

# RELATOS Y DATOS

Por Jorge Fernando Díaz Greene

 @jfdiazgreene



La consola portátil Nintendo DS, fue lanzada al mercado el 21 de noviembre del 2004 y descontinuada en octubre del 2013. Fue la sucesora de la Game Boy Advance y sus

rediseños. Es plegable y cuenta con dos pantallas. Siendo la inferior táctil para interactividad en los juegos usando una varita parecida a un pequeño lápiz llamada Stylus.

Es retrocompatible con los juegos de su antecesora. Tuvo tres rediseños: Nintendo DS Lite sacada al mercado el 2 de marzo del 2006 siendo la versión más ligera y compacta con mejor estética, pulido y cuatro niveles de brillo; Nintendo DSi, sacada al mercado japonés el 10 de noviembre del 2008, con una cámara frontal y trasera de 0.3 megapíxeles para fotos o interacción con algunos juegos, ranura para tarjeta SDHC, leds para indicar el estado de la batería y la conexión inalámbrica y navegador de internet, pero sin retrocompatibilidad con juegos de la

Game Boy Advance y; Nintendo DSi XL, sacada al mercado japonés el 21 de noviembre del 2009, es el rediseño de mayor tamaño de la Nintendo DSi, cuenta con dos stylus de diferentes tamaños para diferentes tipos de agarre, y tres aplicaciones DSiWare preinstalados que variaban dependiendo de la región donde se comercializaba.

Mi séptima y octava consolas portátiles fabricadas por Nintendo fueron dos de los rediseños de la Nintendo DS: la DS Lite, que adquirí en diciembre del 2006 y regalé a mi hermana en 2010, y la DSi que adquirí en diciembre del 2009. En mi colección, tengo 22 juegos de la Nintendo DS y estos son mis 8 favoritos: 8. *My Little Pony: Pinkie Pie's Party* de THQ del año 2008; 7. *Monster High Ghoul Spirit* de THQ del 2011; 6. *Star Fox Command* de Nintendo del 2006; 5. *Mario Party DS* de Nintendo y Hudson Soft; 4. *Speed Racer The Videogame* de Warner Bros. Interactive Entertainment del 2008; 3. *New Super Mario Bros.* de Nintendo del 2006; 2. *Mario Kart DS* de Nintendo del 2005; 1. *Super Princess Peach* de Nintendo del año 2006. En la siguiente

imagen se pueden apreciar la Nintendo DS, la DS Lite, la DSi y la DSi XL.



A lo largo de su historia, Nintendo ha tenido muchos aciertos y errores. Uno de los graves errores que Nintendo cometió en 1991, lo ha llevado durante las últimas tres décadas a ser superado en ventas de sus consolas y videojuegos: convertir a Sony en su más grande rival.

Todo comenzó en 1988, gracias a que un ingeniero de Sony, Ken Kutaragi, se interesó en el desarrollo de videojuegos y consolas al ver a su hija jugar con una Famicom. Ante la insistencia de Ken Kutaragi, Sony se acercó a Nintendo para desarrollar el chip de audio SPC 700 para la SNES desarrollado por Ken Kutaragi. Tras el éxito de ese acuerdo, se creó otro acuerdo con Nintendo en el que Sony desarrollaría un complemento de CD-ROM para SNES llamado SNES-CD y una consola de la marca Sony llamada PlayStation, la cual, sería

compatible tanto con cartuchos de la SNES como con Super Disc, el nuevo formato de CD de Sony.

Sony desarrollaría y mantendría el control sobre Super Disc. Este acuerdo hizo que Nintendo cediera una gran cantidad de control de las licencias de software a Sony, haciéndolo el único beneficiario de las licencias de software de música y películas. Algo que Sony había perseguido agresivamente como una aplicación secundaria. El resultado de esto convertiría a la SNES y a la PlayStation en las consolas más potentes frente al resto de las consolas de sus competidores.

La mayor parte de las ganancias serían para Sony. Sin embargo, el entonces presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, no estaba de acuerdo en tener pocas ganancias porque Nintendo cedió muchas cosas para el desarrollo de ambos proyectos. Por lo que envió a su yerno Minoru Arakawa, entonces presidente de Nintendo de América, y al ejecutivo Howard Lincoln a Europa para negociar un contrato más favorable con Philips, rival de Sony en electrónica. Dicho contrato otorgó a Philips el derecho de desarrollar juegos con dos de las franquicias de Nintendo para su dispositivo multimedia CD-i, lanzado al mercado en 1991, y el desarrollo del complemento de CD-ROM para la SNES.

En la feria de electrónica de consumo Consumer Electronics Show o CES por sus siglas, de junio de 1991, Sony anunció en el primer día el SNES-CD y la PlayStation. Sin embargo, al día siguiente del anuncio, Nintendo reveló que no seguiría el desarrollo de ambos proyectos con Sony y formalizó su asociación con Philips.



Sorprendiendo tanto a los que asistieron a la CES como a Sony.

Después de esto, Nintendo y Sony intentaron resolver sus diferencias. Durante 1991 y 1992, Sony creó varios prototipos de la PlayStation y se estaba desarrollando el software para el sistema. Uno de esos prototipos es el de la imagen de arriba a la izquierda. En 1992, se llegó a un acuerdo que le permitió a Sony producir hardware compatible con la SNES y Nintendo retuvo el control y las ganancias de los juegos.

Mientras tanto, con Philips, Nintendo decidió que Philips no desarrollaría el complemento de CD-ROM para la SNES después de ver que a su rival Sega no le fue bien con la venta del Sega CD. Sin embargo, se desarrollaron y lanzaron para el CD-i los juegos con las franquicias de Nintendo: Hotel Mario que era un juego de acertijos con los personajes de la franquicia Super Mario Bros; mientras que *Link: The Faces of Evil*, *Zelda: The Wand of Gamelon* y *Zelda's Adventure* con los personajes de la franquicia *The Legend of Zelda*. Sin embargo, tanto los juegos como el CD-i fueron un rotundo fracaso comercial porque los juegos no fueron



bien recibidos por los fans de Nintendo y porque solamente se vendieron un millón de unidades de CD-i hasta su discontinuación en 1998.

En 1993, Sony no pudo resolver sus diferencias con Nintendo y decidió abandonar de manera definitiva el SNES-CD y la PlayStation de SNES y CD para desarrollar, con Ken Kutaragi a cargo, su propia consola de próxima generación PlayStation únicamente compatible con el formato Super Disc. Dando como resultado la consola de la imagen de arriba a la derecha. Fue lanzada al mercado el 3 de diciembre de 1994 y discontinuada el 23 de marzo del 2006. Fue un rotundo éxito de ventas a nivel mundial al venderse 102,400,000 de unidades, incluyendo su rediseño PS One, superando de manera conjunta en ventas a la SNES con 49,100,000 de unidades y a la Nintendo 64 con 32,930,000 unidades. Destronando así a Nintendo como líder absoluta en la industria de los videojuegos hasta la fecha. La PlayStation forma parte de mi colección de consolas gracias a mi mamá en 1999. En la siguiente entrega, les continuaré hablando tanto de Nintendo como de Sony y de algunas de las consolas y juegos que tengo de ambas compañías. Hasta entonces. 🖱️