

UNIVERSIDAD CATOLICA NUESTRA
SEÑORA DE LA ASUNCION

TEORIA Y APLICACIÓN DE LA INFORMATICA 3

TRABAJO DE INVESTIGACION

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

POR

FABIAN GUANES OLMEDO

AÑO 2007

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos es el área de entretenimiento con mayor crecimiento de los últimos tiempos, ha crecido tanto que produce ganancias que han superado hace mucho a la industria de la música y hace un tiempo inclusive a la industria del cine. Los videojuegos surgieron de la Guerra Fría pero sentaron las bases de una industria. La milicia financió las investigaciones en computadoras para el cálculo sobre misiles militares de donde nacen los videojuegos casi sin querer.

Es un negocio con todas las letras que ya despertó el interés del gigante MICROSOFT para que lanzara su consola casera y competir por un mercado cada vez más mayor en el que los mayores adversarios son NINTENDO Y SONY actualmente y que ya ha tenido varias bajas en las consolas como la Dreamcast de SEGA y la extinta 3DO de Panasonic.

Ya lejos a quedado cuando Ralph Baer comercializó un “aparato” electrónico que conectado a la TV permitía jugar 7 juegos, y las máquinas de arcade demostraron que eran rentables y luego la ATARI lanzó su consola junto con una gran cantidad de juegos. Hoy día existen videojuegos en casi en todo componente electrónico que se comercialice, arcades, consolas caseras, portátiles, computadoras, teléfonos móviles, reproductores de DVD/VCD (generalmente genéricos). Pero su historia comienza mucho antes del PONG, con científicos que hacían investigaciones o lo mostraban como curiosidades científicas, cuando el “video” aún no existía, como una forma de tranquilizar al público después de la Guerra Fría, y mostrar los equipos que utilizaban los militares para sacarse un poco la imagen de malvados.

Pero este crecimiento también afecto a muchas otras áreas y profesionales como la publicidad, diseñadores, programadores, directores de arte, ingenieros de sonido, cineastas, compositores, etc. Las compañías gastan cientos de miles de dólares en marketing y spot publicitarios, los programadores obviamente tienen que adaptarse a los rápidos cambios en la forma de desarrollar un juego, inclusive tuvieron que desarrollar sus propias herramientas de desarrollo tal como lo hiciera George Lucas con Lucas Art. Hay juegos de estos días que se proyectan para salir al mercado en unos, y se preparan grandes campañas para crear expectativa.

Y las compañías desarrolladores, distribuidoras, representantes, licenciatarías, todas quieren una parte de las ganancias. Así se crea una gran competencia de donde sale beneficiado el consumidor. Por que así como hay compañías veteranas en este negocio como NINTENDO, CAPCOM, NAMCO, SEGA, KONAMI, SEGA, ACTIVISION y muchas otras, también varias compañías han desaparecido o han sido absorbidos por otras. El que se duerme corre el peligro de ya no despertar, esto es un negocio, y la competencia es feroz.

La industria del videojuego también se ha cruzado con el cine, donde han aparecido películas basadas en juegos y viceversa, algunas malas otras no tanto y alguna que otra buena, todo dependiendo del punto de vista de quien opine, críticos, jugadores, fans. Pero lo seguro es que asegura cierto grado de ganancias debido a la gran cantidad de jugadores que posiblemente van al cine para poder ver a sus personajes encarnados en la gran pantalla. También aparecieron las series dibujos animados que fueron los que más comulgaron con los videojuegos.

Luego aparecieron los que atacaron a los videojuegos diciendo que eran nocivos para la salud, los famosos casos de epilepsia, la adicción, comparándolos con el alcohol y el tabaco, además de considerarlos catalizadores de los brotes de violencia en la juventud. Tanto fue el ataque que lograron que se pusieran etiquetas de advertencia y categorías para menores, adultos, jóvenes, etc (que es algo atinado y justo). Pero las comisiones de censura tenían que aprobar y darle una categoría, reduciendo así a veces el rango de posibles compradores y limitando las ganancias. Pero con todo esto la industria siguió adelante y parece que nada lo detendrá..... por ahora.

UN POCO DE HISTORIA

Antes de que existiera el concepto de video tal como lo conocemos hoy día ya aparecieron sistemas electrónicos de juego que podrían ser considerados como los orígenes de los video juegos.

Lanzamiento de Misiles.



crearon y patentaron un sistema electrónico de juego que simulaba el lanzamiento de misiles contra un objetivo que se basaba en pantallas de radar utilizadas por el ejército en la Segunda Guerra Mundial.

Funcionaba con válvulas y usaba una pantalla de rayos catódicos. Permitía ajustar la velocidad y la curva del disparo, pero los objetivos estaban sobreimpresos. Sin movimiento de video en pantalla.

Ya en 1947 **Thomas T. Goldsmith** y **Estle Ray Mann**

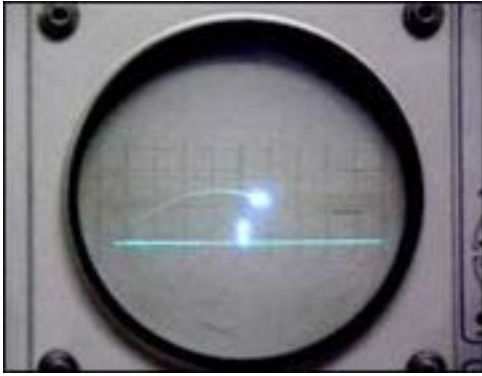
Tic Tac Toe.

En 1952 **Alexander Sandy Douglas** crea el primer juego para computador que utiliza display gráfico para la computadora EDSAC. Como tesis de doctorado en matemáticas en la Universidad de Cambridge sobre interactividad entre seres humanos y computadoras presenta el juego y código del TicTacToe, el jugador realizaba las jugadas con un dial telefónico de rueda que incorporaba la computadora EDSAC.



Tennis for Two.

En 1958, **William Higinbotham** creó un juego interactivo llamado "Tennis for Two" y lo presentó como curiosidad científica en la visita anual al Brookhaven National Laboratory.



Lo creó utilizando un osciloscopio, en el que una línea hacía de paleta y había

que interceptar una bola que cruzaba la pantalla., nunca patentó su invento fue así que después, en 1972 Atari lo comercializó con el nombre de PONG, considerado el primer videojuego de la historia.

William quería mostrar los aparatos científicos al público y que estos no se aburrieran así fue nació “Tennis for Two”, como una forma de mostrar los equipos de una forma divertida, también de distraer al público de la reciente Guerra Fría y lograr que se relajaran más.

SpaceWar.

Más tarde la Guerra Fría se había transformado en una carrera por llegar al espacio fue así que nació la idea de un juego que se desarrollara en el espacio con un tema actual.

En 1961 **Steve Rusell** escribió “SpaceWar” para una computadora PDP-1 en el MIT, Instituto Tecnológico de Massachussets. Era un juego para 2 personas en donde cada uno manejaba una nave espacial e intentaba derribar a la otra, además había una estrella que con su gravedad atraía a las naves y las destruía si las alcanzaba. El código llegó a varias computadoras en otras universidades y se considera el primer videojuego para ordenador de la historia.



El código de SpaceWar fue enviado a todo aquel que lo quisiera, de código abierto, para que fuera utilizado. En ese tiempo IBM lanzaba sus PCs que fueron adquiridos por personas que antes nunca se hubieran imaginado tener una computadora, porque eran grandes y costosas, en donde hubiera una computadora estaba el SpaceWar prácticamente por cada PC había una copia.

Con ARPANET el juego Spacewar fué el primero en circular por las redes, seguramente llegó a todas las universidades anglosajonas que disponían de computadora en los años 60 y 70.

En 1971 fue creado el primer videojuego oficial para Arcade. Se llamó Computer Space y su diseño se basó en Space War llegando a tener bastante éxito, su creador fue **Nolan Bushnell** que se convirtió en uno de los fundadores de la compañía Atari.

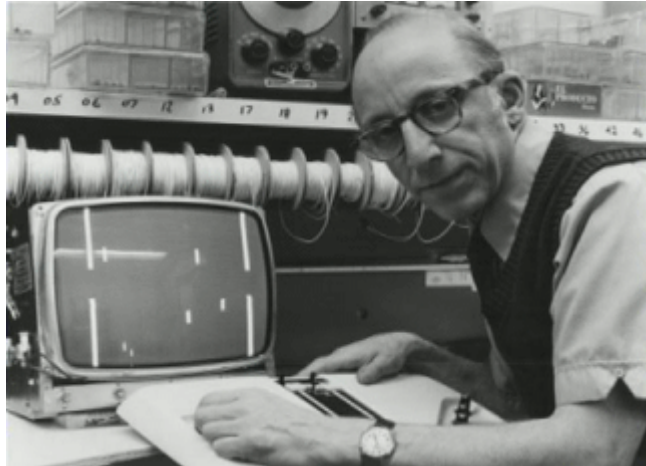
A Rusell también se le atribuyen la aparición de los joysticks y le atribuyen la mala de desatar la violencia en los videojuegos y de instalarlos así en los jóvenes.

LAS PRIMERAS GENERACIONES

Magnavox Odyssey.

Ralph Baer es considerado como el padre de los videojuegos tal como lo conocemos en su forma más estricta, considerando que los anteriores no eran aún

videojuegos. En todo caso es el inventor de las consolas de videojuegos. Trabajaba en una empresa dedicada a los aparatos de TV en 1951, él quería construir un sistema de videojuegos comercial para jugar en casa y propuso agregar a los televisores un sistema de juego interactivo, pero su idea fue rechazada.



Luego en 1966 construyó la primera consola doméstica de videojuegos por su cuenta, y se puso a buscar inversores y empresas que quisieran invertir y poner así en el mercado su primera consola, fue así que en 1972 aparecía la Magnavox Odyssey con relativo éxito.

ATARI y PONG

En 1972 **Nolan Bushnell** probó una demo del juego de tenis de la consola en la que trabajaba Baer. Le gustó tanto que trabajó con uno de los programadores, Alan Alcorn, y desarrollaron el primer juego de gran éxito para Arcade, el clásico **PONG**.

Nolan colocó la primera máquina de PONG en una gasolinera, cuando la revisó estaba llena de monedas, se convirtió en un suceso, nació la industria de los videojuegos Arcade llamados Coin-op (Coin Operation).

Nolan Bushnell es considerado el creador o impulsor de la **Industria del Videojuego**, fue el primero en ver el potencial de esta industria y en afirmar que se podía hacer dinero con ella. Fundó la compañía ATARI y guio a la industria a su época dorada, uno de los slogans de ATARI era “No veas televisión esta noche, ¡ júégala !”.

En 1974 aparece la versión casera de PONG de ATARI, también es lanzado por ATARI y Kee Games el juego TANK que es el primero en usar un chip de ROM, con datos programados para ser leídos rápidamente. Y William Crowther diseñó un juego basado en textos, de nombre Adventure (considerado por muchos el primer RPG).

En 1976 Nolan Bushnell vende Atari a Warner Comm en US\$ 30 millones. Inmediatamente ATARI lanza el primer juego de carreras con perspectiva en primera persona: Night Driver. En este año se lanza el juego Breakout, variación del PONG donde se golpean bloques, que fue desarrollado por dos personas que después harían historia Steve Jobs y Steve Wozniak que crearon la primera computadora Apple usando componentes de ATARI. Ante el desinterés por su proyecto fundaron su propia empresa Apple Computer Company, el resto es historia.

Podemos notar otros hechos como la aparición de otros sistemas entre los cuales se pueden notar como curiosidad las hechas por Allied Leisure Industries llamadas

“Name of the Game” y “Name of the Game II” con la particularidad de que el primero fue la primera consola de juegos para cuatro personas (si, cuatro jugadores ya en 1976, mucho antes de NES y ni que decir SNES), con Tennis, Handball, Jockey y Target.

El segundo modelo era para dos jugadores con los mismos juegos que el primero excepto Target que fue reemplazado por Squash.



En 1977 se produce el lanzamiento del mítico **ATARI 2600**, también conocido como Atari Video Computer System (VCS), diseñado por Joe Decure, Harold Lee y Steve Meyer, que marcó un hito en la industria, en la década de los 80 se convirtió en sinónimo de consola de videojuegos. Era un sistema de 8 bits, 2K de ROM, 128 de RAM, 16 colores, 2 canales de audio y una velocidad de 1.19 MHz. Fue la consola más popular en sus días, se hicieron cientos y cientos de juegos para ella y estuvo disponible hasta 1990, que lo convierte en el sistema que más tiempo ha estado en el mercado en toda la historia. Antes se hacían chips y sistemas dedicados para cada juego por lo que la producción era costosa y tardaba meses en salir, con ATARI 2600 se logra la consola de propósito general donde al sistema solo necesitaban del cartucho donde estaba la información del juego y el resto lo manejaba la consola.

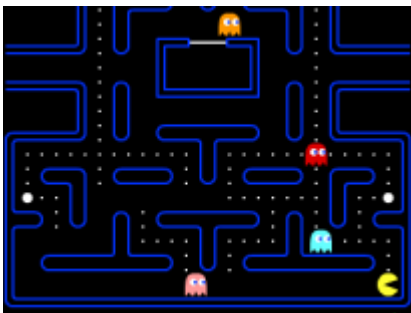
En 1978 aparece en escena el “**Space Invaders**” de TAITO para Arcade creado por Tomohiro Nishikado. Inicialmente su creador veía a humanos como los invasores pero dispararle a humanos no sería bien visto y se lo consideraba inhumano, fue así que se le ocurrió poner a extraterrestres monstruos como invasores y dispararles ya no se vería tan mal. Fue tanta su popularidad que creó escasez de monedas de 100 yenes en Japón donde los comerciantes crearon salones exclusivos para Space Invaders.

También abrió una brecha generacional en la cultura japonesa, las madres no dejaban jugar a sus hijos, se convirtió en un asunto social, habían chicos que robaban dinero o hecho monedas falsas para jugar, y decían que era un problema serio en cuanto a la educación de los niños.

Al siguiente año también sale “Asteroids” de ATARI en respuesta al Space Invaders. Fue desarrollado por Eddie Logg y utilizó gráficas de vectores muy rápidas, tuvo un éxito moderado. Más tarde se formaría ACTIVISION con miembros de ATARI que se sentían disconformes con la conducción de la compañía. Después de la venta de ATARI Warner Comm impuso un ambiente corporativo que aplastaba el orgullo de los programadores y diseñadores, a los que no se los reconocía como debían sus aportes a la compañía, después de todo eran ellos los que hacían los juegos, como dijo Bushnell “Eran ellos los activos más importantes de la empresa”. Entonces ACTIVISION le haría competencia a ATARI y poner en claro que ya no estaban solos en el mercado, tenían competencia. Una mención aparte tiene que ver con que ATARI ya con la dirección de la Warner debido a su pésimo manejo, en parte por la falta de competencia, saca el que es considerado por muchos el peor juego de la historia, E.T. Tanto que tuvieron que hacer desaparecer una inmensa cantidad de cartuchos que no se vendieron, para tratar de cubrir su vergüenza inventaron miles de excusas sobre el destino y el por que del retiro de esos cartuchos.

En 1980 apareció la “Odyssey 2” de Phillips y la “Intellivision” de Mattel, apareció el juego “Battle Zone” de ATARI que fue el primero en introducir la perspectiva en primera persona en un shooter.

Y aparece uno de los juegos que marcaría época, el grandioso PAC-MAN desarrollado por **Toru Iwatani** para **NAMCO**. Se convirtió en un icono de los 80 e introducía la idea de tener un protagonista con el que se pudiera identificar el juego y por la que los jugadores podían sentir empatía. Además por primera vez se apuntó a captar al público femenino, era un juego en el que las chicas podían vencer a los muchachos.



Según el propio creador la idea del personaje se le ocurrió al sacar un pedazo de pizza en el restaurante donde fueron a comer.



La industria estaba en su apogeo y creciendo a ritmo vertiginoso, aparecieron muchos títulos y las recreativas juntaban más dinero que nunca. Los ochenta marcaría la época dorada de la industria.



Pero muy pronto se vería envuelta en una caída vertiginosa de la que solo una compañía lo salvaría. Hablamos de **NINTENDO**, que era una empresa dedicada a la venta de juguetes y era especialmente reconocida por sus juegos de cartas.

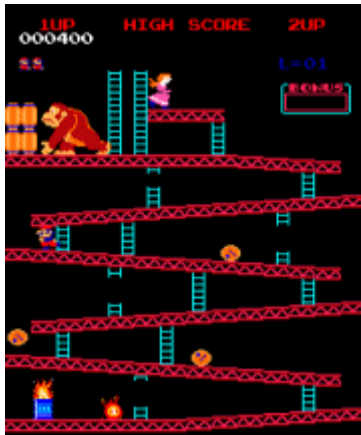


*Arriba: Placa de identificación de las oficinas de Nintendo en Japón.
Derecha: Juegos de cartas.*



NINTENDO entró a la industria en los 70`s al distribuir la Magnavox en Japón, en ese tiempo las consolas eran rarezas. Pero viendo potencial en este negocio abrió una oficina en USA, Nintendo of América, y se dispuso a entrar en el negocio de lleno. Inicialmente tenían problemas y le encomendaron a un empleado el diseño de un nuevo juego, este era **Shigeru Miyamoto**, que no tenía experiencia de programador sino que era un artista, y buscó darle sentido a los juegos, agregarles historias.

Así en 1981 aparece en Arcade el famoso “Donkey Kong”, la historia era simple, salvar a la princesa del gorila. El personaje principal luego sería rebautizado como “Mario“ y se convertiría después en el personaje de videojuegos más famoso de todos los tiempos, e inclusive sería más reconocido que el propio Mickey Mouse.



El comienzo de una leyenda.



En 1982 aparecieron otras compañías como Sierra On-line que querían incursionar ser parte del negocio, ya en 1980 había creado un título para PC, “Mystery House” que podría considerarse el primer RPG de la historia, se basaba en un juego donde se debían tomar decisiones para ir avanzando con imágenes que solían graficar los acontecimientos, con enigmas y acertijos. También aparecieron nuevas consolas como la Colecovisión, el Atari 5200 y el Vectrex. Ninguno tuvo tanto éxito como el ATARI 2600, que aún dominaba el mercado. Ese mismo año se formó Electronic Arts y aparecieron grandes juegos como Pole Position (Namco), Robotron 2084 y Tron (Midway).

Llegamos a lo que se había comentado anteriormente, lo que parecía una industria estable y que nada lo detendría se venía abajo allá por 1983; Mattel perdió mucho dinero con Intellivisión y al igual que Atari que comenzaba a producir juegos de baja calidad. Aparecieron juegos como Dragon`s Lair que trajo avances técnicos significativos pero muy costosos en ese entonces por lo que no pudo despegar y fracasó.

En 1984 parecía que ya no había nada nuevo, aunque apareció el King`s Quest de Sierra On-line (Aventura/RPG), y un juego que comenzó a innovar, el “I, Robot” de Atari que fue el primero en utilizar gráficas poligonales.

Ya para 1985 terminó por caer la industria que había crecido tan aceleradamente y parecía que nada lo detendría. Fue ahí que apareció Nintendo para hacerla renacer, ya en 1977 había sacado su consola COLOR TV GAME 6, y sus portátiles Game and Watch se vendieron bien y con Donkey Kong y otros títulos de Arcade había generado muchas ganancias, pero ahora todos se volcaban hacia los ordenadores personales, una gran idea de IBM con un nuevo mercado, así que programar juegos para las PC parecía el camino a seguir para mantenerse en el negocio.

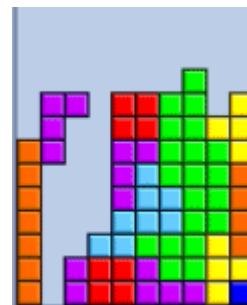
Pero Nintendo tenía otra visión y creó la **Famicom**, diseñado por Masayuki Uemura. Una consola de 8 bits y 2K de RAM, 16 colores simultáneos de 52 en total y podía manejar hasta 64 sprites al mismo tiempo. Llegó USA con el nombre de Nintendo Entertainment System o NES y grandes títulos como “MarioBros” y el también mítico “The Legend of Zelda”(1987); ayudó a revitalizar la industria del videojuego y el de las consolas en especial y fue la primera en manufactura abierta permitiendo third-party

developers, o sea que otras compañías pudieran crear juegos para la consola y lanzarlas al mercado.

Su siguiente paso fue el lanzamiento de su joya más productiva, la **GameBoy**. Así fue que se buscó un juego estandarte para esta consola. La respuesta se encontraba en la ex Unión Soviética y la tenía Alexey Pajitnov, que creó uno de los juegos más adictivos y probablemente el que en más consolas y plataformas haya aparecido, el celebre **“TETRIS”**.

Pajitnov era un científico y creó el tetris como una forma de probar el poder de cálculo de las computadoras, el juego se basa en un rompecabezas ruso llamado Pentomino, que requiere colocar 12 piezas diferentes formadas por cinco cubitos en una caja.

Hubo muchos problemas para la adquisición de tetris, primero el emisario de Nintendo fue hasta Rusia para entrevistarse con Pajitnov, el encuentro se realizó entre agentes de la KGB que escuchaban cada palabra y debían saber todos lo que hablaban. Hubo otras personas que también querían los derechos, Nintendo ganó y así tenía el juego perfecto para su GameBoy.



En ese tiempo la ex Unión Soviética lo controlaba todo por lo que Pajitnov tuvo que ceder todos sus derechos y fue así que por diez años la URSS se hizo con las ganancias de Tetris hasta que la licencia regresó a su creador.

Para 1989 SEGA lanzó su sistema de 16 bits, el Sega MegaDrive (Genesis en USA), apuntando a un público más adolescente. Aunque NES seguía dando batalla lanzando uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos “Super Mario Bros 3” (más de 11 millones de copias). Pero no tuvo el éxito esperado, Sega solo seguía cosechando logros pero en arcade, lanzando títulos como *Shinobi*, *Virtua Fighter*, *Virtua Racing*, *Out Run*.

LOS 90`s y LA CUARTA GENERACION DE CONSOLAS.

Ya en 1991 se lanzaría la consola **Super Famicom** de Nintendo conocida fuera de Japón como “Super NES”(SNES) de 16 bits y empezaba la famosa guerra de los 16

bits de los 90 entre NINTENDO y SEGA. Esta competencia llevaría a la industria a un nuevo nivel, los juegos ya no solo deberían ser de entretenimiento sino que visualmente dieron un gran salto, empezaron a ser un poco más complejos y no tan simples ni lineales. Cada compañía forjó sus franquicias en esta época y crearon series de culto.



Super Famicom



SNES
Vendió más de 49 millones de unidades a nivel mundial

Aparecieron títulos como “Super Mario World”, “Super Mario Kart”, “The Legend of Zelda: A Link to the Past”, “Super Metroid”, las series “Donkey Kong Country”, “Killer Instinct”, “SMW2: Yoshi’s Island”, “Rockman” series.

Habían varios frentes y uno de ellos era el de los ordenadores cuyo mercado se extendía a medida que crecía la cantidad de jóvenes que poseían un ordenador. Aparecieron grandes títulos, quien no recuerda a “Wolfenstein”, y la saga de juegos DOOM, Civilization, etc. Y en 1994 aparece Myst que produce una disparada de ventas de PC multimedia. Los ordenadores habrían un nuevo campo a los videojuegos y ahora eran retribuidos con el tiraje que producían los juegos para la compra de PCs.

El Renacer de los arcades.

Pero había otra revolución que se acercaba, después de sus mejores años con Space Invaders, Pac-man y otros, los juegos para arcade se estancaron, aunque aparecieron títulos como Double Dragon(I, II, III), Contra, Street Smart, entre otros no fue sino hasta la aparición de **Capcom** y su **Street Fighter II** que la industria del arcade se revitalizó, vendió millones y nació una de las franquicias más exitosas de la historia de la industria. Luego arrasaría con sus Beat'em ups (Final Fight, etc).

Y apareció Midway con Mortal Kombat que puso más dura la puja. Por primera vez se veían personajes que parecían de carne y hueso en un juego; utilizaron una técnica de digitalización para pasar las imágenes de los actores a la computadora y usarlos en el juego. Y desató la locura, la violencia y las protestas, por que mostraba extrema violencia, desmembramientos, sangre. Los gritos de protestas no se hicieron esperar y sobrevino una campaña de desprestigio y ataques hacia no solo MK sino todos los juegos en general.

En 1995.- El consejo asesor en Software Recreativo estadounidense crea la categoría Blood and Gore (Sangre y Coagulos). Ese año se produce el lanzamiento del Virtual Boy de Nintendo, primer gran fracaso de la compañía. Tuvo muchas críticas: no se podían poner las imágenes en revistas, no era portátil se debía posar sobre una mesa, ni tampoco lo suficientemente potente para ser una consola de sobremesa, además de no tener salida a la TV.

QUINTA GENERACION DE CONSOLAS.

Como ya ocurriera con los 16 bits, Sega fue la primera en pasar a los 32 bits con su *Sega Saturn*, su lanzamiento fue en 1994 y tuvo ventas espectaculares en Japón, aunque no así en el resto del mundo. Y para empeorar las cosas aparecería la consola que lideraría el mercado.

Nace una Estrella.

A principios de la década Nintendo y SONY trabajaban para la creación de un sistema multimedia para la Super Nintendo, pero el proyecto terminó no prosperó. Nintendo se abocó a desarrollar su nueva consola, la Nintendo 64 y utilizaría cartuchos para soporte de juegos, decisión que lamentaría más tarde debido a la limitada capacidad de los cartuchos y su alto costo de producción con la única ventaja de su velocidad de carga instantánea. A pesar de eso produjo muy buenos títulos aunque la mayoría producidas por la propia Nintendo y algunas compañías que trabajaron mucho con ella anteriormente como RARE, Konami y otros. También se produce la ruptura de relaciones con SquareSoft una de las compañías con las que más trabajó y cosechó muchos éxitos, especialmente en Japón con sus sagas de Final Fantasy.

Pero SONY no abandonó el proyecto siguió solo hasta lanzar en 1994 en Japón y en 1995 en USA su consola (de quinta generación) a la que bautizó **“Playstation”**, y de la que no se olvidarían nunca más la Nintendo y SEGA quienes dominaban en ese entonces el mercado.



Consola PlayStation (PSX)

El catálogo de la PSX se encuentran sagas inolvidables como “Metal Gear Solid”, “ISS ProEvolution”, “Tomb Raider”, “Tekken”, “Resident Evil”, “Final Fantasy 7” (importantísimo en la industria, también salieron el 8 y 9), “Gran Turismo” y muchos más.

Uno de los aspectos más importantes fue la utilización del CD-ROM como soporte de juegos, algo muy criticado por sus competidores especialmente Nintendo alegando excesivo tiempo de carga y costo pero al poco tiempo el costo de producción de los discos fue mucho menor al de los cartuchos.

La política de Nintendo era la de tener buenos juegos por lo que el estándar de calidad era relativamente alto. En cambio la Sony tenía un catálogo inmenso puesto que permitía a los desarrolladores hacer volar su imaginación y creatividad, así nacieron muchos títulos que parecían de menor calidad en aspectos técnicos pero muy adictivos.

Además el catálogo de juegos para N64 era bastante reducida por sus limitaciones en cuanto a almacenamiento. Aún así produjo muy buenos títulos. En 1998 *The legend of Zelda* genera mas ventas durante las seis semanas Finales del año que cualquier película de Hollywood.

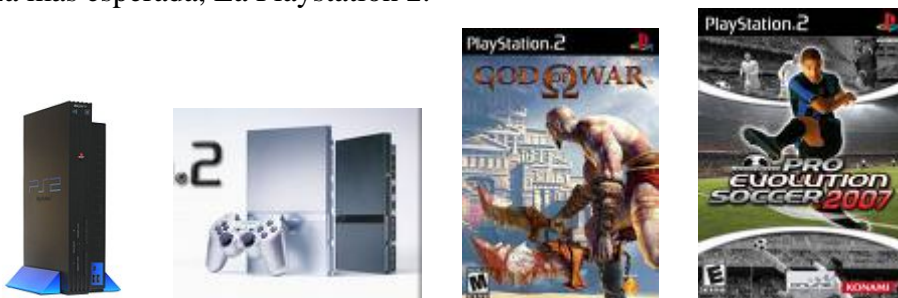
Tanto llegó a crecer la industria de los videojuegos que en 1999 sus ingresos equiparan a los de la industria del cine (y más tarde hasta hoy día superan a las ganancias producidas por Hollywood), para esta altura la industria de la música estaba muy abajo en ganancias, ya lo había superado hace tiempo.

SEXTA GENERACION Y LOS JUEGOS ONLINE.

En 1998 Sega lanza la consola *Dreamcast* y llega a USA y Europa en 1999, tratando de levantarse de la caída sufrida con la Saturn y encontrándose en una crisis financiera. Una consola buena potencia y un muy buen catálogo con conversiones recreativas y juegos espectaculares.

Lastimosamente fue la última consola de Sega, no pudo competir con Playstation y cuando salió la Playstation 2 selló su suerte. Sega abandonó la producción de consolas y se transformó en una compañía third-party (ahora vemos a Sonic en una consola de Nintendo) y trata de retomar su primer lugar en el mercado de arcades.

La más esperada, La Playstation 2.



En el 2000 se produce el lanzamiento de una de las consolas más esperadas de la historia y la más vendida, hasta este año 2007 vendió más de 117 millones de unidades en todo el mundo. Se vendió tan bien debido a la marca que había desarrollado y además tenía la admirable característica de ser compatible con los juegos de Playstation.

Pero tuvieron muchos defectos de fábrica debido al apuro en sacarlo como problemas con los juegos de Playstation 1, que Sony fue subsanando de a poco aún así muchos se quedaron sin su consola cuando salió, se vendían derechos de compra para que no todos se agolparan en las tiendas. Después lanzaron su versión SLIM, más pequeño y ligero y con la compatibilidad funcionando sin problemas.

Tenía puertos USB y utilizaba DVD como soporte, aprovechando esto también se podían reproducir películas, permitiendo más capacidad de almacenamiento, juegos más largos y cinemas más espectaculares. También estaba preparado con un HDD y conexión para jugar Online, algunos de los juegos que utilizaron la conexión fueron “Final Fantasy” y “Resident Evil Outbreak”.

Sus títulos son interminables, podemos contar los títulos de “Metal Gear”, “Tekken 5”, los distintos “Final Fantasy”, “Grand Theft Auto: San Andreas”, “Street Fighter Third Strike”, que se convirtieron en culto y se organizaron torneos internacionales inclusive.

La apuesta de Nintendo.



Nintendo GameCube. Ultimo juego lanzado para GC el Zelda Twilight Princess Resident Evil S.Smash BROS Melee

En el 2001 sale a la luz la GameCube, la consola con la que Nintendo trataría de recuperar parte del terreno perdido en los últimos proyectos. Con otra decisión temeraria Nintendo en su empeño de lograr cosas únicas y evitar la piratería de sus juegos no se inclina en el uso del DVD como era la tendencia, sino que desarrolla su propio MiniDVD el GOD(GameCube Optical Disc) de uso exclusivo y con una capacidad de hasta 1.8 GB y un sistema de carga de una velocidad asombrosa, como jugar con cartuchos, en detrimento de nuevo del límite de almacenamiento frente a los 4 GB mínimos en los DVD simples y hasta 8 en los de doble capa que utilizarían sus competidores.

Poseía mandos muy buenos y utilizaba una tarjeta de memoria para guardar las partidas, pero no lo preparó para juegos Online ni conectarse a la red, Nintendo quería una consola casera y nada más, su idea era crear buenos juegos y no dotarla de funcionalidades extras.



Su microprocesador MPU Gekko estaba basada en la arquitectura Power PC de IBM.

Lanzó una gran cantidad de buenos juegos: “Super Mario Sunshine” que es realmente espectacular, “S Smash BROS Melee” su juego más vendido con más de 4 millones de copias de la que se organizaron torneos internacionales por todo USA; y el que fue exclusivo de esta consola por más de un año, “Resident Evil 4” catalogado como uno de los mejores juegos de la historia donde los desarrolladores de CAPCOM programaron el RE4 con la idea de utilizar al máximo las bondades de la máquina especialmente su poder de computo. También salieron juegos de Sonic por primera vez en una consola de Nintendo.

Aparece un nuevo contendiente.



XBox, consola de Microsoft.

Fue lanzado en el 2001 da la mano de Microsoft la consola Xbox para hacer aún más competitiva la competencia, utilizaba una versión recortada del sistema operativo Windows 2000, traía disco duro para almacenar los juegos salvados y permitía conexión a Internet y servicios Online a través de Xbox Live.

Los programadores aprovecharon arquitectura de PC para realizar conversiones de juegos. Hay más de mil títulos para esta consola entre las que citaremos: la saga “Halo” que es muy popular en los EE.UU, “DOOM”, “Medal of Honor”, “Phantasy Star Online”, “Soul Calibur”, la saga “Grand Theft Auto”, y muchos otros más.

Con un enorme catálogo y buena calida por sobre todo logro mucha popularidad en USA y Europa no así en Japón donde dominaron ampliamente la Playstation 2 y la GameCube.

Aún así dio batalla, pero le sirvió para la preparación de su próximo proyecto y así poder penetrar en el mercado, especialmente norteamericano.

Los juegos de PC.

En estos tiempos con las computadoras totalmente preparadas para multimedia comienzan aparecer cada vez más juegos para PC y muy bueno entre los que se destacan principalmente de los estrategias y shoters en primera persona.

Se destacaron ampliamente ”Age of Empire” I y II, “DOOM”, “Need for Speed”, pero algunos de ellos hicieron época, mencionamos agunos: “Counter Strike” que revolucionó los juegos de disparo especialmente por su modo multijugador y en línea. Los servidores que prestan servicios para este juego aún siguen teniendo ganancias.

Y los títulos “Warcraft” y “Starcraft” que creó toda una legión de jugadores en línea y se maravillaron, Luego en el 2003 se lanza el juego Online “World of Warcraft” que cambió es sistema de estrategias de sus antecesores al de un RPG donde uno crea un personaje y tiene todo un mundo por explorar, batallar, aliarse, mejorar sus habilidades. Hoy día es el juego Online con más usuarios conectados a varios servidores.

Tal fue el impacto de WOW que algunas personas se dedican a crear personajes y luego venderlos a personas que no quieren empezar de cero. Inclusive hay personas que trabajan en “minería” dentro de WOW, la minería es la extracción de materia prima,

obtención de objetos necesarios para crear accesorios dentro del juego y que luego son ofrecidos a personas por dinero real para cederlos en el juego, esto está prohibido obviamente pero es imposible detenerlo. En China aparecieron las “empresas” de minería que se dedican exclusivamente a este rubro, varias máquinas conectadas, un grupo descansa y otro trabaja, luego se cambian los turnos. Esto a veces se desarrolla en condiciones de esclavitud, para los chinos es un trabajo más.

Portátiles.

En el 2005 aparecen los competidores en el mercado de portátiles, Sony lanza su PSP pero debe enfrentarse a la Gameboy de Nintendo que domina este mercado hace décadas. Es más, la Gameboy es la consola portátil que más ganancias ha producido y se ha mantenido y se ha ido renovando a lo largo del tiempo. Siempre actual y cada vez más fuerte, Sony tendrá que batallar muy duro para entrar en este mercado.

La Gameboy nació del talentoso Yokoi, fue evolucionando, a la Gameboy Color, la Super Gameboy y llegó a su máximo apogeo hasta el momento con la GBoy Advanced, apareció la Gboy SP, y actualmente domina la DS y la DS Lite que incorporó una doble pantalla (siempre reinventándose) con una lapiz especial para usarlo sobre una de las pantallas como una touch screen. Está revolucionando el mercado.

SEPTIMA GENERACION.

Ahora empieza la batalla de consolas de 7ma generación y los contendientes son la Playstation 3 de Sony, La Xbox 360 de Microsoft que ya está hace más tiempo en el mercado, y la Nintendo Wii que fue la última en salir.

La Xbox 360 presenta mejoras con respecto a su antecesora y ya cuenta con buenos títulos en su catálogo. La Playstation 3 apuesta a la nueva tecnología del Blue Ray que le permitiría mayor almacenamiento, velocidad y por sobre todo protección contra la piratería. Ambos sistemas vienen equipados para conectarse a Internet y jugar Online. Pero la Wii tomó otro camino, se dispuso a crear una consola para el entretenimiento de toda la familia y no buscar una consola altamente tecnológica y salga caro. De ahí que el precio de la playstation 3 era de más de US\$ 400 y la Wii US\$ 250, Esto produjo que se agotaran las nintendo Wii y las ventas de la Playstation se congelaran.

Tanto así que Sony está pensando en rebajar sus precios, algo que dijeron no iba a hacer. El Wii incorpora una nueva forma de jugar con un mando inalámbrico con detector de movimiento. Los que probaron dicen que es una nueva experiencia, los responsables dicen que realizaron un estudio y encuestas acerca de la nueva forma de jugar y que tuvo mucha aceptación, pero ya hay otros que critican el hecho de que jugar dos horas lanzando manotazos al aire puede ser agotador, será que en sus encuestas a parte de preguntarles a los que nunca han jugado y las personas mayores incluyeron a los jugadores veteranos, que miran de lejos lo que podría ser una experiencia para toda la familia, pero una tortura para los jugadores experimentados que juegan dos horas o más. Ya dicen que con el juego de Zelda te viene un dolor de hombro terrible por tener que abanicar el control. Tal vez es una campaña de desprestigio de sus competidores, pero si no lanzan un mando tradicional y que ciertos juegos se puedan jugar con ellos habrá que ver que tan revolucionario resulta ser.

Por de pronto solo nos queda esperar, y el que tiene la suerte de poder comprarse alguna de estas consolas no creo que se arrepienta. Siempre fue así, el jugador siempre gana.

LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA.

Como contamos antes la industria de los videojuegos ya superó a la del cine pero también esta se ha alimentado de ella. Desde sus inicios, las consolas de videojuegos siempre han estado relacionadas de una u otra forma con los videojuegos.

Desde Atari se ven los negocios con Superman y después el fiasco de ET. Luego en los 16 bits y así. Pero casi siempre han sido juegos mediocres que aprovechando los seguidores del film los lanzan rápidamente.

Pero en los últimos tiempos se invirtieron los papeles con resultados diversos, tenemos la primera película basada en un videojuego famoso, Mario Bros, que fue un trago muy amargo para los seguidores del personaje, Street Fighter con Van Damme que cambió su papel de Guile como principal y dejando de lado a los verdaderos protagonistas del juego Ryu y Ken, los fans no se lo perdonaron, por suerte hubo producciones para rescatar: Mortal Kombat se mantuvo bastante fiel a la trama del juego salió un muy buen film, el MKII de menor calidad en actuaciones y demás pero con más acción relativamente buena. Y cuando apareció a mediados de los 90 Lara Croft en Tomb Raider se convirtió inmediatamente en SexSymbol y fue votada en Internet una de las "mujeres" más deseadas del mundo por sobre chicas de carne y hueso, la película tardó en salir pero valió la pena, se cuidaron muy bien el guión y por ser una super producción de Hollywood se invirtió una buena cantidad de dólares. Y tenemos Resident Evil una de las películas basadas en videojuegos más esperadas, esta al igual que Tom Raider se mantuvo fiel a la saga y con una millonaria inversión crearon una serie inolvidable para todo aquel que haya jugado este título.

Pero cual creen que fue la rama que más creció con los videojuegos, la Publicidad, desde aquellos días donde aparecían afiches en los lugares de compras, en algunas revistas o de boca en boca, hasta gastar miles de dolares por todo el mundo para hacer spots publicitarios y mostralos.

Publicidad

Y un dato curioso, hace unos años las compañías de juegos pagaban a las marcas para que aparezcan en los juegos, ya sea en carteles de los estadios de football, publicidad por los edificios de la ciudad que se recorría, por la marca de vehículos que aparecían en el juego ,etc. Ahora las empresas pagan para estar en un videojuego, desde hace un tiempo es la nueva tendencia, ya sea como publicidad in-game como los carteles. Pero aparece un nuevo modelo de publicidad en juegos de video, el *Advergaming* : una herramienta de marketing y comunicación para promocionar sus productos.

Se necesitan nuevas fórmulas para llegar al público, los canales masivos están saturados con la publicidad y están perdiendo audiencia. Cada vez se dedica menos tiempo a ver la televisión, y más a jugar con la consola o el PC. La tecnología avanza y

permite evitar los anuncios tradicionales. Los usuarios han aprendido a comunicarse por otras vías y actúan en un entorno global.

Las publicidades se irán con nosotros donde vayamos en un mundo cada vez más globalizado. La idea es de incluir en juegos Online o de Realidad Virtual en la que la agencia crea un spot publicitario de 15 segundos, al uno acercarse con su personaje este aparecerá, pero plantean por ejemplo que solo pagarán por cada vez que se vean los 15 seg completos, una nueva forma de negociar.

A diferencia de lo que pudiera parecer, no se trata sólo de un juego de niños. Quizás el elemento más atractivo del *advergaming* es justamente el perfil demográfico. Un estudio reciente de la **Interactive Digital Software Association** muestra que un 42% de las personas que frecuentemente participan en juegos están por encima de los 35, mientras que otro 30% tienen entre 18-35 años.

Durante los últimos años, la popularidad de los videojuegos está aumentando notablemente, y con ella las posibilidades de realizar campañas publicitarias dentro de este nuevo espacio de ocio. El caso más exitoso es el de 'Second Life', un mundo virtual de jugadores online en el cual se están llevando a cabo eventos de personas famosas e inserción de publicidad

Google quiere dominar el mundo de la publicidad, y está intentando conseguir mayor número de espacios para mostrar los anuncios de sus clientes de AdWords: páginas web (AdSense), radio, medios impresos, TV, vallas, ... El mundo de los videojuegos no debería escapar tampoco a las pretensiones de Google de tener un nuevo soporte publicitario, y el prestigioso 'Wall Street Journal' asegura en este artículo que la compañía está "en conversaciones" para adquirir 'Adscape Media', una firma especializada en la publicidad dentro de los videojuegos, que posee desde hace varios años una tecnología (AdverPlay) para gestionar las campañas y poner en contacto a anunciantes y desarrolladores de videojuegos.

Afectó a la industria de la música

Al empezar los videojuegos solo producían unos *bip*. En los años 1970, cuando los videojuegos empezaron a florecer como forma de entretenimiento, la música se almacenaba en medio físicos como los casetes y los discos de vinilo analógicamente.

Estos componentes eran caros y propensos a averías bajo uso constante, haciéndolos poco adecuados para su uso en los arcades (si bien fueron usados en algún caso, como en el juego *Journey* de Midway). Un método más económico de tener música en un videojuego era usar medios digitales, usando un microprocesador específico para generar ondas analógicas convirtiendo códigos digitales a impulsos eléctricos enviados a un altavoz. De esta misma forma se generaban los efectos sonoros.

El acercamiento predominante de los videojuegos en formato CD fue, a pesar de la mejora que había experimentado el hardware sonoro, aprovechar la reproducción directa de sonido pregrabado. Contar con música completamente regrabada tenía muchas ventajas en cuanto a calidad sonora respecto a la secuenciación: podían usarse tantos instrumentos como se quisiera en la producción en estudio, grabando una sola

pista que sería reproducida durante el juego. La calidad era el único factor limitador en cuanto al esfuerzo dedicado a la grabación de la propia pista. Los costes de almacenamiento que previamente habían preocupado mucho fueron en buena medida atajados con la llegada de los medios ópticos, que se convertiría en el medio de distribución preferido para videojuegos. La calidad del CD audio permitieron músicas y voces realmente indistinguibles de cualquier otra fuente o género de música.

Hoy día se contratan bandas sonoras enteras, para realizar la banda sonora de un juego al igual que una producción de Hollywood. Quién no recuerda las bandas que tocan al sintonizar la radio en GTA, todos grandes grupos de Rap y HipHop, y las voces de los personajes son doblados por estrellas del cine.

Aplicaciones actuales y desarrollos futuros

La Xbox 360 tiene soporte para Dolby Digital, grabando y reproduciendo muestras de 16 bits a 48 kHz, soportando descompresión por hardware y hasta 256 canales simultáneos. A pesar de esta potencia y flexibilidad, ninguna de estas características ha supuesto un cambio importante en la forma en la que la música de videojuegos para la última generación de consolas domésticas se produce. Los PC compatibles siguen confiando en dispositivos de terceros para la reproducción del sonido en los videojuegos, siendo aún de largo Sound Blaster el principal fabricante de tarjetas de expansión de sonido y continuando el desarrollo de sus productos a buen ritmo.

La tecnología futura, aparte de su mayor potencia, tampoco presenta ningún cambio fundamental en la creación de música para videojuegos. La PlayStation 3 soportará varios tipos de tecnologías de sonido envolvente, incluyendo Dolby TrueHD y DTS-HD. La Nintendo Wii compartirá muchas características de sonido con la consola de la anterior generación, la Nintendo GameCube, incluyendo el soporte para Dolby Pro Logic II. Estas características, sin embargo, no son nuevas sino más bien mejoras de las que ya están en uso.

Lado Oscuro

- En 1999 se produce la masacre de Columbine, sale al mercado un RGP y comienza la polémica.
 - Se lanza el juego “JFKLoaded” – por Traffic.
 - Border Patrol : Donde el objetivo es eliminar a los ilegales que intentan pasar la frontera. Creo un gran debate no solo en EEUU sino también en México, posiblemente el país más identificado con los ilegales.
 - Más tarde: America`s Army. Financiado y desarrollado por el ejercito. Presentado en el E3.
- Después de años de ataques por parte del gobierno, la propia milicia saca al mercado un juego de disparos y estrategia militar, donde “muestra la formación” que tienen los marines e insta a ser parte de ese grupo de “héroes” en situaciones de combate.
- Por parte de la milicia, se dieron cuenta del gran alcance que tienen los videojuegos, y además de dejarles grandes ganancias lo utilizan como enganche para reclutar jóvenes.

- Full Spectrum Warrior. Simulador Táctico. Otro juego bélico pero donde uno debe decidir la táctica a utilizar según la situación.
- Marzo 2004 Sony introdujo una solicitud de registro de la frase “sorpresa y pavor”.

Internet y PCs

- Transformó los videojuegos.
- En 1979 MUD, juego multiusuario. Mundo en línea textual con interacción virtual usando comandos de texto. Donde generalmente había una especie de amo de los calabozos que determinaba el resultado de las acciones
- En los 90`s con internet aparecieron los primeros MMOG gráficas.
- 1991 una de las 1as, aparece “NEVERWINTER NIGHTS” con una interfaz gráfica donde los usuarios ya podían ver a los personajes en pantalla, pero lastimosamente era solo para suscriptores a AOL.
- “Ultima On-Line” fue primer gran éxito en 1997. Por lo que se lo considera el abuelo de todas las MMO.
- En 1999 se lanzó “EverQuest”, tuvo un éxito tal que debido a que demasiados usuarios se querían conectar para jugar el ancho de banda fue insuficiente.
- Pero el MMO más exitoso de todos los tiempos es sin duda “World of Warcraft” con más de 10 millones de usuarios actualmente. Sin duda un negocio multimillonario.
Pero WOW no solo ofrece participar del juego, surgieron personas que hicieron del juego un negocio y una ocupación.
Existen los que se dedican a la “Minería”, que es buscar objetos preciados en el juego y luego venderlos al mejor postor. En China existen “Granjas de Mineros”, lugares donde se tienen computadoras y empleados “mineros” trabajando todo el día, para luego vender en cantidad esos ítems.
También están los que alquilan su tiempo, desarrollando personajes para personas que no tienen demasiado tiempo para empezar el juego, sin mucha habilidad, o simplemente flojos.
- Minería como ocupación laboral.
- Otros: Linage, Phantasy Star On-Line, Star Wars-Galaxies, Tales of Pirates.
- MMO enseñan a organizarse, ser cooperativos, diseñar y organizar comunidades.
- Alarmas, cifras igual a la aparición de teléfono y celulares. Que decían por ejemplo entre otras cosas que las personas ya no se hablarían personalmente. Siempre que aparecen avances en las comunicaciones aparecen todo tipo de cuestionamientos.
- Torneos multiplayer, cientos de miles de dólares en premios, patrocinios. Existen distintos torneos, generalmente se juegan en equipos, pero así como en el tenis están los número uno ,dos, etc. Los patrocinantes les pagan por rankear en estos torneos.
- MMO sociales: 2nd Life, Entropía.
- Economías virtuales. Libro Play Money. Que explicaba como ganar dinero en estos mundos virtuales.
- Anxi Shu, la más famosa, vive en Alemania y se estima que gana U\$ 150.000 al año. La 1ª millonaria en 2nd Life.

Estudios sobre los Videojuegos

Se ubican entre los principales negocios de entretenimiento; el estudio del negocio de videojuegos advierte que la industria transfiere tecnología a otros sectores con fines educativos; las cifras actuales y del futuro cercano resultan importantes: en Estados Unidos 144 mil personas tienen un trabajo de tiempo completo en este sector.

- El estudio denominado "Videojuegos: un negocio serio para la economía de Estados Unidos", fue realizado por Robert Crandall, investigador de Brookings Institution, y Gregory Sidak, profesor de la Universidad de Georgetown.
- Generó 18 mil millones de dólares a la economía de ese país.
- Y en sólo cuatro años las ventas anuales de videojuegos serán de 15 mil millones de dólares. Mientras que para 2009 los empleos generados crecerán 75% para llegar a 250 mil.
- "El costo de desarrollar un videojuego a principios de los noventa era de 40 mil dólares, ahora el promedio es de alrededor de 10 millones de dólares", explica el estudio.

Impacto en otros sectores

- También, el estudio del negocio de videojuegos advierte que la industria transfiere tecnología a otros sectores con fines educativos.
- Entre éstos se destaca al ejército, al sector de salud y a empresas privadas que utilizan software desarrollado por compañías de videojuegos para el entrenamiento, con un bajo costo.
- La publicidad, se desarrollo bastante, de simples anuncios a grandes espacios publicitarios por todo el mundo. Moverá 2500 millones en el 2010.
- Se necesitan nuevas fórmulas para llegar al público, los canales masivos están saturados con la publicidad y están perdiendo audiencia. Cada vez se dedica menos tiempo a ver la televisión, y más a jugar con la consola o el PC.

Algunos números

- 15 mil millones de dólares: se estiman las ventas de software de videojuegos en 2009.
- 10 millones de dólares: costo promedio del desarrollo de un videojuego. Dependiendo del proyecto y sumando publicidad y otros costos llegan a 20 o más millones de dólares.
- 16 a 22%: porcentaje de las ganancias que dedican las empresas de videojuegos en investigación.

- 60 mil dólares: sueldo promedio de un programador de juegos recién egresado de la universidad.
- 10.5 millones de consolas de videojuegos vendidas: GameCube, PlayStation2 y Xbox en 2004
- En sus inicios la cantidad de personas que desarrollaban un videojuego era de 5 a 10, serían considerados los primeros Hackers que realizaban esto como hobby y una forma de investigar hachear, luego la cantidad era en promedio de 20 personas. Hoy día llega a veces a cientos de personas, emulando las producciones del cine se dividen en equipos de trabajo, tenemos los programadores en sí, diseñadores (de personajes, ambiente, etc), productores y directores(al estilo Hollywood), músicos para la banda sonora(que suele comercializarse también), departamento de marketing y muchas más.

CONCLUSIÓN

La industria del video juego va en aumento y ya es tratado con especial interés por las altas ganancias que genera. Ha evolucionado y varias veces se tuvo que adaptar a los tiempos y al modo de pensar de la gente, como en cuando en Japón produjo una alerta en los padres y hoy día es el país con más penetración en videojuegos y tecnología.

Y los usuarios, aquellos que antes jugaron con Atari 2600 o Nintendo y ahora lo hacen en la Xbox, Wii o PS3 porque los videojugadores suelen ser muy fieles y jugaran con sus hijos y más tarde con sus nietos. Siempre que sea bien utilizada, los videojuegos son una poderosa herramienta de entretenimiento y una gran fuente de ganancias.

BIBLIOGRAFÍA

www.Wikipedia.com

<http://www.20minutos.es/>

www.pong-story.com

<http://indicelatino.com/juegos/historia>

<http://skaliburj82.spaces.live.com>

The Wall Street Journal Online

<http://online.wsj.com/>

Serie "Le Era del VideoGame", de Discovery Internacional.

Investigaciones Extras :

¿ Cuánto cuesta desarrollar un juego de video ?

El costo al igual que otros proyectos de otros rubros como el cine dependerá de la envergadura del proyecto. Estos costos pueden ir desde unos pocos miles de dólares, hasta varios millones.

Hablando de grandes proyectos, podemos citar a Halo 3, el último juego de la saga Halo, Microsoft, según rumores de prensa el costo de desarrollo del juego sería de unos 30 millones de dólares, llegando a 60 millones si le agregamos publicidad, costos de lanzamiento y demás. En contrapartida, Microsoft espera obtener ganancias de hasta 700 millones de dólares por la venta del juego. Como adelanto podemos decir que en el lanzamiento, las ventas alcanzaron la friolera suma de 170 millones de dólares, y ese mismo día, en el sitio Xbox Live había cerca de 1,2 millones de usuarios jugando.

Otro ejemplo sería Lost Planet de Capcom, que costo 20 millones de dólares de desarrollo, más otros 20 millones invertidos en publicidad y promociones. Alcanzando así, 40 millones de dólares.

Fuentes :

<http://forums.maxconsole.net/showthread.php?t=80773>

<http://kotaku.com/gaming/capcom/lost-planet-pricetag-40-million-233693.php>