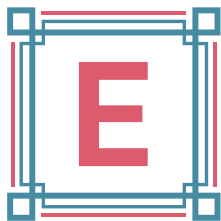




# RELATOS Y DATOS

Por Jorge Fernando Díaz Greene

 @jfdiazgreene



En 1980, de la mano de Gunpei Yokoi, Nintendo creó las primeras consolas de bolsillo bajo el nombre “Game & Watch” o “Juego y Reloj” inspirándose en forma,

tamaño y fabricación a las calculadoras de bolsillo teniendo pantalla de cristal líquido y operando con dos baterías de botón.

Cada consola contaba con un solo juego integrado, los respectivos botones para jugarlo y la función de reloj despertador. Podía tener una o dos pantallas dependiendo del juego que integrado la consola. Se comercializaron hasta principios de los años 1990 y pertenecieron a la segunda generación de consolas.

El primer juego de estas consolas de bolsillo fue “Ball” o “Pelota” que consistía en que el jugador debía controlar a un malabarista haciendo malabares con tres pelotas. Si se dejaba caer una de las pelotas, el juego terminaba. En 1981,

el juego de arcadia “Donkey Kong”, diseñado por Shigeru Miyamoto y desarrollado por Nintendo e Ikegami Tsushinki, ha sido uno de los más exitosos a lo largo de los años, ya que ha sido llevado a las diferentes consolas de Nintendo y de otras compañías.

En 1983, Nintendo creó la consola casera de tercera generación “Family Computer” o “Famicom” que mencioné hace tres entregas. Sin embargo, no mencioné que, cuando se quiso comercializar en América y Europa, debido a la crisis en la industria del videojuego tras la quiebra de Atari en 1983, tuvieron que hacerle cambios tanto en la forma de la consola como de los cartuchos y llamarla “Nintendo Entertainment System” o por sus siglas NES para hacerla más atractiva en comparación con las de la competencia en ambos continentes. Lo lograron y se volvió de las más vendidas.

En 1989, de la mano de Gunpei Yokoi, Nintendo creó su siguiente consola portátil “Game Boy”. Pertenece a la cuarta generación de consolas

y, a diferencia de las “Game & Watch”, no era necesario comprar varias consolas para tener diferentes juegos, sino cartuchos. Además, se podía jugar con otro jugador conectándose a otra “Game Boy” usando el cable “Game Link”. En 1990, Nintendo creó la consola casera de cuarta generación “Super Famicom”, su variante para América “Super Nintendo Entertainment System” o por sus siglas SNES en 1991 y sus variantes europea y coreana en 1992 que mencioné en hace dos entregas. Dentro de dos entregas, más de su historia.

Mis primeras dos consolas portátiles fabricadas por Nintendo son, precisamente, dos de la serie “Game & Watch” de Nintendo. Las compró mi mamá en 1991, a unos pocos meses de que saliera la SNES y son “Black Jack” de 1985 con dos pantallas y “Balloon Fight” en 1988 con una pantalla.



En 1998, la empresa alemana Stadlbauer, bajo licencia de Nintendo, creó una serie de 10 mini consolas en forma de Game Boy con juegos de “Game & Watch” llamada “Nintendo Mini Classics”. Mi abuela materna me compró la de “Super Mario Bros.” en 2003, convirtiéndose en mi quinta consola portátil con la marca Nintendo. También, tengo las “Game & Watch” especiales de edición limitada y pantalla a color en conmemoración de los 35 años de los videojuegos de la NES “Super Mario Bros.” y “The Legend of Zelda”. La de “Super Mario Bros.” salió en 2020 con los juegos “Super Mario Bros.”, “Super Mario Bros. 2” original japonés y “Ball” con los personajes de Mario y Luigi, así como reloj despertador con Mario enfrentando a los enemigos y cambiando la hora cada minuto. Mientras que, la de “The Legend of Zelda”, salió en 2021 con los juegos “The Legend of Zelda”, “The Legend of Zelda II: The Adventure of Link”, “The Legend of Zelda: Link’s Awakening” para Game Boy y “Vermin” de la serie “Game & Watch” con Link enfrentando a sus enemigos, así como reloj despertador y cronómetro con Link enfrentando a sus enemigos. Éstas “Game & Watch” las adquirí en marzo y noviembre del 2021 y son mis 9ª y 10ª, mis últimas dos consolas portátiles de Nintendo. La Game Boy, fue mi tercera consola portátil y me la compró mi mamá para mi 10º cumpleaños en septiembre de 1991. El paquete tenía la consola, el cable “Game Link”, audífonos y el juego “Tetris”. Lamentablemente, en 1994, tras ser robada y dañada hasta dejarla inservible cuando la llevé a la secundaria mientras cursaba el primer grado, la tuve que tirar al no poderse reparar. En su lugar, en el 2006, mi mamá me compró la Game Boy Advance SP, mi sexta consola portátil de Nintendo. Pertenece a la sexta generación de consolas,

fue desarrollada en 2003 y es compatible con cartuchos de sus antecesoras: Game Boy, Game Boy Pocket, Game Boy Color y Game Boy Advance. Su sucesora fue GBA Micro.

En mi colección de cartuchos de todas las generaciones de esta consola, tengo 13. De los cuales, 5 son de la primera generación y los restantes de Game Boy Advance. He aquí mis 8 juegos favoritos: 8. Aquí incluyo los dos juegos basados en la película de Disney-Pixar "The Incredibles" desarrollados por THQ para Game Boy Advance: "The Incredibles" del 2004 y "The Incredibles: Rise of Underminer" del 2005; 7. "Herbie Fully Loaded" de Disney Interactive en el 2005 para Game Boy Advance basado en la película de Disney; 6. "Super Mario Land" de Nintendo en 1989 para Game Boy; 5. "Totally Spies!" de Atari en el 2005 para Game Boy Advance, basado en la serie animada francesa y canadiense homónima creada por Marathon Media, ahora Zodiac Kids & Family; 4. "Mario Tennis Power Tour" de Camelot

y Nintendo en el 2005 para Game Boy Advance; 3. "Tetris" de Nintendo bajo licencia de Alekséi Pázhitnov en 1989 para el Game Boy; 2. "Donkey Kong" de Nintendo en 1994 para Game Boy y; 1. "Super Mario Land 2: The 6 Golden Coins" de Nintendo en 1992 para Game Boy.

Mi cuarta consola "portátil", lo pongo entre comillas porque no lo es. Además de ser incómodo al jugarla tanto por sus pantallas en rojo y negro para cada ojo como para colocarse a la altura del bipe con el que cuenta para apoyarse por ser pesado. Se trata de la "Virtual Boy" desarrollada por Gunpei Yokoi en 1995. Lamentablemente, no se vendió como se esperaba y Nintendo la discontinuó en 1996. Mi mamá me la compró en 1996 y, años más tarde, la caja se tiró. Los juegos que tengo son dos y fueron desarrollados por Nintendo en 1995: "Mario Tennis", que vino con la consola, y "Mario Clash" que compré el año pasado. ➡

