

# Wii, PS3 y Xbox: el juego acaba de comenzar

Marta Comín

e-business Center PwC&IESE

27/02/07



A pocas semanas del lanzamiento de la Playstation3 en Europa, las cifras de ventas de la nueva consola de Sony en Japón y en Estados Unidos son inferiores a las que obtiene la Xbox 360 y las de Wii, la nueva consola de Nintendo. Esta última, que ha sorprendido por su ingenioso mando que está conquistando a los usuarios menos “jugones”, ha tenido en enero un comportamiento fantástico.

La estrategia de Nintendo, basada en abrir nuevos mercados para los videojuegos –captando usuarios que no encajan en el perfil tradicional de los jugadores de videoconsola—está funcionando bien. Ya la consola DS de Nintendo había ampliado el foco gracias a juegos que permitían mejorar la agilidad mental de las personas mayores. El punto diferencial de la Wii, su gran ventaja competitiva, es la capacidad para simular la práctica de ejercicio, obligando a moverse como si realmente éste se estuviese practicando. Muchos usuarios encuentran divertido saltar como si tuvieran que devolver un saque de tenis, o agitar los brazos en el aire imaginando que compiten en una piscina. Es más, algunos prefieren disfrutar de este tipo de experiencia que seguir sentados el sofá frente al televisor jugando con sofisticados gráficos.

Ahora es necesario contar con desarrolladores dispuestos a fabricar este tipo de juegos, cuya disponibilidad es parte determinante del éxito de una u otra plataforma. Nintendo, que arrastra una mala experiencia en este sentido, no quiere repetir su error y trata de establecer acuerdos con terceros fabricantes, como Electronic Arts, uno de los más importantes creadores de videojuegos. Esta compañía, que ya ha creado dos juegos de éxito para la Wii, aspira a convertirse en el segundo mayor fabricante de juegos para esta consola, detrás de la misma Nintendo.

El otro gran aliado de Wii es un precio más económico, 250 euros, que el de la versión completa de Xbox 360, que es de 400 euros, y que los 600 euros que costará la PS3 en Europa. Los analistas aseguran que sólo las unidades de Wii resultan rentables. Eso se debe a sus menores

## Claves

**1** Según Merrill Lynch, en el año 2011 una tercera parte de todos los hogares japoneses, y casi un treinta por ciento de los norteamericanos, dispondrán de una consola Wii. Desde su lanzamiento, la consola de Nintendo se agota con gran facilidad, tanto en los almacenes de Estados Unidos, como los de Europa y Japón. Eso sí, pueden encontrarse en sedes de subastas, aunque a un coste superior en un 35 por ciento al de su precio recomendado.

**2** NPD Group Research estima que en enero se vendieron en Estados Unidos 244.000 unidades de la nueva consola de Sony y 294.000 consolas Xbox. En el mismo periodo, Nintendo vendió 436.000 Wii. En Japón, Enterbrain asegura que, de las 600.000 ventas en Japón durante el mes de enero, un 68 por ciento corresponde a Nintendo, un 25 por ciento a la PlayStation3 y un 7 por ciento al modelo X36.

**3** El lanzamiento de la PlayStation3 en Europa está previsto para el 23 de marzo. Pero el comportamiento de la nueva consola de Sony en Estados Unidos y Japón – donde se lanzó el pasado 11 de noviembre— hace temer que la respuesta europea también sea tibia. La Wii se lanzó en diciembre de 2006, mientras que la Xbox estaba disponible en la campaña navideña de 2005.

prestaciones tecnológicas en comparación de Microsoft y Sony, que ofrecen reproducción de vídeo de alta definición. Además, Microsoft anunció en la pasada feria CES de Las Vegas que su consola permitiría ver contenidos televisivos por Internet a finales de este año.

La estrategia de Sony, competir ofreciendo mayores prestaciones a sus clientes habituales, ha retrasado el lanzamiento PS3 hasta esta primavera. La de Nintendo, que consiste en ofrecer un producto con prestaciones menos sofisticadas y de menor precio para llegar a nuevos segmentos de mercado, la ha situado por delante de sus rivales. Sin embargo, todavía es pronto para saber qué consola ganará finalmente el juego que acaba de empezar.