

# LA GENERACIÓN QUE CAMBIÓ LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

PROYECTO EDITORIAL  
VIDEOJUEGOS

*Serie*  
PLATAFORMAS DE VIDEOJUEGOS

Coordinador:  
Luis Navarrete Cardero



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) vela por el respeto de los citados derechos.

# LA GENERACIÓN QUE CAMBIÓ LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

Ricardo Martínez Cantudo



Consulte nuestra página web: **www.sintesis.com**  
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Ilustración de cubierta: Fernando Vicente

© Ricardo Martínez Cantudo

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.  
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid  
Teléfono: 91 593 20 98  
<http://www.sintesis.com>

ISBN: 978-84-9077-094-8  
Depósito Legal: M. 3.712-2015

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

# Índice

<i>Introducción</i> .....	9
<b>1. <i>La generación 16 bits</i></b> .....	11
1.1. El efímero triunfo de SEGA .....	12
1.2. Los 16 bits de Nintendo .....	16
<b>2. <i>El nacimiento de PlayStation</i></b> .....	21
2.1. Relación histórica .....	21
2.2. Philips entra en juego .....	23
2.3. El nacimiento de PlayStation .....	26
2.4. Juegos clave en la historia de PlayStation .....	30
2.4.1. <i>Resident Evil</i> (Capcom, 1996) .....	30
2.4.2. <i>Final Fantasy VII</i> (Squaresoft, 1997) .....	32
2.4.3. <i>Gran Turismo</i> (Polyphony Digital, 1998) .....	33
2.4.4. <i>Metal Gear Solid</i> (Konami,1998) .....	35
2.4.5. <i>Parappa The Rapper</i> (NaNaNOn-Sha, 1998) .....	37

<b>3. Saturn: el principio del fin de SEGA .....</b>	<b>41</b>
3.1. Una nueva SEGA Saturn .....	42
3.2. Llegada a Occidente .....	45
3.3. La caída definitiva .....	47
3.4. Juegos clave en la historia de SEGA Saturn .....	50
3.4.1. <i>NiGHTS: Into Dreams</i> (Sonic Team, 1996) ...	50
3.4.2. <i>Virtua Fighter II</i> (SEGA, 1995) .....	51
3.4.3. <i>Guardian Heroes</i> (Treasure, 1996) .....	52
3.4.4. <i>Panzer Dragoon Saga</i> (Team Andromeda, 1998) .....	54
3.4.5. <i>Radiant Silvergun</i> (Treasure, 1998) .....	55
<b>4. Nintendo 64 entra en juego .....</b>	<b>57</b>
4.1. Project Reality .....	58
4.2. Llegada al mercado .....	60
4.3. Un sistema diferente .....	61
4.4. El movimiento de Squaresoft .....	62
4.5. Juegos clave en la historia de Nintendo 64 .....	65
4.5.1. <i>Super Mario 64</i> (Nintendo EAD, 1997) .....	65
4.5.2. <i>Mario Kart 64</i> (Nintendo EAD, 1997) .....	67
4.5.3. <i>Goldeneye 007</i> (Rare, 1997) .....	68
4.5.4. <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> (Nintendo EAD, 1998) .....	69
<b>5. Dreamcast: el canto de cisne de SEGA .....</b>	<b>73</b>
5.1. Reestructuración radical .....	73
5.2. Dos proyectos, una videoconsola .....	76
5.3. Problemas de lanzamiento .....	79
5.4. El fin de una era .....	83
5.5. Juegos clave en la historia de Dreamcast .....	84
5.5.1. <i>Sonic Adventure</i> (Sonic Team, 1999) .....	84
5.5.2. <i>Crazy Taxi</i> (SEGA, 2001) .....	85
5.5.3. <i>Shenmue</i> (SEGA AM2, 2000) .....	86

5.5.4. <i>Soul Calibur</i> (Namco, 1999) .....	88
5.5.5. <i>Power Stone</i> (Capcom, 1999) .....	89

## **6. *Otras consolas en los años noventa* .....** 91

6.1. 3D0 Interactive Multiplayer .....	91
6.2. FM Towns Marty .....	95
6.3. Atari Jaguar .....	97
6.4. Pioneer LaserActive .....	100
6.5. Philips CD-i .....	102
6.6. Amiga CD32 .....	104
6.7. Neo Geo CD .....	106
6.8. PC-FX .....	109
6.9. Bandai Playdia QIS .....	111
6.10. Apple Bandai Pippin .....	113
6.11. Casio Loopy .....	116

## **7. *El nuevo Boom de las consolas portátiles* .....** 119

7.1. Game Boy .....	119
7.2. Game Gear .....	121
7.3. Virtual Boy .....	123
7.4. SEGA Nomad .....	126
7.5. Game com .....	128
7.6. Game Boy Pocket, Light y Color .....	129
7.7. Neo Geo Pocket y Neo Geo Pocket Color .....	131
7.8. WonderSwan, WonderSwan Color y SwanCrystal .....	132

## **8. *Los rostros de una generación* .....** 135

8.1. Ken Kutaragi .....	135
8.2. Gunpei Yokoi .....	137
8.3. Shigeru Miyamoto .....	141

8 *La generación que cambió la historia del videojuego*

8.4. Tom Kalinske ..... 145  
8.5. Hironobu Sakaguchi ..... 147  
8.6. Yu Suzuki ..... 150

**9. *Una mirada a la siguiente generación* ..... 153**

***Bibliografía* ..... 161**