

Brian Emmanuel Pericon 8/20/2024 ↵



SEGA: Una leyenda de los videojuegos

Pequeña investigacion como linea del tiempo de un eje particular: la empresa SEGA, para la materia Introduccion a la programacion de videojuegos (UNQ)

↪ Orígenes inesperados e importantes

La historia de **SEGA** comienza en **1940** cuando los empresarios estadounidenses Martin Bromley, Irving Bromberg y James Humpert fundaron Standard Games en Honolulu, Hawái. El objetivo de esta primitiva Sega era **fabricar y distribuir máquinas recreativas de monedas**, máquinas tragamonedas, para las distintas bases militares americanas durante la Segunda Guerra Mundial. Continuaron con un crecimiento constante a lo largo de los siguientes años, remarcando la fecha más característica que fueron cinco años después cuando crearon **Service Games**.



El Origen de SEGA (La Historia de SEGA #1)

← Inicios en Japón

Tras trasladar su empresa a Japón, no fue hasta **1960** cuando dos nuevas empresas se establecieron para hacerse cargo de las actividades comerciales: **Nikon Goraku Bussan Co., Ltd.**, y **Nihon Kikai Seizo Co., Ltd.**, esto fue lo que se convirtió hasta día de hoy en **SEGA CORPORATION**. Esta fusión inició la producción de equipos comerciales de recreativos y llegó otro momento clave para esta empresa cuando se fusionó con **Rosen Enterprises, Ltd.** Tras esta fusión se comienza a montar en Tokio las primeras instalaciones de arcade con el anagrama “SEGA” (abreviatura de SErvice GAMES) inscrito en el lateral, y desde aquel entonces se crea **Sega Enterprises**. En **1966** por fin comenzaron a funcionar como un servicio de juegos de arcade y, consiguieron una fama mundial con el que sería su propio juego electromecánico de simulación de submarinos, conocido como **Periscope**.



⬅ Mercado de videoconsolas

Tras un pequeño descenso en el mercado de juegos recreativos, el presidente de Sega en Japón propuso que la empresa entrase en el mercado de consolas de uso doméstico. Esta decisión llevó a Sega al desarrollo de un **ordenador el SC-3000**, pero al enterarse de que Nintendo estaba desarrollando la Famicom, dedicada exclusivamente a videojuegos, Sega decidió hacer lo propio y junto con el SC-3000, presentó su primera consola: **La SG-1000**, que presentaba un hardware de 8 bit como su competencia, ambas fueron lanzadas en **1983** y en el mismo día que Nintendo lanzaba la Famicom.



⇨ 1983: top 10 juegos

Sega tuvo suerte al principio ya que comenzaron a retirar del mercado varias unidades de Famicom debido a un fallo de fabricación, por lo que la SG-1000 se vio favorecida **registrando cifras de hasta 160.000 unidades de ventas**. Un año más tarde, la Famicom comenzó a tener más éxito, ya que aumentaron su biblioteca de juegos, mientras que Sega no tenía muchas ganas de colaborar con las mismas empresas con las que competían, por lo que sus ventas comenzaron a disminuir.

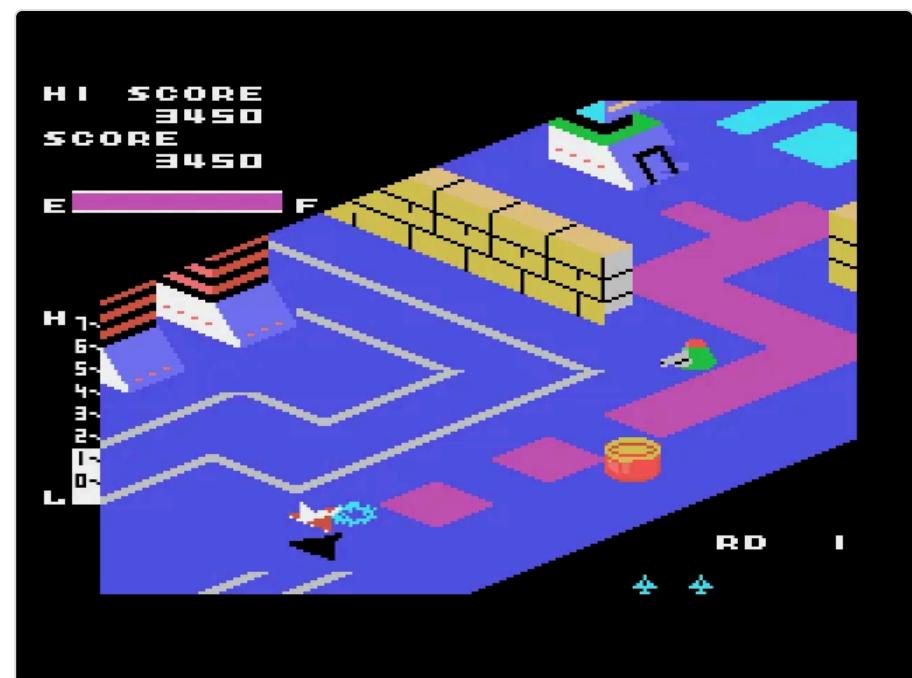


Top 10 Sega SG-1000 Games (1983)

⇨ Destacables

Wonder Boy (1986), comenzaba el primero de una saga, **Gulake (1986)**, un shoot'em up lateral y considerado el más atractivo de todo el repertorio de esta consola, con fondos detallados e incluso con múltiples planos en su desarrollo; o **Zaxxon (1985)**, el primer videojuego en utilizar la perspectiva isométrica.

↪ Zaxxon (1985)

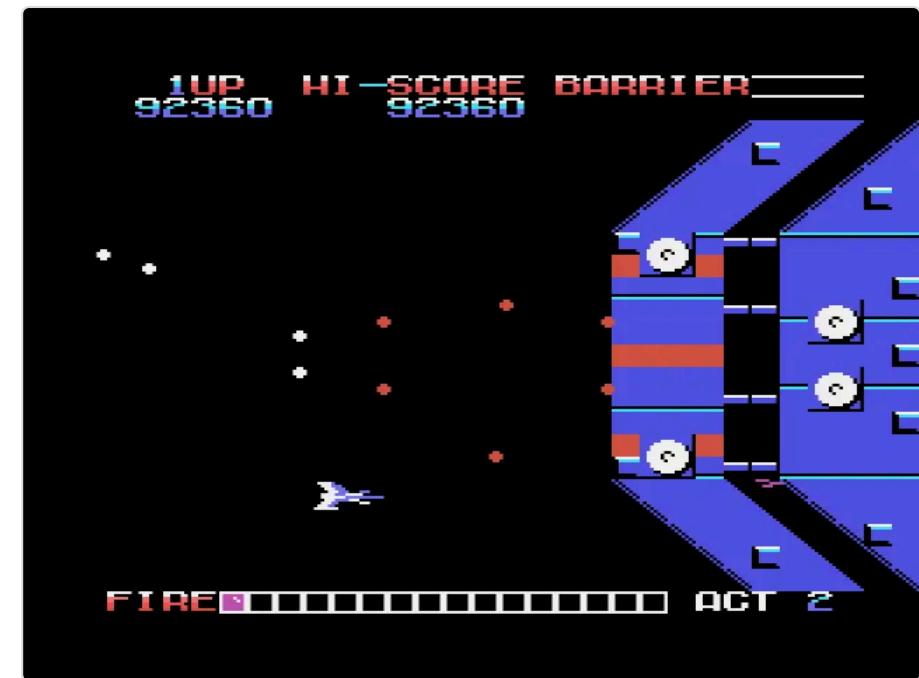


« Bonder Boy (1986)



www.IndieRetroNews.com

↪ Gulkave (1986)



↪ Destacables

Grandes maravillas se pueden disfrutar en la última consola de Sega y que a día de hoy se han convertido en grandes videojuegos: **Shenmue (1999)**, puede ser el título más conocido de esta consola y que permitía al jugador interactuar fácilmente con un entorno de juego muy parecido a la vida real; **SoulCalibur (1999)**, la versión para Dreamcast se convirtió en un éxito masivo, recordado y considerado por los veteranos de la serie como el punto más alto de la franquicia; **Crazy Taxi (2000)**, es el tercer juego mejor vendido de la Dreamcast en los Estados Unidos, con más de un millón de copias; **Sonic Adventure 2 (2001)**, fue el último juego de Sonic publicado para consolas de la marca Sega; **Resident Evil: Código Veronica (2000)**, esta gran saga de survival horror fue la cuarta entrega principal de Resident Evil y la primera en debutar en una plataforma fuera de PlayStation, fue aclamado por la crítica y es considerado como uno de los mejores juegos de Resident Evil y de Dreamcast de todos los tiempos; y **Phantasy Star Online (2000)**, es un juego de rol en red, el cuál sentó las bases para futuros servicios de juegos en línea en Japón y desde entonces, se han lanzado numerosas versiones mejoradas.

↪ Master System (1985)

La **Master System** en Japón en **1985**, con el nombre de **Mark III** y con un sistema también de 8 bits, pero con mayor potencia pudiendo hacer frente a su competencia más directa, la consola NES. El diseño final futurista de esta consola estaba destinado a atraer los gustos occidentales y finalmente su lanzamiento llegó ese mismo año en el mes de octubre. A pesar de que dicha consola contaba con un hardware técnicamente más potente que su principal competencia, que seguía siendo la Famicom de Nintendo, **no tuvo éxito en su lanzamiento**.



↪ Alex Kidd in Miracle World (1987)

Sega tuvo que desarrollar sus propios juegos, aunque no se vendieron muy bien.

El juego que mayor éxito tuvo fue **Alex Kidd in Miracle World (1987)**. Fue el primer juego de la saga y el más popular, incluso tenía capacidad para hacerle frente a Mario Bros de la NES. **Alex Kidd** fue considerado de manera no oficial la primera mascota de Sega.



Alex Kidd in Miracle World (1987) #Sega #MasterSystem

↪ Mega Drive (1988)

En 1988 Sega lanzó la **Mega Drive**, su primera consola de 16 bits. Sin embargo, el lanzamiento fue eclipsado por el Super Mario Bros 3 por parte de Nintendo. La Mega Drive le era incapaz de superar la venerable Famicom, pero Sega quiso expandir este lanzamiento llevando la consola al mercado norteamericano dónde pasó a llamarse **Sega Genesis**.



↪ Sonic The Hedgehog (1991)

Su nuevo personaje, **Sonic the Hedgehog**, acabó convirtiéndose en **una de las franquicias de videojuegos más vendidas de la historia y convirtiéndose en la joya de la corona de Sega**. Este éxito llevó a Sega a tener el control del 65% de la consola de 16 bits y alcanzar cifras de millones unidades vendidas.



Sonic the Hedgehog - Complete Walkthrough

↳ Genesis II (1993)

Siguiendo con el catálogo que la compañía japonesa quería establecer, podemos encontrar algunos como: **Sonic The Hedgehog (1991)** y **Sonic The Hedgehog 2 (1992)**, ambos fueron los reyes absolutos de esta consola; **Streets of Rage 2 (1992)**, tras una primera parte, esta secuela resultó ser increíble y su jugabilidad logró encantar a la mayoría de aficionados de esta saga; **The Revenge of Shinobi (1989)**, un videojuego de acción y plataformas que narra la historia de la lucha ninja contra la organización criminal Zeed; **Castlevania: The New Generation (1994)**, videojuego desarrollado por Konami y que como referencia pretende incorporar la historia original de Drácula escrita por Bram Stoker.



↳ Sega Saturn (1994): el principio del descenso

Sega comenzó a desarrollar el conocido complemento para Genesis, **el 32X**, que serviría como una entrada menos costosa en la era de los **32 bits**, pero pasada la temporada de vacaciones, el interés por la 32X disminuyó rápidamente. Así llegó el lanzamiento definitivo de la **Sega Saturn** que se produjo en 1994 en Japón, donde, en un inicio, fue más popular que su nueva competidora: Sony Playstation, pero su elevado precio, un lanzamiento sorpresa que causó problemas con los distribuidores, además de los desarrolladores externos y sus problemas para manejar los gráficos poligonales, fueron los principales factores que motivaron su fracaso final. Esto provocó un **descenso en las ventas generales de Sega**.



↳ La última esperanza: Dreamcast

Dreamcast se convierte en la sexta y última consola de videojuegos hasta ahora producida por Sega en **1998**. Su principal característica es su **lector óptico GD-ROM** y su **procesador Hitachi de 32 bits**, además introducía algo novedoso como ser el primero en incorporar un **módem para jugar en línea**. Pronto Sony revelaría los primeros detalles de su PlayStation de próxima generación, Nintendo igual y Microsoft comenzaría a desarrollar su propia consola. En una reunión en el año 2000 con los directores de los principales estudios japoneses, recomendaron a Sega que abandonara su negocio de consolas y se centrara en el software, y así fue.



↳ Dominó los salones recreativos

No pudieron lograr un hueco entre el mercado de las consolas, pero si lo iban hacer con las arcade, **consiguiendo ser la compañía que dominó los salones recreativos**. Se centró en lanzar juegos para atraer a diversos gustos, incluidos juegos de carreras y de desplazamiento lateral y llegando a lograr desarrollar más de 40 juegos para su placa System Arcade 16, cómo mostró con el **Virtua Racing** y el **Virtual Fighter**. Como dato importante, las ventas de máquinas recreativas generaron año tras año mayores ganancias para Sega en comparación con sus juegos de consola, de móvil y de PC hasta el año fiscal del 2014.



↪ Actualidad

En abril de 2015 Sega Corporation se transformó en Sega Group a la cual hasta la fecha diferentes empresas quisieron y lograron unirse. En definitiva, Sega es el mayor desarrollador de juegos de arcade del mundo, **con más de 500 juegos, 76 franquicias y 23 placas de sistemas arcade desde el año 81**. A lo largo de los años ha sufrido diversas críticas por diferentes medios y ha sido valorada como una de las empresas más apocalípticas de la industria de los videojuegos con numerosos problemas que marcaron su reputación.

Sega puede que no haya sabido hacer bien su gestión, que se haya arriesgado en lanzamientos e incluso que no haya encontrado su hueco entre el mercado de las consolas, pero en el transcurso de su vida ha dejado un legado y ha sabido mantenerse hasta encontrarse en la actualidad en su mejor situación financiera de las dos últimas décadas. **Sega, ha resistido y resistirá.**

↪ Bibliografía

- [Los 60 años de SEGA](#)
- [Wikipedia: Sega](#)
- [La historia de Sega](#)

