



Me gusta 0



Cuando Nintendo anunció públicamente lo que era el proyecto NX, no me gustó demasiado. De hecho, lo repudié. Juraba y perjuraba que no quería una *Nintendo Switch* ni en pintura.

Pero con el paso de los meses, el impacto negativo de aquel nuevo concepto de consola híbrida fue transformándose cuando fui capaz de entender sus objetivos y sus metas. Empecé sintiendo curiosidad al principio, algo después y luego se volvió en un deseo a querer poseer al final.

Finalmente, acabó entre mis posesiones y la convertí en consola principal junto a una *PS4*. Pero decidí centrar mi atención en una sola máquina y mi querida *PlayStation* encontró otro dueño.



Artículos recientes



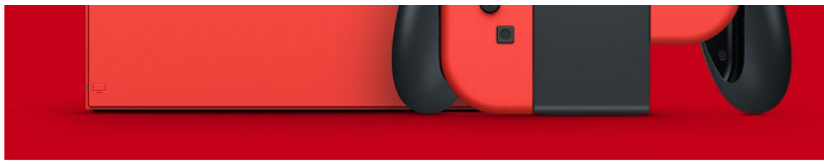
Anunciado un nuevo State of Play. ¡Para mañana!

Irving - 13/09/2023

PlayStation se suma al día de los anuncios y pone fecha a la emisión del próximo State of Play. ¡Que será mañana mismo! La presentación...



Capcom detalla cómo serán Resident Evil 4 y Resident Evil Village... 13/09/2023



Enseguida recordé mi época de los 128 bits, donde mi *Nintendo Gamecube* fue única consola en casa, siendo predilecta frente a una *PS2* y una (por entonces) desconocida *Xbox*.

También tuve que recordar que mi trayecto *gamer* había sido marcado muy notablemente por la compañía nipona y que tanto Mario cómo sus colegas, me aportaron **una experiencia de juego muy satisfactoria** en la era 16 bits.

Así pues, al experimentar con *Nintendo Switch*, fui siendo consciente que este nuevo concepto híbrido, no solo aportaba valor al mercado portátil y de sobremesa, sino que realmente **convergía de ambas trayectorias** ya recorridas por los de Kyoto.

No es ningún secreto admitir que *Switch* nace de la necesidad de reinventarse tras el **fracaso comercial que fue *Wii U***, pero lo que quizá algunos ignoran son los conceptos que ha heredado la híbrida con respecto a consolas anteriores.

## Un trayecto marcado de experimentos

### Wii U

Como decía, *Switch* fue la imperiosa necesidad de hacer borrón y cuenta nueva. Pero en Nintendo se resistían a que el concepto de mando tableta cayera en saco roto y hubo una reinención con notables diferencias. Seguiría habiendo una pantalla entre los botones, pero ahora era la propia consola la que se adhería a los controles.

Ya no se transmitía el juego de la consola a la pantalla, ni habría problemas de distancia y conexión. No solamente mejoraron la capacidad "fallida" de *Wii U*, sino que **lograron extrapolar aquella experiencia y llevarla al terreno portátil**.



### Wii

La consola revolucionaria con la que Nintendo se ganó al público y logró (desde mi punto de vista) que muchos detractores la vieran con otros ojos. **Introdujo el sensor de movimiento y el de inclinación** a un hardware y esta se reflejó en la experiencia de juego para los títulos de la "blanquita".

Este nuevo concepto de juego fue realmente un éxito, aunque a muchos jugadores más *Hardcore* se nos terminase atragantando la **condición única de juego**, que era el de movimiento.

Este revolucionario concepto se mejoró con la llegada de *Switch*: ya no fue necesario una barra de sensores en la zona del televisor y se logró un reflejo 1:1 sin necesidad de incorporar un añadido al mando. Además, **dejó de ser la única forma de jugar**, siendo algo opcional pero enteramente funcional.



Descubre los ratings de los mejores jugadores de LALIGA para EA...  
13/09/2023



Unity la lía con su nuevo plan de tarifas... y luego...  
13/09/2023



Ya tenemos nuevo Nintendo Direct confirmado, ¡será mañana!  
13/09/2023



## Gamecube

Es bastante evidente que *Switch* heredaba características de sus dos antecesoras, pero del "cubo" **también heredó un concepto** bastante confuso de la época que solo los poseedores de una *Gamecube* sabrán identificar: la portabilidad.

Aunque a muchos, quizá, les parezca extraño, lo cierto es que **Nintendo quiso convertir** su consola de sobremesa en una consola para llevártela a donde quisieras. Prueba de ello fue que ya incorporaba un asa en la parte trasera para que la pudieras transportar cómodamente, y un tiempo más tarde, idearon una mini pantalla que se acoplaba a la consola para que ya no tuvieras que depender del salón de tu hogar.

**La idea no cuajó**, ya que para su sucesora no se volvió a repetir una jugada semblante, pero no deja de ser curioso que ya, desde entonces, tuvieran intenciones de unificar ambas ramas (sobremesa y portátil).



También hay que recordar el periférico *Game Boy Player*, que se acoplaba en la parte inferior de la consola y **permitía jugar a todo el catálogo de *Game Boy*** (hasta *Advance*) en el televisor. El concepto de "conmutador" ya empezaba a asomar, y esto se lograba en la época mediante periféricos.

## Nintendo 64

La consola más influyente en la industria del videojuego, incluso, más allá de Nintendo. La inclusión del *Joystick* y el *rumble pack* son ahora dos elementos que no faltan en ninguna consola habida o por haber. Aparte de haber allanado el terreno en la industria, Nintendo estableció estándares que llevaría consigo por muchos años en adelante, como la manera en que se sentía jugar a títulos como "*Super Mario 64*" o "*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*", experiencias de juego que no se abandonaron, pero sí evolucionaron.

De lo que *Switch* bebe de esta consola es en nada menos que en **el enfoque de multijugador local** que establecieron sus cuatro puertos para controladores, llevando el juego a un modo más social y familiar.







Esta característica está muy presente hoy día y lo ha estado en cada consola futura. El concepto de entretenimiento doméstico fue establecido desde que la primera consola Nintendo irrumpió en el mercado y esta ha ido consolidándose con cada nuevo hardware.

## Super Nintendo

"El cerebro de la bestia", como se la llamaba. **Consiguió algunos de los hitos más memorables** gracias a su chip FX capaz de mover objetos poligonales 3D antes de la llegada de la era 32 bits.

Introdujo los botones L y R a un mando que ya contaba con una botonera que yo consideraba excesivo, pero no, cada botón tenía sus funciones y utilidad, ofreciendo juegos con mayor profundidad de *gameplay* (mención especial a *Super Metroid*).



Pero la función más desconocida por los usuarios, fue el *Stellaview*, un periférico modem por satélite que **ofrecía contenido de descarga** como juegos, revistas y otros. No tuvo un gran impacto fuera de Japón, pero deja entrever que los de Kyoto ya tenían intenciones en ofrecer un ecosistema propio.

Hoy entramos fácilmente en la eShop, descargamos demos y juegos, recibimos noticias en la sección adecuada en el menú de la consola y tenemos los queridos Nintendo Direct ofrecidos por la compañía para estar atento a las últimas novedades.

Nintendo ha aprovechado la creciente vertiente de internet para acabar consolidando este concepto de una manera sólida y férrea; y ahora forma parte de la espina dorsal de Switch.

## Nintendo

Llegados a este punto, puede parecer exagerado pensar que Switch hereda algo directamente de la consola original que lo inició todo, y no es tanto el hardware sino el planteamiento.





Los Joy-Con desmontables, que **ofrece otros modos de juego**, es un legado que ha estado presente en la compañía desde NES y SNES.

No, los mandos de ambas consolas no eran desmontables, pero ya desde un principio, **Nintendo pensaba en ofrecer otros modos de juego** e interacción.

Claros ejemplos son la NES Zapper, la pistola que se usaba para jugar al "Duck Hunt" o el "Power Glove", un controlador en forma de guante, ambos para NES.

Hoy usamos los Joy-Con, buscando nuevas formas de interacción: Switch Sports, Ring Fit o los sensores de inclinación en otros juegos. A Nintendo no siempre le vale que agarres el mando y te pongas a aporrear botones, **quiere romper esa cuarta pared e involucrar al jugador** en nuevas cotas de entretenimiento, y esta idea lleva fraguándose desde hacía décadas.

## Game boy/Nintendo DS



No solo de consolas sobremesa se alimenta la Switch, **también ha heredado características y filosofías de las reinas de lo portátil**. Switch es hoy día de gran versatilidad por la capacidad de llevarte el entretenimiento a donde quieras, tal como hizo Game Boy durante años.

Pero también se han resistido a abandonar las capacidades biométricas de la pantalla táctil que iniciaron con la familia DS, y es poco probable que lo hagan mientras abarquen el terreno portátil.

## Switch, la convergencia de dos mundos y mucho más

Cualquiera puede mirar la historia de Nintendo y estudiarla, pero los más "viejos" hemos tenido la oportunidad de recorrerla y vivirla.

No ha sido un camino de rosas y no siempre le ha ido bien, pero otras veces ha conseguido ofrecer unas experiencias de juego inolvidables y títulos con los que aún añoramos nuevas entregas.

Tener una Nintendo Switch en las manos es sostener un legado que lleva años manifestándose de todas las maneras posibles. Es, en muchos sentidos, **la culminación de años de innovación y experimentación** por parte de la compañía. Es el punto donde convergen los éxitos y los fracasos de los dos mundos: portátil y sobremesa.

---



Toda la filosofía y toda la política de Nintendo, reunida bajo un mismo sistema.

Es normal que precisamente ahora nos encontremos nerviosos, entusiasmados e ilusionados, con los rumores que surgen en torno a la mencionada "Switch 2".

Somos testigos de un éxito implacable gracias a un sistema bien consolidado y nada nos gustaría más que ese legado prevaleciera tras el final de Nintendo Switch.



Artículo anterior

Anunciado un nuevo State of Play. ¡Para mañana!

## Artículos relacionados Más del autor



[Artículo] Probando demos en el IndieDevDay 2023 - Parte I



No Man's Sky logra su mejor mes gracias al estreno de Starfield



[Análisis] Atomic Heart + Annihilation Instinct



FACEBOOK



INSTAGRAM



TELEGRAM



TWITTER



YOUTUBE

