

RELATOS Y DATOS

Por Jorge Fernando Díaz Greene

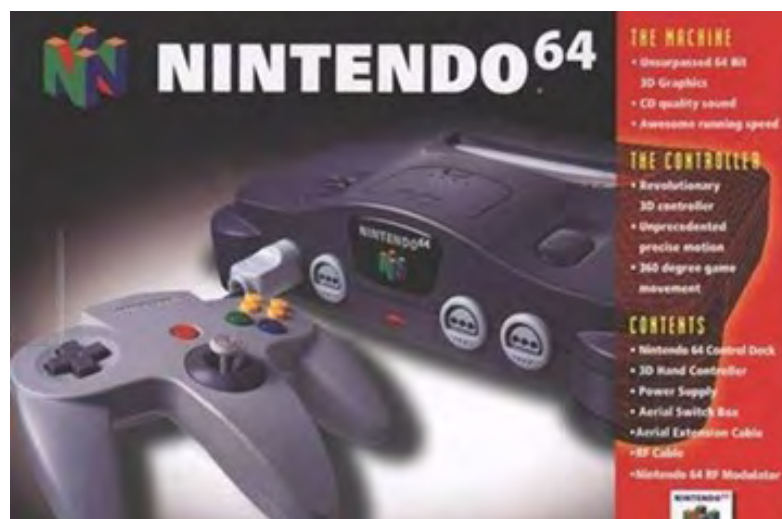
 @jfdiazgreene



La cuarta consola casera fue la «Nintendo 64», o por sus siglas N64, sucesora de la SNES desarrollada en 1996, descontinuada el 30 de abril del 2002 y pertenece a la

quinta generación de consolas caseras. Mi abuela materna me la compró en 1998 en un paquete sin juego y con un solo control. Al poco tiempo de tenerla, su caja fue tirada.

De la N64 tengo ocho juegos y los mencionaré por preferencia: 8) *War Gods* de Midway de 1997, basado en el juego de arcadia de 1996. 7) *Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero* de Midway de 1997. 6) *Tetrisphere* de H2O Entertainment y Nintendo de 1997. 5) *Diddy's Kong Racing* de Nintendo y Rareware de 1997. 4) *World Cup 98* de EA Sports de 1998. 3) *Yoshi's Story* de Nintendo de 1997. 2) *Super Mario 64* de Nintendo de 1996. 1) *Golden Eye 007* de Rareware de 1997 basado en el filme de 1995.



El 25 de marzo de 1995, inició sus transmisiones *Nintendomanía*. El segundo programa de la televisión mexicana dedicado a los videojuegos de Nintendo a través de la señal de Televisión Azteca. De 1995 a 1998 por Azteca 13, ahora Azteca Uno, y de 1998 hasta su finalización, el 22 de julio del 2000, por Azteca 7. Fue el programa favorito de los videojugadores tanto por su contenido como por sus conductores.



Tuvo una duración de 30 minutos por emisión. Gus Rodríguez, cofundador de la revista *Club Nintendo*, fue parte fundamental tanto de la producción como de la conducción del programa; sin embargo, esto último, hasta 1998 por problemas con la televisora. Se podría decir que el programa era el formato audiovisual de la revista *Club Nintendo* y se transmitía los sábados. En un inicio, a las 10:30, después, a las 11:30.

A lo largo de su transmisión, en diferentes etapas, tuvo varios conductores: Gus Rodríguez, su hijo Gustavo Javier Rodríguez Ávila, Mark Tacher, Maggie Hegyi, Daniel Avilés, mejor conocido como «Densho», y Alejandra Urdiain. En la imagen (siguiente página), aparecen los conductores de la segunda temporada de *Nintendomanía*: Mark Tacher, Maggie Hegyi, Gus Rodríguez y Gustavo Javier Rodríguez Ávila.

En entregas anteriores, les conté de los inicios de Nintendo y su conversión a una de las industrias más grandes de desarrollo de consolas y videojuegos a nivel mundial y sus éxitos durante

los años 1980 y principios de 1990. Pero, por increíble que parezca, Nintendo, ha tenido graves errores que le han provocado grandes fracasos. Tres de ellos, durante la década de los años 1990. Uno de ellos, es la consola *Virtual Boy* que, por su política de abaratamiento de costos de producción y de consumo de energía de las baterías de sus dispositivos tras su lanzamiento, hizo que Gunpei Yokoi se limitara a usar pantallas monocromáticas en rojo y negro, que son muy molestas y cansadas para la vista, en lugar de pantallas a colores. Ni qué decir de lo incómodo que es jugar con ella. Si se hubiera hecho con pantallas a colores, tal vez los consumidores hubieran olvidado lo incómodo de jugar con ella y, seguramente, hubiera revolucionado el mercado de los videojuegos.

Tras el fracaso de la *Virtual Boy*, Gunpei Yokoi renunció a Nintendo en 1996 y creó su propia empresa llamada *Koto Laboratory*. La Nintendo 64 también lo fue a raíz del más grande error que Nintendo hizo en esa década: haber hecho que una empresa aliada se volviera en su más grande



rival. Gracias a eso, dicha empresa ha destronado a Nintendo durante las últimas tres décadas en ventas de consolas y videojuegos. De hecho, ha sido más grande que la primera rival de Nintendo: Sega. La cual, lo fue durante finales de los años 1980, toda la década de los años 1990 y principios de los años 2000 y que, en muchas ocasiones, Nintendo llegó a superar.

Actualmente, Sega hace juegos para Nintendo y permite que su personaje franquicia «Sonic» aparezca en la saga de juegos de pelea exitosa de Nintendo *Super Smash Bros*. Volviendo al tema, la empresa Sony es ahora la más grande rival de Nintendo. Todo comenzó por Ken Kutaragi,

ingeniero de Sony que, después de haber creado el chip de audio SPC 700 para la SNES, tomó la iniciativa de llevar a cabo dos proyectos: crear un aditamento para permitir que la SNES también leyera CD y crear una consola de videojuegos híbrida que leyera cartuchos y CD llamada *Play Station*.

En la próxima entrega, conoceremos a fondo cómo fue que Nintendo y Sony se volvieron rivales por esos proyectos. Además, hablaré de mi quinta consola casera de Nintendo, así como de mis séptima y octava consolas portátiles de Nintendo. Hasta entonces. 📖