidad a la hora de vender nuestros productos y de publicitarlo, pues ignorarlo le costó una banca rota al coloso norte americano Atari. Es importante destacar cómo el equipo publicitario explotó esto a favor de la empresa y le mostro al usuario que ellos cuidaban el contenido que les vendían y que su inversión estaba más segura al ofrecer productos de calidad.
5. La publicidad agresiva que manejó Sega aunque puede ser efectiva, también es un arma de doble filo. pues en primera instancia puso de moda entre los medios las comparaciones, las cuales con el tiempo afectaron a Sega y en segunda medida género muy mala imagen para la empresa con este tipo de publicidad acciones estratégicas negativas que aun en 2019 se siguen recordando.
6. Para terminar, debemos aceptar que los videojuegos son una industria en gran crecimiento y que es importante para los publicistas de hoy y mañana conocer sobre la historia que forjó esta industria que genera tanto dinero y empleos alrededor del mundo. Latinoamérica debe entrar en el negocio del entretenimiento con los videojuegos y así generar desarrollo nacional y regional.

## Bibliografía

### Libros

**Benavidez**, (2019). Historia de los videojuegos. España. Editorial NOVA 32.

**David Martínez, Alberto Lloret, Marcos García, José Luis Sanz, Bruno Sol, Álvaro**

**Alonso, Lara I. Rodríguez, Alejandro Alcolea, Alejandra Pernías, David Alonso,**

**Santiago Bustamante, Sara Borondo, Ángel Luis Sucasas e Inés Alcolea**, (2018). 100

máquinas recreativas que hicieron historia. España. Editorial Edaf.

**Harrys**, (2014). Console Wars. Estados Unidos. Editorial Héroes de papel.

**Relaño**, (2018). Final Round. El legado de Street Fighter. España. Editorial Héroes de

papel.

**Rodríguez**, (2017). Historia de Nintendo. Más de 125 años de entretenimiento. España.

Editorial Dolmen

### Periódico

**Clarín**, (2017). Buenos Aires

**El país**, (2017). España.

## **Portal web**

**Cano**, (2016) Vandal. España. Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-historia-de-playstation-2>

**Cuen**, (2014). BBC News. Estados Unidos Recuperado de [https://www.bbc.com/mundo/blogs/2014/09/140910\\_blog\\_un\\_mundo\\_feliz\\_fin\\_sega](https://www.bbc.com/mundo/blogs/2014/09/140910_blog_un_mundo_feliz_fin_sega)

**Europa Press**, (2016). España. Recuperado de <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-historia-xbox-360-10-hitos-curiosidades-20160421180726.html>

**Europa Press**, (2017). España. Recuperado de <https://www.europapress.es/portaltic/sector/noticia-increible-historia-et-videojuego-hundio-atari-antes-ser-enterrado-20140427163754.html>

**Fernández**. Universidad politécnica de Cataluña. España. Recuperado de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

**Página web oficial de Nintendo**. [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

**Zapata**, (2015). Expertos en marca. Colombia. Recuperado de <https://expertosenmarca.com/historia-de-marca-playstation-mas-que-una-consola-es-un-estilo-de-vida/>

## **Revista impresa**

**Chávez,** (2016). Club Nintendo. España.

**Gonzales,** (2018). Revista Meristation. España

**Yasif,** (2014). Revista 3D juegos. Estados Unidos.

## **Revista digital**

**Hidalgo,** (2016) Código Espagueti. México. Recuperado de  
<https://codigoespagueti.com/noticias/xbox-historia/>

**Hidalgo,** (2016) Código Espagueti. México. Recuperado de  
<https://codigoespagueti.com/noticias/xbox-historia/>





























