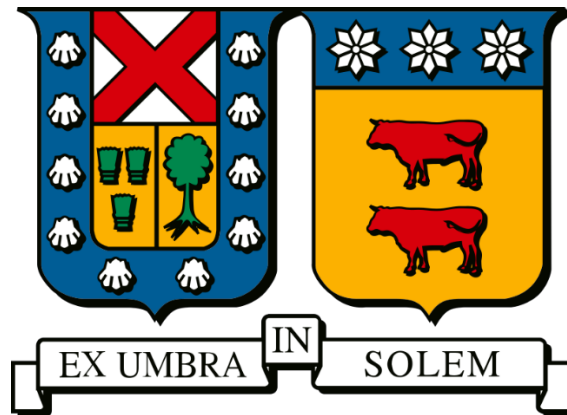




Universidad Técnica Federico Santa María

Departamento de Comercial

La Wii U y la Nintendo Switch: El Fracaso de una que fue la base del éxito de la otra.

Memoria para optar el Título de Ingeniería Comercial

Autor

Franco Montagna Pizarro

Profesor Guía

Francisco Omar Lagos Peralta

Correferente

Lionel Andrés Valenzuela Oyander

Santiago, 29 de Septiembre, 2022

Glosario

<u>1. Problema de investigación</u>	<u>3</u>
<u>2. Objetivos</u>	<u>6</u>
<u>3. Marco Teórico</u>	<u>8</u>
<u>4. De acuerdo lo que dijo el ex presidente de Nintendo</u>	<u>17</u>
<u>5. Marketing</u>	<u>26</u>
<u>6. Relación con las compañías de software</u>	<u>32</u>
<u>7. Rivalidad con competidores</u>	<u>46</u>
<u>8. Nintendo Switch</u>	<u>48</u>
<u>9. Conclusiones Finales</u>	<u>70</u>
<u>10. Anexo</u>	<u>76</u>

1. Problema de Investigación

Nintendo, todos han escuchado o jugado uno de sus productos, tales como “Super Mario”, “Animal Crossing”, “The Legend of Zelda”, o hasta la franquicia popular “Pokémon”. Fundada el 23 de septiembre de 1889 por Fusajiro Yamauchi donde fabricaban cartas hanafuda. Tras los años, se han dedicado a hacer diferentes cosas, algunas exitosas como las cartas de los personajes de Disney en 1956 y los juguetes en la década de los 60 y 70 como el Ultra-hand, y fracasos como el servicio de taxi a finales de la década de 50 y un servicio de hoteles de amor que también se hizo a finales de la misma década, pero el gran salto fue cuando Nintendo se dedicó con el mercado de los videojuegos (Takada, 2020) (Eric V., S.F).

La primera máquina de juegos oficial que creó Nintendo fue el TV Game 6 y 15 en 1977, ambos siendo juegos basados en el juego revolucionario, PONG (Nintendo Co Ltd., 2022). Después en 1980, Gunpei Yokio, un trabajador de la empresa nipona creó la consola de juegos portátil Game and Watch. Tras el éxito del Game and Watch, Nintendo lanzó al mercado máquinas arcade, donde las más exitosas fueron Donkey Kong en 1981 y Mario Bros en 1983. Tras la etapa de máquinas arcade, Nintendo siguió con las consolas de videojuegos que todos conocemos, comenzando con Famicom en 1983 sólo en Japón y en 1986 al ser lanzada internacionalmente y renombrada como Nintendo Entertainment System, después en 1991 lanzó al mercado la consola Super Nintendo Entertainment System o Super Nintendo para acortarlo. En ese tiempo la compañía asiática dominaba el mercado de videojuegos aun así con la llegada de Sega en 1991 con su mascota Sonic The Hedgehog. Pero todo cambio en 1995 con la llegada de Sony con PlayStation, donde fueron un gran problema para la empresa nipona. Desde este momento, Nintendo dejó de dominar el mercado, viéndose en la disminución considerable con sus siguientes 2 consolas, Nintendo 64 en 1996 y Nintendo Gamecube en 2001, donde si se compara las unidades vendidas de estas 2 con las consolas de Sony, PlayStation 1 y 2, las primeras 2 vendieron menos de 50 millones cada una (Nintendo Co. Ltd., 2023) mientras que las de Sony vendió más de 100 millones cada una (Sony, 2023). Además, cabe mencionar que Microsoft decidió meterse al mercado de videojuegos con Xbox el 15 de noviembre del 2001 siendo el tercer pilar grande del mercado de videojuegos de hoy en día (Hidalgo, 2016). Pero Nintendo resolvió su problema tras lanzar su siguiente consola, la Nintendo Wii el día 19 de Noviembre del 2006. Esta consola tuvo un enfoque más simple tal como se puede ver con su control que es parecido a uno de televisión, además de que su enfoque en el consumidor estaba más centrado en el público más casual y familiar, esto hizo que la consola fuera un éxito total, vendiendo un total aproximado de 101 millones de unidades (Nintendo Co. Ltd., 2023) sin contar de la gran cantidad de periféricos que Nintendo vendió tales como el Wii Nunchuk, Wii Wheel, Wii Balance Board, Wii Speak, entre otros. Viendo los datos que se verán a continuación, podemos confirmar que Nintendo dominó el mercado de videojuegos de la quinta generación. Sin embargo, la única desventaja

que tenía la consola Wii con las demás era que no era una consola de alta definición a diferencia de sus competencias, desde el 2010 las ventas de la consola comenzaron a bajar, por ende, ya era hora de crear una nueva consola. (Aslop, 2022)

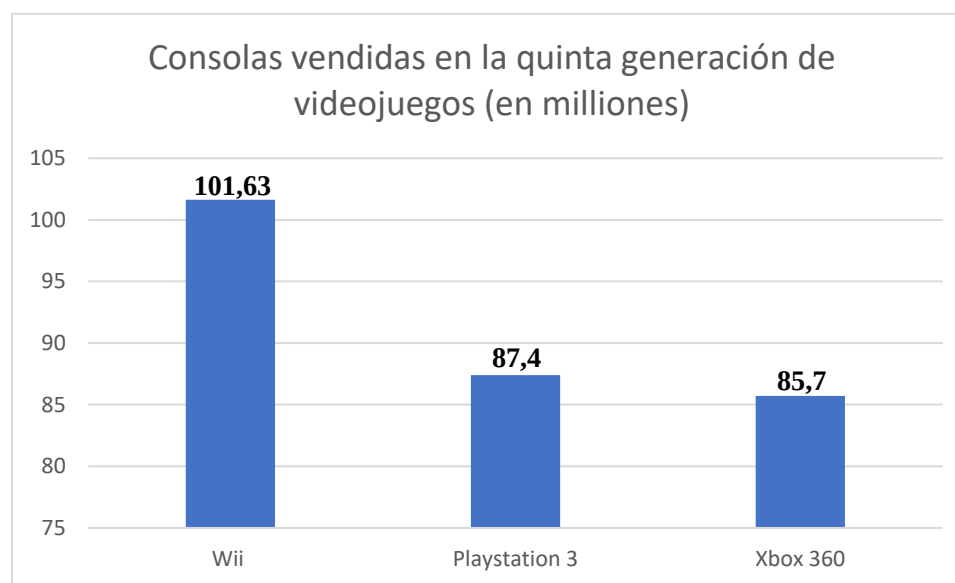


Figura 1: Venta de consolas de videojuegos de la quinta generación. Fuente: (Nintendo, 2023), (Sony, 2023), (Statia Research Network, 2023)

**La compañía Microsoft dejó de publicar las ganancias de la consola Xbox 360 hasta el año 2014*

En junio del 2011, Nintendo anunció su siguiente consola: Wii U, donde la recepción de esta fue demasiada mixta, trayendo mucha confusión ante al público por no saber si era una consola o un nuevo control para Wii (MacDonald, 2013), tanto así que tuvieron que re anunciarla en junio del siguiente año, donde ya se pudo entender más la situación. El concepto de esta consola se trataba de que el control tendría una pantalla, donde esto es la característica principal de la consola, que es tener una pantalla adicional en el juego como un mapa en las palmas de tus manos o cuando no usaras la televisión, usaras la pantalla del control. La Wii U fue lanzada el 18 de Noviembre del 2012, con un total de 860 mil unidades vendidas en 6 semanas, donde sólo 690 mil de esa cantidad, viene solamente de Japón (MacDonald, 2013). Si se hiciera la comparación con las ventas de la competencia que llegó después de la Wii U, PlayStation 4 y Xbox One, la primera que salió el 14 de Noviembre del 2014 vendió en un sólo día 1 millón de unidades (Kubba, 2014), mientras que la consola de Microsoft que fue lanzada el 20 de Noviembre del 2013 vendió en su primer mes aproximadamente 2 millones de unidades (D'Angello, 2021), mientras que Nintendo vendió en el año 2013 sólo 3.45 millones de unidades y 2.72 millones de unidades en el siguiente año (Aslop, 2022). Sin duda alguna, la Wii U es la peor consola vendida de Nintendo, donde al final sólo vendió aproximadamente 13 millones de unidades sin poder cumplir 5 años de vida (Nintendo Co. Ltd., 2023) y fue descontinuada meses

antes que lanzaran la nueva consola, el 31 de Enero del 2017 (Ashcraft, 2017). Esto es un hecho importante ya que ninguna consola de la empresa japonesa fue descontinuada de su producción sin haber lanzado su siguiente generación de consola (Martí, 2016). ¿Por qué sucedió? ¿Cómo de 101 millones de unidades con la Wii lograron solo 13 millones con Wii U? ¿Qué factores fueron en los que fallaron la compañía de Japón?

De acuerdo al antiguo presidente de Nintendo de Norte América, Reggie Fils-Aimé en una charla que tuvo en Seattle en Julio del 2022, comentó que tuvo 3 fallas la consola: no tuvo un fuerte juego de lanzamiento, el seguimiento de softwares tras el lanzamiento de la Wii U y que la empresa creaba sus juegos con sus propias herramientas de desarrollo en vez de usar una plataforma de desarrollo estándar y que usaban muchos otros desarrolladores videojuegos como Unity (Fils-Aimé, 2022). ¿Pero estas 3 son las únicas que determinaron el fracaso de la consola o habrá más factores que influyeron con el fracaso?

Con todo esto, después de la disminución de venta que tuvo con la Wii U y sumándole la muerte de su CEO en esos tiempos, Satoru Iwata el 13 de Julio del 2015 (BBC, 2015), que impactó negativamente a la compañía en ese y el siguiente año, algo sorprendente estaba por ocurrir. El 20 de octubre del 2016, la Nintendo mostró un avance de su siguiente consola: La Nintendo Switch, donde en enero de 2017 hicieron una presentación donde explicaban mejor la consola. El concepto era simple, se trata de que era una consola híbrida, donde puedes jugarla como si fuera una consola de casa como las anteriores, o como una consola portátil, todo dependía del gusto y de la comodidad del consumidor. Este producto fue lanzado al público el 3 de marzo del 2017, donde entre ese mes y Junio de 2017, ha vendido aproximadamente 4.7 millones de unidades (Brian, 2017). Hasta junio de 2022, Nintendo Switch ha vendido 111 millones de unidades, superando la Wii, y siendo así la consola más vendida de la empresa. (Nintendo Co Ltd., 2023) y además la Nintendo switch se ha llegado a ser una de las consolas más vendidas de la historia, considerando consolas de casa y portátil. ¿Cómo logró esto? ¿Será algo relacionado con su consola anterior? ¿O simplemente habrá sido un nuevo enfoque de estrategia sin contar los errores anteriores?

Con lo mencionado anteriormente, lo que se intentará lograr será ver si los puntos que menciono el antiguo presidente de Nintendo de América Reggie Fils-Aime sirvieron para las nuevas estrategias de la siguiente consola, además de ver si es que si hubo otras cosas que involucró al fracaso de la Wii U que también uso Nintendo para la creación de la consola Nintendo Switch.

2. Objetivos

2.1 Objetivos Generales

Determinar si el fracaso de la Wii U influyó en el éxito que tuvo la siguiente consola, la Nintendo Switch, con el fin tener un ejemplo de cómo una empresa puede aprender de sus errores y usar este aprendizaje para la siguiente estrategia de negocio que tiene la compañía

2.2 Específicos

Analizar los 3 puntos mencionados por el expresidente de Nintendo Norteamérica, Reggie Fils-Aimé en su charla de Seattle, las cuales son un fuerte juego de lanzamiento, el seguimiento de los juegos tras el lanzamiento de la consola y el software que se usó en el desarrollo de juegos para ver si son puntos que involucraron al fracaso de la Wii U, además de hacer un análisis FODA, Pest y Porter de la Wii U para darle el contexto temporal de la compañía en esos momentos.

Analizar el Marketing que tuvo la Wii U, tanto durante del lanzamiento hasta su discontinuación para ver si es un punto que involucró al fracaso de la Wii U, y además de ver cual era el enfoque que tenía con su consumidor

Determinar cómo fue la relación que tuvo Nintendo con las otras compañías de software que tuvo Nintendo con la Wii U (ejemplos como Ubisoft, EA, Sega, entre otros).

Analizar cómo fue la competencia que Nintendo que tuvo en ese periodo con sus 2 mayores competencias, Sony y Microsoft para ver si es un punto que involucró al fracaso de la Wii U.

Analizar los 3 puntos mencionados del señor Fils-Aime (fuerte juego de lanzamiento, el seguimiento del software tras el lanzamiento de la consola y el software que se usó en el desarrollo de juegos), el Marketing, su relación con sus consumidores, la relación con las compañías de software y su relación con la competencia, pero esta vez enfocada con la Nintendo Switch.

3. Marco Teórico

3.1 Historia de las ventas y vida de las consolas

En este punto del marco teórico se van a enfocar en las ventas de la empresa desde su entrada al mercado de videojuegos de casa, eso es porque ya había hecho videojuegos antes, tales como los Game and Watch y las máquinas arcade como Donkey Kong, pero comenzó a tener un mayor impacto ante el público con la llegada del Nintendo Entertainment System. En los siguientes gráficos se podrá ver cómo fue la venta de hardware y software de cada generación de consola y la cantidad de años que ha durado la consola hasta su discontinuación de producción.

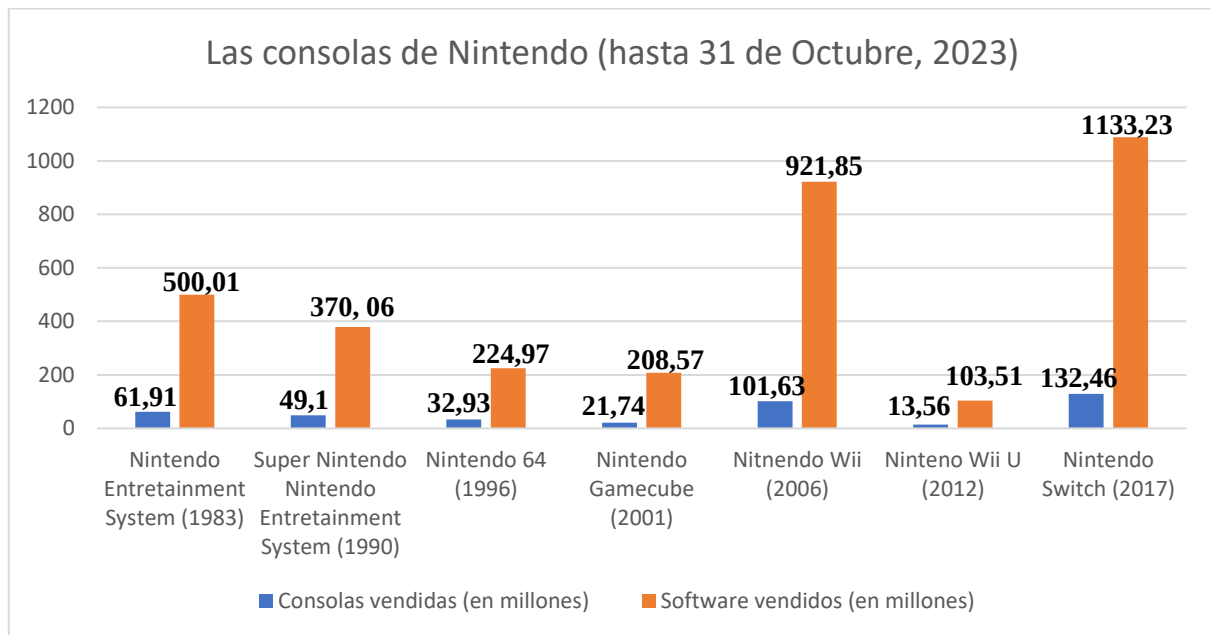


Figura 2: Gráfico de ventas de hardware y de software de consolas de Nintendo. Fuente: (Nintendo Co Ltd.,2023)

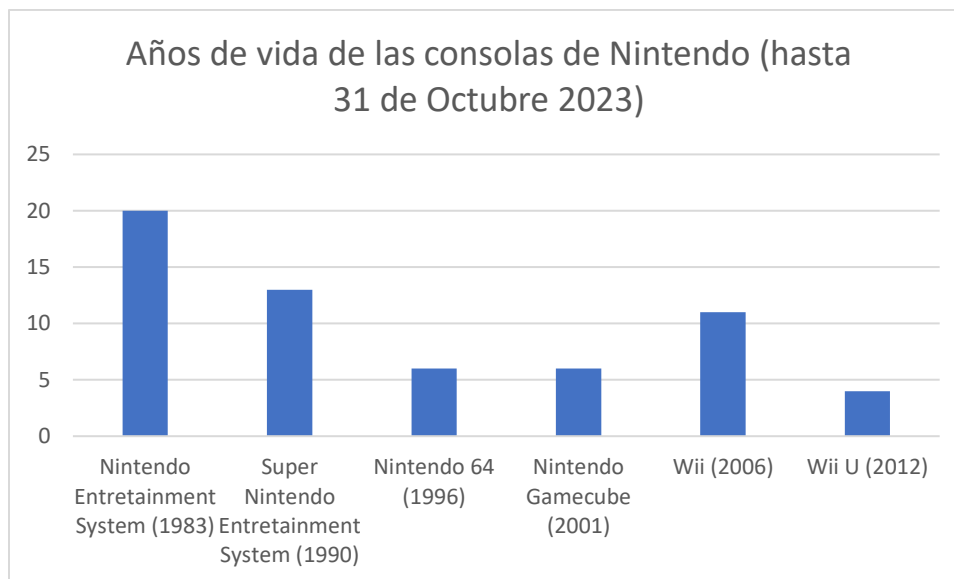


Figura 3: Gráficos de los años de vida de las consolas de Nintendo. Fuentes: (Ashcraft, 2017), (Nintendo Co Ltd., 2023), (Staff, 2007)

Tal como se puede ver en la primera figura, al principio fue un éxito en los ojos de Nintendo, debido a que era la única consola de juegos de mercado tras el desastre de 1982 con el juego de E.T. de Atari que casi destruyó la industria de videojuegos. Después se puede ver un descenso con la Super Nintendo, esto se debe con la llegada de Sega con su consola Genesis y su marketing “Genesis does what Nintendon’t” y con su nueva mascota Sonic the Hedgehog en 1991, pero aun así Nintendo dominaba el mercado de videojuegos, pero esto dejó de ser así con la llegada de Sony con PlayStation, llevándose a muchos consumidores y esto siguió así durante la época de la Gamecube ya que Sony lanzó su nueva consola, PlayStation 2, además de la llegada de Microsoft con Xbox. Gracias a que Nintendo se enfocó en el segmento más casual del consumidor pudo lograr un éxito con la Wii, lamentablemente no se puede decir lo mismo con la siguiente consola la Wii U, esto también se puede ver en la figura 2, que las consolas que han sido un éxito para la compañía tuvieron una larga vida, superando los 10 años, mientras que las otras 3 no, muchos menos la consola Wii U que no alcanza sus 5 años y fue descontinuada antes de la salida de la Nintendo Switch, que gracias nuevas estrategias y alianzas, pudo elevarse hasta ser la consola más vendida, y esto es lo que se va a querer analizar en el informe.

3.2 El Marketing de Nintendo

El marketing es algo importante para las empresas, y esto no excluye a la empresa nipona, tal vez Nintendo tenga marketing como haciendo alianzas con marcas tales como McDonald's o Vans, pero el marketing de Nintendo tiene 2 enfoques importantes: El nombre de la consola y la publicidad que tiene en los medios.

3.2.1 El nombre de la consola

Algo importante que Nintendo necesita tener es un buen nombre para el producto que quiera vende, eso se debe a que va a base de algo característico esto se destaca con las consolas Nintendo Entertainment System, que se refiere a la Sistema consola de entretenimiento, sin embargo, esta no se vendió como una consola, ya que gracias al desastre del juego de Atari E.T. en 1982, el público veía de una manera negativa a los videojuegos, así que Nintendo le puso sistema para que no pensarán que fuera una consola de videojuegos, además de ser incluido con un aparato conocido como R.O.B. (Orland, 2020), Super Nintendo Entertainment System se refiere a la sucesora, algo “más avanzado” algo que el público podrá atender. Nintendo 64 se refiere a los bits, durante la época de los finales de 80 y 90, los gráficos de los videojuegos se medían en bits, por ende, el nombre se le dio por la cantidad de bits de gráficos que tiene esta consola. La siguiente es la Nintendo Gamecube y su nombre es demasiado simple, ya que se debe a la forma que tiene la consola, imagen que se verá a continuación.



Figura 4: Imagen de la consola “Nintendo Gamecube”. Fuente: (Nintendo Co Ltd., 2023)

La consola Wii se llama por un juego de palabras en inglés que significa a “We” de nosotros, que nos divirtamos juntos. Después con Wii U, tal como dijo el antiguo presidente de Nintendo de América, Reggie Fils-Aime en E3 2011 “...Sí, el juego va a ser adecuado para todos nosotros. ¿Pero también puede ser perfecto para ti? Y la respuesta de esa pregunta es un rotundo absolutamente. Es más, estamos tan convencidos de eso que pusimos ese pronombre justo en el nombre” (Fils-Aime, 2011), en otras palabras, se refieren a que un juego puede ser disfrutado tanto como en un grupo como personal. Por último, tenemos Nintendo Switch, donde el nombre consiste en que es una consola híbrida, con un simple switch puede volverse en una consola de casa o en una consola portátil.



Figura 5: Imagen de una Nintendo Switch OLED, mostrando que puede ser consola de casa o portátil. Fuente: (Nintendo Co Ltd., 2023)

3.2.2 Publicidad en el medio

Desde sus comienzos, Nintendo ha tenido 2 misiones con su publicidad: que le llegue a su público y que sea del segmento indicado. Tenemos los típicos como revistas, diarios, comerciales de televisión, en paraderos de buses, y con el internet lo podemos ver en publicidad en redes sociales que se ha enfocado más hacer comerciales a través de redes sociales y tira comerciales de juegos por televisión a través de canales familiares o infantiles como Cartoon Network, Disney Channel, entre otros. Cabe mencionar que las 2 estrategias de marketing más llamativas de la gran N han sido de la época de Nintendo 64 con sus campañas “Change the system” y “Get N or Get out!” (Tach, 2014) y de Nintendo Wii “Wii would like to play” que eso atrajo a una gran multitud de gente (IGN, 2014). Mientras tanto

en la Wii U y Nintendo switch fueron más enfocados hacia al segmento que estaban dirigiéndose en la consola determinada, que en el caso de Wii U era más familiar e infantil, mientras que Nintendo Switch se enfocó para todas las edades. Y esta comparación de las ultimas 2 es la que se quiere analizar

3.3 La relación de Nintendo con las otras compañías

3.3.1 La competencia de la compañía japonesa

En termino de rivalidades, tenemos a las otras 2 competencias mayores, Sony con PlayStation que ha estado desde 1995 y Microsoft con su consola Xbox desde el año 2001. Partiendo con PlayStation, esta consola se creó tras un problema de Sony con Nintendo. Al principio de la década de 1990, Nintendo y Sony hicieron un acuerdo de que iban a hacer una add-on para la Super Nintendo que era a base de discos que tenía como nombre de prototipo “Nintendo PlayStation”, pero al final, a espaldas de Sony, Nintendo hizo un acuerdo con la compañía Phillips, y cuando Sony iba a mostrarles el prototipo a Nintendo, la compañía nipona había dicho que ya había hecho un trato con Phillips y el acuerdo con Sony fue terminado. Esto enfureció a Sony que usando el mismo prototipo crearon la consola ya mundialmente conocida como PlayStation (Hester, 2019), mientras que Nintendo y Phillips hicieron “Phillips CD-I” lanzada en 1990, pero lamentablemente fue un total fracaso total ya por su alto precio de venta que era aproximadamente 1000 dólares y al final fue descontinuada sin previo aviso en 1998 (Baxter, 2020). Con el resto de la historia de Sony se ve éxito tras éxito, con la salida de la PlayStation 2 el 4 de Marzo 2000 y siendo la consola más vendida del mundo, PlayStation 3 el 11 de Noviembre del 2006, PlayStation 4 el 15 de Noviembre del 2013 y la más reciente, la PlayStation 5 el 12 de Noviembre del 2020. Como se verá en el siguiente gráfico, PlayStation siempre ha liderado el mercado a excepción cuando Nintendo tenía la Wii en el mercado, parte de eso fue por el precio de salida que tenía la consola PlayStation 3, que en esos tiempos era de 600 dólares contra la Wii que era de 250 dólares y Xbox 360 que era de 400 dólares.

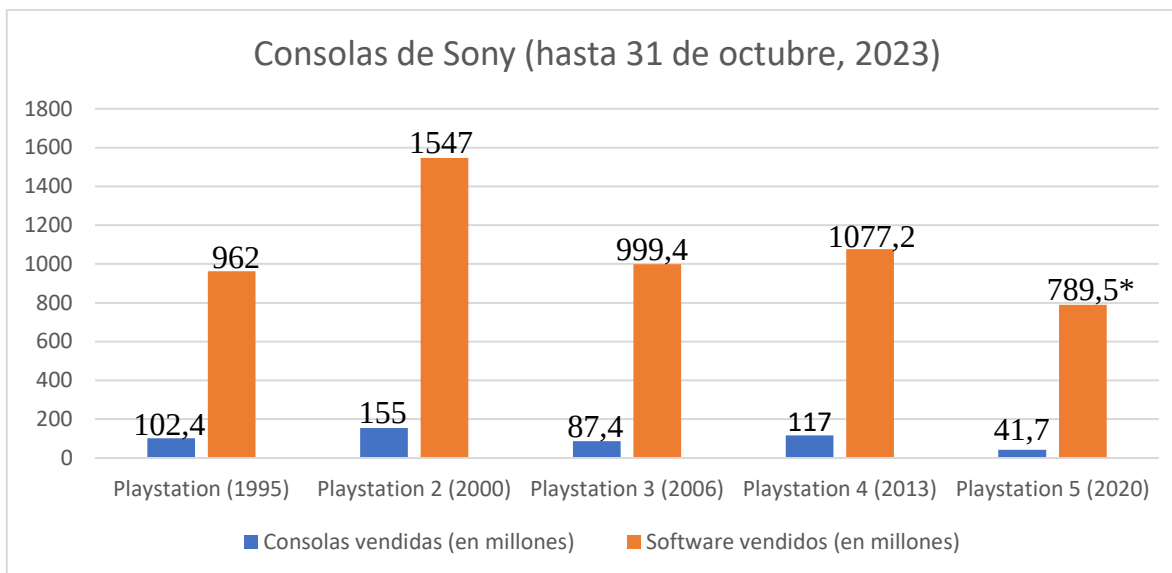


Figura 6: *Venta de Software y Hardware de Sony* Fuente: (Sony, 2022)

**Muchos softwares de la consola PlayStation 4 pueden ser adquiridos en PlayStation 5*

Por otra parte con Microsoft, después de la creación de Windows 95 en 1993 que se destacaba en la facilidad de hacer juegos y multimedia, decidieron que en 1996 para poder entrar al mercado de videojuegos debían hacerla de una manera agresiva, al principio muchos jugaban en PC juegos como Age of Empires, pero con la llegada de PlayStation, muchos de estos jugadores se fueron a consolas, y en 1998 comenzaron con el desarrollo de la Xbox tacleando 2 puntos importantes que eran el control en sí y jugar con otras personas a través del internet. Tras el lanzamiento de Xbox, los resultados no fueron tan esperados, pero Microsoft se ganó a un público con la siguiente consola: Xbox 360 el 22 de Noviembre del 2005 ya que su estrategia fue lanzar a un año de anticipación antes que Wii y PlayStation 3 además de la entrada de juegos con altos gráficos (HD), y su siguiente consola fue Xbox One el 22 de Noviembre del 2013 y las 2 nuevas consolas que salieron simultáneamente, Xbox Series X y Xbox Series S, ambas salieron el 10 de noviembre del 2020 y la gran diferencia es que Xbox Series S es sólo para juegos digitales, y tiene menos memoria de espacio que la otra. (Hidalgo, 2016)

3.3.2 Las empresas desarrolladoras de videojuegos

Con alianzas en término de alianzas con otras compañías, las más grandes que distribuyen sus juegos a más de una consola serían Electronic Arts, también conocida como EA, Ubisoft, Sega (donde una subdivisión de esta es Platinum Games y Atlus), Bandai Namco, Capcom, Square Enix, Konami, Rockstar Games, Bethesda y Activision, donde ambas 2 fueron adquiridas por Microsoft el 9 de Marzo del 2021 (Warren, 2021) y el 18 de Enero del 2022 (Microsoft News Center, 2022), sin embargo, estas 2 empresas aún lanzan sus juegos en otras consolas. También cabe destacar las empresas que hacen juegos exclusivos de dicha consola.

En Sony tenemos casos con Naughty Dog con Last of Us y Uncharted, Santa Monica Studios con God of War e Insomniac con Ratchet and Clank y Resistance; Microsoft tienen Rareware con Killer Instinct y Viva Piñata, 343 Studios con la franquicia Halo y Playground Games con la franquicia Forza. Por último, Nintendo tenemos ejemplos como Retro Studios que hizo Metroid Prime y los nuevos Donkey Kong Country, Hal Laboratory que se encargó de Kirby, Boxboy y Super Smash Bros. e Intelligent Systems que hizo la franquicia de Fire Emblem y Advance Wars.

Durante 1983-1995, todas las compañías hacían juegos para Nintendo, porque era la única consola disponible, tenemos Konami con Castlevania I y II, Capcom con la saga de MegaMan, Namco con Pac-Man, Square Soft (Square Enix en esa época) con Final Fantasy, entre otros. Sin embargo, con la llegada de PlayStation, todo cambio, ya que Sony ofrecía almacenar sus juegos en discos, donde era más fácil, menos costoso y con más espacio, mientras que Nintendo seguía con cartuchos con un almacenamiento más bajo, más costosos en producir, pero eran imposibles de piratear. Sin embargo, para las otras empresas, el costo habla primero, por ende, muchas de las compañías se fueron con PlayStation a hacerle juegos como Square con Final Fantasy VII, Konami con Castlevania: Symphony of the Night, Capcom con MegaMan VIII y trayendo un spin off para MegaMan con MegaMan Legends, y con las nuevas entregas de Street Fighter, entre otros (Alexander,2021). Aún existían compañías que hacían juegos para Nintendo como Ubisoft con Rayman 2, Disney Interactive con juegos como A Bug's Life, Toy Story 2 y Tarzan, Bethesda con Doom 64, Hudson Soft con la trilogía de Mario Party, hay veces que otras hacían juegos exclusivamente para Nintendo como Konami con Castlevania 64 y Capcom con MegaMan 64, pero la compañía que más apoyó a Nintendo durante esta época fue Rareware, con juegos como Banjo & Kazooie, Diddy Kong Racing, Goldeneye 007, Donkey Kong 64, Conker's Bad Fur Day, entre otros. Lamentablemente como Nintendo nunca adquirió Rareware, esta fue comprada por Microsoft en el año 2002 (Microsoft News Center, 2002).

Desde la época de Gamecube en adelante el apoyo de las otras compañías ha dependido de varias cosas, tales como la calidad del juego si es capaz de que corra en dicha consola, una condición de que el juego este en la consola, ejemplo como Call of Duty para Wii que fuera con moción, o de que puedan hacer funcionar su juego con el software entregado por Nintendo.

3.4 Enfoque de cliente

Para Nintendo, la satisfacción de su clientela siempre ha sido su primera prioridad, como ellos dicen “Crear sonrisas de generaciones” (Nintendo Co Ltd., 2022). La compañía nipona se enfoca en mejorar la experiencia del consumidor tras jugar uno de sus productos, algo que pueda seguir comprando juegos de la misma consola e influenciar a otros en conseguirse la consola del momento. Cabe mencionar que el enfoque de clientela de Nintendo ha variado durante los años, al principio era para un segmento de niño, adulto joven durante la época de

Nintendo Entertainment System hasta Gamecube, pero a finales del 2004, han intentado captar al segmento que no tenía que era las niñas y las familias, creando campañas “Para Niñas” donde tuvo reacciones mixtas (Nixon, 2015). Pero con la llegada de Wii tuvieron un enfoque a un segmento más casual, para gente que no era “gamer” y que cualquiera pueda disfrutar de sus juegos, tal como se puede demostrar con los Juegos de la saga Wii y de la gran cantidad de juegos de otras compañías que han publicado en esta consola. El mismo enfoque fue para la Wii U, un poquito más infantil para captar al público de los niños y niñas, mientras que el segmento de la Nintendo Switch fue para todos, adultos, niños, hombres mujeres, y esto se puede evidenciar con su marketing (GameSpot, 2017).

3.5 Herramientas metodológicas

Para esta investigación, se van a ver 3 herramientas metodológicas que se usaran para analizar la empresa de un mercado determinado, las cuales son FODA, Porter y PEST

3.5.1 FODA

El análisis FODA es una herramienta de planeación y toma de decisiones del mercado creada por Albert Humphrey que era un consultor del Instituto de Investigación de Stanford durante la década de 1960 (Blog OCCMundial, 2021). En este análisis se estudian las Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas de una empresa con el fin de conocer la situación actual de la empresa analizada y así planear las siguientes tomas de decisiones o cambios que se deban hacer para que la empresa se adapte los cambios que ocurren en el mercado y de su entorno económico (Kiziryan, S.F). El análisis de Fortaleza consiste en ver las ventajas o las iniciativas internas que funcionan en una empresa con respecto a la competencia. Mientras que el análisis de Debilidad consiste en ver las desventajas y las iniciativas que no funcionan en unas empresas al comparar otras de un mismo mercado. El análisis de Oportunidades se destaca por las iniciativas externas que dejan a una empresa en una posición competitiva más sólida. Por último, el análisis de Amenazas, se destacan de todas las áreas externas que puedan causar un problema a la empresa analizada, donde se destacan eventos o panoramas competitivos (Raeburn, 2021)

3.5.2 Porter

Las fuerzas de Porter son un modelo de análisis competitivo del mercado, creado por Michael Porter en 1979 en Harvard Business Review. Este análisis consiste en determinar la posición de una empresa en su respectivo mercado, a través de 5 fuerzas que se analizan, las cuales son la Rivalidad entre competidores, el Poder de negociación de los proveedores, el Poder de negociación de los clientes, la Amenaza de la entrada de nuevo competidores y la Amenaza de bienes sustitutos. La fuerza de rivalidad entre competidores se destaca del grado de competencia que tienen 2 empresas rivales, dependerá de que tan competitivo es el mercado

determinado, también de la cantidad de competidores que existen en el mercado, la situación de cada uno, y el precio y otros aspectos de diferencia que están ofreciendo con respecto al bien de mercado. La fuerza del Poder de negociación de los proveedores consiste en la posición que individuo que proporciona la materia prima de la empresa, donde dependerá de la cantidad de proveedores, la diferencia de ellos, el costo de cambio del proveedor y quién tiene poder sobre el otro, esto es importante ya que con esto se puede acomodar los valores de precio, plazos y términos que tiene la empresa con un proveedor determinado. La fuerza del Poder de negociación del cliente de caracteriza cuanto poder tiene la empresa en el proceso de venta ante el consumidor, donde depende de la cantidad de clientes del mercado, el poder de dictar, la influencia del proceso de compra ante el consumidor, y si el cliente es activo con respecto si su opinión pudiera afectar el producto que se quiera vender. La fuerza de Amenaza de la entrada de nuevos competidores se destaca del nivel de dificultad que tiene un nuevo participante en el mercado determinado o el nivel de amenaza que pueda entregar este entrante determinado, donde se destaca el costo inicial del nuevo entrante, las leyes, regulaciones y acreditaciones que se necesita, los fondos de inversión disponibles para poder ingresar y si existen barreras de entradas para fortalecer la posición de una empresa veterana. Por último, la fuerza de la Amenaza de los bienes sustitutos que se destaca de las amenazas que le trae un bien sustituto a la empresa determinada, acá se destaca si existe o no un bien que pueda sustituir al otro, si el trabajo de la empresa pueda ser reemplazado y la facilidad de encontrar diferentes alternativas a los bienes que una empresa ofrece (Moraes, 2018).

3.5.3 PEST

El análisis PEST es una herramienta del mercado creada en el año 1968 por los teóricos Liam Fahey y V.K. Narayanan en un ensayo de marketing llamado “Análisis marco-ambiental de en gestión estratégica”. Este análisis se encarga de investigar e identificar los factores que afectan a una empresa o un bien de una manera externa con el fin de encontrar una estrategia adecuada y eficaz con respecto a los factores investigados. Los factores que se investigan en el análisis PEST son Políticos, Económicos, Socio-Culturales y Tecnológicos. Los factores Políticos se caracterizan de ser carácter gubernamental, donde afectan el desempeño de la entidad determinada, donde se destacan como la investigación de la política fiscal, las restricciones que hay en el comercio, aranceles, guerras, gobiernos, entre otros. Los factores Económicos son factores que están en relación a la economía, donde se destacan las tasas de cambio, la inflación, la tasa de interés, nivel de importación y exportación, entre otros. Los factores Socio-Culturales se caracterizan por los caracteres de la sociedad, tales como preferencias, gustos, hábitos, la edad, la tasa de crecimiento de la sociedad, educación, entre otros. Por último, los factores tecnológicos son caracteres de nivel informático y tecnológico, donde se destaca la era digital y los avances tecnológicos que están ocurriendo. La importancia del análisis PEST, es que, además de ser una herramienta sencilla y fácil de utilizar, se puede dar a conocer las características del entorno de la empresa para poder planear estrategias de manera más adecuada y eficaz, y también da a conocer los posibles riesgos que pueden ocurrir en el mercado al momento de introducir bienes o servicios determinado (Peiró, S.F)

4. De acuerdo a lo que dijo el ex presidente de Nintendo

Antes de comenzar de ver lo que dijo Reggie Fils-Aime, primero se verá el FODA y Porter de la empresa en la época de Wii U (2012-2017)

Tabla FODA	
Fortalezas	-Entrada al servicio online -Nuevo Control
Debilidades	-Nombre de la consola -Catálogo de lanzamiento -Vender un nuevo concepto -Ports de juegos
Oportunidades	-Los primeros en lanzar la consola de la generación -Herencia de la consola anterior, Wii -Precio
Amenazas	-Consolas Rivales

Figura 7: Tabla de FODA de Nintendo durante la época de Wii U. Fuente:(JuegosADN, 2012)

Tabla PORTER	
Rivalidad entre competidores	Alta, esto se debe a la guerra de consolas entre Sony y Microsoft, en la generación anterior de consolas, Nintendo se llevó la victoria con su consola Wii, pero no se puede decir lo mismo con Wii U contra su nueva competencia
Entrada de nuevos competidores	Mediana, parte se debe al legado que tiene Nintendo en todos los años del mercado de videojuegos y la lealtad que tienen los consumidores, haciendo complicado a nuevos entrantes conseguirse nuevos consumidores, además de la alta barrera de entrada que le da por patentes y regulaciones; sin embargo, para los posibles nuevos entrantes, Nintendo les sirve como base de ventaja de conocimiento y buscar estrategias que le den ventajas en el campo.
Poder del comprador	Alta, cabe mencionar que el poder del precio no va por los consumidores, pero la decisión de comprar lo que quiera va por ello, y lo que se ha mostrado con Wii U, no fue tan tentativo para sus compradores
Poder del proveedor	Alta, parte se debe a la cantidad de proveedores de software que pueden o no poner juegos en la consola, tales como EA, Activision, entre otros.
Existencia de bienes sustitutos	Alta, ya que, para una audiencia de jugadores, es limitada la opción de productos similar a Nintendo, pero con Wii U, su enfoque no fue en ellos sino en otro tipo de audiencia, además con el alza de los juegos casuales, "cloud gaming" y aplicaciones móviles mientras que Nintendo responde a ello lentamente viendo lo que es y no popular.

Figura 8: *Tabla PORTER de Nintendo durante la época de Wii U.* Fuente:(Culotta, 2014)

Tabla PEST	
Factor Político	-SOPA y ACTA, dos movimientos sobre derechos de autor -Enfoques regulatorios en el material vendido
Factor Económico	-Recesión económica
Factor Social	-Nuevos enfoques demográficos: gente de tercera edad y del género femenino -Nuevos nichos de mercado: salud y educación
Factor Tecnológico	-Avances en la tecnología online -Problemas con hackers -Las consolas se han vuelto centros de media

Figura 9: *Tabla PEST de Nintendo durante la época de Wii U.* Fuente:(Meija, 2013)

Ya dicho lo anterior, recordando la conferencia que hizo el ex presidente de Nintendo, fueron 3 factores que dieron fruto al fracaso de Wii U, donde fueron los juegos en lanzamiento, la frecuencia de lanzamiento de juegos por parte de ellos y el software de la consola

4.1 Juegos en el lanzamiento de la consola

Para este punto, se verán solamente los juegos físicos y que se pueden comprar en tiendas, no se va a considerar los juegos que sólo se pueden comprar en la tienda digital de Nintendo, además en este punto se verán sólo los juegos que fueron hechos por la empresa nipona o que tengan las mascotas de la compañía. La Nintendo Wii U se lanzó al mercado el día 18 de Noviembre del 2018 con un total de 3 juegos de parte de la gran N las cuales fueron Nintendo Land, Sing Party y New Super Mario Bros. U (Burns, 2012). Viendo los 3 juegos 1 por 1, se puede ver la razón del porque el sr. Fils-Aime lo considero un débil lanzamiento. Sing Party es un karaoke donde tenías que pagar dinero en vez de buscar en diferentes plataformas como YouTube que es ilimitada y gratis, Nintendo Land, que aunque haya sido considerado un buen juego tras ver las críticas que tuvo, no cabe duda que el juego está enfocado a sólo un segmento que era a los fanes de Nintendo que a diferencia del primer juego de su consola antecesora, Wii había sacado Wii Sports, un juego donde todos pueden entender el concepto y como jugarlo, que eran los 5 deportes que venía en el juego; Tenis, Golf, Baseball, Bowling y Boxeo, a diferencia de Nintendo Land que son basados de los juegos de Nintendo y no se podrá adorar por completo el juego si no tiene una relación o conexión alguna de las franquicias



Figura 10: Imagen mostrando el menú principal de los juegos Wii Sports que es el de la izquierda y Nintendo Land que es el de la derecha Fuente: (Project Longplay, 2019)

Por último, con New Super Mario Bros U. el mayor problema que presenta esta entrega es además que se parece mucho a un juego que salió en la Wii en el año 2009 New Super Mario Bros Wii, justo en ese año en Agosto Nintendo lanzó el juego New Super Mario 2 para la consola portátil de esos momentos, la Nintendo 3DS (Newton, 2012). En la siguiente imagen a continuación viendo la comparación de imágenes, todos tenían un ambiente parecido, donde se sentía que, si jugaste uno, ya jugaste el resto, además de considerar que como se parecían igual, esto trajo una fatiga de Super Mario por la New Saga que fue desde el 2006 hasta el 2012, donde los juegos se parecían mucho, reciclaban los temas de mundo y muchas veces usaban la misma música en todos los juegos.



Figura 11: Imagen de comparación del New Super Mario Bros. Wii que es el de la izquierda y New Super Mario Bros. U que es el de la derecha Fuente:(Ryckert, 2009), (Loveridge, 2019)

4.2 Frecuencia de lanzamiento de juegos

De acuerdo al ex presidente de Nintendo de América dijo que no sacaban juegos frecuentemente. Esto es importante para una consola ya que debes encontrar una manera de entregarle juegos de una manera constante a tus consumidores, y no tener sin nada que hacer o lo más probable, abandonar la consola por no tener el contenido. Viéndolo de un año de consola en el mercado, Nintendo lanzó 3 juegos cuando Wii U salió en el mercado, y el siguiente juego que sacaron fue Game and Wario el 23 de Junio del 2013 (Gamefaqs, S.F), 7 meses sin ningún juego exclusivo, después 2 mes después fue Pikmin 3 el 4 de Agosto del 2013 (Gamefaqs, S.F), tras esto fue New Super Luigi U., una expansión del juego New Super Mario Bros. U lanzado el 25 de Agosto del 2013 (Nintendo, S.F), y allí retomaron al final, sacando The Legend of Zelda Wind Waker HD el 20 de Septiembre del 2013 (gamefaqs, S.F) y Wii Party U el 25 de Octubre (Gamefaqs, S.F), finalizándolo con 2 juegos en noviembre, Wii Fit U el 1 de ese mes (Gamefaqs, S.F) y Mario and Sonic at the Olympic Winter Games 2014 hecho por la compañía Sega, donde fue lanzado el 15 de Noviembre del 2013 (Gamefaqs, S.F). Con esta cantidad de juegos se vio que el total de ventas que tuvo. Ahora analicemos el segundo año de la consola, que va entre el 18 de Noviembre del 2013 a 18 de Noviembre del 2014. Comenzamos con Super Mario 3D World que fue lanzado el día 22 de Noviembre del 2013 (Gamefaqs, S.F), seguido por Donkey Kong Country Tropical Freeze que se lanzó al mercado el día 21 de Febrero del 2014 (Gamefaqs, S.F), allí no se verá otro juego de Nintendo hasta mayo con el lanzamiento del mayor éxito de la consola, Mario Kart 8 el 30 de Mayo del 2014 (Gamefaqs, S.F) , pero lamentablemente terminamos con Wii Sports Club el 11 de Julio del 2014 (Campbell, 2014) y Hyrule Warriors, hecho por la compañía Koei Tecmo, que fue lanzado el 26 de Septiembre del 2014 (Gamefaqs, S.F).

A continuación, se verá los efectos de las ventas que tuvo Nintendo durante sus años de vida, y si se dan cuenta las ventas en generales anuales no son muy buenas.



Figura 12: Gráfico de ventas de consolas por años dándole un enfoque a Wii U. Fuente:(Aslop, 2022)

Eso si lo comparamos con las ventas de las 3 consolas anteriores, Nintendo 64, Gamecube y Wii se puede ver como esto no supero o se igualó a las consolas anteriores en sus ventas respectivas

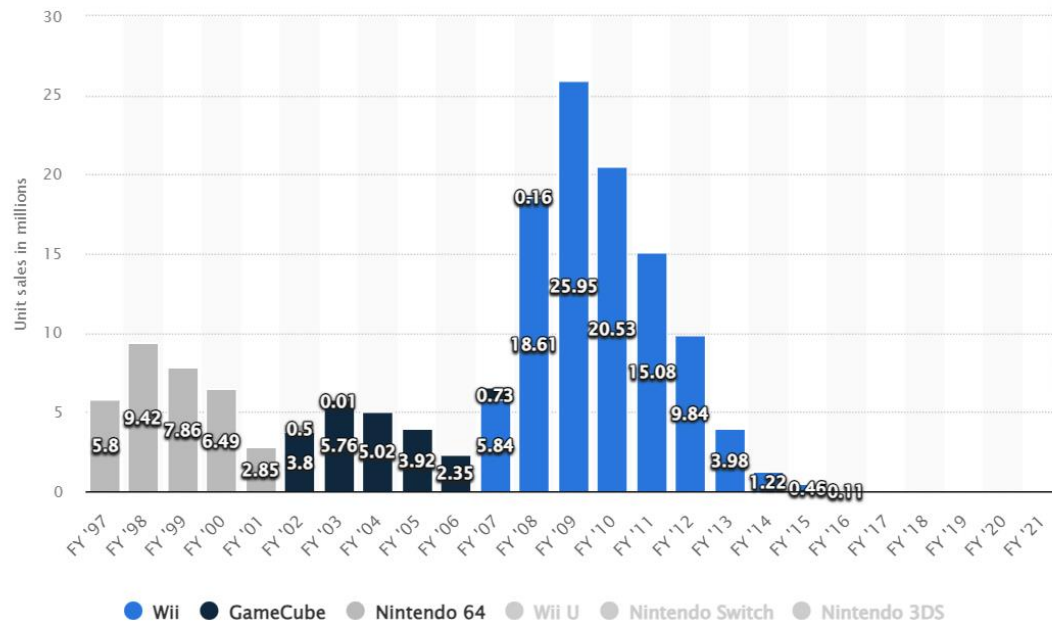


Figura 13: Gráfico de ventas de consolas Nintendo 64, Nintendo Gamecube y Wii.
Fuente:(Aslop, 2022)

4.3 Software

Por último, tenemos lo que dijo el señor Fils-Aime que era las herramientas de desarrollo de Wii U. Esta era conocida como Café o el CAT-DEV, donde acá se podían programar los juegos de la Wii U a través de una computadora, siendo diferente a los softwares que se usaban para Xbox y PlayStation, que en este caso eran Unreal engine y Unity (Scott, S.F). En la tabla siguiente se puede ver las características de las consolas que estaban disponibles durante el lanzamiento de la consola de Nintendo al mercado de videojuegos hasta el lanzamiento de Nintendo Switch.

Consola	Wii U	PlayStation 3	PlayStation 4	Xbox 360	Xbox One
Lanzamiento	18 de Noviembre 2012 (Standart y Deluxe)	11 de Noviembre 2006 (Original); 1 de Septiembre 2009 (Slim) 28 de Septiembre 2012 (Super Slim)	15 de Noviembre 2013 (Original); 15 de Septiembre 2016 (Slim); 10 de Noviembre 2016 (Pro)	22 de Noviembre 2005 (Original, Pro); 10 de Julio 2010 (S) 10 de Junio 2013(E)	22 de Noviembre 2013 (Original); 2 de Agosto 2016 (S)
Video	480i, 480p,720p	480p, 720p, 1080i, 1080p	480p, 720p, 1080i, 1080p (en todas) 4K (Sólo Pro)	480p, 720p, 1080i, 1080p	480p, 720p, 1080i, 1080p (original y S), 1440p, 4K (sólo S)
CPU	1.24 GHZ Tri-core IBM PowerPC	3.2 GHZ IBM Cell Broadband Engine con 1 PPE y 8SPEs	Semi-custom 8 core, AMD x86-64 (en todos los modelos) Jaguar 1.6 GHZ CPU (Sólo en original y Slim) Jaguar 2.13 GHZ (Sólo en Pro) Un procesador de bajo poder para tareas de segundo plano	3.2 GHZ PowerPC Tri-Core Xenon	Custom 1.75 GHZ, AMD (2 quad-core Jaguar module
GPU	550 MHz AMD Radeon-based	550 MHz Nvidia/SCEI RSX Reality Synthesizer, 230 GFLOPS	AMD GNC, 18 Cus, 800MhZ, 1.84 TFLOPS (Original y Slim) AMD GCN, 36 Cus, 911 Mhz, 4.19 TFLOPS (Pro)	500 MHz ATI/AMD Xenos ,	853MHZ, 1.3 TFLOPS (Original) 914MHz, 1.4 TFLOPS (S)

Figura 14: Tabla de especificaciones de las consolas Wii U, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One. Fuente:(Nintendo, S.F) (EcuRed, S.F) (Sony, S.F) (Elotrolado, S.F) (Quesada, 2013) (Versus, S.F)

Para entender cada uno de los puntos sería los siguientes:

- Video: Representa las resoluciones que tiene la imagen del juego, mientras más alto el número, mejor se verá el juego, donde las p representa las barras verticales de definición del juego, llegando hasta 4k que son 4 mil pixeles (Securativa, 2015)
- CPU: Es un procesador conocido como el cerebro de la computadora, sirve para todos los sistemas informáticos del dispositivo, donde ejecuta las órdenes y procesos que necesita el dispositivo y el sistema operativo, además determina la rapidez de ejecución de los programas (Intel, S.F), estos se miden en Gigahercio (GHZ) donde mientras más alto es el número (y dependiendo del modelo), mide la velocidad de procesamiento del dispositivo (Castillo, 2019)
- GPU: es un procesador, que ofrecen un desempeño masivo, generalmente se usa para la renderización 3D de una imagen (Intel, S.F). Esta de mide en Megahercio (MHz) y mientras más alto sea el número, más rápido es el funcionamiento del chip (López, 2021)

Con todos los datos ya dicho, y comparando, se puede ver que Wii U es similar de potencias de renderizado que una PlayStation 3 y un poco mejor que Xbox, mientras que en renderización de video es la más débil del mercado, y en CPU es la más inferior de las demás.

Esto se puede ver reflejado en las ventas de cada consola que se verá a continuación y además de un problema Nintendo va a tener con las compañías de videojuegos, tema que se va a hablar más tarde (*Mirar punto 6*)



Figura 15: *Tabla de consolas vendida de Wii U y su competencia* (Nintendo Co Ltd., 2023) (Sony, 2023) (Statista Research Network, 2023)

5. Marketing

Para comenzar con este punto, se tiene que ver el primer comercial que se hizo para la Wii U, en el evento conocido como E3 el día 12 de Junio del 2011, donde mostraron la revelación de la consola, y viendo el tráiler, dejó en muchas dudas, ya que decían todo relacionado al nuevo control, frases como “juega con el nuevo control” o “diviértete con el nuevo control” además de mostrar diferentes juegos que van a llegar a la consola. Sin embargo, mucho de estos juegos eran parecidos a juegos que salieron antes, donde los más que se destacaron fueron New Super Mario Bros. U con New Super Mario Bros. Wii, Wii Sport Club con Wii Sport, y Wii Fit U con Wii Fit, además de terminarlo con el nombre de la consola “Wii U”, eso trae mucha confusión para las personas que no conocen el mundo de Nintendo. Sin embargo, el único juego que destacó fue un juego de la saga de The Legend of Zelda, lamentablemente fue confirmado que este se trataba de simplemente un demo que servía para demostrar la potencia de la consola (Villalobos, 2011).



Figura 16: Imagen demostrando una de las características del control gamepad de Wii U.
Fuente:(IGN, 2011)

Con esta dicha confusión por parte del público que tuvieron que hacer otro tráiler en el siguiente evento E3 del día 11 de Junio del 2012, donde allí se explicó que era una consola nueva donde este control no era adicional para la consola, donde aca mostraron los juegos de avances como Pikmin 3, Nintendo Land y New Super Mario Bros. U. La recepción que tuvo la conferencia fue mixta, donde no muchos estuvieron convencidos con las mecánicas del control y como funcionarían en la ejecución. Fue muy mixta la confusión que desde el año 2013 en adelante, todas las conferencias de E3 han sido una presentación conocida como Nintendo Direct

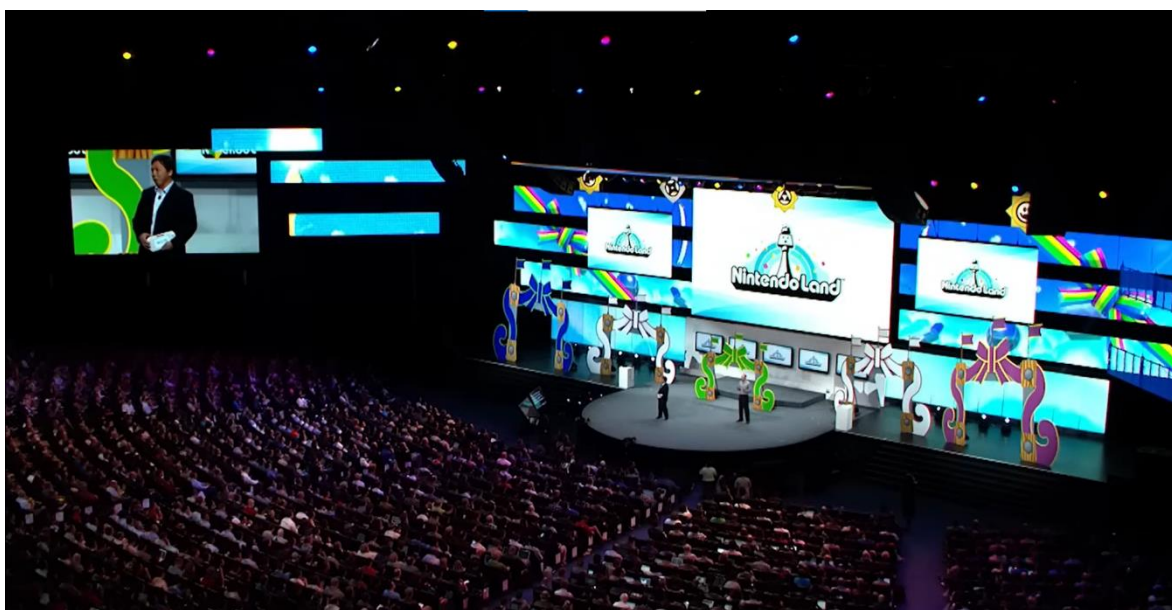


Figura 17: Captura de imagen de la presentación de Wii U por parte de Nintendo en el evento E3 del año 2012. Fuente:(Nintendo Co. Ltd., 2012)

Otro de los mayores problemas que tuvo esta consola es el nombre que tuvo. Cada consola tiene una razón del nombre en sí. Tal como se mencionó antes, Nintendo Entertainment System se llama así por ser un “sistema de entretenimiento”, Super Nintendo Entertainment System es por ser una versión “super” que la anterior, Nintendo 64 es por los “bits” de la consola, muchos se caracterizaban por los bits que tiene un juego, como las anteriores que eran de 32, 16 y 8 bits, Nintendo puso en el nombre de la consola la cantidad de bits que tienen sus juegos, Nintendo Gamecube por el diseño que tenía la consola que era un cubo, Nintendo Wii es un juego de palabras con la palabra en inglés “We” que significa nosotros y por último tenemos Nintendo Wii U, que va algo para “nosotros y para ti” tal como el juego de palabras al igual que la consola anterior, en esta dice “We” y “You”. El problema grande de esto es que durante la época de la Nintendo Wii, la empresa japonesa ha lanzado durante la vida de esa consola han sacado una gran cantidad de accesorios, donde todos comienzan con el nombre de “Wii”, tenemos ejemplos como Wii Nunchuk que se estrenó con la consola, Wii Wheel que se estrenó con Mario Kart Wii, Wii Mic que se estrenó con Animal Crossing City Folk, Wii Motion Plus que se estrenó con Wii Sport Resort, Wii Zaper que se estrenó con Link’s Crossbow Training, entre otros (Nintendo Fandom, S.F). Y sumándole el nombre de todos los accesorios y con el primer comercial que mostro Nintendo de la Wii U con todos los mensajes hablando del “Nuevo Control”, sumándole los otros juegos, no cabe duda de que el nombre fue un gran problema para las pocas ventas que tuvo la empresa.



Figura 18: *Captura de imágenes del primer comercial de Wii U hablando sobre el nuevo control.* Fuente:(IGN, 2011)

También cabe mencionar que otro problema del marketing fue la publicidad que tenía Wii U, que fue identificada hacia una orientación más infantil y/o juvenil, ya sea en los comerciales o en flyers y otros medios de marketing que hizo Nintendo, tal como la campaña de navidad del 2013 (daSauceW, 2017), o el comercial de amiibos en el 2014 (Nintendo, 2014), o también como se ve en el siguiente ejemplo.



Figura 19: Imagen de un flyer de Nintendo promocionando su siguiente juego Paper Mario: Color Splash comparándolo con el juego Splatoon. Fuente:(Nintendo Co. Ltd., 2016)

De acuerdo al enfoque del consumidor, con la comerciales que se mencionaron anteriormente en la parte de publicidad de marketing, se podía notar que Nintendo iba hacia un enfoque más casual del consumidor que al fiel o a los más “gamers”, sin embargo, no pudo captar al público parte es que el enfoque casual no está tan atraído a los videojuegos, mejor ejemplo con ello es uno de los primeros juegos ya mencionados que lanzó Wii U, Nintendo Land, además de la existencia del bien sustituto de aplicaciones de celular, donde el mejor ejemplo es “Candy Crush” donde este público tenía la mentalidad de “¿Para qué pagar una consola y juegos, si simplemente puedo descargarme este juego del celular y es gratis?” (Gutiérrez, 2014). Esto le trajo problemas a la empresa japonesa, no solo dejando de lado a uno de sus

grupos de consumidores más importantes sino también fallando a capturar a su público objetivo.

Todo esto del marketing con los comerciales, el nombre y lo demás se podrá ver reflejado con los resultados de ventas de los juegos, donde a continuación se verán los 10 más vendidos de la consola.

Juego	Unidades vendidas (en millones)
Mario Kart 8	8,46
Super Mario 3D World	5,89
New Super Mario Bros. U	5,82
Super Smash Bros. for Wii U	5,38
Nintendo Land	5,21
Splatoon	4,95
Super Mario Maker	4,02
New Super Luigi U	3,07
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	2,37
Mario Party 10	2,27

Figura 20: Tabla de los 10 juegos más vendidos en la consola Wii U. Fuente:(Nintendo Co. Ltd., 2023)

Estos resultados comparados con la competencia (a excepción de Xbox One) se puede notar que sin el apoyo del marketing apropiado no tuvo una gran cantidad de ventas.

Juego	Unidades vendidas (en millones)
Grand Theft Auto V	29,52
Grand Turismo 5	11,95
The Last of Us	7
Uncharted 3: Drake's Deception	6,6
Uncharted 2: Among Thieves	6,5
Meal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	6
Batman Arkham City	5,48
Gran Turismo 5 Prologue	5,35
Gran Turismo 6	5,22
God of War 3	5,2

Figura 21: Tabla de los 10 juegos más vendidos en la consola PlayStation 3 Fuente:(Cherney, 2018), (Polyphony Digital, S.F), (Karmali, 2014), (Tassi, 2015), (Alexander, 2014) (Terry, 2017) (Yin-Poole, 2012)

Juego	Unidades vendidas (en millones) (hasta Octubre 2023)
Spider-Man	20
God of War	19,5
Uncharted 4: A Thief's End	16
The Witcher 3: Wild Hunt	10,8
The Last of Us: Part II	10
Horizon Zero Dawn	10
The Last of Us: Remastered	10
Ghost of Tsushima	9,73
Star Wars Battlefront	8,42
Gran Turismo Sports	8

Figura 22: Tabla de los 10 juegos más vendidos en la consola PlayStation 4 Fuente:(Seid, 2020), (Ramsey, 2021), (Reeves, 2019), (Makuch, 2020), (thegamesawards, 2022), (Hults, 2019), (Bankhurst, 2019), (Romano, 2022), (Guinness World Records, 201), (Third Point, 2020)

Juego	Unidades Vendidas
Kinect Adventures!	21,78
Grand Theft Auto V	16,17
Call of Duty Modern Warfare 3	14,72
Call of Duty: Black Ops	14,55
Call of Duty: Black Ops II	13,7
Call of Duty: Modern Warfare 2	13,49
Halo 3	12,13
Grand Theft Auto IV	11,01
Call of Duty: Ghosts	10,16
Halo: Reach	9,85

Figura 23: Tabla de los 10 juegos más vendidos en la consola Xbox 360. Fuente:(Hunt, 2018)

Juego	Unidades Vendidas (en millones)
PUBG: Battlegrounds	9
Halo 5: Guardians	5
The Witcher 3: Wild Hunt	4,3
Dead Rising 3	3,4
Cuphead	3
Cyberpunk 2077	2,33
Forza Motorsport	2
Monster Hunter World	1,78
Ark: Survival Evolved	1,5
Ryse: Son of Rome	1,28

Figura 24: Tabla de los 10 juegos más vendidos en la consola Xbox One. Fuente: (Tim, 2018), (Sinha, 2016), (Makuch, 2020), (Capcom, 2023), (Moldenhauer, 2018), (CD Projekt, 2021), (Leary, 2016), (Parijat, 2020), (Grubb, 2017), (Khan, 2016)

6. Relación con las compañías de software

Viendo de nuevo la entrega de salida, los juegos que no fueron hechos por Nintendo, sino más bien por las otras compañías de software se tiene Rabbids Land, ESPN Sport Connection, Just Dance 4, Assassin's Creed III y Zombi U por Ubisoft, Skylander Giants, Transformers Prime, Wipeout 3 y Call of Duty Black Ops II por Activision, Epic Mickey 2 por Disney Interactive, Tekken Tag Tournament 2 por Namco, FIFA Soccer 13 por EA, Warriors Orochi 3 y Ninja Gaiden 3: Razor's Edge por Koei Tecmo, Sega All-Stars Racing Transformed por Sega, Darksiders 2 por THQ y por último, Scribblenauts Unlimited, Game Party Champions y Batman Arkham City: Armored Edition por Warner Bros Games (Burns, 2012). Aunque se vea una lista impresionante de juegos, parte de ellos son juegos que salieron al mismo tiempo en otras consolas como Epic Mickey 2 y Sega All-Stars Racing o que salieron antes en otras consolas tales como Assassin's Creed III y Darksiders 2. Pero hay que tener en cuenta las compañías que aparecieron, porque algunas de estas seguirán haciendo juegos a la consola tales como Warner Bros Games con la franquicia de Lego o Sega que se va a hablar después o que simplemente dejarán de poner sus siguientes entregas en esta consola por ciertas razones.

Una compañía clave que va a servir como bases de los problemas que tuvo Nintendo con las compañías terceras será Ubisoft, ya que en Gamescon 2012, anunció que 2 juegos serán exclusivos para la Wii U, la primera siendo la mencionada ZombiU y la segunda siendo la secuela de Rayman Origins, Rayman Legends (Almendra, 2012). La razón de quedarse en Wii U fue porque de acuerdo al diseñador de niveles de Rayman Legends Mc Entee "...nosotros nos enfocamos con la Wii U porque tiene una herramienta especial y porque todos los que lo comprenden saben el por qué necesitan jugar el juego" (McFerran, 2012). Sin embargo, en febrero del 2013, Rayman Legends dejó de ser exclusivo para Wii U y se fue para las otras plataformas disponibles que en este caso eran PlayStation 3 y Xbox 360 (Whitehead, 2013). Se debe a 2 razones la primera fue por el fracaso que tuvo en las ventas ZombiU de acuerdo a los de Ubisoft (McFerran, 2012), y que además desean más unidades vendidas de sus juegos (Byford, 2013). Aunque no se dio una cantidad exacta de unidades vendidas, se sabe el porcentaje de cada consola, donde Wii U lidera con un 45%, 35% con Xbox 360 y 20% en PlayStation 3 (Millán, 2013). Aunque Wii U fue donde se vendió más juego, igual no pudo superar más de la mitad de juegos vendidos, demostrando que Ubisoft hizo la opción correcta de haber exportado el juego a otras consolas y no dejarlo exclusivo solamente para la consola de Nintendo.



Figura 25: *Captura de imagen del juego Rayman Legends (Ubisoft, S.F)*

Parte del dicho problema de las compañías terceras puede ser resumida con una confesión anónima de un trabajador que hizo unos de los primeros juegos de Wii U lanzados. De acuerdo al usuario, “...el CPU se veía un poco débil”, evidenciando que era un poco más potente que Xbox 360 y PlayStation 3, estaba demasiado atrás de las siguientes consolas de Sony y Microsoft, y eso es preocupante. También parte de la confesión explico de la opción multijugador online que en Wii U era débil, parte porque el staff de Nintendo no conocía bien ese nicho, donde en esas pocas era importante tener un online estable para poder jugar con otros jugadores. En resumen, de acuerdo al usuario anónimo, todo el mayor problema de Wii U fue su CPU, GPU, mal manejo de online y el software de programas, las malas ventas de la consola eso provoco que la gran mayoría de las compañías terceras se fueran más a favor de PlayStation y de Xbox, terminando con una cita del usuario que dijo “Entonces, estas compañías tenían una opción. ¿Desarrollarían una adaptación de un juego existente a una consola con capacidades y penetración de mercado limitadas? ¿O pondrían a sus equipos a trabajar en el desarrollo de nuevas características y conceptos para la próxima generación real de consolas que se iban a lanzar ese año? Cuando lo miras de esta manera, la elección no es tan difícil” (Tassi, 2014)

Ya con lo mencionado, podemos regresar con las primeras compañías que pusieron sus juegos en la Wii U en comparación con su lanzamiento y ver que otros juegos han lanzado para esta consola y que sólo se lanzaron en las empresas rivales PlayStation y/o Xbox durante la vida de Wii U que es después de su lanzamiento del 18 de Noviembre del hasta el lanzamiento de la nueva consola que fue el 3 de Marzo del 2017, además de que tengan una versión física y que tengan lanzamientos en este mismo continente, todas a excepción de THQ ya que en diciembre de 2012 se declaró en bancarrota (Kohler, 2013). Estos datos se podrán ver a continuación

Ubisoft		
Juego	Fecha de lanzamiento	Disponible en Wii U
Far Cry 3	04-12-2012	No
The Avengers Battle For Earth	04-12-2012	Si
Far Cry 3: Blood Dragon	30-04-2013	No
The Smurfs 2	23-06-2013	Si
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	20-08-2013	Si
Rayman Legends	03-09-2013	Si
Just Dance 2014	08-10-2013	Si
Just Dance Kids 2014	22-10-2013	Si
Rocksmith: All New 2014 Edition	22-10-2013	No
Assassin's Creed IV: Black Flag	29-10-2013	Si
South Park: Stick of Truth	04-03-2014	No
Trials Fusion	15-04-2014	No
Watch Dogs	27-05-2014	Si
Assassin's Creed Unity	11-11-2014	No
Far Cry 4	18-11-2014	No
The Crew	02-12-2014	No
Toy Soldiers: War Chests	11-08-2015	No
Just Dance 2016	20-10-2015	Si
Just Dance Disney Party 2	20-10-2015	Si
Assassin's Creed Syndicate	23-10-2015	No
Tom Clancy's Rainbow Six Siege	01-12-2015	No
Assassin's Creed Chronicles	09-02-2016	No
Far Cry Primal	23-02-2016	No
Tom Clancy's The Division	08-03-2016	No
Trackmania Turbo	22-03-2016	No
Just Sing	30-08-2016	No
Rocksmith: All New 2014 Edition Remastered	04-10-2016	No
Just Dance 2017	26-10-2016	Si
Watch Dogs 2	15-11-2016	No
Steep	02-12-2016	No
For Honor	14-02-2017	No
31 juegos en total donde sólo 11 juegos estuvieron en Wii U		

Figura 26: Juegos de Ubisoft que salieron después del lanzamiento de Wii U hasta el lanzamiento de Nintendo Switch. Fuente:(Gamefaqs, S.F), (Vandal, S.F)

Activison		
Juego	Fecha de lanzamiento	Disponible en Wii U
Family Guy: Back to the Multiverse	10-11-2012	No
007 Legends	11-12-2012	Si
The Walking Dead: Survival Instincts	19-03-2013	Si
Fast And Furious: Showdown	21-05-2013	Si
Deadpool	25-06-2013	No
Skylanders: Swap Force	13-10-2013	Si
Cabela's African Adventures	15-10-2013	No
Spongebob Squarepants: Plankton's Robotic Revenge	22-10-2013	Si
Angry Birds: Star Wars	29-10-2013	Si
Call of Duty: Ghosts	05-11-2013	Si
Cabela's Big Game Hunter: Pro Hunts	25-03-2014	Si
The Amazing Spiderman 2	29-04-2014	Si
Transformers: Rise of the Dark Spark	24-04-2014	Si
Destiny	09-09-2014	No
Skylanders: Trap Team	04-10-2014	Si
Duck Dynasty	14-10-2014	No
The Legend of Korra	21-10-2014	No
The Voice: I Want You	21-10-2014	Si
Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	28-10-2014	No
Call of Duty: Advance Warfare	04-11-2014	No
Spongebob Heropants	03-02-2015	No
Prototype: Biohazard Bundle	11-08-2015	No
Skylanders: Superchargers	20-09-2015	Si
Tony Hawk Pro Scater 5	29-09-2015	No
Transformers: Devastation	06-10-2015	No
Guitar Hero: Live	20-10-2015	Si
The Peanuts Movie: Snoopy's Grand Adventure	03-11-2015	Si
Call of Duty: Black Ops III	06-11-2015	No
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	24-05-2016	No
Ghostbusters	12-07-2016	No

Skylanders Imaginators	16-10-2016	Si
Call of Duty: Infinite Warfare	04-11-2016	No
Call of Duty: Modern Warfare Remastered	04-11-2016	No
33 juegos en total y sólo 16 estuvieron en Wii U		

Figura 27: Juegos de Activision que salieron después del lanzamiento de Wii U hasta el lanzamiento de Nintendo Switch. Fuente:(Gamefaqs, S.F)

Disney Interactive		
Juego	Fecha de lanzamiento	Disponible en Wii U
Ducktales Remastered	13-08-2013	Si
Disney Infinity	18-08-2013	Si
Kingdom Hearts HD 1.5 Remix	10-09-2013	No
Disney Infinity 2.0: Marvel Superheroes	23-09-2014	Si
Kingdom Hearts HD 2.5 Remix	02-12-2014	No
Disney Infinity 3.0: Star Wars	28-08-2015	Si
6 juegos en total y sólo 4 juegos estuvieron en Wii U		

Figura 28: Juegos de Disney Interactive que salieron después del lanzamiento de Wii U hasta el lanzamiento de Nintendo Switch. Fuente:(Gamefaqs, S.F)

Bandai Namco		
Juego	Fecha de lanzamiento	Disponible en Wii U
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	05-03-2013	No
Star Trek	23-04-2013	No
One Piece: Pirate Warriors 2	03-09-2013	No
Armored Core: Verdict Day	24-09-2013	No
Pac-Man and the Ghostly Adventures	29-10-2013	Si
Dragon Ball Z: Battle of the Z	28-01-2014	No
Dark Souls II	11-03-2014	No
Jojo Bizzare Adventure: All Star Battle	29-04-2014	No
One Piece: Unlimited World Red	08-07-2014	Si
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution	12-09-2014	No
Pac-Man and the Ghostly Adventures 2	14-10-2014	Si
Digimon All-Star Rumble	11-11-2014	No
Dragon Ball Xenoverse	24-02-2015	No
Proyect Cars	12-05-2015	No
J-Stars Victory VS+	30-06-2015	No
Godzilla	14-07-2015	No
Sword Art Online: Hollow Fragment	28-07-2015	No
One Piece: Pirate Warriors 3	25-08-2015	No
Tales of Zestiria	20-10-2015	No
Sword Art Online: Lost Song	17-11-2015	No
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	04-02-2016	No
Dark Souls III	12-04-2016	No
One Piece: Burning Blood	31-05-2016	No
Dragon Ball Xenoverse 2	25-10-2016	No
Sword Art Online: Hollow Realization	08-11-2016	No
Tales of Berseria	24-01-2017	No
Digimon World: Next Order	31-01-2017	No
27 juegos en total y sólo 3 juegos estuvieron en Wii U		

Figura 29: Juegos de Bandai Namco que salieron después del lanzamiento de Wii U hasta el lanzamiento de Nintendo Switch. Fuente:(Gamefaqs, S.F)

EA		
Juego	Fecha de lanzamiento	Disponible en Wii U
Dead Space 3	05-02-2013	No
Crysis 3	19-02-2013	No
Need For Speed: Most Wanted	19-03-2013	Si
Army of Two: The Devil's Cartel	26-03-2013	No
Tiger Woods PGA Tour 14	26-03-2013	No
Fuse	28-05-2013	No
NCAA Football 14	09-07-2013	No
Madden NFL 25	25-08-2013	No
NHL 14	10-09-2013	No
FIFA 14	24-09-2013	No
Battlefield 4	29-10-2013	No
Need For Speed Rivals	15-11-2013	No
NBA Live 14	19-11-2013	No
Plants vs Zombies: Garden Warfare	25-02-2014	No
Titanfall	11-03-2014	No
2014 FIFA World Cup Brazil	15-04-2014	No
EA Sports UFC	17-06-2014	No
Madden NFL 15	26-08-2014	No
NHL 15	09-09-2014	No
FIFA 15	23-09-2014	No
NBA Live 15	28-10-2014	No
Dragon Age Inquisition	18-11-2014	No
Battlefield: Hardline	17-03-2015	No
Rory McIlroy PGA Tour	14-07-2015	No
Madden NFL 16	25-08-2015	No
NHL 16	15-09-2015	No
FIFA 16	22-09-2015	No
NBA Live 16	29-09-2015	No
Need For Speed	03-11-2015	No
Star Wars Battlefront	17-11-2015	No
Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	23-02-2016	No
EA Sports UFC 2	15-03-2016	No
Mirror's Edge Catalyst	07-06-2016	No
Madden NFL 17	23-08-2016	No
NHL 17	13-09-2016	No
FIFA 17	27-09-2016	No
Battlefield 1	21-10-2016	No
Titanfall 2	28-10-2016	No
39 juegos en total y sólo 1 juego estuvo en Wii U		

Figura 30: Juegos de EA que salieron después del lanzamiento de Wii U hasta el lanzamiento de Nintendo Switch. Fuente:(Gamefaqs, S.F)

Koei Tecmo		
Juego	Fecha de lanzamiento	Disponible en Wii U
Dynasty Warriors 8	16-07-2013	No
Yaiba: Ninja Gaiden Z	18-03-2014	No
Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky	22-03-2014	No
Deception IV: Blood Ties	25-03-2014	No
Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends	25-03-2014	No
Ar Nosuge: Ode to an Unborn Star	23-09-2014	No
Samurai Warriors 4	21-10-2014	No
Dead or Alive 5: Last Round	17-02-2015	No
Dynasty Warriors 8 Empires	24-02-2015	No
Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea	10-03-2015	No
Deception IV: The Nightmare Princess	14-07-2015	No
Samurai Warriors 4-II	29-09-2015	No
Arslan: The Warriors of Legend	09-02-2016	No
Nights of Azure	29-03-2016	No
Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book	07-06-2016	No
Romance of the Three Kingdoms XIII	05-07-2016	No
Attack of Titan	30-08-2016	No
Berserker and the Band of the Hawk	21-02-2017	No
18 juegos en total y ninguno estuvo en Wii U		

Figura 31: Juegos de Koei Tecmo que salieron después del lanzamiento de Wii U hasta el lanzamiento de Nintendo Switch. Fuente:(Gamefaqs, S.F)

Sega		
Juego	Fecha de lanzamiento	Disponible en Wii U
Aliens: Colonial Marines	12-02-2013	No
Hatsune Miku Proyect Diva F	27-08-2013	No
Sonic Lost World	29-10-2013	Exclusivo
Alien Isolation	06-10-2014	No
Sonic Boom: Rise of Lyric	11-11-2014	Exclusivo
Hatsune Miku Proyect Diva F 2nd	18-11-2014	No
Dengeki Bunko: Fighting Climax	06-10-2015	No
Valkyria Chronicles Remastered	17-05-2016	No
Yakuza 0	24-01-2017	No
9 juegos en total y sólo 2 estuvieron en Wii U		

Figura 32: Juegos de Sega que salieron después del lanzamiento de Wii U hasta el lanzamiento de Nintendo Switch. Fuente:(Gamefaqs, S.F)

Warner Bros. Games		
Juego	Fecha de Lanzamiento	Disponible en Wii U
Guardians of Middle Earth	04-12-2012	No
Injustice: Gods Among Us	16-04-2013	Si
Lego Batman 2: DC Super Heroes	12-05-2013	Si
Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure	24-08-2013	Si
Lego Marvel Superheroes	20-10-2013	Si
Batman Arkham Origins	25-10-2013	Si
The Lego Movie Videogame	07-02-2014	Si
Lego The Hobbit	22-04-2014	Si
Middle Earth Shadow of Mordor	30-09-2014	No
Lego Batman 3: Beyond Gotham	11-11-2014	Si
Dying Light	27-01-2015	No
Mortal Kombat X	14-04-2015	No
Lego Jurassic World	12-06-2015	Si
Batman: Arkham Knight	23-06-2015	No
Mad Max	01-09-2015	No
Lego Dimensions	27-09-2015	Si
Lego Marvel's Avengers	26-01-2016	Si
Lego Star Wars The Force Awakens	28-06-2016	Si
Batman Arkham VR	13-10-2016	No
19 juegos en total y sólo 12 estuvieron en Wii U		

Figura 32: Juegos de Warner Bros Games que salieron después del lanzamiento de Wii U hasta el lanzamiento de Nintendo Switch. Fuente:(Gamefaqs, S.F)

Se puede notar que 3 compañías han puesto muchos juegos en esta consola, las cuales son Ubisoft, Warner Bros Games y Activision, sin embargo cuando se fijan bien los juegos que se pusieron, eran como los más básicos o más casuales, donde con Ubisoft tenemos las entregas de la saga de Just Dance y no pusieron juegos como Assassin's Creed Syndicate o South Park: The Stick of Truth, Activision con juegos tales como Spongebob Squarepants: Plankton's Robotic Revenge o Angry Birds: Star Wars o la saga de Skylanders pero no puso en Wii U la saga de Call of Duty después de Call of Duty: Ghost, y Warner Bros. Games que se enfocaron en poner juegos de Lego y no pusieron juegos como Batman: Arkham Knight o Mad Max.

Por último, se va a mostrar juegos de la misma época que han salido entre 2013-2016 y que han estado en ambas consolas rivales, pero no en Wii U, de acuerdo a las redes "Slant Magazine", "The Guardian" y "Eurogamer" y al igual que la tabla anterior, deben ser lanzamientos con versión física y disponibles en este continente.

Grandes juegos que no están en Wii U de acuerdo a The Guardian, Eurogamer y Slant Magazine		
Juego	Fecha de lanzamiento	Compañía
DmC: Devil May Cry	15-01-2013	Capcom
Metal Gear Rising: Revengeance	19-02-2013	Konami
Tomb Raider	05-03-2013	Square Enix
Bioshock Infinite	26-03-2013	2K
Metro Last Night	17-05-2013	THQ
Saint Row IV	20-08-2013	Deep Silver
FIFA 14	10-09-2013	EA
Grand Theft Auto V	17-09-2013	Rockstar Games
Wolf Among Us	11-10-2013	TellTale
Battlefield 4	29-10-2013	EA
XCOM: Enemy Within	12-11-2013	2K
Plants vs Zombies: Garden Warfare	25-02-2014	EA
South Park: The Stick of Truth	04-03-2014	Ubisoft
Dark Souls 2	11-03-2014	Bandai Namco
Diablo III: Reaper of Souls	15-03-2014	Blizzard
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	18-03-2014	Konami
Wolfenstein: The New Order	19-05-2014	id Software
Metro Redux	26-08-2014	Deep Silver
Destiny	09-09-2014	Activision
FIFA 15	23-09-2014	EA
Middle-Earth: Shadow of Mordor	30-09-2014	Warner Bros Games
Alien Isolation	06-10-2014	Sega
The Evil Within	14-10-2014	Bethesda
The Crew	02-11-2014	Ubisoft
Call of Duty: Advanced Warfare	03-11-2014	Activision
PES 2015	11-11-2014	Konami
Assassin's Creed Unity	11-11-2014	Ubisoft
Far Cry 4	17-11-2014	Ubisoft
Dragon Age Inquisition	18-11-2014	EA
Tales from the Borderlands	25-11-2014	2k
Life is Strange	30-01-2015	Square -Enix
Project Cars	06-05-2015	EA
The Witcher 3	18-05-2015	CD Projekt
Batman Arkham Knight	23-06-2015	Warner Bros Games
Rocket League	07-07-2015	Psyonix

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	01-09-2015	Konami
Destiny: The Taken King	15-09-2015	Activision
PES 2016	15-09-2015	Konami
Rock Band 4	06-10-2015	Harmonix
Assassin's Creed Syndicate	23-10-2015	Ubisoft
Titanfall 2	28-10-2015	EA
Fallout 4	10-11-2015	Bethesda
The Rise of Tomb Raider	10-11-2015	Square Enix
Star Wars Battlefront	16-11-2015	EA
Dirt Rally	07-12-2015	Codemasters
XCOM 2	05-02-2016	2K
Tom Clancy's The Division	08-03-2016	Ubisoft
Dark Souls 3	24-03-2016	Bandai Namco
Overwatch	03-05-2016	Blizzard
Doom	13-05-2016	id Software
Mirror's Edge Catalyst	07-06-2016	EA
Sid Meier's Civilization VI	21-06-2016	2K
No Man's Sky	09-08-2016	Hello Games
Deus Ex Mankind Divided	23-08-2016	Square Enix
PES 2017	13-09-2016	Konami
Battlefield 1	21-10-2016	Activision
The Elder's Scroll V Skyrim: Special Edition	28-10-2016	Bethesda
Dishonored 2	10-11-2016	Bethesda
Watch Dogs 2	15-11-2016	Ubisoft
Final Fantasy XV	29-11-2016	Square-Enix

Figura 33: *Tabla de Grandes juegos que no están en Wii U de acuerdo a The Guardian, Eurogamer y Slant Magazine.* Fuente:(Slant Staff, 2013), (Slant Staff, 2014), (Slant Staff (2015), (Slant Staff, 2016), (Gillet, 2013), (Stuart, 2014), (Stuart, 2015), (Stuart, 2016), (Robinson, 2014), (Robinson, 2015), (Robinson, 2016), (Eurogamer Staff, 2017)

Todo este efecto de no tener apoyo de compañías terceras haciendo juegos en tu consola se verá afectado en la venta totales de softwares de dicha consola, en donde se podrá ver que Wii U es la peor de todas

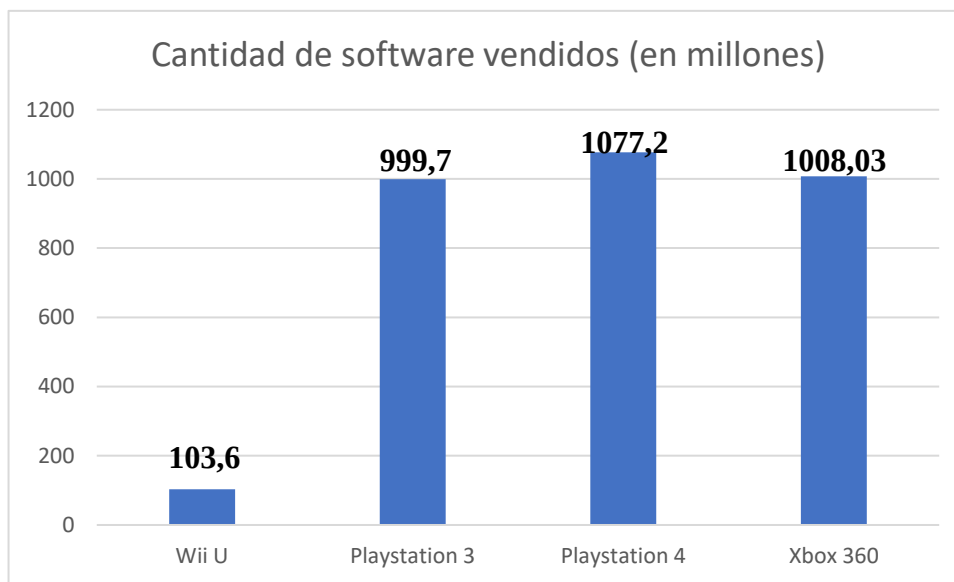


Figura 34: Gráfico de cantidad de softwares vendidos totales de Nintendo y de su competencia.

Fuente:(Nintendo Co Ltd., 2023), (Sony, 2023) (Vgchartz, 2023)

*Microsoft no mostró al público los resultados de venta de software totales de Xbox One

7. Rivalidad con competidores

Antes del estreno de Wii U, ya había palabra de una de las compañías rivales sobre dicha consola, en este caso fue Sony, donde dijo “Obviamente que es una potencial amenaza, pero estamos muy seguros de nuestro contenido. Y es que al final, se trata de eso, hay gente que compra gadgets sólo porque sí, pero son un nicho. Lo que mostramos en el E3 no está nada mal, y estamos muy emocionados de poder publicar tantos juegos...” (Estrada, 2012). Pero cuando se ve en perspectiva para ver si la rivalidad con los competidores influyó en el fracaso de Wii U, sin embargo, cuando se ve en los diferentes análisis que para esta dicha “guerra de consolas” es más por cantidad de ventas de productos que un efecto directo (G2A, 2023). Estas compañías actúan más bien como una guerra fría, no era como la época antigua de videojuegos en los noventa, donde ahí compañías se atacaban directamente para tener una ventaja competitiva, tal como la campaña de Sega de “Genesis Does what Nintendon’t” (Alethia, 2006) o como la consola 3DO tirando las consolas de Sega y Nintendo a la caja de juguetes (RGTV, 2020). Es más, ha habido más rivalidad entre Sony y Microsoft, mostrando como ejemplo la burla que tiro PlayStation sobre compartir juegos, una característica antigua que tenía Xbox One que fue demasiado criticada (Sony, 2013).



Figura 35: Imagen de una página de una revista antigua de Sega, promocionando su consola y demostrando como era anteriormente la competencia. Fuente:(hardened, 2021)

En otros términos, la guerra de consolas existe, aunque sea indirecta, sin embargo, esta dicha rivalidad de consolas existente no influye directamente a la razón del porque la consola Wii U fracasó.

8. Nintendo Switch

Todos los puntos que se vieron anteriormente, se van a volver a ver, pero esta vez enfocada con la más nueva consola de Nintendo: Nintendo Switch para ver si hubo un cambio con los efectos que tuvo la compañía. Pero antes de comenzar con los diferentes puntos, revisemos FODA, PORTER y PEST que tiene Nintendo desde el año 2017 hasta la Octubre 2023.

Tabla FODA	
Fortalezas	-Amplia red de distribución -Amplia variedad de juegos -Experiencia en el mercado -Segmentación eficaz -Puntos de ventas mixtos -Marketing eficaz -Asociación estratégica
Debilidades	-Dependencia de las economías desarrolladas -Lenta respuesta a la demanda -Recuperándose del fracaso de su anterior consola, Wii U
Oportunidades	-Inversión en el mercado móvil -Centrarse en mercados emergentes -Diversificación de oferta
Amenazas	-Competencia en el mercado -Alza de piratería -Aumento conciencia de salud -Bienes sustitutos más fuertes -Cambios demográficos -Revoluciones tecnológicas

Figura 36: Tabla FODA de Nintendo durante la época de Nintendo Switch.

Fuente:(ModeloCanvas, 2021)

Tabla PORTER	
Rivalidad entre competidores	Media alta, esto se debe a que existe la rivalidad con Sony y Microsoft, sin embargo, no han minimizado Nintendo en el mercado de videojuegos, por su legado de juegos exclusivos, formas de fomento y facilidades de distribución, precio y calidad de sus productos.
Entrada de nuevos competidores	Baja, porque las 3 entidades de videojuegos son parte de una alianza de producción para tener control en el mercado, complicando a quien sea que quiera entrar, ahuyentando a los posibles desarrolladores que quieran entrar con una consola suya al mercado, tal como Google Stadia
Poder del consumidor	Baja, eso se debe a que hay muy pocas compañías que están orientadas al blockbuster de los videojuegos, y, por ende, si un consumidor quiere disfrutar el potencial de dicha consola, tiene que comprarles el producto
Amenaza del Producto Sustituto	Alta, ya que se tiene 2 ámbitos para taclear en esta fuerza, por un lado, están los juguetes tradicionales, ya sean juegos de mesa, figuras de acción, entre otros. Mientras que en otro punto sería el mercado de entretenimiento móviles tales como Angry Birds o Candy Crush
Poder del proveedor	Alta, debido a que Nintendo necesita un proveedor de materias primas para la producción de la consola, además de tener alianzas corporativas para que otras empresas de software pongan sus juegos en Nintendo

Figura 37: *Tabla PORTER de Nintendo durante la época de Nintendo Switch.* Fuente:(Arroyo, 2020)

Tabla PEST	
Factor Político	-Intento de alejarse de todo aspecto políticos en sus juegos, en especial los que incluyen online como el caso de opiniones políticas durante las campañas de Biden/Harris en el juego Animal Crossing New Horizons
Factor Económico	- Ventaja de ventas por coronavirus
Factor Social	-Nintendo en el mercado de dispositivos móviles con en softwares de ello
Factor Tecnológico	-Software de Nintendo Switch apto para que compañías de software puedan poner sus juegos -Consola híbrida

Figura 38: *Tabla PEST de Nintendo durante la época de Nintendo Switch.* Fuente:(Pestle analyst contributor, 2020)

A continuación, se van a ver todos los puntos anteriores analizados con la Wii U, pero esta vez con Nintendo Switch, donde dichos puntos para recordar son:

- 1.De acuerdo lo que dijo el ex presidente de Nintendo en una conferencia del porqué fracasó Wii U
- 2.Marketing con el enfoque del consumidor
- 3.Relación con las compañías terceras
- 4.Rivalidad con competidores

8.1 De acuerdo lo que dijo el ex presidente de Nintendo

Recordando una vez más la conferencia del ex presidente de Nintendo de América, eran 3 factores que dieron el fracaso de Wii U, el lanzamiento de juegos, la frecuencia de lanzamiento de juegos y el software de la consola, esto se va a ver de acuerdo a Nintendo Switch para ver si hubo un cambio con los resultados.

8.1.1 Juegos con el lanzamiento de la consola

La Nintendo Switch se lanzó el 3 de Marzo del 2017 donde los juegos lanzados por Nintendo en ese mismo día fueron 1, 2 Switch y The Legend of Zelda Breath of The Wild, se puede decir que con 1,2 Switch no fue la gran novedad, pero gente pudo entender el concepto de este juego mejor que el de Nintendo Land ya que el primer juego mencionado era una colección de minijuegos de conceptos variados tales como payasos, guitarristas, vaqueros, piratas, entre otros, a diferencia de Nintendo que en eso hay referencias de juegos no tan conocidos como la saga de Game and Watch, mientras que el juego de Zelda era uno de los juegos más esperados del año, siendo el ganador del juego más anticipado en la ceremonia de los Games Awards del 2016, derrotando a otros juegos como God of War y Horizon Zero Dawn, 2 juegos grandes que eran de la lista de Sony (IMDB, 2016) y ganador del mejor juego en el evento de ese año E3 (Pereira, 2016).

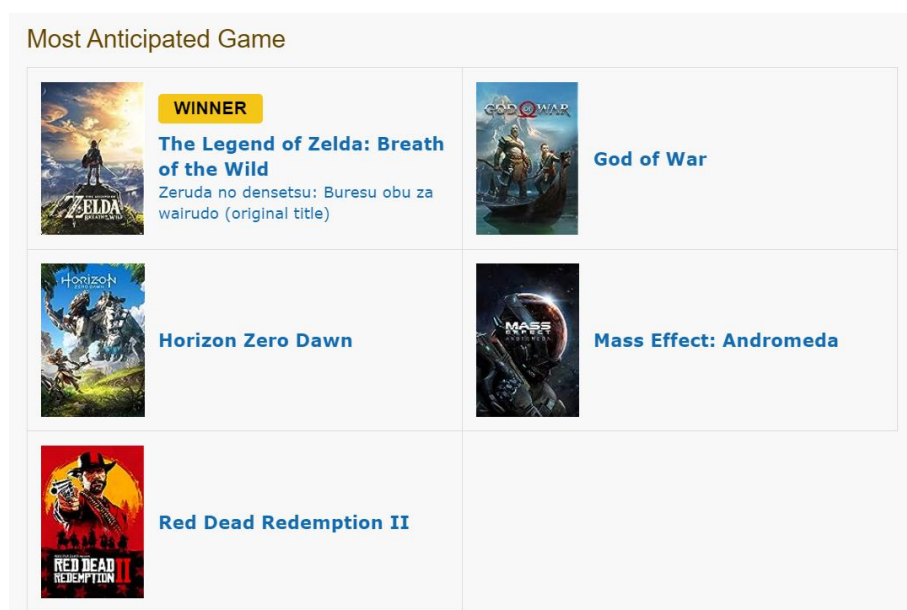


Figura 39: Imagen de los juegos nominados con el ganador al más anticipado en la ceremonia “The Games Awards”. Fuente:(IMDB, 2016)

Con esto mencionado anteriormente se pudo ver reflejado con la cantidad de ventas que tuvo en el primer mes, que fue un total aproximado de 2,7 millones de unidades vendidas (Walton, 2017).

8.1.2 Frecuencia de lanzamiento de juegos

En el segundo punto que mencionó Fils-Aime, hablaba de los lanzamientos constantes para la consola, a comparación de su antecesora, la Nintendo Switch ha sacado lanzamientos constantes. Al analizar los 2 primeros años de la switch, que son lanzamientos desde las fechas 3 de marzo del 2017 hasta el 2 de Marzo del 2019 con su sucesora, se puede ver la abundante cantidad de lanzamientos que ha hecho la compañía japonesa. Comenzando el primer año los ya mencionamos a 1, 2 Switch y The Legend of Zelda Breath of the wild en la fecha del 3 de marzo del 2017, el siguiente juego lanzado por la compañía nipona sería Mario Kart 8 Deluxe, un port del juego que salió de la Wii U con más cosas agregadas como personajes, donde tuvo como lanzamiento la fecha 28 de Abril del 2017 (Gamefaqs, S.F), un mes después del lanzamiento de la consola, después su siguiente juego fue el la nueva franquicia de Nintendo ARMS lanzado el 16 de Junio del 2017 (Gamefaqs, S.F) y un mes después en la fecha del 21 de Julio del 2017 lanzaron Splatoon 2, la secuela de una reciente franquicia que se origina en la Wii U y que ha tomado popularidad (Gamefaqs, S.F). Allí Ubisoft saco un juego con los personajes de Mario con los conejos de Rayman en el juego aclamado Mario + Rabbids Kingdom Battle donde salio el 29 de Agosto del 2017 (Gamefaqs, S.F), después en la fecha del 20 de Octubre del 2017 Koei Tecmo saco un juego usando a los personajes de la franquicia de Fire Emblem con el juego de Fire Emblem Warriors (Gamefaqs, S.F). El siguiente juego fue hecho por el mismo Nintendo, y ese juego fue Super Mario Odyssey, lanzado el 27 de Octubre del 2017 (Gamefaqs, S.F), tras esto sacaron Snipperclips plus la fecha del 10 de Noviembre del 2017 (Lada, 2017) y el último juego del primer año sería Xenoblade Chronicles 2, lanzado el 3 de Diciembre del 2017 (Gamefaqs, S.F). En el primer año de la consola, Nintendo logró vender un total aproximado de 16,1 millones de consolas (DEFA, 2018), aproximadamente 5 veces más de lo que la Wii U. Ahora viendo el segundo año de la consola Nintendo Switch, comenzando con Kirby Star Allies que fue lanzado el 16 de Marzo del 2018 (Gamefaqs, S.F), seguido por Nintendo Labo, una forma diferente de juego que se necesita cartón que viene incluido en el juego, lanzado en el 20 de Abril donde vinieron 2 series llamados “creativo” y mecha (Gamefaqs, S.F). Después en la fecha del 4 de Mayo del 2018 sacaron un port del juego de Donkey Kong Country Tropical Freeze (Gamefaqs, S.F), donde en 2 semanas después sacaron otro port en la fecha del 18 de Mayo del mismo año por parte de Koei Tecmo con la entrega de Hyrule Warriors Definitive Edition, trayendo el contenido de sus 2 entregas anteriores (Gamesfaqs, S.F). Tras esto en Junio lanzaron 2 juegos, primero el 8 de Junio con Sushi Striker (Gamefaqs, S.F) y después el 22 de Junio con Mario Tennis Aces (Gamefaqs, S.F). Tras esto en el siguiente mes en la fecha del 13 de Julio, Nintendo saco un port del juego Captain Toad: Treasure Tracker, juego que provenía de la consola anterior, Wii U (Gamefaqs, S.F). Después los siguientes lanzamientos de la compañía nipona fueron en Septiembre, con Nintendo Labo Toycon 3 el día 14 de Septiembre (Gamefaqs, S.F) y Xenoblade Chronicles 2 Torna, una expansión de la segunda entrega el día 21 de Septiembre (Sickr, 2018). Después su siguiente salida fue el 5 de Octubre con Super Mario Party (Gamefaqs, S.F), allí el 16 de Noviembre con las nuevas entregas de la saga de Pokémon Let's Go Pikachu y Let's Go Eevee (Gamefaqs, S.F). Finalizando el año terminaron con sus últimas entregas, Super Smash Bros. Ultimate el 7 de Diciembre (Gamefaqs, S.F), de ahí siguió con sus 2 últimas entregas de su segundo año, Fit

Boxing que fue el 4 de Enero del 2019 (Gamefaqs, S.F) y New Super Mario Bros. U Deluxe que salió el 11 de Enero del 2019 (Nintendo Co. Ltd., S.F). Ya con el segundo año completado, se confirmó que en total vendió 32,27 millones de unidades en ambos años, por ende, haciendo un cálculo, se puede deducir que, en su segundo año, Nintendo pudo vender alrededor de 16,59 millones de unidades (Amechazurra, 2019)

8.1.3 Software

Ahora con el software de Nintendo Switch, Nintendo en vez de hacer su propio software tal como lo hizo con Wii U, decidió usar 2 diferentes software para la programación. El primero es C++ que es el lenguaje primario de los juegos de Nintendo Switch y Unity Framework que es la que la gran mayoría de compañía usa (Singh, 2023), además de Unreal Engine para el que quiera trabajar en ella (Barder, 2017)

Consola	Nintendo Switch	PlayStation 4	PlayStation 5	Xbox One	Xbox Series
Lanzamiento	3 de Septiembre 2017 (Original) 19 de Septiembre 2019 (Lite)	15 de Noviembre 2013 (Original) 15 de Septiembre 2016 (Slim) 10 de Noviembre 2016 (Pro)	19 de Noviembre 2020	22 de Noviembre 2013 (Original) 2 de Agosto 2016 (S) 7 de Noviembre 2017 (X)	10 de Noviembre 2020
Video	480p, 720p, 1080i, 1080p	480p, 720p, 1080i, 1080p (en todas) 4K (Sólo Pro)	480p, 720p, 1080i, 1080p 4K, 8K	480p, 720p, 1080i, 1080p (todos), 1440p, 4K (S y X)	720p, 1080p, 1440p, 4K (todos), 8K (X)
CPU	4 ARM Cortex-A57 Cores @ 1.02 GHz	Semi-custom 8 core, AMD x86-64 (en todos los modelos) Jaguar 1.6 GHZ CPU (Sólo en original y Slim) Jaguar 2.13 GHz (Sólo en Pro) Un procesador de bajo poder para tareas de segundo plano	Custom 8-Core AMD Zen 2 Variable Frequency que llega a 3.5 GHz	Custom 1.75 GHz, AMD (2 quad-core Jaguar module) (Original y S), Custom 2.3 GHz AMD 8-core APU (2 quad-core Evolved Jaguar Module) (X)	Custom AMD 8-Core Zen 2, 3.8 HHZ o 3.6GHz con SMT (X), 3.6 GHz O 3.4 GHz con SMT (S)
GPU	256 Maxwell-based CUDA cores; 307 MHX, 236 GFLOPS	AMD GNC, 18 Cus, 800MhZ, 1.84 TFLOPS (Original y Slim)	Custom AMD RDNA 2, 36 Cus, Frecuencia variable que llega a 2.23	853MHZ, 1.3 TFLOPS (Original) 914MHZ, 1.4 TFLOPS (S) 1.172GHz	Custom AMD Radeon RDNA 2 architecture; 52 Cus @ 1825 GHz,

	(modo portátil); 768 MHz, 393 GFLOPS (modo consola)	AMD GCN, 36 Cus, 911 Mhz, 4.19 TFLOPS (Pro)	GHz, 10.3 TFLOPS	AMD Radeon GCN arquitech (built into APU), 6.0 TFLOPS (X)	12.16 TFLOPS (X); 20 Cus @ 1.565 GHz, 4.01 TFLOPS
--	---	---	------------------	---	---

Figura 40: Tabla de especificaciones de cada consola durante la época de Nintendo Switch.

Fuente: (Nintendo Co Ltd., 2023) (Sony, 2023) (Rodríguez, 2022) (Quesada, 2021) (Matus, 2022) (Microsoft, 2023)

Aunque aún sea no la mejor entre PlayStation 5 y Xbox Series, para las compañías terceras es posible trabajar en ella, tal como el ex presidente de Nintendo Reggie Fils-Aime dijo en una entrevista “Nuestro negocio es muy simple, lo que quieren las compañías de software es una base de instalación larga y creciente, un ambiente de desarrollo que sea fácil de trabajar para ellos, ya sea inicial o de contenido descargable. Eso es lo que quieren, y no pudimos entregar eso completamente con Wii U. Vamos a entregar eso completamente con Nintendo Switch. Ciertamente, vemos excitación tremenda...Obviamente, la lista larga de desarrolladores destaca que gente está excitada en desarrollar en la plataforma.” (Barder, 2017)

Estos resultados de software se pueden ver en los resultados de venta de consolas y su relación con compañías terceras que se verá más adelante.

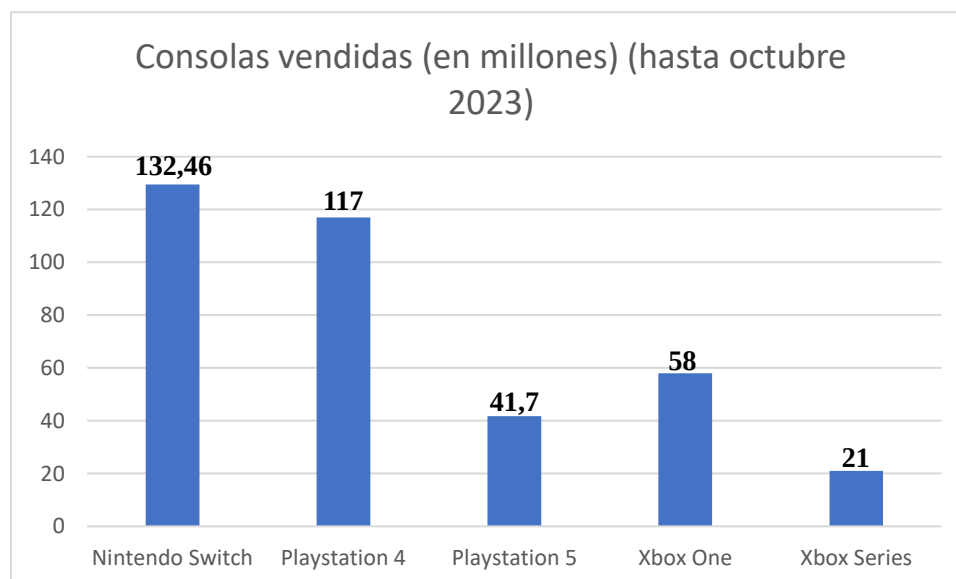


Figura 41: Gráfico de la cantidad de consolas vendidas de Nintendo Switch y su competencia.

Fuente:(Nintendo Co Ltd., 2023), (Sony, 2023) (Statia Research Network, 2023)

8.2 Marketing

Antes de que fuera anunciado como Nintendo Switch, el código de la consola híbrida era Nintendo NX, nadie sabía casi nada de la consola sólo que iba a tener un parecido a la Wii U con respecto a la pantalla como si fuera una tableta, y que se lanzaría el 3 de Marzo del 2017 (Márquez, 2016). El primer comercial que mostraron fue un éxito total, donde se ve la cantidad de gente que ha visto el video y de la cantidad que le ha puesto “me gusta”



Figura 42: Captura de Imagen del primer comercial de Nintendo Switch, mostrando por primera vez el nuevo logo de su nueva consola. Fuente:(Nintendo Co. Ltd., 2016)

Algo importante que se vio en el tráiler fue el mayor punto clave de este video que es la ausencia de niños. En este tráiler han mostrado solamente jóvenes adultos haciendo rutinas diarias como pasear a la mascota, ir al avión, jugar baloncesto con los amigos, entre otros, ya que el foco principal del comercial era atraer al grupo adulto joven, mostrando de que ellos también pueden divertirse con la consola de Nintendo y no sólo es infantil. Otro punto clave de este comercial fueron los conceptos de Nintendo Switch y los juegos que mostraron, tales que el “Switch” viene de que se puede jugar con un monitor o puede ser una consola portátil, también mostrando que los controles pueden usarse enganchados a la consola o no, además de que los juegos están en cartuchos y no son discos, además de compartir el control para que dé un “Switch” un control de una persona se vuela para 2 personas, y cabe mencionar los juegos que mostraron, los cuales fueron el nuevo Zelda que iba a llegar, Mario Kart 8 con nuevas cosas integradas, un nuevo Mario que no se había visto, donde más tarde sería

conocido como Mario Odyssey, Splatoon que más tarde sería revelado su secuela Splatoon 2, NBA18 donde con este mostraron la forma de jugar local con 2 diferentes consolas, y por último y el más importante, mostraron “Skyrim” de Bethesda, ya que no sólo es un juego que nadie pensaba que iba a llegar a verse en una consola de Nintendo, este es un juego clasificado para el adulto joven, algo que en la época de Wii U, Nintendo tenía a iba a una audiencia más casual y no era común ver este tipo de juego y que haya sido uno de los primeros juegos confirmados para la nueva consola da un impacto fuerte al consumidor (Nintendo Co Ltd., 2016).

Tras esto Nintendo hizo una conferencia sobre la consola el 17 de Enero del 2017, revelando su precio de 300 dólares estadounidenses, las cualidades de la consola, tales por la razón que se llama switch, los controles que vienen con la consola conocidos como “joy-cons” que tienen una cualidad que no se había visto en esos momentos conocido como “HD-Rumble” que es una nueva forma de sentir la vibración del control, además de mostrar nuevos juegos tales como “ARMS”, “Shin Megami Tensei V” de Atlus y otros más que fueron anunciados después de la conferencia tales como “Just Dance 2017” de Ubisoft y oficialmente fue confirmado en esta conferencia que Skyrim iba a llegar a la consola. Viendo esta conferencia se puede ver la fuerte entrada y potencial que tiene la switch, no sólo con el precio ya mencionado, también con las características de la consola y los fuertes juegos que fueron anunciados y las diferentes compañías software que estarían poniendo sus juegos en esta consola (Nintenfán, 2017).

En términos de la publicidad que ha hecho Nintendo Switch, ha mostrado una gran diferencia en tono, ya sea en los comerciales tales como el del Superbowl que mostró el 2017 (Gamespot, 2017), o el que está como ejemplo a continuación que demuestra que ahora son simples y directos para promocionar sus productos.



Figura 43: Foto que muestra una publicidad de Nintendo Switch en la estación de tren Shibuya en Japón promocionando la consola con el juego Mario Kart. Fuente:(Hoyas, 2017)

Por último, en el enfoque consumidor, ya viendo como lo intento hacer casual con Wii U, esta vez fueron a toda edad, comenzando con un enfoque joven adulto, tal como se vio con los 2 comerciales ya mencionados, que son el primero y el de Superbowl del 2017, Nintendo ya tenía estudiado a través de sus consumidores de Estados Unidos, donde se puede ver a continuación.

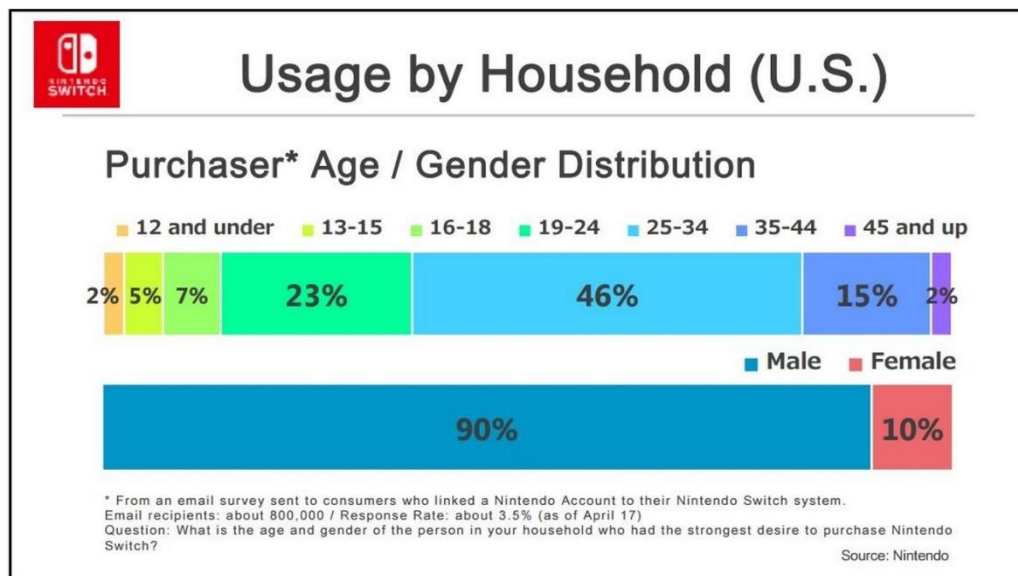


Figura 44: Tabla de Usuarios de Nintendo en Estados Unidos. Fuente: (Amechazurra, 2017)

Todos estos datos y e informaciones que se dieron sobre marketing y el enfoque consumidor se podrá ver reflejado con la cantidad de los juegos más vendidos de la consola

Juego	Unidades vendidas (en millones) (hasta Octubre 2023)
Mario Kart 8 Deluxe	57,01
Animal Crossing: New Horizons	43,38
Super Smash Bros Ultimate	32,45
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	31,15
Super Mario Odyssey	26,95
Pokemon Sword/Pokemon Shield	26,02
Pokemon Scarlet/Pokemon Violet	23,23
Super Mario Party	19,66
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	19,50
New Super Mario Bros U Deluxe	16,70

Figura 45: Tabla de los 10 juegos más vendidos de la consola Nintendo Switch. Fuente:(Nintendo Co Ltd., 2023)

Y recordando la tabla que se mostró en el punto de Marketing de Wii U, estas ventas superan a todas las de PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox360 y Xbox One, es más supera las ventas de los juegos más vendidos de PlayStation 5 que están registrados, mientras que aún no hay datos de las ventas de la nueva consola de Microsoft.

PlayStation 5	
Juego	Unidades vendidas (en millones) (hasta octubre 2023)
Marvel's Spider-Man 2	5
Final Fantasy XVI	3
Demon's Souls	1,4
Ratchet and Clank: Rift Apart	1,1

Figura 46: Tabla de los juegos más vendidos registrados de la consola PlayStation 5. Fuente:(Romano, 2023), (Tolentino, 2023), (Sony, 2021)

8.3 Relación con las compañías de software

En cuanto la relación que tiene Nintendo con las compañías de software, recordando lo que dijo Reggie-Fils Aime sobre una base de instalación larga y creciente y de un ambiente de desarrollo que sea fácil de trabajar para ello. Veamos cómo se resolvió para ello:

Partiendo con las compañías que Anunciaron su juego para Nintendo Switch antes del lanzamiento de la consola en el primer tráiler y en la presentación de Enero 2017: Bethesda, Ubisoft, 2K y Atlus que es una Subsidiaria de Sega desde el año 2013 (Millán, 2013), así que en cierta parte se puede considerar los juegos de Sega, también Activision ya que esta sacó un juego en el lanzamiento de la consola, Skylanders Imaginators (Gamefaqs, S.F).

Para Bethesda ¿Qué otros juegos trajo además de Skyrim? Bueno, los más notables son los siguientes que mencionó en septiembre del 2017, Doom y Wolfenstein 2 llegarían a switch a finales de año (Christiansen, 2017), y no sólo eso, la secuela de Doom, Doom Eternal también llegó a Nintendo Switch el 20 de Diciembre de 2020 (Gamefaqs, S.F). Todos estos se destacan por ser juegos para adultos y es impresionante que por cierto cambio de enfoque y mejora de software puedan llegar dichos juegos a esta consola

Con Atlus primero menciono el juego Shin Megami Tensei V, donde al final salió el 2021 y más encima es un juego exclusivo de Nintendo Switch y no está en ninguna otra consola, pero no es sólo el único juego que trajo Atlus, también trajo por primera vez a Nintendo Persona 3, Persona 4 y Persona 5 (Vandal, S.F), 3 juegos aclamados, donde el tercero fue nominado a juego del año en el Games Awards 2017 (Ortigosa, 2017). Pero esos no son los únicos juegos que sacó de Switch, también lanzó Persona 5 Tactica, Persona 5 Strikers, la saga de Etrian Odyssey, Shin Megami Tensei III remastered, Catherine Full Body, Tokyo Mirage Sessions #FE también exclusivo de Nintendo y Persona 4 Arena Ultimax (Vandal, S.F)

.

Mientras tanto, veamos a Sega, primero hablemos de la relación positiva que tienen, comenzando con el anuncio que hicieron en los games awards 2017, que fue hacer un port de Bayonetta 1, Bayonetta 2 exclusivo para Switch y anunciar Bayonetta 3 que también es exclusivo para Nintendo Switch (thegamesawards, 2017). Cabe mencionar que Bayonetta 3 no es único exclusivo por parte de Sega, también cabe mencionar Samba de Amigo Party Central que salió este año, Hatsune Miku: Project Diva Megamix que salió el 2020 y Mario and Sonic at the Olympics Games Tokyo 2020 que fue lanzado el 2019 (Vandal, S.F), igual

en total trajo más de 40 juegos a switch, cabe mencionar los de Atlus, también todos los siguientes juegos de Sonic the Hedgehog desde el 2017, empezando con Sonic Mania, después Sonic Forces, Sonic Colors: Ultimate, Sonic Origins, su versión plus, Sonic Frontiers y Sonic Superstars, también 2 juegos de la saga SuperMonkey Ball y por último Puyo Puyo Tetris y Puyo Puyo Tetris 2 (Vandal, S.F). Pero lo más importante de dicha relación fue el Servicio Online de Sega Megadrive por parte exclusiva del pack de expansión del servicio de Nintendo Switch Online, donde Sega le entregó el derecho a Nintendo a poner juegos antiguos de Sega en esta plataforma para estos dichos usuarios (Nintendo Co. Ltd., 2022)

Con 2k, trajo ciertos juegos como NBA2K 24 y XCOM 2 o hasta Sid Meir's Civilization VI, todos esos juegos que están enfocados al público joven adulto o adolescente, pero lo más importante es que trajo sus franquicias más famosas a la consola, que son Bioshock y Borderlands a Nintendo Switch, donde ambas 2 se destacan más por ser un juego de categoría más adulta, atrayendo al público gamer mayor (Vandal, S.F)

Con Activision después de Skylanders Imaginators, lamentablemente no trajo los juegos de Call of Duty a la consola, de acuerdo a CMA es que "Nintendo Nintendo no compiten tanto con Xbox o PlayStation ya que generalmente ofrecen consolas con diferentes especificaciones técnicas" (Galván, 2023). Si ha traído juegos como Tony Hawk Pro Skater 1+2, pero lo más importante de parte de Activision Blizzard son 3 entregas, Overwatch en Nintendo Switch que llegó el 2019 (Nintendo, 2019) y más tarde lanzaron Overwatch 2 el 2022 (Nintendo, 2022), Spyro Reignited Trilogy que también llegó el 2019, y lo más interesante los juegos de Crash Bandicoot, antes siendo la mascota de su compañía rival PlayStation, ahora sus juegos están en la misma consola de Mario, con 3 entregas, Crash Bandicoot N-Sane Trilogy, Crash Team Racing Nitro Fueled y Crash Bandicoot 4: It's About Time (Vandal, S.F).

Por último tenemos Ubisoft, como siempre, lanza su anual lanzamiento de la saga de Just Dance, pero tenemos entregas interesantes, como los juegos exclusivos de Rayman Legends, Definitive Edition y Assassin's Creed: The Rebel Collection donde trae la cuarta entrega de la saga con su DLC y Assassin's Creed Rouge; también trajo a Nintendo Switch juegos tales como South Park The Stick of Truth y su secuela The Fracture But Whole; Steep que es un juego deportivo de nieve, Assassin's Creed: The Ezio Collection, Scott Pilgrim vs. The World: The Videogame Complete Edition e Immortals Fenyx Rising. Pero lo más interesante de Ubisoft son 3 juegos, el primer siendo Starlink Battle of Atlas, un juego que está en todas las consolas, pero tiene contenido exclusivo para Nintendo Switch, que es contenido de la franquicia de Star Fox (Nintendo Co Ltd., 2018), y los otros 2 juegos Mario + Rabbids: Kingdom Battle y su secuela Mario + Rabbids: Sparks of Hope, esto es importante ya que es la segunda vez que Nintendo deja que otra compañía de software use a su franquicia más

grande e importante que tienen para hacer un juego (Vandal, S.F), siendo Sega la primera en hacerlo con su saga de juegos olímpicos con Sonic.

Además, cabe mencionar en la tabla anterior que se mostró de la “Tabla de Grandes juegos que no están en Wii U de acuerdo a The Guardian, Eurogamer y Stolan Magazine, fue tanta la confianza que tienen con Nintendo Switch, que muchos juegos fueron o serán portados a la consola, estos serían los siguientes:

- Bioshock Infinite (en una compilación con Bioshock 1 Remastered y Bioshock 2 Remastered)
- Saint Row IV
- South Park: The Stick of Truth
- Diablo III
- Wolfenstein: The New Order
- Metro Redux
- Alien Isolation
- Life is Strange (Compilado con otros juegos)
- The Witcher 3
- Batman: Arkham Knight (en una compilación con otros 2 juegos de Batman)
- Rocket League
- XCOM 2
- Overwatch
- Doom
- Sid Meier’s Civilization VI
- No Man’s Sky
- The Elder’s Scroll V Skyrim: Special Edition (Gamefaqs, S.F), (Vandal, 2023)

Y aunque no parezca mucho esta cantidad, es impresionante que muchas de estas compañías de software confiaban en Nintendo durante esta época que decidieron re lanzar antiguos juegos suyos en la nueva consola de la empresa nipona.

Por último, cabe mencionar los “Cloud Versions”, que es otra manera de jugar los juegos a través de una nube donde estos se procesan estos por un tipo de streaming en tiempo real de las partidas que se estan jugando por Wifi (Marín, 2022), donde gracias al cloud gaming estos juegos no serían posibles ser corridos en la consola de Nintendo Switch. Los siguientes juegos que están disponible para cloud gaming en Nintendo Switch:

- A Plague Tale Innocence
 - A Plague Tale: Requiem
 - Assassin's Creed Odyssey
 - Control
 - Dying Light 2
 - Edge of Eternity
 - Guardians of the Galaxy
 - Hitman III
 - Kingdom Hearts HD I.5 and II.5 ReMix
 - Kingdom Hearts HD II.8 Final Chapter Prologue
 - Kingdom Hearts III
 - Pathfinders: Right Set of Righteous
 - Pathfinders: Right Set of Righteous-Inevitable Excess
 - Pathfinders: Right Set of Righteous-Lord of Nothing
 - Pathfinders: Right Set of Righteous-The Last Sarkorians
 - Pathfinders: Right Set of Righteous-The Treasure of the Midnight Isles
 - Pathfinders: Right Set of Righteous-Through the Ashes
 - Phantasy Star Online 2
 - Phantasy Star Online 2: New Genesis
 - Resident Evil 2 Remake
 - Resident Evil 3 Remake
 - Resident Evil 7 Biohazard
 - Resident Evil 8 Village
 - The Forgotten City
 - Thymesia
- (IGN, 2023)

Para terminar con esto, veremos una lista de grandes juegos de las compañías de software que pusieron juegos en las consolas de Playstation y Xbox para ver si también dichos juegos están en Nintendo Switch, considerando que tengan una versión física y con lanzamiento en América, pero se van a permitir los juegos que están para Cloud Gaming en Nintendo Switch, viendo las mismas fuentes de “Slant Magazine”, “Euro Gamer” y “The Guardian”

Grandes juegos de compañías software entre 2017-2022 de acuerdo a Eurogamer, Slant Magazine y The Guardian		
Juego	Fecha Lanzamiento	Disponible en Nintendo Switch
Assassin's Creed: Origins	27-10-2017	No
Cuphead	29-09-2017	Si
Stories Untold	27-02-2017	Si
Destiny 2	06-09-2017	No
Wolfenstein II: The New Colossus	27-10-2017	Si
Prey	27-04-2017	No
Night in the Woods	10-01-2017	Si
What Remains of Edith Finch	25-04-2017	Si
Persona 5	04-04-2017	Si
Resident Evil 7: Biohazard	24-01-2017	Si
Hellblade: Senua's Sacrifice	08-08-2017	Si
NieR Automata	23-02-2017	Si
Middle-Earth: Shadow of War	27-09-2017	No
Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy	30-06-2017	Si
Little Nightmares	28-04-2017	Si
Call of Duty: WWII	25-08-2017	No
Injustice 2	27-01-2017	No
South Park: The Fractured but Whole	16-10-2017	Si
The Evil Within 2	13-10-2017	No
Hollow Knight	24-02-2017	Si
Thimbleweed Park	30-03-2017	Si
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	03-02-2017	No
Fortnite	21-07-2017	Si
Mass Effect: Andromeda	21-03-2017	No
Life is Strange: Before the Storm	31-08-2017	Si
Sonic Mania	17-07-2017	Si
Forgotton Anne	16-05-2018	Si
A Way Out	23-03-2018	No
Donut County	31-07-2018	Si
Gris	13-12-2018	Si
The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories	11-10-2018	Si
Yoku's Island Express	29-05-2018	Si
Red Dead Redemption 2	26-10-2018	No

Into the Breach	27-02-2018	Si
The Messenger	30-08-2018	Si
Dead Cells	07-08-2018	Si
Hitman 2	09-11-2018	No
Celeste	05-01-2018	Si
Guacamelee! 2	21-08-2018	Si
Return to Obra Dinn	18-10-2018	Si
Iconoclasts	23-01-2018	Si
Fallout 76	23-10-2018	No
Valkyria Chronicles 4	21-10-2018	Si
Nino Kuni 2	22-03-2018	Si
Dragon Ball FighterZ	13-01-2018	Si
Shenmue I & II	21-08-2018	No
Two Point Hospital	30-08-2018	Si
Yakuza 6	17-04-2018	No
Pillars of Eternity 2: Deadfire	08-06-2018	No
Call of Duty: Black Ops 4	12-10-2018	No
Kingdom Come: Deliverance	13-02-2018	Si
Battlefield 5	04-09-2018	No
Shadow of the Tomb Raider	12-09-2018	No
Dragon Quest XI	04-04-2018	Si
Far Cry 5	27-03-2018	No
Tetris Effect	09-11-2018	Si
Monster Hunter World	26-01-2018	No
Assassin's Creed: Odyssey	02-10-2018	Si
Life is Strange 2	26-09-2018	Si
Void Bastards	28-05-2019	Si
Unittled Goose Game	20-09-2019	Si
The Outer Worlds	25-10-2019	Si
Devil May Cry 5	08-03-2019	No
Sekiro: Shadows Die Twice	22-03-2019	No
Manifold Garden	18-10-2019	Si
Star Wars Jedi: The Fallen Order	15-11-2019	No
Resident Evil 2	25-01-2019	Si
Bloodstained: Ritual of the Night	18-06-2019	Si
Hypnospace Outlaw	12-03-2019	Si
Control	27-08-2019	Si
Disco Elosyum	15-10-2019	Si
Wreckfest	27-08-2019	Si
Greedfall	10-09-2019	No
Rage 2	13-05-2019	No

Sayonara Wild Hearts	19-09-2019	Si
Kingdom Hearts 3	25-01-2019	Si
Tom Clancy's The Division 2	01-03-2019	No
Dragon Quest Builders 2	12-07-2019	Si
Dirt Rally 2.0	26-02-2019	No
Ace Combat 7 Skies Unkown	18-01-2019	No
A Plague of Tales: Innocence	14-05-2019	Si
Metro Exodus	14-02-2019	No
Call of Duty: Modern Warfare	25-10-2019	No
Borderlands 3	13-09-2019	Si
Apex Legends	04-02-2019	Si
Outer Wilds	28-05-2019	Si
Lair of Clockwork God	21-02-2020	Si
Ori and the Will of Wisps	11-03-2020	Si
Yakuza: Like a Dragon	10-11-2020	No
Haven	03-12-2020	Si
A Monster's Expedition	10-09-2020	Si
Paradise Killer	04-09-2020	Si
Desesperados III	04-06-2020	No
Kentucky Route Zero	28-01-2020	Si
Hades	17-09-2020	Si
Immortals Fenyx Rising	03-12-2020	Si
Mafia: Definitive Edition	25-09-2020	No
13 Sentinels: Aegis Rim	22-09-2020	Si
Spirittfarer	18-08-2020	Si
Wasteland 3	27-08-2020	No
Resident Evil 3	03-04-2020	Si
Crusaders Kings 3	01-09-2020	No
Star Wars: Squadron	01-10-2020	No
Tony Hawk: Pro Skater 1+2	04-09-2020	Si
Street of Rage 4	30-04-2020	Si
Among Us	15-06-2020	Si
Assassin's Creed Valhalla	20-11-2020	No
Doom Eternal	20-03-2020	Si
Cyberpunk 2077	10-12-2020	No
Subnautica: Below Zero	14-05-2021	Si
Marvel's Guardian of the Galaxy	26-10-2021	Si
Persona 5 Strikers	23-02-2021	Si
Hitman 3	20-01-2021	Si
Death's Door	20-07-2021	Si
Loop Hero	04-03-2021	Si

Resident Evil: Village	07-05-2021	Si
Genesis Noir	26-03-2021	Si
Inscription	19-10-2021	Si
It Takes Two	25-03-2021	Si
Battlefield 2042	06-10-2021	No
The Greate Ace Attorney Chronicles	27-07-2021	Si
The Ascent	29-07-2021	No
Far Cry 6	07-10-2021	No
Quake	19-08-2021	Si
Pathfinders: Wrath of Righteous	02-09-2021	Si
The Artful Escape	09-09-2021	Si
The Forgotten City	28-07-2021	Si
Back 4 Blood	12-10-2021	No
Lost Judgment	21-09-2021	No
Life is Strange: True Colors	10-09-2021	Si
Tales of Arise	10-09-2021	No
Unpacking	02-11-2021	Si
Monster Hunter Rise	26-03-2021	Si
Deathloop	14-09-2021	No
Powerwash Simulator	15-05-2021	Si
Live A Live	22-07-2022	Si
We Are OFK	08-09-2022	Si
Dying Light 2	04-02-2022	Si
Nobody Saves the World	18-01-2022	Si
Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge	16-06-2022	Si
Signalis	27-10-2022	Si
Tunic	16-03-2022	Si
Neon White	16-06-2022	Si
Elden Ring	25-02-2022	No
Gotham Knights	25-10-2022	No
F122	28-06-2022	No
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	05-04-2022	Si
Cult of the Lamb	10-06-2022	Si
Need for Speed Unbound	29-11-2022	No
Marvel's Midnight Suns	10-07-2022	No
Call of Duty: Modern Warfare	24-09-2022	No
Mount & Blade 2: Bannerlord	30-03-2022	No
Ghostwire: Tokyo	25-03-2022	No
Prodeus	23-09-2022	Si

Stray	19-07-2022	No
A Plague Tale: Requiem	17-10-2022	Si
Sifu	06-02-2022	Si
Return to Monkey Island	19-09-2022	Si
Evil Dead: The Game	13-05-2022	Si
105 de 159 juegos están disponibles en Nintendo Switch		

Figura 47: Tabla de los grandes juegos de compañías de software entre 2017-2022 de acuerdo a Eurogamer, Slant Magazine y The Guardian. Fuente: (Slant Staff, 2017), (Slant Staff, 2018), (Slant Staff, 2019), (Slant Staff, 2020), (Slant Staff, 2021), (Slant Staff, 2022), (Eurogamer Staff, 2018), (Eurogamer Staff, 2019), (Eurogamer Staff, 2020), (Eurogamer Staff, 2021), (Eurogamer Staff, 2021), (Eurogamer Staff, 2023), (Stuart, 2017), (Macdonald, 2018), (Macdonald, 2019), (Macdonald, 2020), (Macdonald, 2021), (Macdonald, 2022)

Esto puede demostrar que pasa si mejoras el software e infraestructura de la consola, vienen más empresas a hacer juegos a tu consola, y esto se puede demostrar con la cantidad de softwares totales vendidos en Nintendo Switch.

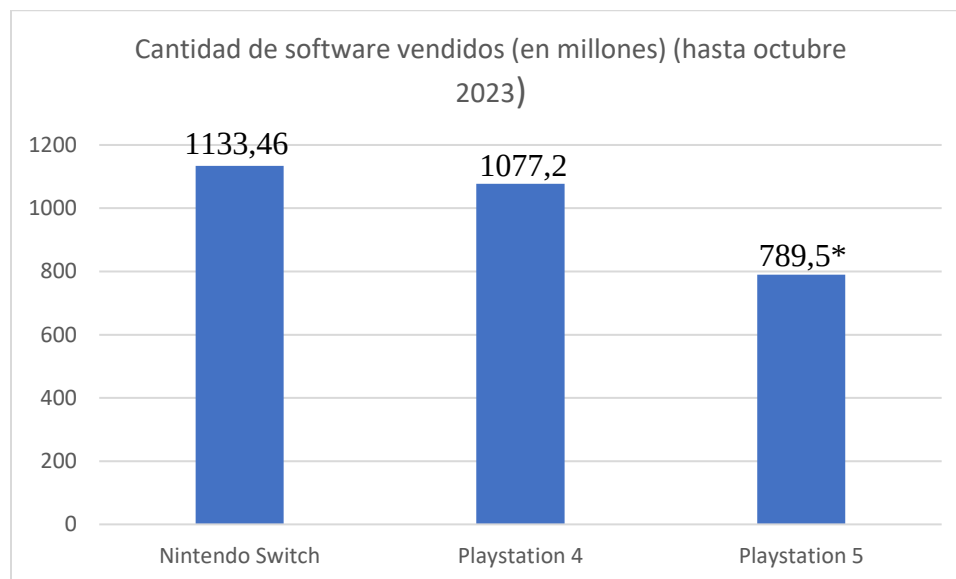


Figura 48: Gráfico de venta de softwares totales de Nintendo Switch y de su competencia Fuente: (Nintendo Co Ltd., 2023) (Sony, 2023)

*Muchos softwares de la consola PlayStation 4 pueden ser adquiridos en PlayStation 5

**No hay datos de venta de software totales de Xbox One ni de Xbox Series

8.4 Rivalidad con competidores

De acuerdo a esto, durante los años no ha habido ningún cambio. Bueno, a excepción de una cosa, que sería la relación que tiene Microsoft y Nintendo, ejemplos tenemos con el primer juego de Microsoft exclusivo llegando a Nintendo Switch, Cuphead el año 2018 (ianmdhr, 2018), también llegando “Ori and the Blind Forest: Definitive Edition”, otro juego que era exclusivo de Microsoft el 2019 (NG, 2019), y ahora recientemente después que Microsoft adquirió Activision, hizo un trato con Nintendo que llevarían la saga de Call of Duty a sus consolas por los siguientes 10 años (Quinteros, 2023). También cabe mencionar la campaña de Microsoft y Nintendo con el juego Minecraft de aliarse para que ambas consolas pudieran jugar online Minecraft sin importar si cada usuario es de diferente consola (Álvarez, 2018), y otro ejemplo sería Banjo-Kazooie cuando llegó al servicio online de Nintendo 64 para Nintendo Switch (Nintendo Co. Ltd., 2021)



Figura 49: Campaña de Minecraft entre Microsoft y Nintendo Fuente:(Álvarez, 2018)

Esta dicha alianza se puede ver más allá cuando trajeron a los personajes de Microsoft al popular juego de Nintendo, Super Smash Bros Ultimate, donde dichos personajes serían Banjo-Kazooie el 2019 (Nintendo Co. Ltd., 2019) y Steve de Minecraft el 2020 (Nintendo Co. Ltd. 2020). Además, dicha alianza le dio beneficios a Microsoft, donde la consola se popularizó en Japón cuando el creador de Smash Bros. Masahiro Sakurai dijo en la presentación de Banjo-Kazooie que si querían jugar su juego que se consiguieran una Xbox One (Galván, 2019). Esto muestra la fuerte relación entre Microsoft y Nintendo, donde esta, aunque compite en el mercado contra Nintendo, también actúa como otra compañía de software para la compañía nipona

9. Conclusiones finales

9.1 Puntos encontrados y discusión

Ya visto todos los puntos de este informe se puede ver la comparación de la consola en ciertos aspectos:

- Con respecto a lo que dijo el ex presidente de Nintendo Reggie Fils-Aime en su conferencia de Seattle del año 2022, recordando los 3 factores mencionados que llevaron al fracaso de la consola, estos eran los juegos en el lanzamiento de la consola, la frecuencia de lanzamiento de juegos y por último el software de la consola. Comenzando con el primero factor, con el lanzamiento de juegos, Wii U lanzó con 3 juegos, Nintendo Land, New Super Mario Bros. U y Sing Party mientras que Nintendo Switch lanzó su consola con los juegos 1, 2 Switch! y The Legend of Zelda: Breath of the Wild. La diferencia de ambos es que los juegos de Wii U no eran de las altas expectativas o algo para atraer mucho al público, donde Nintendo Land iba por un nicho que eran los fans de Nintendo, New Super Mario Bros. U. que es muy parecido al New Super Mario Bros. Wii ya sea con música y personalidad del juego y Sing Party es un karaoke que se paga cuando ya existe redes sociales para buscar uno y gratis; mientras que los juegos de su siguiente consola tenemos 1,2, Switch! donde la diferencia de Nintendo Land era una compilación de minijuegos que todo público puede entender y no sentirse segmentado y The Legend of Zelda Breath of the Wild un juego demasiado aclamado, incluyendo llevándose premios antes de su lanzamiento como uno de los juegos más anticipados. Esta decisión de poner el juego de Zelda como juego de lanzamiento se podrá ver reflejado en los resultados de ventas en el primer mes de cada consola, donde Wii U tuvo aproximadamente 600 mil unidades vendidas y Nintendo Switch aproximadamente 3 millones. El segundo factor es sobre la frecuencia de lanzamiento de videojuegos viendo los juegos que fueron estrenados durante los 2 primeros años de vida de cada consola, siento entre 17 de Noviembre del 2012 hasta 16 de Noviembre del 2014 y 3 de Marzo 2017 a 2019. Con Wii U en su primer año tuvieron un total de 8 fechas de lanzamientos, donde es una decente cantidad, sin embargo lo más notorio fue la demora entre el primer lanzamiento de juegos que fue en su estreno y Game and Wario que fue el 23 de Junio del 2013, mostrando que Nintendo no lanzó ningún juego por 7 meses, donde eso es preocupante para una consola, mientras que en el segundo año de Wii U sólo hubo un total de 5 fechas de lanzamiento, que fue entre Noviembre 2013 hasta Septiembre 2014, sin lanzar ningún juego en octubre, además cabiendo mencionar que en los 3 primeros juegos tuvieron fechas de lanzamiento entre 3 a 4 meses de diferencia, donde puede ser un poco largo para Nintendo; ahora viendo Nintendo Switch, su primer año tuvieron 9 diferentes fechas de lanzamiento diferentes, donde en cantidad no es tan diferente, pero lo que Nintendo arregló con Wii U fue con el tiempo entre lanzamientos, donde acá fueron entre 1 o 2 meses de diferencia entre juegos, donde sólo Enero y Febrero no tuvieron juegos de lanzamiento, y si se ve el segundo año de la consola, se puede ver una gran mejora con lanzamientos que con Wii U, para el

segundo año de Nintendo Switch, hubo un total de 13 lanzamientos diferentes durante el segundo año, también con 1 o 2 meses de diferencia de lanzamiento. Este cambio de frecuencia de lanzamiento se puede ver con las ventas de consola en el primer y segundo año de Wii U y Nintendo Switch, donde la cantidad de unidades vendidas para la primera consola fue de 3,45 millones en su primer año y 2,72 millones su segundo año, mientras que su sucesora vendió 16,108 millones de unidades en su primer año y 16,59 millones en su segundo año. Por último tenemos software, recordando bien con Wii U usaron su propio software con el Cat Dev-kit algo muy diferente a lo que usaban Sony y Microsoft, además que la consola en sí con su CPU y GPU eran poco potentes con los siguientes nuevos entrantes, mientras que con Nintendo Switch cambiaron el software e integraron Unity en su desarrollo además de que hubo una mejora en la potencia comparándola con Wii U; estos resultados se ven reflejados con la cantidad de consolas vendidas en el mercado, donde Wii U vendió 13,56 millones de unidades, estando al último lugar viendo su competencia, mientras que Nintendo Switch vendió aproximadamente 129 millones de unidades, siendo la consola que lidera el mercado; también cabe mencionar que esta situación del software también tuvo consecuencias con la relación que tuvo con las compañías de software.

- Con respecto al Marketing, si comparamos comenzando con el nombre ya se puede ver el cambio de plan con el nombre y el primer comercial que pusieron; con Wii U siendo confuso, sea por el nombre justo saliendo con la cantidad de accesorios que sacaron de su antecesora, Wii que dichos nombres comenzaban con “Wii” y además con el primer comercial de Wii U mostrando nuevos juegos que eran muy parecidos a juegos que ya habían salido antes provocó una impresión confusa y no positiva ante el público, mientras que con Nintendo Switch mostró en su primer comercial la razón porque se llama Nintendo Switch, además de que no hubo ningún niño en dicho comercial, sólo jóvenes adultos haciendo actividades de jóvenes adultos y jugando juegos de todas las edades, trayendo reacción positiva ante el público; también cabe mencionar la publicidad que hicieron después del lanzamiento, fueron muy orientadas a una audiencia más casual, saliendo esta publicida de forma infantil e inmadura, alejando la audiencia más “gamer”, mientras que se vió que Nintendo con la siguiente consola aprendió de eso y comenzó a mostrar publicidad con gente de todas las edades además de ser más directo a lo que se quiere llegar. Por último con respecto al enfoque del cliente, con Wii U era un enfoque más casual a lo que querían llegar, tal como se pudo evidenciar con su publicidad, mientras que con Nintendo Switch, tomaron otra táctica que en vez de ser más casual se fueron a todas las edades pero más enfocadas en la gente joven adulta, ya que vieron que ellos eran su mayor audiencia. Estos datos pueden ser usados como evidencia en los resultados de los juegos más vendidos de ambas consolas, donde para Wii U, su juego más vendido fue Mario Kart 8 con 8,46 millones de unidades vendidas, y ni siquiera esa cantidad alcanza al décimo juego más vendido de Nintendo Switch que es New Super Mario Bros. U Deluxe con aproximadamente 16 millones, es más, el juego más vendido de Nintendo Switch se

ha vendido más de diez veces de la cantidad del Mario Kart 8 de Wii U, donde irónicamente el juego más vendido de Nintendo Switch es Mario Kart 8 Deluxe.

- Con respecto a la relación con las compañías de Software que ha tenido Nintendo durante estas dos generaciones de consola, todo se puede ver con respecto al software de ambas consolas, como se mencionó antes. Esto dio como consecuencia que la participación de las compañías de software de Wii U hayan sido pocas o nula, muchos decidieron no poner sus juegos en la consola y se fueron a favor de las consolas de PlayStation y Xbox de esas épocas, lo bueno que Nintendo aprendió de eso y se vio el cambio con Nintendo Switch, ahora muchas más compañías ponen su juegos en esta consola, es más compañías que la gente jamás pensaría que estarían en Nintendo están poniendo sus juegos en la consola tal como el mejor ejemplo de todos Bethesda; es más, gracias al Cloud Gaming, muchos más juegos que eran difíciles de llegar a la consola fueron posibles tal como por ejemplo Resident Evil VIII: Village. La dicha consecuencia de la participación de las compañías de software en las consolas de Nintendo se puede ver reflejada con la cantidad de softwares vendidos en ambas consolas, donde la cantidad de software vendidos en Wii U fue de 103,56 millones, una cantidad que parece chiste si lo comparas con la cantidad de software vendidos en Nintendo Switch, donde es un total de 1088,35 millones.
- Respecto a la rivalidad de la competencia que Nintendo con Sony y con Microsoft, no hay mucho que decir en verdad, ya que existe esta dicha guerra fría de consolas durante un tiempo, sin embargo, lo único que se puede calcar es la nueva relación que tiene Nintendo con la compañía estadounidense, Microsoft, donde está actúa más como otra compañía de software, donde mientras más los años pasan, mejor es la relación de ambas compañías.

Viendo todos los puntos mencionados, podemos confirmar que el fracaso de Wii U si fue base de ayuda para lograr el éxito de Nintendo Switch, viendo como falló cada punto e intentó mejorarlo haciendo una estrategia de negocios, donde viendo todo esto, se puede deducir que el Software de la consola es la principal responsable de todo esto, llevando así a la cantidad de consolas vendidas, y como consecuencia al alejamiento de las compañías de software hacia Wii U, pero no es la única responsable, también tenemos el Marketing, en especial el nombre y su primer comercial, estos fueron uno de los pilares principales de la caída de Wii U, sólo que la publicidad ayudó más a soportar las malas decisiones que tomaron, y con lo que dijo el señor Fils-Aime en su conferencia, igual el lanzamiento de juegos sirve para un impulso inicial de ventas de la consola, y si no existe dicho impulso, será difícil recuperarse, pero no imposible, pero no se pudo gracias a la frecuencia de lanzamiento de juegos, en especial las 2 primeras fechas que eso fue una larga demora, lo único que no traería al fracaso de la consola sería la rivalidad de la competencia, ya que es algo que ha existido y es algo que existirá. Ahora viendo todo eso se puede notar como Nintendo tomo nota de todo esto y

le dio un giro a todo esto, un software potencialmente aceptable, viendo como atrajo a las compañías de software incluyendo a una de sus compañías rivales, un buen marketing con recepción positiva, un buenísimo lanzamiento de consola, dándole un fuerte impulso, y soportando este impulso con la increíble frecuencia de lanzamiento de juegos que ha tenido. De verdad Nintendo aprendió de los errores de la consola Wii U, y esto lo transformó en algo exitoso con Nintendo Switch.

9.2 Recomendaciones

Este informe sobre el fracaso de Wii U y el éxito de Nintendo Switch, sirve como un ejemplo para cualquier tipo de empresa sobre estrategia de negocios a través de los errores que se hacen, con esto, reconocen dichos errores y analizan los dichos errores para así llegar a una nueva estrategia de negocio, tal como se mostró en este informe. Un ejemplo sobre esto sería Starbucks Coffee, donde después de una caída de sus acciones en el año 2007, el CEO tomo unas estrategias de negocio a través de la recolección de datos del público para ver cómo mejorar Starbucks, al igual que hacer un impulso en marketing en redes sociales y capacitar a los empleados de la empresa (Drummond, 2019). Con esto se puede ver que con estos análisis Starbucks Coffee pudo identificar su problema y con las dichas estrategias pudieron remontar en el mercado.

De verdad en mi punto de vista, Nintendo ha demostrado que no se necesita dar por vencido y si se puede arreglar, siempre dar el intento, y poder ver lo que puede florecer con ello, esperando que otras compañías que han tenido un grave error de negocio o una mala estrategia vean o se inspiren de Nintendo tras hacer el cambio de Wii U a Nintendo Switch, porque si ellos pudieron salir del fracaso, los demás podrán.

9.3 Conclusión

Nintendo ha demostrado a lo largo de la historia que ha tenido éxitos y fracasos, donde de la primera aprende de sus errores y los vuelve en una estrategia o puntos que no debe repetir y/o mejorar.

Para este caso, sería la consola de Wii U. Es un fracaso, no hay duda alguna, se puede ver de dónde lo veas, ya sea marketing, su relación con las otras compañías de software, el software de la consola, entre otros. Pero en vez de tirar la toalla, decidió analizar en que se equivocó, aprendiendo de ello y hacer nuevas estrategias para llegar a un éxito, tal como se vio con Nintendo Switch, y se espera que esto sirva como un ejemplo de cómo una empresa puede seguir viviendo en el mercado y hasta volver a triunfar si conoce sus errores y logra arreglarlos.

9.4 Para el futuro

Ya es 2023 y Nintendo switch lleva 6 años en el mercado de videojuegos, con los rumores de una sucesora que viene en camino (Thwaites, 2023). Algo que se tiene que tener claro es que ahora con esta “Switch 2” tienen que hacer ciertos cambios principalmente con los gráficos. Como se vio antes Nintendo Switch llega hasta los 1080p, pero últimamente los nuevos juegos están saliendo con mejores gráficas y rendimientos, un ejemplo esencial fue con el reciente lanzamiento de Warner Bros Games con Netherrealm Studios Mortal Kombat 1, aunque sea bueno que tuvo lanzamiento en Nintendo Switch con las otras consolas, no cabe duda que se ve demasiado inferior ante la competencia, donde llega a ser demasiado notable el bajo rendimiento de Nintendo Switch ante la nueva competencia (Zaragosa, 2023).



Figura 50: Imagen del personaje “Johnny Cage” del juego Mortal Kombat 1 donde comparan como se ve en diferentes consolas. Fuente:(Zaragosa,2023)



Figura 51: *Imagen del personaje “Li Mei” del juego Mortal Kombat 1 donde comparan como se ve en diferentes consolas. Fuente:(Zaragosa,2023)*

Además, otro punto que tiene que arreglar Nintendo es el enfoque consumidor en el ámbito competitivo, ya que recientemente hizo unos cambios a reglas de torneos que ellos hacen, en especial de uno de sus juegos más vendidos, Super Smash Bros. Ultimate, dejando el disgusto de sus consumidores que se dedican a competir en sus juegos (Gach, 2023). Si Nintendo no hace estos dichos cambios mencionados, para que sea una Switch 2 y no una Wii U 2.

10. Anexo

Alexander, C (15 de Abril, 2021). *N64 Vs. PS1: which console is more powerful (in terms of specs)*. Recuperado de: <https://www.thegamer.com/n64-vs-ps1-console-more-powerful-tech-specs/>

Alexander, L (21 de Mayo, 2014). *Republique, and the fight for narrative games in a modern market*. Recuperado de: <https://www.gamedeveloper.com/business/-i-republique-i-and-the-fight-for-narrative-games-in-a-modern-market#close-modal>

Alethia. (30 de Mayo, 2006). *Genesis does what Nintendon't!* Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=k7nsBoqJ6s8>

Almendra, C. (16 de Agosto, 2012). *Ubisoft aclara si Rayman Legends es exclusivo de Wii U*. Recuperado de: <https://www.fayerwayer.com/2012/08/ubisoft-aclara-si-rayman-legends-es-exclusivo-de-wii-u/>

Álvarez, R. (21 de Junio, 2018). *Nintendo y Microsoft se unen para celebrar la llegada del juego cruzado para "Minecraft" entre Switch y Xbox One*. Recuperado de: <https://www.xataka.com/videojuegos/nintendo-microsoft-se-unen-para-celebrar-llegada-juego-cruzado-minecraft>

Amechazurra, M. (1 de Mayo, 2017). *Nintendo Switch – Estudio demográfico de los usuarios de la consola de Nintendo.* Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/nintendo-switch-estudio-demografico-usuarios-consola-nintendo-97172>

Amechazurra, M (3 de Marzo, 2019). *¡Nintendo Switch cumple 2 años! Repasamos los 2 primeros años de la consola.* Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/nintendo-switch-cumple-2-anos-repasamos-dos-primeros-anos-consola-382859>

Arroyo, D (Junio, 2020). *Análisis de marketing en la compañía Nintendo Co., Ltd.* Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/524274972/Espinoza-Analisis-Marketing-Nintendo>

Ashcraft, B. (31 de Enero, 2017). *Wii U production has officially ended in Japan.* Recuperado de: <https://kotaku.com/wii-u-production-has-officially-ended-for-japan-1791813878>

Aslop, T. (8 de Febrero 2022). *Console unit sales of the Nintendo Wii and Wii U from 2007 and 2018 (million units).* Recuperado de: <https://www.statista.com/statistics/349078/nintendo-wii-and-wii-u-console-sales/>

Bankhursts, A. (21 de Mayo, 2019). *God of War sales have passed over 10 million.*

Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2019/05/21/god-of-war-sales-have-passed-10-million>

Barder, O. (19 de Junio, 2017). *Nintendo is well aware of the importance of third-party*

support for the Switch. Recuperado de:

<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/01/19/nintendo-is-well-aware-of-the-importance-of-third-party-support-for-the-switch/?sh=5fe08836220b>

Baxter, D. (30 de Mayo, 2020). *What went wrong with the Philips CD-i? What happened,*

which games were available, and why did the console fail to take off? Recuperado de:

<https://stealthoptional.com/feature/philips-cdi-flop-sales-console-games-nintendo-what-went-wrong/>

BBC. (13 de Julio, 2015). *Nintendo's Saturo Iwata passed away at 55.* Recuperado de:

<https://www.bbc.com/news/business-33502838>

Blog OCCMundial. (19 de Enero, 2021). *¿Qué es un análisis FODA, cómo se hace, para*

qué sirve? Guía 2021. Recuperado de: [https://www.occ.com.mx/blog/que-es-un-analisis-foda-y-como-se-](https://www.occ.com.mx/blog/que-es-un-analisis-foda-y-como-se-hace/#:~:text=El%20origen%20del%20an%C3%A1lisis%20FODA,que%20fuera%20razonable%20y%20ejecutable.)

[hace/#:~:text=El%20origen%20del%20an%C3%A1lisis%20FODA,que%20fuera%20razonable%20y%20ejecutable.](https://www.occ.com.mx/blog/que-es-un-analisis-foda-y-como-se-hace/#:~:text=El%20origen%20del%20an%C3%A1lisis%20FODA,que%20fuera%20razonable%20y%20ejecutable.)

Brian. (26 de Junio, 2017). *Nintendo Q1 financial results (FY3/2018)- Switch at 4.7 million shipped total*. <http://nintendoeverything.com/nintendo-q1-financial-results-fy32018-switch-at-4-7-million-shipped-total/>

Burns, M. (26 de Septiembre, 2012). *Here are the 23 Nintendo Wii U launch titles*. Recuperado de: <http://techcrunch.com/2012/09/26/here-are-the-23-nintendo-wii-u-launch-titles/>

Byford, S (13 de Junio 2013). *Ubisoft won't develop Wii U-exclusive games until Nintendo sells more systems*. Recuperado de: <https://www.theverge.com/2013/6/13/4425666/ubisoft-says-no-wii-u-exclusives-until-console-has-more-users>

Campbell, E. (5 de Junio, 2014). *Wii Sports Club getting retail release*. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2014/06/05/wii-sports-club-getting-retail-release>

Capcom. (30 de Septiembre, 2023). *Platinum Titles*. Recuperado de: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab1>

CD Projekt (22 de Abril, 2021). *Consolidated financial statemente of the CD Projekt group for 2020*. Recuperado de: <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2021/04/consolidated-financial-statement-of-the-cd-projekt-group-for-2020.pdf>

Castillo, J (8 de Junio, 2019) *GHz: que es y para qué sirve un Gigahercio en informática.*

Recuperado de: <https://www.profesionalreview.com/2019/06/08/ghz-que-es/>

Cherney, M. (9 de Abril, 2018). *This violent videogame has made more money than any movie*

ever. Recuperado de: <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>

Christiansen, A. (13 de Septiembre, 2017). *DOOM y Wolfstein llegarán a la Nintendo Switch.*

Recuperada de: <https://www.latercera.com/mouse/doom-y-wolfenstein-llegaran-la-nintendo-switch/>

Culotta, M. (20 de Febrero, 2014). *Porter's Five Forces.* Recuperado de:

<https://prezi.com/v3bftou8etp/porters-five-forces/>

D'Angelo, W. (9 de Mayo del 2021). *Xbox Series X|S vs Xbox One Launch Sales Comparison*

Through Week 24-Sales. <https://www.vgchartz.com/article/448662/xbox-series-xs-vs-xbox-one-launch-sales-comparison-through-week-24/>

daSauceW. (6 de Julio, 2017). *The very bad Wii U ads.* Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=SchWdprUnzw>

DEFA. (2 de Mayo, 2018). *Switch ha tenido un mejor primer año que el que tuvo el PS4.*

Recuperado de: <https://atomix.vg/switch-ha-tenido-un-mejor-primer-ano-que-el-que-tuvo-el-ps4/#:~:text=De%20acuerdo%20con%20el%20m%C3%A1s,oficial%20en%20marzo%20de%202017>

Drummond, C. (22 de Marzo, 2019). *De Lego a Starbucks: 9 empresas de éxito que*

estuvieron al borde del fracaso pero lograron remontar a tiempo. Recuperado de: <https://www.businessinsider.es/9-empresas-estuvieron-borde-fracaso-exito-mundial-actualidad-376519>

Ecured (S.F). *PlayStation 3.* Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:

https://www.ecured.cu/Play_Station_3

Electrolado (S.F). *Características de Xbox 360.* Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:

https://www.elotrolado.net/wiki/Caracter%C3%ADsticas_de_Xbox_360

Eric, V. (S.F) *List of toys and games.* Recuperado el 23 de Noviembre del 2022 de:

<http://blog.beforemario.com/p/nintendo-before-mario.html>

Estrada, R. (13 de Junio, 2012). *Sony cree que Wii U es una “Potencial Amenaza”.*

Recuperado de: https://www.fayerwayer.com/2012/06/sony-cree-que-wii-u-es-una-potencial-amenaza/#google_vignette

Eurogamer Staff. (20 de Diciembre, 2017). *Eurogamer readers' top 50 games of 2016*.

Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-readers-top-50-games-of-2016>

Eurogamer Staff. (18 de Diciembre, 2018). *Eurogamer readers' top 50 games of 2017*.

Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-readers-top-50-games-of-2017>

Eurogamer Staff. (18 de Diciembre, 2019). *Eurogamer readers' top 50 games of 2018*.

Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-readers-top-50-games-of-2018>

Eurogamer Staff. (14 de Diciembre, 2020). *Eurogamer readers' top 50 games of 2019*.

Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-readers-top-50-games-of-2019>

Eurogamer Staff. (1 de Enero, 2021). *Eurogamer readers' top 50 games of 2020*. Recuperado

de: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-readers-top-50-games-of-2020>

Eurogamer Staff. (31 de Diciembre, 2021). *Eurogamer readers' top 50 games of 2021*.

Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-readers-top-50-games-of-2021>

Eurogamer Staff. (1 de Enero, 2023). *Eurogamer readers' top 50 games of 2022*. Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-readers-top-50-games-of-2022>

Fils-Aime, R. (Julio, 2022). *Reggie presents his book "Disrupting the Game" in Seattle!* Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/18SQpeEKoePg-_cO0YVBlvtHOjITgsVfm/view?usp=sharing

Fils-Aime, R y Nintendo Co Ltd., (7 de Junio, 2011). *Nintendo Wii U revealed! E3 2011 with Full info*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=lKwldXyhSzU>

Gach, E. (25 de Octubre, 2023). *New Nintendo rules cause massive Smash Bros. fan freakout*. Recuperado de: <https://kotaku.com/smash-bros-ultimate-switch-nintendo-tournaments-1850955614#:~:text=According%20to%20the%20new%20guidelines,Melee>

Galván, M. (5 de Septiembre, 2019). *Xbox gana popularidad en Japón tras ser promocionado por creador de Smash Bros*. Recuperado de: <https://www.levelup.com/noticias/542103/Xbox-gana-popularidad-en-Japon-tras-ser-promocionado-por-creador-de-Smash-Bros>

Galván, M (27 de Abril, 2023). *CMA: Nintendo Switch es técnicamente incapaz de correr Call of Duty*. Recuperado de: <https://www.levelup.com/noticias/735037/CMA-Nintendo-Switch-es-tecnicamente-incapaz-de-correr-Call-of-Duty>

Gamefaqs (S.F.). *Game and Wario – Release Details*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/673082-game-and-wario/data>

Gamefaqs (S.F.). *Pikmin 3 – Release Details*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/633263-pikmin-3/data>

Gamefaqs (S.F.). *Wii Fit U*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/632933-wii-fit-u>

Gamefaqs. (S.F.). *Wii Party U*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/701150-wii-party-u>

Gamefaqs (S.F.). *Hyrule Warriors*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/745183-hyrule-warriors>

Gamefaqs. (S.F.). *Super Mario 3D World*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/718915-super-mario-3d-world>

Gamefaqs. (S.F.). *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/718938-donkey-kong-country-tropical-freeze>

Gamefaqs. (S.F.). *Mario Kart 8*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/700050-mario-kart-8>.

Gamefaqs. (S.F) *Far Cry 3*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/pc/632848-far-cry-3>

Gamefaqs. (S.F) *Avengers Battle for Earth*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/670461-marvel-avengers-battle-for-earth>

Gamefaqs. (S.F). *Far Cry 3: Blood Dragon*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/710755-far-cry-3-blood-dragon>

Gamefaqs (S.F). *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/701110-the-legend-of-zelda-the-wind-waker-hd>

Gamefaqs (S.F). *Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games* Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/715774-mario-and-sonic-at-the-sochi-2014-olympic-winter>

Gamefaqs. (S.F). *The Smurfs 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/710748-the-smurfs-2>

Gamefaqs. (S.F). *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/710740-tom-clancys-splinter-cell-blacklist>

Gamefaqs. (S.F). *Rayman Legends*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/671756-rayman-legends>

Gamefaqs. (S.F). *Just Dance 2014 (French)*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/718770-just-dance-2014-french>

Gamefaqs. (S.F). *Just Dance Kids 2014*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/729289-just-dance-kids-2014>

Gamefaqs. (S.F). *Rocksmith 2014 Edition*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/718847-rocksmith-2014-edition>

Gamefaqs (S.F). *Assassins Creed IV: Black Flag*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/705968-assassins-creed-iv-black-flag>

Gamefaqs (S.F). *South Park: The Stick of Truth*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/651581-south-park-the-stick-of-truth>

Gamefaqs. (S.F). *Trials Fusion*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/xbox360/718802-trials-fusion>

Gamefaqs. (S.F). *Watch Dogs*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/673015-watch-dogs>

Gamefaqs. (S.F) *Assassins Creed Unity*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/772633-assassins-creed-unity>

Gamefaqs. (S.F). *Far Cry 4*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/795266-far-cry-4>

Gamefaqs. (S.F). *The Crew*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/718281-the-crew>

Gamefaqs. (S.F). *Toy Soldiers: War Chests*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/827467-toy-soldiers-war-chest>

Gamefaqs. (S.F). *Just Dance 2016*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/168632-just-dance-2016>

Gamefaqs (S.F). *Just Dance Disney Party 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/180263-just-dance-disney-party-2>

Gamefaqs. (S.F). *Assassins Creed Syndicate*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/894434-assassins-creed-syndicate>

Gamefaqs. (S.F). *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/805553-tom-clancys-rainbow-six-siege>

Gamefaqs. (S.F). *Far Cry Primal*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/181815-far-cry-primal>

Gamefaqs. (S.F). *Tom Clancy's The Division*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/718814-tom-clancys-the-division>

Gamefaqs. (S.F). *Trackmania Turbo*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/168637-trackmania-turbo>

Gamefaqs. (S.F). *Just Sing*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/193682-just-sing>

Gamefaqs. (S.F). *Rocksmith 2014 Edition: Remastered*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/194878-rocksmith-2014-edition-remastered>

Gamefaqs. (S.F). *Just Dance 2017*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/191568-just-dance-2017>

Gamefaqs. (S.F). *Watch Dogs 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/191233-watch-dogs-2>

Gamefaqs. (S.F). *Steep*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/191602-steep>

Gamefaqs. (S.F). *For Honor*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/pc/168622-for-honor>

Gamefaqs. (S.F). *Family Guy: Back to the Multiverse*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/669884-family-guy-back-to-the-multiverse>

Gamefaqs. (S.F). *007 Legends*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/683296-007-legends>

Gamefaqs (S.F). *The Walking Dead: Survival Instincts*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/697262-the-walking-dead-survival-instinct>

Gamefaqs. (S.F). *Fast & Furious: Showdown*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/710074-fast-and-furious-showdown>

Gamefaqs. (S.F). *Deadpool*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/677163-deadpool>

Gamefaqs. (S.F). *Skylanders Swap Force*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/702771-skylanders-swap-force>

Gamefaqs. (S.F). *Cabela's African Adventures*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/726649-cabelas-african-adventures>

Gamefaqs. (S.F). *Spongebob Squarepants: Plankton's Robotic Revenge*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/724841-spongebob-squarepants-planktons-robotic-revenge>

Gamefaqs. (S.F). *Angry Birds Star Wars*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/723516-angry-birds-star-wars>

Gamefaqs. (S.F). *Call of Duty: Ghosts*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/724820-call-of-duty-ghosts>

Gamefaqs (S.F). *Cabela's Big Game Hunter: Pro Hunts*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/763921-cabelas-big-game-hunter-pro-hunts>

Gamefaqs. (S.F). *The Amazing Spider-Man 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/735944-the-amazing-spider-man-2>

Gamefaqs. (S.F). *Transformers: Rise of the Dark Spark*. Recuperado de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/763438-transformers-rise-of-the-dark-spark>

Gamefaqs. (S.F). *Destiny*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/995873-destiny>

Gamefaqs. (S.F). *Skylanders Trap Team*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/789633-skylanders-trap-team>

Gamefaqs. (S.F). *Duck Dynasty*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/847454-duck-dynasty>

Gamefaqs. (S.F). *The Legend of Korra*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/812158-the-legend-of-korra>

Gamefaqs. (S.F). *The Voice: I Want You*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/837890-the-voice-i-want-you>

Gamefaqs. (S.F). *Teenage Mutant Ninja Turtles Danger of the Ooze*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/xbox360/837194-teenage-mutant-ninja-turtles-danger-of-the-ooze>

Gamefaqs. (S.F). *Call of Duty: Advanced Warfare*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/792620-call-of-duty-advanced-warfare>

Gamefaqs. (S.F). *Spongebob Heropants*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/xbox360/108945-spongebob-heropants>

Gamefaqs. (S.F). *Prototype Biohazard Bundle*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/178778-prototype-biohazard-bundle>

Gamefaqs. (S.F). *Skylanders Superchargers*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:

<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/164604-skylanders-superchargers>

Gamefaqs. (S.F). *Tony Hawk Pro Skater 5*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:

<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/154786-tony-hawks-pro-skater-5>

Gamefaqs. (S.F). *Guitar Hero Live*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:

<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/149187-guitar-hero-live>

Gamefaqs. (S.F). *The Peanuts Movie: Snoopy's Grand Adventure*. Recuperado el 30 de

Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/178153-the-peanuts-movie-snoopys-grand-adventure>

Gamefaqs. (S.F). *Call of Duty: Black Ops III*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:

<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/167260-call-of-duty-black-ops-iii>

Gamefaqs. (S.F). *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan*. Recuperado el 30

de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/185897-teenage-mutant-ninja-turtles-mutants-in-manhattan>

Gamefaqs. (S.F). *Ghostbusters*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:

<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/189056-ghostbusters>

Gamefaqs. (S.F). *Skylanders Imaginators*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/191035-skylanders-imaginators>

Gamefaqs. (S.F). *Call of Duty: Infinite Warfare*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/189938-call-of-duty-infinite-warfare>

Gamefaqs. (S.F). *Call of Duty: Modern Warfare Remastered*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/189943-call-of-duty-modern-warfare-remastered>

Gamefaqs. (S.F). *Ducktales Remastered*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/708530-disney-ducktales-remastered>

Gamefaqs. (S.F). *Disney Infinity*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/699800-disney-infinity>

Gamefaqs. (S.F). *Kingdom Hearts HD 1.5 ReMix*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/684080-kingdom-hearts-hd-15-remix>

Gamefaqs. (S.F). *Disney Infinity 2.0 Edition*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/792573-disney-infinity-20-edition>

Gamefaqs. (S.F). *Kingdom Hearts HD 2.5 ReMix*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/735143-kingdom-hearts-hd-25-remix>

Gamefaqs. (S.F). *Disney Infinity 3.0 Edition*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/154812-disney-infinity-30-edition>

Gamefaqs. (S.F). *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/676844-naruto-shippuden-ultimate-ninja-storm-3>

Gamefaqs. (S.F). *Star Trek The Videogame*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/632705-star-trek-the-video-game>

Gamefaqs. (S.F). *One Piece: Pirate Warriors 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/693049-one-piece-pirate-warriors-2>

Gamefaqs. (S.F). *Armored Core: Verdict Day*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/704812-armored-core-verdict-day>

Gamefaqs. (S.F). *Pac-Man and the Ghostly Adventures*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/715087-pac-man-and-the-ghostly-adventures>

Gamefaqs. (S.F). *Dragon Ball: Battle of Z*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/720091-dragon-ball-z-battle-of-z>

Gamefaqs. (S.F). *Dark Souls II*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/693331-dark-souls-ii>

Gamefaqs. (S.F). *Jojo 's Bizarre Adventures: All-Star Battle*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/676176-jojoes-bizarre-adventure-all-star-battle>

Gamefaqs. (S.F). *One Piece: Unlimited World Red*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/771429-one-piece-unlimited-world-red>

Gamefaqs. (S.F). *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/739735-naruto-shippuden-ultimate-ninja-storm-revolution>

Gamefaqs. (S.F). *Pac-Man and the Ghostly Adventures 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/789219-pac-man-and-the-ghostly-adventures-2>

Gamefaqs. (S.F). *Digimon All-Star Rumble*. Recuperado de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/824720-digimon-all-star-rumble>

Gamefaqs. (S.F). *Tales of Zestiria*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/740217-tales-of-zestiria>

Gamefaqs. (S.F). *Dragon Ball Xenoverse*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/805626-dragon-ball-xenoverse>

Gamefaqs. (S.F). *Project CARS*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/799997-project-cars>

Gamefaqs. (S.F). *J-Stars Victory Vs+*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/109086-j-stars-victory-vs-plus>

Gamefaqs. (S.F). *Godzilla*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/814433-godzilla>

Gamefaqs. (S.F). *Sword Art Online RE: Hollow Fragment*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/163460-sword-art-online-re-hollow-fragment>

Gamefaqs. (S.F). *One Piece: Pirate Warriors 3*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/834697-one-piece-pirate-warriors-3>

Gamefaqs. (S.F). *Sword Art Online Lost Song*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/163461-sword-art-online-lost-song>

Gamefaqs. (S.F). *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/103465-naruto-shippuden-ultimate-ninja-storm-4>

Gamefaqs. (S.F). *Dark Souls III*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/168566-dark-souls-iii>

Gamefaqs. (S.F). *One Piece: Burning Blood*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/181172-one-piece-burning-blood>

Gamefaqs. (S.F). *Sword Art Online Hollow Realization*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/181869-sword-art-online-hollow-realization>

Gamefaqs. (S.F). *Dragon Ball Xenoverse 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/190459-dragon-ball-xenoverse-2>

Gamefaqs. (S.F). *Tales of Berseria*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/167071-tales-of-berseria>

Gamefaqs. (S.F). *Digimon World: Next Order*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/196176-digimon-world-next-order>

Gamefaqs. (S.F). *Need for Speed: Most Wanted U*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/694952-need-for-speed-most-wanted-u>

Gamefaqs. (S.F). *Dead Space 3*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/672892-dead-space-3>

Gamefaqs. (S.F). *Crysis 3*. Recuperado de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/667502-crysis-3>

Gamefaqs. (S.F). *Army of Two: The Devil's Cartel*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/678924-army-of-two-the-devils-cartel>

Gamefaqs. (S.F). *Tiger Woods PGA Tour 14*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/690621-tiger-woods-pga-tour-14>

Gamefaqs. (S.F). *Fuse*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/632881-fuse>

Gamefaqs. (S.F). *NCAA Football 14*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/697675-ncaa-football-14>

Gamefaqs. (S.F). *Madden NFL 15*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/789824-madden-nfl-15>

Gamefaqs. (S.F). *NHL 14*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/711377-nhl-14>

Gamefaqs. (S.F). *FIFA 14*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/711402-fifa-14>

Gamefaqs. (S.F). *Battlefield 4*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/677382-battlefield-4>

Gamefaqs. (S.F). *Need for Speed: Rivals*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/716481-need-for-speed-rivals>

Gamefaqs. (S.F). *NBA Live 14*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/718275-nba-live-14>

Gamefaqs. (S.F). *Plants vs Zombies: Garden Warfare*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/xboxone/718643-plants-vs-zombies-garden-warfare>

Gamefaqs. (S.F). *Titanfall*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/xboxone/635381-titanfall>

Gamefaqs. (S.F). *2014 FIFA World Cup Brazil*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/761141-2014-fifa-world-cup-brazil>

Gamefaqs. (S.F). *EA Sports UFC*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/718272-ea-sports-ufc>

Gamefaqs. (S.F). *Madden NFL 15*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/789824-madden-nfl-15>

Gamefaqs. (S.F). *NHL 15*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/792645-nhl-15>

Gamefaqs. (S.F). *FIFA 15*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/804206-fifa-15>

Gamefaqs. (S.F). *NBA Live 15*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/804198-nba-live-15>

Gamefaqs. (S.F). *Dragon Age Inquisition*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/631228-dragon-age-inquisition>

Gamefaqs. (S.F). *Battlefield: Hardline*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/802055-battlefield-hardline>

Gamefaqs. (S.F). *Rory McIlroy PGA Tour*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/805515-rory-mcilroy-pga-tour>

Gamefaqs. (S.F). *Madden NFL 16*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/149189-madden-nfl-16>

Gamefaqs. (S.F). *NHL 16*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/154846-nhl-16>

Gamefaqs. (S.F). *FIFA 16*. Recuperado el 30 de Octubre del de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/154848-fifa-16>

Gamefaqs. (S.F). *NBA Live 16*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/154851-nba-live-16>

Gamefaqs. (S.F). *Need for Speed*. Recuperado de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/161160-need-for-speed>

Gamefaqs. (S.F). *Star Wars Battlefront*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/720952-star-wars-battlefront>

Gamefaqs. (S.F). *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 3*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/167077-plants-vs-zombies-garden-warfare-2>

Gamefaqs. (S.F). *EA Sports UFC 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/182951-ea-sports-ufc-2>

Gamefaqs. (S.F). *Mirror's Edge Catalyst*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/718720-mirrors-edge-catalyst>

Gamefaqs. (S.F). *Madden NFL 17*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/185969-madden-nfl-17>

Gamefaqs. (S.F). *NHL 17*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/189662-nhl-17>

Gamefaqs. (S.F). *FIFA 17*. Recuperad el 30 de Octubre del 2023o de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/191231-fifa-17>

Gamefaqs. (S.F). *Battlefield 1*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/190144-battlefield-1>

Gamefaqs. (S.F). *Titanfall 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/134596-titanfall-2>

Gamefaqs. (S.F) *Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky*. Recuperado el 30 de
Octubre del 2023 de <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/709407-atelier-escha-and-logy-alchemists-of-the-dusk-sky>

Gamefaqs. (S.F). *Dynasty Warriors 8*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/688499-dynasty-warriors-8>

Gamefaqs. (S.F). *Yaiba: Ninja Gaiden Z*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/683186-yaiba-ninja-gaiden-z>

Gamefaqs. (S.F). *Deception IV: Blood Ties*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/731291-deception-iv-blood-ties>

Gamefaqs. (S.F). *Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends Complete Edition*: Recuperado el 30
de Octubre del 2023 de: el 30 de Octubre del 2023
[https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/730572-dynasty-warriors-8-xtreme-legends-
complete-edition](https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/730572-dynasty-warriors-8-xtreme-legends-complete-edition)

Gamefaqs. (S.F). *Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea*. Recuperado el 30 de Octubre
del 2023 de: [https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/778830-atelier-shallie-alchemists-
of-the-dusk-sea](https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/778830-atelier-shallie-alchemists-of-the-dusk-sea)

Gamefaqs. (S.F). *Ar Nosurge: Ode to an Unborn Star*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023
de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/732890-ar-nosurge-ode-to-an-unborn-star>

Gamefaqs. (S.F). *Samurai Warriors 4*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/730732-samurai-warriors-4>

Gamefaqs. (S.F). *Dead or Alive 5 Last Round*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/835976-dead-or-alive-5-last-round>

Gamefaqs. (S.F). *Dynasty Warriors 8 Empires*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/806643-dynasty-warriors-8-empires>

Gamefaqs. (S.F). *Deception IV: The Nightmare Princess*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/108539-deception-iv-the-nightmare-princess>

Gamefaqs. (S.F). *Samurai Warriors 4-II*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/893663-samurai-warriors-4-ii>

Gamefaqs. (S.F). *Arslan: The Warrior of Legend*. Recuperad el 30 de Octubre del o de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/158373-arslan-the-warriors-of-legend>

Gamefaqs. (S.F). *Nights of Azure*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/158374-nights-of-azure>

Gamefaqs. (S.F). *Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/170933-atelier-sophie-the-alchemist-of-the-mysterious-book>

Gamefaqs. (S.F). *Romance of the Three Kingdoms XIII*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/160302-romance-of-the-three-kingdoms-xiii>

Gamefaqs. (S.F). *Attack of Titan*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/179739-attack-on-titan>

Gamefaqs. (S.F). *Berserker and the Band of the Hawk*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/191715-berserk-and-the-band-of-the-hawk>

Gamefaqs. (S.F). *Alien Colonial Marines*. Recuperada el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/937326-aliens-colonial-marines>

Gamefaqs. (S.F). *Hatsune Miku Project Diva F*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/668737-hatsune-miku-project-diva-f>

Gamefaqs. (S.F). *Sonic Lost World*. Recuperad el 30 de Octubre del 2023o de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/715775-sonic-lost-world>

Gamefaqs. (S.F). *Alien Isolation*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/751156-alien-isolation>

Gamefaqs. (S.F). *Sonic Boom: Rise of Lyric*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/761332-sonic-boom-rise-of-lyric>

Gamefaqs. (S.F). *Hatsune Miku Project Diva F 2nd*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023
de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/722588-hatsune-miku-project-diva-f-2nd>

Gamefaqs. (S.F). *Yakuza 0*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/816306-yakuza-0>

Gamefaqs. (S.F). *Dangeli Bunko: Fighting Climax*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023
de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/814805-dengeki-bunko-fighting-climax>

Gamefaqs. (S.F). *Valkyria Chronicles Remastered*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023
de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/183291- Valkyria-chronicles-remastered>

Gamefaqs. (S.F). *Guardians of Middle-Earth*. Recuperado el 30 de Octubre del de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/672364-guardians-of-middle-earth>

Gamefaqs. (S.F). *Injustice: Gods Among Us*. Recuperad el 30 de Octubre del 2023o de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/672474-injustice-gods-among-us>

Gamefaqs. (S.F). *LEGO Batman 2: DC Super Heroes*. Recuperado el 30 de Octubre del
2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/705431-lego-batman-2-dc-super-heroes>

Gamefaqs. (S.F). *Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/715452-scribblenauts-unmasked-a-dc-comics-adventure>

Gamefaqs. (S.F). *LEGO Marvel Superheroes*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/696966-lego-marvel-super-heroes>

Gamefaqs. (S.F). *Batman Arkham Origins*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/710578-batman-arkham-origins>

Gamefaqs. (S.F). *The LEGO Movie Videogame*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/722937-the-lego-movie-videogame>

Gamefaqs. (S.F). *LEGO The Hobbit*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/739680-lego-the-hobbit>

Gamefaqs. (S.F). *Middle-Earth: Shadow of Mordor*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/739521-middle-earth-shadow-of-mordor>

Gamefaqs. (S.F). *Dying Light*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/716561-dying-light>

Gamefaqs. (S.F). *Mortal Kombat X*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/802908-mortal-kombat-x>

Gamefaqs. (S.F). *LEGO Jurassic World*. Recuperado el 30 de Octubre del de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/119321-lego-jurassic-world>

Gamefaqs. (S.F). *Batman Arkham Knight*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/768083-batman-arkham-knight>

Gamefaqs. (S.F). *Mad Max*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/718929-mad-max>

Gamefaqs. (S.F). *LEGO Dimensions*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/144673-lego-dimensions>

Gamefaqs. (S.F). *LEGO Marvel's Avengers*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/119313-lego-marvels-avengers>

Gamefaqs. (S.F). *LEGO Star Wars: The Force Awakens*. Recuperado el 30 de Octubre del
2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/186215-lego-star-wars-the-force-awakens>

Gamefaqs. (S.F). *Batman Arkham VR*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/191632-batman-arkham-vr>

Gamefaqs. (S.F). *LEGO Batman 3: Beyond Gotham*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/wii-u/800927-lego-batman-3-beyond-gotham>

Gamefaqs. (S.F). *Diablo III: Eternal Collection*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/245787-diablo-iii-eternal-collection>

Gamefaqs. (S.F). *Rocket League*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/211386-rocket-league>

Gamefaqs. (S.F). *Metro: 2033 Redux*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/284718-metro-2033-redux>

Gamefaqs. (S.F). *Life is Strange Remastered Collection*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/323652-life-is-strange-remastered-collection>

Gamefaqs. (S.F). *Batman: Arkham Trilogy*. Recuperado el 30 de Octubre del de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/411186-batman-arkham-trilogy>

Gamefaqs. (S.F). *No Man's Sky*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/357188-no-mans-sky>

Gamefaqs. (S.F). *Splatoon 2*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/200279-splatoon-2>

Gamefaqs. (S.F). *Mario Kart 8 Deluxe*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/switch/200276-mario-kart-8-deluxe>

Gamefaqs. (S.F). *ARMS*. Recuperado el 30 de Octubre del de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/switch/204207-arms>

Gamefaqs. (S.F). *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023
de: [https://gamefaqs.gamespot.com/switch/211325-mario-plus-rabbids-kingdom-](https://gamefaqs.gamespot.com/switch/211325-mario-plus-rabbids-kingdom-battle)
[battle](https://gamefaqs.gamespot.com/switch/211325-mario-plus-rabbids-kingdom-battle)

Gamefaqs. (S.F). *Fire Emblem Warriors – Release Details*. Recuperado el 30 de Octubre
del de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/204209-fire-emblem-warriors/data>

Gamefaqs. (S.F). *Super Mario Odyssey*. Recuperado el 30 de Octubre del de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/switch/200275-super-mario-odyssey>

Gamefaqs. (S.F). *Xenoblade Chronicles 2*. Recuperado el 30 de Octubre del de:
<https://gamefaqs.gamespot.com/switch/204208-xenoblade-chronicles-2>

Gamefaqs. (S.F). *Kirby Star Allies*. de: [https://gamefaqs.gamespot.com/switch/211387-](https://gamefaqs.gamespot.com/switch/211387-kirby-star-allies)
[kirby-star-allies](https://gamefaqs.gamespot.com/switch/211387-kirby-star-allies)

Gamefaqs. (S.F). *Nintendo Labo: Toycon 01 Variety Kit*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/230841-nintendo-labo-toycon-01-variety-kit>

Gamefaqs. (S.F). *Nintendo Labo: Toycon 02 Robot Kit*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/230842-nintendo-labo-toycon-02-robot-kit>

Gamefaqs. (S.F). *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/230458-donkey-kong-country-tropical-freeze>

Gamefaqs. (S.F). *Hyrule Warriors: Definitive Edition*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/230454-hyrule-warriors-definitive-edition>

Gamefaqs. (S.F). *Sushi Striker: The Way of Sushido*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/234536-sushi-striker-the-way-of-sushido>

Gamefaqs. (S.F). *Captain Toad: Treasure Tracker*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/234537-captain-toad-treasure-tracker>

Gamefaqs. (S.F). *Nintendo Labo: Toycon 03 Vehicle Kit*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/244538-nintendo-labo-toycon-03-vehicle-kit>

Gamefaqs. (S.F). *Super Mario Party*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/241207-super-mario-party>

Gamefaqs. (S.F). *Pokemon: Let's Go, Eevee!* Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/240024-pokemon-lets-go-eevee>

Gamefaqs. (S.F). *Super Smash Bros. Ultimate*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/234547-super-smash-bros-ultimate>

Gamefaqs. (S.F). *Fitness Boxing*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/241469-fitness-boxing>

Gamefaqs. (S.F). *Doom Eternal*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <https://gamefaqs.gamespot.com/switch/245502-doom-eternal>

GameSpot, (6 de Febrero, 2017). *Nintendo Switch Superbowl Commercial – Extended Cut*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IH6AAbhayHY>

Gillet, N. (21 de Diciembre, 2013). *2013 games of the year*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/culture/2013/dec/21/2013-games-of-the-year>

Grubb, J (16 de Febrero, 2017). *Ark Survival Evolved hits 1 million copies sold on PS4, 7 million on all platforms*. Recuperado de: <https://venturebeat.com/games/ark-survival-evolved-hits-1-million-copies-sold-on-ps4-7-million-on-all-platforms/>

Guinness World Records (29 de Agosto, 2017). *Guinness World Records 2018: Gamer's Edition*. Recuperado el 28 de Noviembre 2023 de pg. 61 del libro, de: https://archive.org/details/guinnessworldrec0000unse_v5x7/page/61/mode/2up?view=theater

Gutiérrez, C (2014). *Wii U, el fracaso de Nintendo*. Recuperado de: <https://marketingyservicios.com/wii-u-el-fracaso-de-nintendo/>

Hidalgo, S. (15 de Noviembre, 2016). *Xbox: la historia detrás de la gran consola americana*. Recuperado de: <https://codigoespagueti.com/noticias/xbox-historia/>

Hester, B. (6 de Diciembre, 2019). *The history of PlayStation was almost very different*. Recuperado de: <https://www.polygon.com/features/2019/12/6/20999590/the-history-of-playstation-was-almost-very-different>

Hoyas, R. (30 de Enero, 2017). *Link y Mario protagonizan los primeros carteles de Nintendo Switch en Japón*. Recuperado de: <https://www.nextn.es/2017/01/nintendo-switch-anuncios-link-mario/>

Hults, H (28 de Febrero, 2019). *Horizon Zero Dawn celebrates second anniversary, 10 million copies sold worldwide.* Recuperado de:

<https://blog.playstation.com/2019/02/28/horizon-zero-dawn-celebrates-second-anniversary-10-million-copies-sold-worldwide/>

Hunt, C (19 de Septiembre, 2018). *Best selling Xbox 360 games of all time.* Recuperado de: <https://www.windowcentral.com/best-selling-xbox-360-games-all-time>

Ianmdhr. (2018). *Cuphead is coming to Nintendo Switch...plus new free content for everyone.* Recuperado de: <https://studiomdhr.com/cuphead-is-coming-to-nintendo-switch-plus-new-free-content-for-everyone/#:~:text=So%20we're%20thrilled%20to,The%20choice%20is%20yours>

IGN. (14 de Junio, 2012). *Nintendo's 'Wii Would Like to Play' Named the Most Effective Marketing Effort at Effie Awards.* Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2008/06/05/nintendos-wii-would-like-to-play-named-the-most-effective-marketing-effort-at-effie-awards>

IGN. (7 de Junio, 2011). *Nintendo Wii U Trailer (E3 2011).* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=4e3qaPg_keg

IGN. (S.F), *Nintendo Switch Cloud Version Games.* Recuperado de: <https://www.ign.com/games/feature/nintendo-switch-cloud-version>

IMDB. (2016). *The Games Awards*. Recuperado de:
https://www.imdb.com/event/ev0003846/2016/1?ref_=ttawd_ev_6

Intel. (S.F). *Comparación entre CPU y GPU: saque el máximo partido de ambas*.
Recuperado el 26 de Octubre del 2023 de:
<https://www.intel.la/content/www/xl/es/products/docs/processors/cpu-vs-gpu.html>

JuegosADN (18 de Noviembre, 2012). *El segundo análisis DAFO de Wii U*. Recuperado de:
<https://juegosadn.es/el-segundo-analisis-dafo-de-wii-u-ar-992/>

Karmali, L. (16 de Julio, 2014). *The Last of Us sales pass 7 million with new DLC coming*.
Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2014/07/16/the-last-of-us-sales-pass-7-million-with-new-dlc-coming>

Khan, H. (9 de Enero, 2016). *Xbox One vs PS4 – Comparing exclusives that have sold over 1 million copies so far*

Kiziryan, M. (S.F). *Análisis FODA*. Recuperado el 30 de noviembre del 2022 de:
<https://economipedia.com/definiciones/analisis-dafo.html>

Kohler, C. (23 de Enero, 2013). *THQ is dead. Here's where its games are going*. Recuperado de: <https://www.wired.com/2013/01/thq-bankrupt/>

Kubba, S. (17 de Noviembre, 2014). *PlayStation 4 sold 1 million units in first day of availability*. Recuperado de: <https://www.engadget.com/2013-11-17-playstation-4-sells-1-million-in-first-day.html>

Lada, J. (13 de Septiembre, 2017). *Snipperclips Plus: Cut it Out, Together! Coming November 10, 2017*. Recuperado de: <https://www.siliconera.com/snipperclips-plus-cut-together-coming-november-10-2017/>

Leary, M. (5 de Enero, 2016). *Forza Motorsport 6 sells over 1 million copies*. Recuperado de: <https://www.gtplanet.net/forza-motorsport-6-sells-over-1-million-copies-2/>

Lopez, P. (17 de Julio, 2021). *¿Qué es un megahercio y para qué sirve?* Recuperado de: <https://www.geeknetic.es/Megahercio/que-es-y-para-que-sirve>

Loveridge, S. (9 de Enero, 2019). *New Super Mario Bros. U Deluxe review: “Brings to life it’s multiplayer mayhem better than before* Recuperado de: <https://www.gamesradar.com/new-super-mario-bros-u-deluxe-review/>

MacDonald, K. (11 de Enero, 2013). *How Successful was the Wii U Launch?* Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2013/01/11/how-successful-was-the-wii-u-launch#:~:text=The%20NPD%20Group's%20December%20report,890%2C000%20units%20in%206%20weeks>

Macdonald, K. (21 de Diciembre, 2018). *Top 20 best video games of 2018*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/games/2018/jun/26/best-video-games-of-2018-so-far>

Macdonald, K. (17 de Diciembre, 2019). *Top 20 games of 2019*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/games/2019/dec/17/top-20-games-of-2019>

Macdonald, K. (23 de Diciembre, 2020). *The best 15 video games of 2020*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/games/2020/dec/23/the-15-best-video-games-of-2020>

Macdonald, K. (23 de Diciembre, 2021). *The 15 best video games of 2021*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/culture/2021/dec/23/the-15-best-video-games-of-2021>

Macdonald, K. (21 de Diciembre, 2022). *The 20 best video games of 2022*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/culture/2022/dec/21/the-20-best-video-games-of-2022>

Makuch, E. (17 de Abril, 2020). *Witcher 3's sales by system – How the game has sold on PC, PS4, Xbox One, and Switch*. Recuperado de :
<https://www.gamespot.com/articles/witcher-3s-sales-by-system-how-the-game-has-sold-on/1100-6475832/>

Márquez, R. (28 de Septiembre, 2016). *Así será Nintendo NX si hacemos caso a los rumores de internet*. Recuperado de: <https://www.vidaextra.com/hardware/asi-sera-nintendo-nx-si-hacemos-caso-a-los-rumores-de-internet>

Martí, A. (11 de Noviembre, 2016). *Adiós Wii U. La consola que le dio a Nintendo más pena que gloria*. Recuperado de: <https://www.xataka.com/videojuegos/adios-wii-u-la-historia-de-la-consola-que-dio-a-nintendo-mas-penas-que-gloria#:~:text=Tiktok-,Adi%C3%B3s%2C%20Wii%20U%3A%20la%20historia%20de%20la%20consola%20que%20dio,Nintendo%20m%C3%A1s%20penas%20que%20gloria&text=Tras%20meses%20de%20rumores%20y,la%20Wii%20U%20en%20Jap%C3%B3n>

Matus, D. (14 de Junio, 2022). *Xbox One S y Xbox One X: comparativa a fondo*. Recuperado de: <https://es.digitaltrends.com/guias/xbox-one-s-y-xbox-one-x/>

Mcferran, D. (8 de Octubre, 2012). *Want to know why Rayman Legends is a Wii U exclusive?*
Recuperado de:
https://www.nintendolife.com/news/2012/10/want_to_know_why_rayman_legends_is_a_wii_u_exclusive

Mcferran, D. (8 de Julio, 2013). *Ubisoft CEO admits ZombiU sales were disappointing, no plans for sequel*. Recuperado de:
https://www.nintendolife.com/news/2013/07/ubisoft_ceo_admits_zombiu_sales_were_disappointing_no_plans_for_sequel

Mejia, J. (2 de Abril, 2013). *Nintendo Marketing Strategy análisis and proposal*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/juangmejia/nintendo-marketing-strategy-analysis-and-proposal>

Microsoft News Center. (18 de Enero, 2002). *Microsoft acquires video game powerhouse Rare Ltd.* Recuperado de: <https://news.microsoft.com/2002/09/24/microsoft-acquires-video-game-powerhouse-rare-ltd/>

Microsoft News Center. (18 de Enero, 2022). *Microsoft to acquire Activision Blizzard to bring the joy and community of gaming to everyone, across every device.* Recuperado de: <https://news.microsoft.com/2022/01/18/microsoft-to-acquire-activision-blizzard-to-bring-the-joy-and-community-of-gaming-to-everyone-across-every-device/>

Millán, A. (6 de Septiembre, 2013). *'Rayman Legends' ha vendido más copias en Wii U que en ninguna otra consola.* Recuperado de: <https://www.nintenderos.com/2013/09/rayman-legends-ha-vendido-mas-copias-en-wii-u-que-en-ninguna-otra-plataforma/>

Millán, A. (18 de Septiembre, 2013). *Sega compra Index Corporation y se hace propietaria de la compañía Atlus.* Recuperado de: <https://www.nintenderos.com/2013/09/sega-compra-index-corporation-y-se-hace-con-la-propiedad-de-la-compania-atlus/#:~:text=Sega%20Sammy%20Holdings%20ha%20cerrado,bajo%20la%20propiedad%20de%20Sega>

ModeloCanvas. (3 de Junio, 2021) *Análisis FODA de Nintendo*. Recuperado de:
https://modelo-canvas.com/analisis-foda-nintendo/#google_vignette

Moldenhauer, R (2018). *Cuphead goes triple platinum!* Recuperado de:
<https://studiomdhr.com/cuphead-goes-triple-platinum/>

Moraes, D. (14 de Diciembre, 2018). *5 fuerzas de Porter: conócelas a detalle para analizar tu competencia y orientar mejor tu negocio*. Recuperado de:
<https://rockcontent.com/es/blog/5-fuerzas-deporter/#:~:text=Las%205%20fuerzas%20de%20Porter,empresa%20en%20su%20respectivo%20mercado.>

Newton, J (21 de Abril, 2012). *Nintendo reveals New Super Mario Bros. 2 for 3DS*. Recuperado de:
https://nintendolife.com/news/2012/04/nintendo_reveals_new_super_mario_bros_2_for_3ds

NG, S. (9 de Agosto, 2019). *Ori and the Blind Forest: Definitive Edition coming to Nintendo Switch on September 27*. Recuperado de: <https://news.xbox.com/en-us/2019/08/19/ori-and-the-blind-forest-definitive-edition-coming-to-nintendo-switch/#:~:text=We're%20thrilled%20to%20bring,2019%20on%20the%20Nintendo%20eShop>

Nintendo Co. Ltd. (5 de Junio, 2012). *Nintendo All-Access Presentation @ E3 2012*.

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=e1dUDq74cHo>

Nintendo Co. Ltd. (19 de Agosto, 2013). *Wii U – New Super Luigi U Launch Trailer*.

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fXglzX67yck>

Nintendo Co. Ltd. (23 de Octubre, 2014). *Super Smash Bros. – Gameplay & Quest for the amiibo!* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=C3c_JDDp99k

Nintendo Co. Ltd. (28 de Septiembre, 2016). *If you like #Splatoon, you'll love #PaperMario*

Color Splash! Here a few reasons why. Recuperado de:

https://twitter.com/NintendoAmerica/status/781214401080745984?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E781214401080745984%7Ctwgr%5Eeab85fa7ec1a67eba1c4cbe8f5ddb7c51403ae8%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fnintheorist.com%2F2016%2F09%2F28%2Fnintendo-nos-muestras-similitudes-entre-paper-mario-color-splash-y-splatoon%2F

Nintendo Co. Ltd. (16 de Octubre, 2016). *First look at Nintendo Switch*. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=f5uik5fgIaI>

Nintendo Co. Ltd. (12 de Junio, 2018). *Starlink: Battle for Alias – Star Fox Trailer –*

Nintendo E3 2018. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=O9hM7rjIs40>

Nintendo Co. Ltd. (12 de Junio, 2019). *Super Smash Bros. Ultimate – Best Friends – Nintendo Switch*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=qyJ4djjQOr0>

Nintendo Co. Ltd. (4 de Septiembre, 2019). *Overwatch Legendary Edition – Announcement trailer – Nintendo Switch*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=i39Pgu_36H0

Nintendo Co. Ltd. (1 de Octubre, 2020). *Super Smash Bros. Ultimate – A new seed! – Nintendo Switch*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=90Jve_qWnpc

Nintendo Co. Ltd. (18 de Enero, 2022)- *Banjo-Kazooie Trailer – Nintendo 64 – Nintendo Switch Online*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=RWrwuXE6RHw>

Nintendo Co. Ltd. (22 de Marzo, 2022). *Nintendo Switch Online + Expansion Pack – Overview Trailer*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=qx1BBrokwjA>

Nintendo Co. Ltd. (4 de Octubre, 2022). *Overwatch 2 – Launch Trailer – Nintendo Switch*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0axYd7evDiE>

Nintendo Co. Ltd. (31 de Octubre, 2023). *Dedicated video games sales unit*. Recuperado de: https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard_soft/

Nintendo Co. Ltd. (31 de Octubre, 2023). *Corporate information*. Recuperado de:
<https://www.nintendo.co.jp/corporate/en/history/index.html>

Nintendo Co. Ltd. (S.F). *New Super Mario Bros. U Deluxe*. Recuperado el 10 de Octubre 2023 de: <https://www.nintendo.com/us/store/products/new-super-mario-bros-u-deluxe-switch/>

Nintendo Co. Ltd (S.F). *Especificaciones técnicas*. Recuperado el 26 de Octubre del 2023 de: <https://www.nintendo.es/Wii-U/La-consola/Especificaciones/Especificaciones-664742.html>

Nintendo Fandom. (S.F) *List of Wii accessories*. Recuperado el 15 de Octubre del 2023 de:
https://nintendo.fandom.com/wiki/List_of_Wii_accessories

Nintenfam. (13 de Enero, 2017). *Nintendo Switch Live Presentation in Japan – January 13th, 2017*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GaUrNXfNmQk>

Nixon, S. (25 Julio, 2015). *Designed “For Girls”: The Problem with Nintendo’s “For Girls” Campaign*. Recuperado de: <https://www.nymgamer.com/?p=10177>

Orland, K. (29 de Octubre, 2020). *War Stories: How Nintendo sold the NES to a skeptical country*. Recuperado de: <https://arstechnica.com/gaming/2020/10/war-stories-how-nintendo-sold-the-nes-to-a-skeptical-country/>

Ortigosa, M (8 de Diciembre, 2017). *Lo mejor del año: descubre los ganadores de The Games Awards 2017*. Recuperado de: https://esports.as.com/bonus/videojuegos/The-Game-Awards-2017-lista-ganadores_0_1088291162.html

Parijat, S. (30 de Noviembre, 2020). *Monster Hunter World on PC outselling the PS4 version outside of japan as per leaked sales figures*. Recuperado de: <https://gamingbolt.com/monster-hunter-world-on-pc-outselling-the-ps4-version-outside-of-japan-as-per-leaked-sales-figures>

Peiró, R. (S.F). *Análisis PEST*. Recuperado el 30 de Noviembre del 2022 de: <https://economipedia.com/definiciones/analisis-pest.html>

Pereira, C. (5 de Julio, 2016). *Here E3 2016's Game Critic Awards Winners*. Recuperado de: <https://www.gamespot.com/articles/here-are-e3-2016s-game-critics-award-winners/1100-6441502/>

Pestleanalysis Contrubutor (16 de Diciembre, 2020). *Nintendo PESTLE Analysis 2021: Inside the video gaming firm*. Recuperado de: https://pestleanalysis.com/nintendo-pestle-analysis/#Nintendo_PESTLE_Analysis_Political_Factors

Polyphony Digital (S.F). *What we create*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de: <http://www.polyphony.co.jp/products/>

Project Longplay. (6 de Agosto, 2019) *Nintendo Land – Longplay | Wii U*. Recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=McpivN_ivZc

Project Longplay. (27 de Agosto, 2019). *Wii Sports – Longplay| Wii*. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=vp9l7J6w9iE>

Quesada, D. (21 de Mayo, 2013). *Especificaciones de Xbox ONE: así es la nueva consola*.
Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/especificaciones-xbox-one-asi-es-nueva-consola-52577>

Quinteros, P. (21 de Febrero). *Microsoft y Nintendo firmaron un “acuerdo vinculado de 10 años” para Call of Duty*. Recuperado de :
<https://www.latercera.com/mouse/microsoft-y-nintendo-firmaron-un-acuerdo-vinculante-de-10-anos-para-call-of-duty/#:~:text=Nintendo-,Microsoft%20y%20Nintendo%20firmaron%20un%20%E2%80%9Cacuerdo%20vinculante%20de,a%C3%B1os%E2%80%9D%20para%20Call%20of%20Duty&text=Desde%20la%20compa%C3%B1a%20que%20busca,m%C3%A1s%20jugadores%20en%20m%C3%A1s%20plataformas%22>

Raeburn, A. (1 de Junio, 2021). *Análisis FODA: qué es y cómo usarlos (con ejemplos)*.
Recuperado de : <https://asana.com/es/resources/swot-analysis>

Ramsey, R. (20 Octubre, 2021). *God of War sales hit a staggering 19,5 millions copies on PS4*. Recuperado de: <https://www.pushsquare.com/news/2021/10/god-of-war-sales-hit-a-staggering-19-5-million-copies-on-ps4>

Reeves, B. (14 de Octubre, 2019). *The Last of Us and Uncharted 4 reach incredible sales milestones*. Recuperado de: <https://www.playstationlifestyle.net/2019/10/14/the-last-of-us-sales-uncharted-4-sales/>

Robinson, M. (18 de Diciembre, 2014). *Eurogamer readers' top 50 games of 2013*. Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-readers-top-50-games-of-2013>

Robinson, M. (22 de Diciembre, 2015). *Eurogamer readers' top 50 games of 2014*. Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/readers-top-50-games-of-2014>

Robinson, M. (1 de Enero 2016). *Eurogamer readers' top 50 games of 2015*. Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/eurogamers-top-50-games-of-2015>

Rodríguez, D. (19 de Noviembre, 2022). *Playstation 5: características, versiones, juegos, precio y cómo comprar una PS5 en España*. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/playstation-5-todo-consola-vistazo-caracteristicas-versiones-juegos-precio-como-comprar-ps5-espana-1152761>

Romano, S. (15 de Julio, 2022). *Ghost of Tsushima sales top 9,73 million*. Recuperado de:
<https://www.gematsu.com/2022/07/ghost-of-tsushima-sales-top-9-73-million>

Romano, S (9 de Noviembre, 2023). *Marvel's Spider-Man 2 sales top 5 million*. Recuperado de: <https://www.gematsu.com/2023/11/marvels-spider-man-2-sales-top-five-million>

Ryckert, D. (13 de Noviembre, 2009). *New Super Mario Bros. Wii Review*. Recuperado de:
https://www.gameinformer.com/games/new_super_mario_bros_wii/b/wii/archive/2009/11/13/review.aspx

Scott. (S.F). *Luckless Heaven Arcade*. Recuperado el 25 de Octubre del 2023 de:
<https://www.lucklessheaven.com/wii-u-developer-hardware>

Securactiva (21 de Enero, 2015). *Resolución. 480i, 480p, 1080i, 1080p, 2160p, Ultra HD, 4K, 5K, 8K. ¿Qué son?, ¿Cuáles son las diferencias?* Recuperado de:
<https://securactiva.com/2015/01/21/resolucion-480i-480p-720p-1080i-1080p-2160p-ultra-hd-4k-5k-8k-que-son-y-cuales-son-las-diferencias/>

Seid, S (18 de Noviembre, 2020). *Spider-Man PS4 has sold over 20 million units*. Recuperado de: <https://www.vg247.com/spider-man-ps4-20-million-sales>

Sgopal, (23 de Septiembre, 2014). *As Nintendo turns 125, 6 things you may not know about this gaming giant*. Recuperado de: <https://gadgets360.com/games/features/as-nintendo-turns-125-6-things-you-may-not-know-about-this-gaming-giant-596606>

Sickr. (6 de Septiembre, 2018). *Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country for Nintendo Switch is 3.2GB.* Recuperado de: <https://mynintendonews.com/2018/09/06/xenoblade-chronicles-2-torna-the-golden-country-for-nintendo-switch-is-3-2gb/>

Singh, M. (Abril 26, 2023). *Programming Language used to make Nintendo Switch games.* Recuperado de: <https://preettheman.medium.com/programming-languages-used-to-make-nintendo-switch-games-fc006a4c9398>

Sinha, R. (10 de Junio, 2016). *Halo 5 sold five millions copies in three months.* Recuperado de: <https://gamingbolt.com/halo-5-sold-five-million-copies-in-three-months>

Slant Staff. (9 de Diciembre 2013). *The 25 best video games of 2013.* Recuperado de: <https://www.slantmagazine.com/games/the-25-best-video-games-of-2013/>

Slant Staff. (8 de Diciembre, 2014). *The 25 best video games of 2014.* Recuperado de: <https://www.slantmagazine.com/games/the-25-best-video-games-of-2014/>

Slant Staff. (7 de Diciembre, 2015). *The 25 best video games of 2015.* Recuperado de: <https://www.slantmagazine.com/games/the-25-best-video-games-of-2015/>

Slant Staff. (5 de Diciembre, 2016). *The 25 best video games of 2016.* Recuperando de: <https://www.slantmagazine.com/games/the-25-best-video-games-of-2016/>

Slant Staff. (4 de Diciembre, 2017). *The 25 best video games of 2017*. Recuperado de:
<https://www.slantmagazine.com/games/the-25-best-video-games-of-2017/>

Slant Magazine. (13 de Diciembre, 2018). *The 25 best video games of 2018*. Recuperado de:
<https://www.slantmagazine.com/games/the-25-best-video-games-of-2018/>

Slant Magazine. (9 de Diciembre, 2019). *The 25 best video games of 2019*. Recuperado de:
<https://www.slantmagazine.com/features/the-25-best-video-games-of-2019/>

Slant Magazine. (7 de Diciembre, 2020). *The 25 best video games of 2020*. Recuperado de:
<https://www.slantmagazine.com/features/the-25-best-video-games-of-2020/>

Slant Magazine. (6 de Diciembre, 2021). *The 25 best video games of 2021*. Recuperado de:
<https://www.slantmagazine.com/games/the-25-best-video-games-of-2021/>

Slant Magazine. (5 de Diciembre, 2022). *The 25 best video games of 2022*. Recuperado de:
<https://www.slantmagazine.com/features/the-25-best-video-games-of-2022/>

Sony. (16 de Julio, 2023). *Business data and sales*. Recuperado de :
<https://www.sie.com/en/corporate/data.html>

Sony. (10 de Junio, 2013). *Official Playstation used game instructional video*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kWSIFh8ICaA>

Sony. (S.F). *¿Qué hay debajo?* Recuperado el 25 de Octubre del 2023 de:
<https://www.playstation.com/es-cl/ps4/tech-specs/>

Sony. (1 de Octubre, 2021). *Sony Interactive Entertainment to acquire Bluepoint Games*.
Recuperado de: <https://sonyinteractive.com/en/press-releases/sony-interactive-entertainment-to-acquire-bluepoint-games/>

Sony. (28 de Julio, 2021). *Playstation 5 surpasses 10 million units sold, remains the fastest selling console in Sony Interactive Entertainment history*. Recuperado de:
<https://sonyinteractive.com/en/press-releases/playstation5-surpasses-10-million-units-sold-remains-the-fastest-selling-console-in-sony-interactive-entertainment-history-/>

Staff. (22 de Febrero, 2007). *Nintendo confirms the GameCube is officially dead*. Recuperado de:
<https://spong.com/article/11856/Nintendo-Confirms-The-GameCube-Is-Officially-Dead>

Statia Research Netwotrck (18 de Septiembre, 2023). *Unit sales of Nintendo's video consoles worldwide 1997-2023*. Recuperado de: <https://statista.com/statistics/227012/lifetime-unit-sales-of-nintendos-home-consoles/>

Statista Research Department (7 de Septiembre 2023). *Xbox 360 lifetime unit sales worldwide as of September 2023, by región (in million units)*. Recuperado de:
<https://www.statista.com/statistics/1101914/unit-sales-xbox-360->

region/#:~:text=First%20released%20in%20November%202005,million%20units%20in%20North%20America.

Statista Research Department (7 de Septiembre 2023). *Xbox Onew lifetime unit sales worldwide 2023, by region*. Recuperado de:
<https://www.statista.com/statistics/1005418/xbox-one-console-unit-sales-country/>

Stuart,K. (19 de Diciembre, 2014). *The 25 best video games of 2014*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/15/the-best-video-games-of-2014>

Stuart, K. (14 de Diciembre, 2015). *The best 25 games of 2015: 25-21 – here be monsters and Lego*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/technology/2015/dec/14/the-25-best-games-of-2015-25-21>

Stuart, K. (8 de Diciembre, 2016). *The 10 best videogames of 2016*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/culture/2016/dec/08/the-10-best-video-games-of-2016>

Stuart, K. (13 de Diciembre, 2017). *The top 10 video games of 2017*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/culture/2017/dec/13/the-top-10-video-games-of-2017>

Tach, D (29 de Septiembre, 2014). *Celebrate the N64's 18th anniversary with this 1996 VHS tape*. Recuperado de: <https://www.polygon.com/2014/9/29/6863407/n64-anniversary-change-system-vhs>

Takada, L. (Diciembre, 2020). *The History of Nintendo: The Company, Consoles and Games*. Estados Unidos de América: San Jose State University

Tassi, P. (16 de Marzo, 2015). *'Bloodborne' may be the PS4 salvation in 2015*. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/03/16/bloodborne-may-be-the-ps4s-salvation-in-2015/?sh=75937f928d84>

Tassi, P. (11 de Enero, 2014). *An inside explanation of why the third parties have left the Wii U*. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/11/an-inside-explanation-of-why-third-parties-have-left-the-wii-u/?sh=65fb6b821ea8>

Terry, P. (28 de Septiembre 2017). *Top 10 of everything 2018*. Recuperado el 28 de Octubre 2023 del libro, pg 228, de: https://archive.org/details/top10ofeverything0000terr_e3m1/page/228/mode/2up

Thegamesawards. (9 de Junio, 2022). *Summer Game Fest: Geoff Keighley talks to Neil Druckmann about the Last of Us HBO TV Show and More*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=QPA8MTk8zDY>

Thegamesawards (7 de Diciembre, 2017). *The Games Awards 2017 – Full show with Death Stranding, Zelda and more.* Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=Bs5Ml7_2wT0

Third Point (7 Noviembre, 2020). *A stronger Sony.* Recuperado de:

<https://astrongersony.com/wp-content/themes/twenty nineteen-child/assets/A%20Stronger%20Sony%20Presentation.pdf>

Thwaites, S. (29 de Octubre, 2023). *Nintendo Switch 2 everything we know.* Recuperado de:

<https://www.ign.com/articles/nintendo-switch-2-everything-we-know>

Tim, G (5 de Septiembre, 2018). *9 million people play Pubg on Xbox One.* Recuperado de:

<https://www.criticalhit.net/gaming/9-million-people-play-pubg-xbox-one/>

Tolentino, J (28 de Junio, 2023). *Final Fantasy XVI sells over 3 million copies.* Recuperado

de: <https://www.rpgsite.net/news/14451-final-fantasy-xvi-sells-over-3-million-copies>

Ubisoft. (S.F). *Rayman Legends.* Recuperado el 10 de Octubre del 2023 de:

<https://www.ubisoft.com/es-mx/game/rayman/legends>

Vandal (S.F). *Assassin's Creed Chronicles.* Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:

<https://vandal.elespanol.com/juegos/ps4/assassins-creed-chronicles/34989#p-73>

Vandal (S.F). *2K Games*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://vandal.elespanol.com/compania/2k-games>

Vandal (S.F). *Atlus*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://vandal.elespanol.com/compania/atlus>

Vandal (S.F). *Activision*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://vandal.elespanol.com/compania/activision>

Vandal (S.F). *Sega*. Recuperado el 30 de Octubre del 2023 de:
<https://vandal.elespanol.com/compania/sega>

Vandal (S.F). *Ubisoft*. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/compania/ubisoft>

Vgchartz. (30 de Septiembre, 2023). *Platform totals*. Recuperado de:
https://www.vgchartz.com/charts/platform_totals/Software.php

Versus (S.F). *Microsoft Xbox One S: análisis, características y precio*. Recuperado el 25 de Octubre del 2023 de: <https://versus.com/es/microsoft-xbox-one-s>

Villalobos, J. (14 de Junio, 2011). *E3 2011: Wii U y la demo de 'The Legend of Zelda', reflexiones sobre la potencia de la máquina*. Recuperado de :
<https://www.vidaextra.com/hardware/e3-2011-wii-u-y-la-demo-de-the-legend-of->

Warren, T. (9 de Marzo, 2021). *Microsoft completes Bethesda acquisition, promises some Xbox and PC exclusives.* Recuperado de: <https://www.theverge.com/2021/3/9/22319124/microsoft-bethesda-acquisition-complete-finalized>

Walton, M. (27 de Abril, 2017). *Nintendo Switch sells 2.74 millions units in first month.* Recuperado de: <https://arstechnica.com/gaming/2017/04/nintendo-switch-first-month-sales/#:~:text=Nintendo%20Switch%20sells%202.74%20million%20units%20in%20first%20month%20%7C%20Ars%20Technica>

Whitehead, T. (7 de Febrero, 2013). *Rayman Legends is no longer a Wii U exclusive, delayed to September.* Recuperado de: https://www.nintendolife.com/news/2013/02/rayman_legends_no_longer_a_wii_u_exclusive_delayed_to_september

Yin-Poole, W. (5 de Junio, 2012). *God of War series sold over 21 million copies.* Recuperado de: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-06-05-god-of-war-series-has-sold-over-21-million-copies>

Zaragoza, A. (3 de Octubre, 2023). *Mortal Kombat 1 sigue sin dar solución al desastre de Nintendo Switch.* Recuperado de: <https://as.com/meristation/noticias/mortal-kombat-1-sigue-sin-dar-solucion-al-desastre-de-nintendo-switch-n/>