

# Analisis Zeebo

LUCAS ALVAREZ 24 DE MARZO DE 2023 17:29 UTC

LUCAS ALVAREZ 29 DE MARZO DE 2023 18:38 UTC

## Zeebo la consola latina

Zeebo fue una consola desarrollada en Brasil que busco abrirse paso en la industria enfocándose a los mercados emergentes como Brasil y Mexico. A pesar de tener ideas innovadoras su tiempo de vida fue muy corto, es por eso que la mayoría desconoce de esta consola fuera de los mercados en los que se halló.



LUCAS ALVAREZ 30 DE MARZO DE 2023 13:31 UTC

## Conceptualización (2008)

Mike Reinaldo de Tectoy S.A. de Brazil y Mike Yuen de Qualcomm idearon, cada uno por su cuenta, "un sistema diseñado para el hogar que permitiese contenido fácil, barato y libre de piratería, accesible a través de descargar wireless. Tectoy fundo una división para esto llamada Zeebo Inc y luego se unirían con Qualcomm como apoyo financiero. El concepto de una consola sin copias físicas de sus juegos, tal vez, fue un concepto adelantado para esa generación de consolas, pero que interpreto bien hacía donde la industria se estaba dirigiendo, incluso en el presente la PS5 cuenta con una versión digital sin lector de copias físicas.

### Zeebo History in Brief

A number of Zeebo-watchers have asked us about the history of the company and product, and there's been a little confusion in some of the accounts in the media. Here, for the record, is the story in brief: The original creative spark came from Reinaldo Normand and Mike Yuen.

ARCHIVE

LUCAS ALVAREZ 30 DE MARZO DE 2023 13:31 UTC

## Anuncio de Zeebo (2009)

La consola Zeebo fue anunciada en marzo de 2009 en la Game Developer Conference como "La Gran Cuarta Consola" refiriéndose a las XBOX 360, Playstation 3 y WII. La consola fue dirigida a mercados emergentes como Brasil, Mexico, India y China, apuntando a llegar en un futuro a otras lugares selectos de Latinoamerica.

Sus puntos de venta fueron su bajo precio \$199 USD, sus juegos alrededor de \$5 a \$15 y su conexión 3G, a traves de la cual el usuario podia acceder a todos los títulos de la tienda, evitando los problemas de piratería. Zeebo sabía que no iba a competir en el mismo mercado que las otras consolas, por eso eligió un mercado selecto donde supuso que estas esas consolas no eran accesibles a todo el mundo, además de que estas, contaban con un gran problema de piratería allí.

### GDC: Zeebo Announces Console Launch, 'Gaming for the Next Billion'

Gamasutra was present as Zeebo's John Rizzo and Qualcomm's Mike Yuen announced the launch of the Zeebo console, intended for emerging markets worldwide such as Brazil, Russia, India, and China.

GAME DEVELOPER

LUCAS ALVAREZ 30 DE MARZO DE 2023 13:33 UTC

## Lanzamiento (2009)

La consola tuvo su lanzamiento oficial en Marzo de 2009 estando en venta cantidades limitades en Rio de Janeiro con un precio de 499 reales brasileros que para septiembre fue recortado a 399 reales, siendo otra vez reducido en noviembre a 299, el equivalente a 170 USD. Luego fue lanzada en Sao Paulo en octubre de 2009 y nacionalmente en Brasil en noviembre. Para diciembre de ese año fue lanzada nacionalmente en Mexico con el precio de 2499 pesos mexicanos para luego ser reducido a 2249 (\$184 USD aproximadamente). Conto con videojuegos como FIFA 2009, Need For Speed Carbon y Quake I y 2. Los rápidos recortes de precio dan un indicio hacia el poco éxito de la consola.

### Zeebo Officially Launches In Brazil With <i>FIFA, Need For Speed, Brai

Zeebo, Inc. has launched its eponymous download-only game console to retail in its home nation of Brazil, hoping to gain traction as a low-priced home platform

GAME DEVELOPER

LUCAS ALVAREZ 29 DE MARZO DE 2023 17:50 UTC

## Especificaciones de la consola

La Zeebo no contaba con grandes especificaciones, no se acercaba a competir con las grandes consolas, se encontraba más cerca de un smartphone y aun dentro de estos se encontraba hardware más poderoso. Es por esto que gran cantidad de su catálogo eran ports de juegos móviles. Su procesador era un ARM11/ QDSP-5. 160 MB de memoria RAM. Y un almacenamiento de 1 GB de memoria flash. Conexión 3G. Si hoy en día la conexión 3G no brinda gran estabilidad solo hay que imaginarse como lo era por ese entonces.

**Zeebo (Platform) - Giant Bomb**

The Zeebo was a games console designed for less well-developed markets, or those that were only properly emerging. Like the three main consoles of its generation (the Wii, PS3, and Xbox 360), the Zeebo possessed online capabilities, except over 3G networks. The concept of the Zeebo was first conceived of by Zeebo Inc.

GIANT BOMB



LUCAS ALVAREZ 29 DE MARZO DE 2023 18:28 UTC

**Videojuegos**

Zeebo conto con una tienda online, que se conectaba a través del chip 3G, aunque la conexión no fuese la mejor. Para adquirir juegos era necesario cargar Z-Créditos a través de tarjetas prepaga, tarjetas de crédito y otros medios de pago. La Zeebo conto con licencias de gigantes de la industria como Capcom, Electronics Arts y Namco. Pero al tener unas especificaciones más cercanas a un smartphone que a una consola de la séptima generación contaba con ports de videojuegos de generaciones pasadas o de las versiones mobile, como es el caso del Resident Evil 4 Zeebo Edition. El rendimiento de los juegos aun de sus versiones móviles no es el mejor, ni el desado. Entre su catalogo conto con videojuegos como: Alice In Wonderland: An Adventure Beyond the Mirror Crash Bandicoot Nitro Kart 3D Double Dragon FIFA 09 Need for Speed Carbon: Own the City Pac-Mania Quake I y II Tekken II y varios juegos originales como Un Juego de Huevos basado en la exitosa caricatura mexicana HuevoCartoon.



**[ZeePlay] Resident Evil 4: Zeebo Edition**

de ZeePlay

YOUTUBE

LUCAS ALVAREZ 29 DE MARZO DE 2023 17:56 UTC

**Accesorios**

La Zeebo conto con tres periféricos: El Z-Pad un control con 7 botones, un D-Pad y dos sticks analógicos. Luego fue lanzada una revisión de este que se asemejaba mas a los controles de PlayStation y XBOX. El Boomerang un control wireless con un acelerómetro con tecnología de sensor de movimiento, claramente influenciado por el control de la Wii. Tambien contaba con un D-Pad y dos botones. Tambien incluía un teclado para las búsquedas web, email, y otras funciones de red.



LUCAS ALVAREZ 29 DE MARZO DE 2023 18:25 UTC

**Competir con la consola mas vendida de todos los tiempos**

Otra de sus adversidades que enfrento la consola fue competir la consola más vendida de todos los tiempos.

La Ps2 fue lanzada oficialmente en Brasil en el 2009 a 799 reales, pero en el mercado gris brasileiro ya se encontraba a precio mucho menor, además ya eran vendidas con chip modificados que permitían correr juegos pirateados.

Zeebo quiso hacer llegar la consola a las clases medias de brasil, pero estas ya habían encontrada la forma de poder contar con las ps2 y una gran cantidad de juegos.

Comparándola con la Zeebo la ps2 contaba con hardware superior y un inmenso catálogo de clásicos de los videojuegos.



LUCAS ALVAREZ 30 DE MARZO DE 2023 13:33 UTC

## Reenfoque para el mercado indio (2010)

Por el 2010 para la llegada de la consola en el mercado indio, Zeebo Inc cambio su enfoque a uno educacional.


"Para el uso de los niños escolares, en el hogar como en el aula"

La Zeebo no estaba llegando a vender las unidades esperadas por la compañía. Así quisieron cambiar el ángulo de una consola a una herramienta educacional, o una primera pc para navegar por internet.

### 3G-Powered Zeebo Game Console Reconfigures For Education In India

The 3G-powered mobile game console Zeebo is now adopting an educational angle, as the system's owner, Zeebo, teamed up with Educomp to bring educational content to kids in India. The 3G-powered mobile game console Zeebo is now adopting an educational angle, as the system's owner, Zeebo, teamed up with Educomp to bring educational content to kids in India.

GAME DEVELOPER



LUCAS ALVAREZ 30 DE MARZO DE 2023 13:33 UTC

## Fin de la consola (2011)

Luego de meses que los dueños de una Zeebo contaran con un juego nuevo en la store, el 27 de mayo de 2011 Zeebo Brasil anuncia que cerrara sus puertas el 30 de septiembre, manteniendo los servicios online de la consola hasta esa fecha.

La compañía Zeebo Inc anuncio de estar trabajando en una plataforma basada en android para el educamiento interactivo de los mercados emergentes para el 2012, pero el producto no fue lanzado.

La Zeebo logro vender 30000 unidades de las 600000 que la compañía estaba esperando, quedándose en el mercado solo por 2 años debido a la falta de rentabilidad.

La Zeebo tuvo buenas ideas. El mercado latinoamericano no estaba tan presente para los gigantes de la industria, Zeebo puso énfasis en el, pero en realidad siempre fue un Smartphone disfrazado de consola que Qualcomm solo utilizaba para vender sus chipsets, no estaban interesados en la industria del videojuego.

### zeebo-inc-fim-do-console-brasileiro.htm

WWW.UOL.COM.BR



\*\*\*\*\*