

# **Az otthoni szórakoztatás, a konzolpiac legjelentősebb vállalatai**

---

Készítette: Antal Balázs

A videojáték-konzolok elődjének a játéktermi flipperek tekinthetők. 1931-ben David Gottlieb megalkotta az első, tömeggyártásban is sikeres gépet. Az videojátékok alapkövét 1952-ben fektették le. A.S. Douglas PhD-t írt a Cambridge Egyetemen a számítógép és az ember interakciójáról. Az egyetem vákumcsöves számítógépén programozta le a tic-tac-toe nevű játékot. Ez volt az első grafikus komputerjáték. 1962-ben Steve Russel megalkotta a SpaceWar! nevű játékot, mely alapján elkészítették 1971-ben az első játéktermi játékgépet. Egy számítógépet egy monitorhoz csatoltak, melyhez egy pénzbedobó nyílást szereltek, így lett az első „arcade” gép. Nolan Bushnell és Ted Dabney további fantáziát látott a gépben és a játékot továbbfejlesztette, majd szerződtek egy pénzbedobós automatákat gyártó céggel és 1500 darabot gyártottak le a játékgépből. Azonban a kezelése túl bonyolult lett a kor szintjéhez és hamar megbukott.

Az első nagyközönség körében is sikeres játékgép az Atari által gyártott Pong volt. A készülékből 8000 darab talált gazdára. A játéktermi videojáték aranykora 1978-ra és az utána következő néhány évre datálódik. Ekkor jelent meg a Space Invaders, mely csak Japánban 100000 darab talált gazdára. A boltok készleteztek az automatába való 100 Yenes érméből, majd a nagy érdeklődés hatására a japán kormány kénytelen volt növelni a forgalomban lévő 100 Yenesek számát. A gép sikere tizesével vonzottak az új indulókat az iparágba. Az új belépők a sikeres program egy kissé átalakított másolatát adták a nagyközönségnek, de ennek ellenére ezekből születtek a videojáték történelem alapvetései ( pl.: Defender, Phoenix, Scramble ) és még a klónok is magas eladási adatokat tudtak produkálni. Az eladási adatok jelentős része azonban még mindig japánból származott. Egészen 1980-ig, amikor a Namco megjelentette a – mára már kultikussá vált – Pac Man című játékot. A tervező célja az volt, hogy megcélazza mindkét nemet, egy nem erőszakos videojátékkal. Érdekesség, hogy a játék eredeti címe Puck-man lett volna, de félve, hogy amerikában a „p” „f”-re való cseréje rossz fényt vetett volna a játékra végül a Pac Man mellett döntöttek.

A játék minden várakozást felülmúlt. 100000-nél is több talált gazdára. Ez lett az első számítógépes játék, melynek szereplője ágy neműkön jelent meg, saját rajzfilmet kapott, sőt még a Times címlapjára is felkerült. A hatalmas eladások mellett a gyors és folyamatos technikai fejlődés miatt nevezzük ezt az időszakot a videojátékok aranykorának. Ezek közé tartozott a 3d grafika megjelenése ( Battlezone – 1980 ), az aktuális helyről való folytatás új pénzérme bedobása esetén ( Tempest - 1981 ), laserdisc megjelenése ( Dragon’s Lair - 1983 ). Az első sikeres házi használatra gyártott konzol ,a sikerjáték Pong átültetése volt kis méretre, tévére köthető megoldásban 1975-ből. A chip ezt az egy játékot tartalmazta a program cseréjének lehetősége nélkül. A bővíthetőség igényét 1976-ban ismerte fel a Fairchild Camera and Instrument és megjelentette saját Fairchild VES névre keresztelt

konzolát, melyhez a játékok kártyák formájában voltak elérhetőek. A gép nem volt igazán sikeres, azonban a játékok külön megjelenésének ötlete átöröklődött az iparra. Az Atari eddigre készen volt saját válaszával, mely majdnem dupla áron ( 249.95\$), de nagyobb teljesítménnyel, 9 játékkal és többféle irányítóval ( köztük a „joystick, mely standard lett a játékirányítás terén ) a dobozban került forgalomba. Az otthoni videojátékok ez idő tájt kezdtek szétválni tévés és kézi játékgépekké. Az első kézi gépet a Waco nevű cég hozta forgalomba 1972-ben.

1977-ben a cégek visszaesett a piac, a cégek akár veszteségesen is, de el akarták adni készleteiket. Az Atari és a Magnavox cég tudott csak talpon maradni. A '80 évek elején-közepén a játékokra épített otthoni számítógépek szárnyaltak. Amerikában az Apple és a Commodore, Nagy-Britanniában és Európa nagy részén a ZX Spectrum. 1983-ban következett egy, a 77-esnél is nagyobb törés az iparban. A hirtelen feltűnő vállalatok jelentős része csődbe ment, az Atari olyan sok doboz és játékkártya maradt, hogy trélerekkel hordták Mexikóba és ásták el őket a földbe.

1985-ben a Japán Nintendo megjelentette Famicom (Ázsia) vagy ismertebb nevén NES – Nintendo Entertainment System ( A világ többi részén )nevű gépét, mely lényegében forradalmasította az otthoni tévéjátékokat. A dominancia Észak-amerikában volt a legjelentősebb, ahol a gép szinte egyeduralkodó lett a piacon. Az európai eladásokba a Sega Master System nevű gépe tudott csak belerondítani. A NES-hez köthető egy később és mind a mai napig meghatározó cég a Squaresoft ( ma Square Enix ) megmenekülése a csődtől és egy sikeres műfaj, a túlélő horror játékok kialakulása. A médiában is tudott újat alkotni a Nintendo. 1988-ban megjelentették a Nintendo Power Magazint, mely az első tematikus, géptípushoz köthető folyóirat volt. 1989-ben a Nintendo megvalósította a lehetséges legjobb hordozható játékgépet a Gameboyt. A cég megtalálta, amit a riválisok csak kerestek. Az ellenfelek gépei technikailag mind fejlettebbek voltak, viszont vagy súlyukból, vagy az irreálisan magas energia igényből kifolyólag alkalmatlanok voltak a hordozásra.

Az újabb generációval először a Sega rukkolt elő, Sega Mega Drive néven ( USA-ban Genesis ), 1989-ben. A gép, ellenfél nélkül sikeres volt, kivételt képez Ázsia, ahol a TurboGrafx-16 nevű konzol hódított. A Nintendo válasza 1991-ig váratott magára. Ekkor léptek elő a SuperNES-el, mely az előd sikereit vitte tovább. A Nintendo gépéből összesen 49 millió talált gazdára világszerte, míg a SEGA „csak” 29 millió eladást realizált. Fontos szereplő volt még az SNK, mely egy high-end konzolt dobott piacra, Neo-Geo néven. A gép képességei 1990-es megjelenésekor messze riválisai előtt jártak, köszönhetően annak, hogy a cég a játékkermi gépeiben használt chipet teljes egészében rakta át az otthoni változatba. Ez sajnos a gép árában is meglátszott. A SNES 210\$ körül mozgott, a Mega Drive 200\$-ba került, ezzel szemben a Neo-Geo 650\$ dollárért került forgalomba és egy játékkazetta is átlagosan 200\$ volt, tehát annyi, mint a másik két cég komplett gépe. Ennek köszönhető, hogy a nagyteljesítményű videojáték nem ért el komoly sikereket.

1994-95-ben megjelentek azok a konzolok, melyek forradalmasították az otthoni videojátékok piacát. A Sega elindult lefelé, ekkor még csak Japánon kívül. Hatalmas marketing kampánnyal vezették be új gépüket a Sega Saturnt, de a tények sajnálatukra az új belépő, a Sony Playstationje mellett szóltak. A Saturnból összesen 9.5 millió talált gazdára és a legkeresettebb játékból is mindössze 1.5 milliót adtak el. Ezeket a számokat tiporta a földre a Sony a 74,5 millió eredeti plussz 28,5 millió vérfrissítésen átesett - kisebb termetű, 2000-ben kiadott PsOne kódnevű – géppel, mely így összesen 103(!!!) millió eladott géppel. Összehasonlításképpen a gép egyik zászlóshajója a Gran Turismo nevű autóverseny volt, melyből 10,5 millió talált gazdára. A Nintendo hosszú halogatás után 1996-ban adta ki saját gépét, a Nintendo64-t, mely a késések és a Sony átütő sikerének és piacvezetésének dacára jónak nevezhető számadatokat produkált. Az első három hónapban 1,5 millió eladott gép, mely végül összesen 33 millióig ment fel. A cég franchise-a a Mario aktuális epizódja 11,62 millió darabban kelt el, ezzel lekörözve – elég jelentősen – a Sony üdvöskéjét. Az eladási adatokat, szakértők szerint, erősen befolyásolt, hogy eddigre a Nintendo volt az egyetlen aki megmarad a kazettás módszernél és nem cd-t használt a játékok tárolására. A 90-es évek végére a piac tehát felborult, a semmiből a Sony hatalmasat robbantott. A történetnek azonban itt koránt sincs vége, a szegmens tele van meglepetésekkel.

A hatodik generáció gépeinek sorát a Sega nyitotta Dreamcast nevű konzoljával 1998-ban. A gép mérsékelt eladásokat produkált kihívók nélkül is ( „haláláig” 10,6 millió eladott darab), mikor a Sony kihozta a Playstation2-t a SEGA bezárta konzolgyártó üzemét és megmaradt erőforrásait a játékfejlesztésre összpontosította. A Sony 2000-ben dobta piacra új fejlesztését, mely túlszárnyalta-túlszárnyalja ( az eladások a mai napig folynak) elődjét. A gépből 2007. szeptemberéig 120 millió darabot adtak el, a legkeresettebb játék a Grand Theft Auto – SanAndreas 20 millió darabos eladást produkált. A Nintendo is beszállt az újabb versenybe a Gamecube-bal 2001-ben. Ez lett a cég legeredménytelenebb gépe a maga 21,5 millió darabjával. A japán gyártó továbbra sem adta fel egyedi tárolását, az új típushoz kifejlesztett egy speciális tárolót, mely nem felelt meg a CD/DVD szabványnak. 2001-ben ismét új versenyző lépett a ringbe, az amerikai szoftveróriás, a Microsoft személyében. Xbox nevű gépük első szériája mindössze 24 milliós eladást csinált élete 5 évében. Ehhez képest meglepő adat, hogy a legkeresettebb játékból ( HALO2 ) 8 milliót vásároltak. A konzolok ezen generációjában megjelentek az első igazán használható internetes játéklehetőségek, központi támogatással, minden cég maga supportálta konzolja webes felületét. Ahol nem volt lehetséges a támogatás a cégek inkább nem tették elérhetővé a lehetőséget. A Sony ezen kívül megjelent egyéb szórakoztató perifériákkal, mint kamera és a karaoke mikrofon.

A jelenleg piacon lévő gépek sorát a Microsoft nyitotta az Xbox360-nal 2005 végén. Eddig 13,4 millió eladott példány a mérleg. A Nintendo 2006 novemberében kiadott Wii gépével feledtetni tudta/tudja a GameCube bukását, alig elmaradva az Xbox-tól 13,2 milliós eladásnál járnak. A Sony is a Nintendo gépével egyidőben dobta piacra a Playstation3-t, de ők nagy árat fizettek a Microsoftnak adott egy év előnyért. Gépük drága és – egyenlőre legalábbis –

semmivel többet nem tud felmutatni a riválisnál. Az eladások alacsonyak, eddig 5,6 milliót tudtak csak eladni. Az iparágban tehát jelenleg három cég tudott talpon maradni, három különböző elképzelés, stratégia, üzletpolitika. Ennek a három cégnek a helyzetét tekintjük át most kicsit bővebben.

## Nintendo

A céget 1889. Szeptember 23-án alapította Kyotóban Fusajiro Yamauchi. Kezdetben kézzel készített játékkártyákkal üzletelt. A kártyajáték amihez ezt a speciális hanafuda kártyát gyártotta alkalmas volt fogadásokra, így a triádok egyik kedvenc játéka lett. Egy idő után a család elkerülése érdekében minden játékhoz új paklit kezdtek használni, ami jelentős profitot eredményezett a cégnek. Egy USA-ban tett látogatás az egyik partnerénél realizálta Yamauchiban, hogy a játékkártyákból soha nem lesz kiemelkedően gazdag. Elkezdett a cég kiegészítő tevékenységek után nézni, sok sikertelen és néha már abszurd próbálkozás után ( például: Taxi társaság, „love hotel” lánc, élelmiszer forgalmazás ) előrukkoltak a szórakoztató-elektronika ötletével. Egy üzemlátogatás mozgatta meg a vezér fantáziáját, az egyik szerelő saját szórakozására egy mozgó robotkart készített, ezt az ötletet tette eladhatóvá Yamauchi és a szerelővel karöltve elkészítették az 1970-es Japán karácsonyi szezon egyik legnagyobb sikerét. A nagy változást Shigeru Miyamoto szerződtetése hozta meg. Miyamoto bábáskodott a cég játékgépei felett, ő felelős az 1985-ben megjelent, hatalmas sikert hozó NES-ért.

A cég folyamatos sikerének titka, elsősorban az , hogy megtalálta a videojáték-ipar egyik kulcsát, a franchise-t. Először felépítette sajátját. Miyamoto 1981-ben a Donkey Kongban szerepeltette először a vízvezeték szerelő figurát, itt még Jumpman néven, majd 83-ban kapott saját játékot Mario Bros címen. A cég nem hagyta lankadni az érdeklődést zászlóshajója körül, a videojátékon túl a figura kapott saját képregényt, könyvet és még mozifilm is készült kalandjaiból. Tökéletes elgondolás, hogy, ha a játék lebilincselő és a színvonal részről-részre megmarad, mi több emelkedik és ez párosul a kizárólagossággal, akkor ez a gépek eladásában is jelentkezni fog. Az emberek szerették Mario-t és a játékait és mivel csak Nintendo konzolon lehetett játszani vele, ezért Nintendo konzolt vásároltak. A saját liszenszen túl kulcs kérdés, hogy milyen egyéb megjelenésekre tud a cég kizárólagosságot szerezni. A Nintendo élenjárt ezekben a 90-es évek elején a Final Fantasy világméretű rajongótáborát kötelezték NES használatra, majd SNES gépen tudtak mindig nyújtani valamit, ami maradandó és kizárólag náluk található meg ( pl. Secret of Evermore, Chrono Trigger ).

Ezen kívül lapult a tarsolyukban még egy ütőkártya, amit bármikor előhúzhattak, a Zelda sorozat. Ha ez sem lenne elég, náluk volt a Star Wars liszensz is, melyből mindig ki tudtak hozni valamit, de ez a liszensz már magában garancia a nagy számú eladásra. Szinte minden részét kikiáltották megjelenésekor az aktuális leg-leg-leg-nek. Nagy erőssége a cégnek továbbá, hogy új gép megjelenésekor mindig fel tudnak mutatni legalább egy olyan játékot, amitől táva marad a konkurens géptulajok szája. A Nintendo64 megjelenésekor egy kizárólagos jet-ski versenyjáték volt, mely lenyűgözött mindenkit ( WaveRace64 ), valamint

elkészítették a Mario64-t, amely akkor korszakalkotónak számító 3d-ben mesélte az új történetet. A GameCube lélegzetelállító grafikájú StarWars játékkal és a minden idők legjobbjának is több helyen kikáltott aktuális Zelda epizóddal csalogatta a rajongókat. A Nintendo azonban ennyivel itt sem elégedett meg és elkészítették az akkor csúcsponton lévő Resident Evil közel 2 évre kizárólagos GameCube változatát. A gép azonban mint már írtam kudarcot vallott. Technikailag nem vehette fel a versenyt a riválisokkal.

Ekkor a Nintendo egy – számomra legalábbis – kamikáze akcióval nem kizárólag a tényleges technikai specifikációk fejlesztve akarta majdani új konzolját piacra dobni. Úgy gondolták, aki már játszik, azt nehéz átcsábítani a riválisoktól, viszont mennyivel egyszerűbb volna olyanokat a TV elé ültetni ( a teljes elképzelés alapján inkább állítani ), akik még nem játszanak. Így a japán cég egy olcsó, nem korszakalkotó grafikájú, de irányításában újszerű és sokkal interaktívabb gépet álmódott meg. Így lett a Wii, mely irányítását mozgásérzékelős kontrollerral végezheti a játékos, adott esetben egyszerre 4 is. A cég az egész családot célozta meg, a konzol neve is az angol „mi” szóból ered, ezzel a játék társasági mivoltjára helyezve a hangsúlyt. Az ötlet bejött a konzol eladásai szárnyalnak és egyenlőre megállíthatatlannak tűnik. Az előrejelzések szerint idén karácsonykor is hiánycikk lesz a boltokban. A siker a pénzügyi adatok terén is mutatkozik, 2005-ben a Forbes 2000-es listáján a cég értéke 14,47 Mrd\$ volt, 2006-ban ez már 19,06Mrd\$-ra nőtt és 2007-ben, mikor a Wii teljesítménye már mérhető 34Mrd\$ cég értéke!

### **SWOT-analízis:**

**Erősség:** A Nintendo a legrégebbi szereplője a piacnak, magas tapasztalat. A Mario franchise kiemelkedően magas értéke, illetve ugyanez elmondható a Zeldáról. A „nem célkorosztályt” is bevonta a vásárlói közé, ha meg tudja tartani őket, az erősségévé válhat.

**Gyengeség:** Jelenleg alacsony technikai színvonal, egy technikára épülő szegmensben. Az új irányítás „újdonság ereje” nem biztos, hogy hosszú távon elegendő. Elenyésző pénzügyi mutatók a két riválishoz képest.

**Lehetőség:** Úgy tűnik van jövője az olcsóbb, de innovatív otthoni szórakozásnak. A cég két franchise-ból készült programokat valószínűleg bármikor megveszik a játékosok. A két nagy rivális direkt egymásellenességéből „nevető harmadik”-ként jöhet ki győztesen a Nintendo. Jó kritikai fogadtatás az új konzolnak. A mozgásérzékelővel való irányítás valószínűleg a jövő játékeinak alapja, a Nintendo jelentős előnyre tett szert azzal, hogy elsőként jelent meg az innovációval.

**Fenyegetés:** Túlzott elvárás a cég következő konzoljával szemben. A HDTV-k terjedésével igény mutatkozhat azok teljes kihasználására, amit jelenleg a cég nem tud nyújtani. A külső fejlesztők nem tudnak megfelelő minőségű szoftverek gyártani az új irányítási technológiához.

## Sony

1945-ben Masaru Ibuka rádiószervízt nyitott, következő évben Akio Moritával, kollégájával megalapították a SONY-t és megépítették az első japán kazetta felvevőt, a Type-G-t. Ibuka az amerikai Bell Labstól liszenszelte a tranzisztort, majd ennek segítségével elsőként épített cége tranzisztoros rádiót. 1956-ban elsőként rukkoltak elő a kabátzseb méretű tranzisztoros rádióval. A termék sikerét mutatja, hogy Észak-amerikába és Németországba is exportálták. 1979-ben a Sony mutatta be a Walkman-t, majd az első videofelvevőt, 1985-ben a kézi videofelvevőt és a hozzá tartozó formátumot. Az ő nevükhöz fűződik a Discman és az 1994-ben elindított Playstation.

A Playstation sikerét nagy mértékben elősegíti a biztos anyagi háttér, melyet a cég többi részlege biztosít a videojátékok fejlesztőknek. Az első színrelépés leginkább azzal lehet magyarázható, hogy a videojáték-ipar a 90-es évek közepére nőtt akkora tortává, amiből már a Sony is harapni akart. A cégre jellemző maximalizmust sugározta saját idejében a PS. A japán óriás rá jellemző módon nem ült a babérjain a fejlesztés sikerét látva, hanem azonnal továbbiakat eszközölt. Így keletkezett a sima irányítóból előbb egy analóg karokkal felszerelt változat - rögtön érkeztek is hozzá játékok, melyekhez elengedhetetlen volt - , majd ez egészült ki egy rezgés funkcióval, mely valóságérzetet keltett ( pl.: akció játékokban bekapott találatok vagy erős robbanás, autós programoknál a rázókö kapcsolta be a motort ).

A cég jó irányba fejlesztett és nem utolsó sorban el tudta adni a fejlesztéseket, elhitette a játékosokkal, hogy neki szüksége van az új lehetőségekre. A vezetők stratégiai érzékét bizonyítja, hogy az „újabb bőr lehúzását” is el tudták úgy adni, hogy a vásárló úgy érezze, megéri pénzt áldozni. A PsOne, azaz az első Playstation kicsinyített változata semmivel sem tudott többet elődjénél, csak a mérete változott, illetve bővíthető volt egy LCD kijelzővel, mely segítségével TV nélkül is lehetőség volt játszani. A dolog szépséghibája leginkább az árban volt, piacra kerülésekor a kis kijelző majd' másfélszer annyiba került, mint az addigra gyakorlatilag budget kategóriás gép. A Sony felismerte annak lehetőségét is, hogy a saját specifikációja alapján összerakott konzolnak saját maga ismeri legjobban a képességeit, neki a legnagyobb az esélye a legtöbbet kihozni a gépből. SCE néven létrehozott egy kiadót, mely általában minőségi játékokat adott ki a konzolra. Ők örködték a legjobban fogyó Gran Turismo felett is, mely már a kezdeti időkben szinte mindent kihozott a gépből, amit ember ki tudott. Érdekesség, hogy ugyanígy jártak el második konzoljukkal is, de egyik esetben sem volt az embereknek hiányérzetük a későbbiekben.

2000-ben megjelentek a Playstation2-vel, melyet teljes ováció fogadott. Játékokban ismét nem volt hiány, a vállalat jól menedzselte együttműködését a fejlesztőkkel és kiadókkal, mindkét konzol megjelenésekor piacra került 10-15 játék, ami elegendő ahhoz, hogy mindenki találjon megfelelőt magának a kezdéshez. A második inkarnációhoz a Sony saját

műhelyében készített egy kamerát, mely a szintén Sony játékgyűjtemény segítségével kezdetleges mozgásérzékelős minijátékokkal frissítette a repertoárt. A jó reklámnak köszönhetően még ez a nem túl kiforrott termék is remek eladásokat tudott magáénak. A másik még ennél is sikeresebb periféria a Singstar volt. A játék egy sima karaoke, leszámítva azt az apró különbséget, amivel a Sony ezt is eladhatóvá tette, mégpedig a liszenszelt előadók. A helyzetükön valószínűleg könnyített, hogy a Sony saját zenekiadóval is rendelkezik, tehát nem került pénzbe a liszensz. A zenék tökéletesen aktuálisak voltak, az eredeti videoklippel kerültek a lemezre és hosszú, feledhetetlen estéket adtak sokezer embernek, baráti társaságoknak. A cég már ekkor belenyúlt – de sajnos csak egészen kicsit – abba a trendbe, amire néhány év múlva a Nintendo érzett rá igazán, vagyis, hogy nem kizárólag a magányos játékosokat kell megfogni, hanem szükség van ilyen és ehhez hasonló kortól nemtől függetlenül játszható „party-játékokra”. A karaoke program még megért jópár újabb kiadást, mindig más dalokkal ( volt rock, 80-as évek, klasszikus dalok, pop). A társasági szórakozásra erősítő programokból még jópár keletkezett, de igazán nagyot csak egy újabb zenével kapcsolatos játék szólt. A Guitar hero nevű program egy kisméretű műanyag gitárral volt kapható és ennek segítségével kellett követni a képen megjelenő dallamokat. A japán cég a lehető legtöbb helyen próbált jelenlenni, Playstation részlegeket hozott létre kelet-európa szerte. Mikor már az emberek kezdték elhinni, hogy lecsengett a Playstation2, a Sony még egy kártyát előhúzott a kisebb országoknak. Legjobban fogyó játékait lefordította a helyi nyelvre és országos médiakampányban mindenki tudtára adta, ami még az utolsó években is növelte az eladásokat.

Úgy tűnt minden szép és jó a Sony berkeiben, gyanúra csak az adott okot, mikor a bejelentett PS3 megjelenési dátumát különböző okokra hivatkozva elkezdtek eltolni. A cég terve az volt, hogy még az eddiginél is nagyobbat robbantson az új konzol megjelenésével. A probléma ott mutatkozott, hogy a stratégiából kihagyták a legjelentősebb riválist, a Microsoftot, aki eddigre szintén bejelentette az Xbox360-t. A határidő kitolásával az amerikai cég kezére játszottak, mivel azok vérszemet kapva a Sony csúszásán, felgyosították a fejlesztést és a gyártást és 2005-ben leszállították az első példányokat. A japánok csak egy évvel később jelentették meg saját fejlesztésüket. Ismét probléma merült fel, mert a hatalmas teljesítménynek képtelenül magas ára volt. Ezt az árat nem fizették volna meg a játékosok, így a cég veszteséggel kezdte árulni az új konzolt, ami még így is jelentősen (kb. 200\$-ral) magasabb áron volt forgalomban mint az Xbox360. A Sony elkövetett még egy rá eddig nem jellemző hibát, elfelejtett játékokat készíttetni a géphez, így a megjelenéskor 8-10 cím volt a polcokon, melyekből kb. 3 érte el azt a szintet, amit az áráért várt volna a vásárló. Az érdeklődés lankadt, a Sony egyenlőre nem remélheti veszteségének visszanyerését az eladott játékok jogdíjaiból. A legkínosabb, hogy az eddig harmadikként kullogó Nintendo is maga mögé utasította a másik japán céget. A helyzetet nehezíti az amerikaiak patriotizmusa. Inkább vásárolnak hazai terméket, főleg, ha az még olcsóbb is. Úgy tűnik jelenleg csak egy isteni csoda segíthet a Playstation3-on.

## **SWOT-analízis:**

**Erősség:** Tőkeerős háttér, erős K+F, a PS1 és PS2 mögött is ők álltak, azokat is sikerre vitték, a márkanév vonzereje. Erős franchises-ok, ha meg tudják őket tartani (Tekken, Gran Turismo, Final Fantasy, GTA)

**Gyengeség:** A márkanévbe vetett hit meginog, túlzott veszteség esetén a kilépés veszélye

**Lehetőség:** Szerencsés helyzetben a riválisok is belefutnak egy hasonló fejlesztési baklövésbe, a Blu-ray térnyerése esetén a PS3 a legolcsóbb lejátszó megoldás

**Fenyegetés:** Erős kritika a rossz koncepció túlzott erőltetése miatt, az emberek nem fizetnek meg egy kihasználhatatlanul nagy teljesítményű gépet

## Microsoft

A céget Bill Gates és Paul Allen alapították 1975-ben. Először BASIC fordítókat gyártottak egy meglévő számítógéphez, majd az 1980-as évek közepén bevették az otthoni számítógépeket MS-DOS nevű operációsrendszerükkel. 1985-ben mutatták be a Windows első működő példányát, majd 1989-ben az első Office-t. 1993-ban beléptek a Windows NT 3.1-el az üzleti szférába is. 1995 augusztusában az internet terjedésével elindították MSN nevű üzenetküldő szolgáltatásukat, belépve ezzel egy újabb szegmensbe. Ezt követően célba vették a kézisámítógép piacot (Windows CE 1.0). Ez után tovább nyitottak a szórakoztatás világa felé az MSN TV-vel, majd játékok kiadásával fejlesztésével is elkezdtek foglalkozni. 2001 végén piacra került a mérséketlen sikeres Xbox, melyre a Microsoft Game Studios fejlesztett játékokat, valamint az összes külső nagy kiadó is érdekelt lett játékaik Xboxon való kiadásában.

Az Xbox első változatának közepes szereplése a késői érkezésnek tudható be. A gép minősége megelőzte versenytársait, viszont a játékok hangulata meg sem közelítette azokat. Újonnan érkező dacára a cég meglátta a franchisekban rejlő lehetőségeket és megszerezte az addig multiplatformos Dead Or Alive verekedős játék kizárólagos jogát, majd készített saját gépre egy demonstráció-célú játékot (HALO), mely hatalmas sikert aratott a játékosok és a szakma körében is. A Microsoft egy olyan hardverelemmel bővítve adta ki konzolját, ami komoly lehetőségeket nyitott meg előtte, ez nem más volt, mint a merevlemez. Ennek segítségével konzolon is játszhatóvá váltak olyan játékok, melyeknek nagy háttértár igényük van. Ezek leginkább az ún. FPS (First Person Shooter) játékok, melyekből PC-n jópár erős cím megjelent azokban az időkben. Lévén, hogy az amerikai konzol windows alapokon nyugszik, nem volt nehéz rá átírni a játékokat és így Xbox ekszkklúzívvá vált jó pár olyan cím, ami addig elérhetetlen volt a konzol-játékosoknak. Azt azonban le kell szögezni, hogy ezen címek dacára is erősebb volt a PS2 által egyedülállóan felvonultatható játékok névsora, melyeknek talán legnagyobb előnye az volt, hogy kivétel nélkül sorozatokról beszélünk. A második rész után elmondható, hogy a sorozat „be van járva”, lényegében eladja magát. A Microsoftnak nem maradt más lehetősége, kiadták az utasítást, hogy gyorsabban és jobbat kell fejleszteni, mint a japán rivális.

A tervet sikeresen végrehajtották, egy évvel megelőzték a Sonyt. A konzol technikailag tökéletes lett, több verzió volt kapható, minden igény kielégítően. Az ára nem volt magasabb a vártnál, köszönhetően ez részben annak is, hogy a Microsoft is veszteséggel árulta a gépet. Az első nap 18 féle nyitó cím közül lehetett választani, az összetétel pedig teljesen hibátlan volt. Az érdeklődés nagy volt, rivális nem mutatkozott, egyedüli félnivaló az volt, mivel rukkolt elő a Sony. Az amerikai cég az a stratégiát választotta, hogy amíg nincs ellenfél, megpróbálja lefedni a piac minél nagyobb részét. Egyetlen, de annál komolyabb probléma jelentkezett az

új géppel, huzamosabb használat közben a gép nem szelőzött jól, a meleg levegő hatására pedig leolvadtak az egyes tartó elemek a processzor körül, lényegében megsült a gép. A probléma olyan mértékben jelentkezett, hogy a Microsoft vállalat, hogy térítés nélkül kicseréli a visszaküldött gépeket, számla ellenében. Az újgenerációs konzolok egyetlen problémája az (volt), hogy a teljes hatás érdekében új, nagyfelbontású tévére kell csatlakoztatni őket. Ez viszont nem volt és még mindig nem egy elterjedt szabvány, aki rendes tévét nézi a játékokat, közel sem kap akkora élményt, mint amit várna a pénzéért. Ez magyarázhatja, hogy eddig összesen 13 millió kelt el az Xbox360-ból.

Mikor a Sony bejelentette az új konzol árát, a Microsoftnál valószínűleg többen fellélegezhettek, hiszen tisztában voltak vele, hogy ilyen magas árért nem lesz kifejezetten kelendő a rivális játéka, főleg nyitócímek nélkül. Az exkluzív játékok pedig pont olyanok voltak, mint amik az X360-on megjelentek fél évvel a dátum előtt. A nevető harmadik azonban kicsit meglephette a Microsoftot, mivel a Nintendo Wii-je fej-fej mellett halad az eladási listákon az Xbox-al. Mivel azonban a két gép sem árfekvésben sem pedig élményt tekintve nem ugyanazt a szegmenst célozza meg, komoly veszélyt nem jelentenek egymásra. Egyenlőre...

### **SWOT-analízis:**

**Erősség:** Biztos tőke a háttérben. Már léteznek „bejáratott” címek a konzolra. Egyenlőre biztos előny a piacon.

**Gyengeség:** A technikai probléma (besülés) elrettentheti az embereket egy drága konzol vásárlásától. Technikailag jobb a Playstation3, hangulatában pedig a Wii.

**Lehetőség:** Az eladások növelése a karácsonyi időszakban, a mozgásérzékelés lehetőségének kiaknázása,

**Fenyegetés:** A Sony válaszlépése, egy esetleges feljavított Nintendo gép.

## Felhasznált források:

Forbes Global 2000 – 2005: <http://www.forbes.com/2005/03/30/05f2000land.html>

Forbes Global 2000 – 2006: [http://www.forbes.com/lists/2006/18/06f2k\\_The-Forbes-2000\\_Rank.html](http://www.forbes.com/lists/2006/18/06f2k_The-Forbes-2000_Rank.html)

Forbes Global 2000 – 2007: [http://www.forbes.com/lists/2007/18/biz\\_07forbes2000\\_The-Global-2000\\_Rank.html](http://www.forbes.com/lists/2007/18/biz_07forbes2000_The-Global-2000_Rank.html)

<http://www.xbox.com/en-US/games/xbox360launchgames.htm>

Nintendo Company History: <http://www.nintendo.com/corp/history.jsp>

Nintendo History: <http://www.ncecbvi.org/students/keith/Nintendo.html>

History of Nintendo: <http://www.geocities.com/Area51/Lair/9652/history.html>

History of Videogames: <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/>  
<http://users.tkk.fi/~eye/videogames/index.html>

[http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer\\_videogames.htm](http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm)

Sony History: <http://www.sony.net/Fun/SH/index.html>

History of Playstation: <http://psx.ign.com/articles/060/060188p1.html>

Brief History of Nintendo Consoles: <http://ibloggedthis.com/2006/05/12/a-brief-history-of-nintendo-consoles-and-why-nintendo-wii-should-be-199/>

Microsoft's strategy for xbox360:

[http://blogs.mercurynews.com/aei/2005/08/opinion\\_microso.html](http://blogs.mercurynews.com/aei/2005/08/opinion_microso.html)

Video Game Chartz: <http://www.vgchartz.com>

Valamint kapcsolódó Wikipedia szócikkek: <http://wikipedia.org>