

Repaso a la historia de Nintendo a pocas horas de la presentación de Nintendo Switch

Con Switch a la vuelta de la esquina, repasamos la historia de Nintendo a través de sus consolas de sobremesa

No se puede hablar de la historia de los videojuegos sin hablar de Nintendo. La compañía japonesa es historia de los videojuegos y desde luego, uno de los gérmenes determinantes para el videojuego moderno tal como lo conocemos. Ahora, y a apenas unas horas de la presentación de la Nintendo Switch, recapitulamos la historia de Nintendo a través de sus consolas de sobremesa, sin olvidarnos, como no puede ser de otra forma, del otro epicentro de Switch y de la historia de Nintendo: sus portátiles.

Tal como nos fue presentada, Switch combina las sobremesas de la compañía con la versatilidad de las portátiles de la casa, aunque tal como está enfocada la consola, parece que el uso principal, si se quiere sacar todo el provecho de la consola, será para la modalidad de sobremesa. Sea como sea, todavía nos queda mucho por descubrir de Nintendo Switch, pero desde luego podemos hacernos una idea del camino seguido hasta aquí a través de la historia de las consolas de sobremesa de Nintendo:

Color TV-Game 6

La primera incursión de Nintendo, en forma de videoconsola, de la historia. No triunfó mucho en el mercado doméstico, puesto que básicamente incluía un juego con variaciones basado en el Atari Pong: Light Tennis, pero claro, estamos hablando de 1977. Utilizaba unos diales de barras que servían como controlador e interfaz, aunque Nintendo puso en el mercado versiones con controladores separados. El germen.

Nintendo Entertainment System

La tercera generación de consolas trajo bajo el brazo una de las consolas más populares de la historia de Nintendo, y uno de los referentes más importantes de los 8bit. El nacimiento de Mario, el icono de los videojuegos, solo fue posible gracias a la NES, algo que le supuso el título de videoconsola más exitosa de su época, e icono de la industria del entretenimiento.

Las NES llegó como el Ave Fénix tras la crisis del videojuego que arrastró a la bancarrota a la mayoría de los referentes del videojuego hasta el momento: resucitó y popularizó el videojuego como ninguna otra consola del momento, y fue el germen del videojuego triple A que conocemos hoy en día, de las franquicias exclusivas que pueden declinar la balanza de venta de una consola. Sus periféricos, Mario y el resto de exclusivos de Nintendo hicieron el resto.

Super Nintendo Entertainment System

La SNES es quizás una de las consolas más exitosas de la historia de Nintendo, y desde luego, la más vendida en la historia de los videojuegos de 16 bits. La Super Nintendo, conocida popularmente como la Super 16 bits fue la primera consola en mostrar gráficos completamente tridimensionales gracias a

uno de los títulos más conocidos de la plataforma: Star Fox.

Uno de los hechos más relevantes de la SNES es que fue una de las partes contendientes entre la conocida guerra de los videojuegos que dividió el mercado entre los jugadores de Sega, que estaba muy asentada en mercados como el estadounidense y Nintendo, que mantuvo su hegemonía en Japón y en buena parte de Europa.

Las diferencias en el diseño de la consola, en el nombre y en controlador tampoco ayudó a la guerra de consolas, puesto que las versiones de la misma, al menos en lo que el hardware se refiere, diferían en función del lugar de compra de la consola, pero eso no significó en ningún momento que Nintendo, de la mano de RARE, mostrase el potencial de la consola para un mercado que ya empezaba a abrazar los 32 bits en una nueva generación de consolas que asomaba por la esquina.

El éxito de la SNES le valió un relanzamiento virtual en Wii, que permitió a una nueva generación de jugadores disfrutar de algunos de los títulos más importantes que se lanzaron para la consola de Nintendo casi 16 años después.

Nintendo 64

La elegida, y el icono de toda una generación de videojugadores. La Nintendo 64 llegaba al mercado como sucesora de Super Nintendo y para competir con la Saturn de Sega y la PlayStation de Sony con los 64bits por bandera, el nuevo plantel para la contienda entre las consolas. Dejada atrás la crisis del videojuego obligaba a cambiar algunos de los conceptos que habían dominado el mercado hasta el momento, y la Nintendo 64 fue uno de los puntos de inflexión dentro del videojuego.

El problema de la Nintendo 64, pese a su éxito, residía en el sistema de cartuchos que obligaban a la consola a incluir memoria interna en cada juego, lo que generaba una serie de desventajas por la capacidad de los mismos, menor a la del CD-ROM de sus competidoras, y por el precio, más elevado, que ofrecía el CD en la época. No obstante, esto no supuso una barrera para los títulos de la consola, y entre ellos se encuentran algunos de los que copan las listas de los mejores juegos de la historia.

La Nintendo 64 tiene uno de los catálogos más extensos de Nintendo y del resto de consolas, e incluye algunos de los títulos mejor valorados por la crítica y por los jugadores, además de ser una de las consolas que debutó en Europa con mayor número de exclusivos en lanzamiento (Super Mario 64, Wave Race 64, International Superstar Soccer 64, Mario Kart 64 y Star Wars: Shadows of the Empire), y tiene el honor de ser uno de los espacio de pruebas de RARE, que nos ha dado alguno de los mejores juegos que han llegado a una consola de sobremesa en plena ebullición de los 64 bits.

Nintendo GameCube

Fue otra de las consolas a la sombra de Sony y Microsoft, pero también una de las propuestas más interesantes de Nintendo. La GameCube decía adiós a los cartuchos que habían caracterizado a las consolas de Nintendo para reemplazarlos por una suerte de miniDVDs (la consola no tenía reproductor de DVD) propios llamados Nintendo Optical Discs. Este fue, en comparación con sus competidoras, uno de los motivos por los que sus ventas que quedaron en algo más de 20 millones, en un momento

en el que la homóloga de Sony, que está considerada la consola más vendida de la historia.

De hecho, este pequeño handicap con el DVD llevó a Nintendo y a Panasonic a colaborar entre sí para lanzar solo en Japón una desconocida en Europa Panasonic Q, que era básicamente una GameCube de Nintendo con un DVD totalmente operacional, manteniendo parte del diseño de la consola de Nintendo, pero incluyendo además del lector conectores RCA de Audio/Vídeo, S-Video y salida digital de audio, aunque sus bajas ventas hicieron que saliera del mercado dos años después de su debut. La GameCube tiene, además, el honor de ser la primera consola de Nintendo en disponer de conexión a Internet.

Wii

Uno de los gamechangers del mercado y desde luego, una de las protagonistas de la popularización y democratización del videojuegos si no contamos con el móvil. Wii fue un auténtico súper éxito de ventas, y consiguió calar entre el ideario general como la consola para toda la familia.

Aunque llegó al mercado a finales de 2006, fue en los años posteriores cuando se desarrolló un auténtico boom en el mercado. Su principal aportación en materia de hardware al mercado fue sin duda el Wii Remote, un sistema que permite apuntar a la pantalla con el mando midiendo la posición del jugador dentro de espacio delante de la TV, una suerte de detector de movimiento que fue el germen para el desarrollo de títulos deportivos, como Wii Sports, que fueron un rotundo éxito de ventas y la tarjeta de presentación más importante para el modelo familiar de Nintendo.

Más de 100 millones de consolas Wii vendidas volvieron a consolidar a Nintendo como uno de los referentes del mercado, con un modelo totalmente diferente al de sus competidoras y con el público más joven y la familia como mejores embajadores de la consola.

Wii U

Es, por catálogo, una de las consolas más criticadas de Nintendo, siempre a la sombra de la brutal superventas que supuso el golpe en la mesa del mercado de Wii. Sí, continuista, pero desde luego no se puede decir que la Wii U no supusiese un salto cualitativo respecto a Wii, al menos, en el apartado gráfico y la calidad (en HD) que ofrecía de su limitado catálogo de exclusivos. No obstante, las ventas nunca estuvieron muy del lado de Nintendo y los 13 millones de consolas vendidas a principios de 2016 no eran un número representativo en un mercado de 40 millones de PS4 y 20 millones de Xbox One.

Nintendo Switch

Su mando, que permitiría transformar la consola en una portátil doméstica, y algunos cambios en el sistema de gráficos y poder descargar no terminaron por convencer a un público que buscaba desesperadamente un catálogo con nuevas versiones de los clásicos, y que a pesar de las nuevas IPs, no consiguió calar entre los jugadores, al menos, no al mismo nivel que Wii U.

El presente comunicado fue publicado primero en hipertextual.com

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Sociedad Juegos E-Commerce Ocio para niños](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>