Así es la Switch, el nuevo caballo de batalla de Nintendo

Por Tomás Pardo

Una Wii U corregida que incluye lo mejor de la Wii original, así podemos definir a la nueva videoconsola. ¿Una fórmula ganadora? Sí, si Nintendo consigue comunicar bien qué es y qué posibilidades pone en las manos del consumidor.

Nintendo siempre se ha caracterizado por ser diferente en sus videoconsolas y en los títulos que las acompañan, así que, sabiendo que pronto lanzarán la sucesora de la Wii U, es obvio preguntarse qué habrán hecho esta vez para diferenciarse de la oferta de la competencia.

Poniéndonos en antecedentes

En diciembre de 2006, la multinacional nipona lanzaba al mercado la Wii, la videoconsola sucesora de la GameCube, que inmediatamente se convertía en un gran éxito de ventas, superando a sus rivales de Sony (PlayStation 3) y Microsoft (Xbox 360).

La nueva Nintendo Switch toma lo mejor de la Wii y va un paso más allá de lo que podría haber sido la Wii U

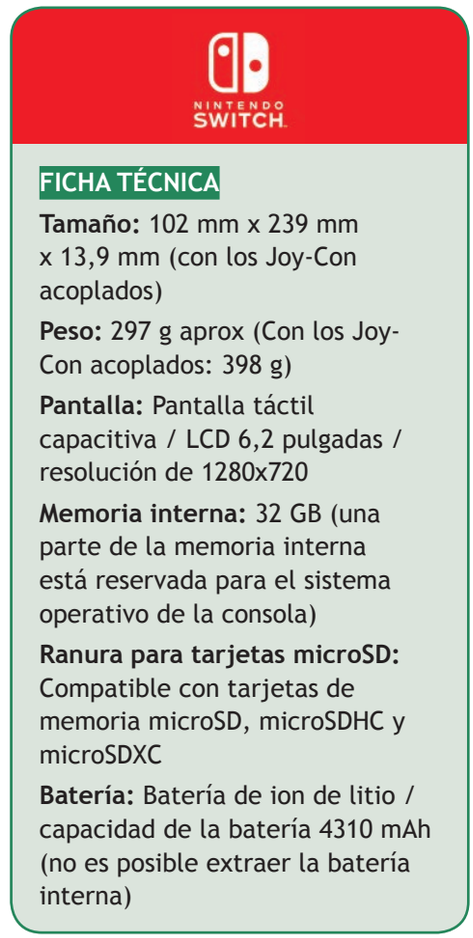
La razón de este inesperado éxito, habida cuenta de la superior potencia de cálculo de sus rivales, era el sistema de juego con mandos inalámbricos, que permitía al jugador sumergirse totalmente en el juego. Así, un partido de tenis virtual ya no consistía solamente en tocar botones en el mando, sino que uno tenía que hacer el movimiento del brazo con el mando agarrado como si lo que tuviera en lugar de este fuera una raqueta.
Incluso se lanzaron títulos de fitness que sacaban partido de un hardware especial para la realización de ejercicio físico en casa.
El éxito de la Wii fue un regalo envenenado para Nintendo, pues dejaba el listón muy alto para la siguiente generación de su consola, que salió en 2012 bajo el nombre de Wii U. No convenció.
El sistema de mando, con una pantalla táctil, no sólo no mejoraba el mando de la Wii, sino que le quitaba el aspecto más "físico" del juego, y no aportaba nada que fuera realmente novedoso y rompedor, tanto respecto a las mismas consolas de Nintendo, como respecto a la competencia. Solamente la alta definición (1080 píxeles reales) era algo destacable, un detalle muy nimio ante la pérdida de fuelle en la imaginación que Nintendo acostumbra a volcar en sus productos.
Las ventas se resintieron, de tal forma que, cuatro años después de su lanzamiento, la Wii U ha vendido solamente una séptima parte de las consolas que su predecesora vendió en el mismo lapso de tiempo, pero debemos tener en cuenta que la Wii fue dos años más longeva que la Wii U, así que... fácilmente podemos ver el fiasco que esta última ha supuesto para la multinacional nipona.

El modelo de videoconsola

Con todo lo explicado hasta ahora, resulta comprensible que Nintendo haya buscado dotar a su nuevo desarrollo de características sacadas de la exitosa Wii, aunque también es cierto que también bebe de la Wii U, yendo un paso más allá de donde se quedó esta.
Si en la Wii U, el mando a distancia con pantalla táctil tenía posibilidades de convertirse en una consola portátil, pero se quedó por el camino sin acabar de satisfacer a nadie, la nueva videoconsola -calificada por Nintendo de "híbrida"- cumple, precisamente, con dicha premisa. Si tomamos una videoconsola portátil, le añadimos unos mandos conectables, y un dock para su conexión a un televisor, tendremos lo que es la Nintendo Switch.

La consola (portátil)

El núcleo del sistema, en el cual reside la potencia de cálculo, la gráfica, y el almacenamiento, es la consola portátil, cuyo



formato es similar al de una tablet con una pantalla multitáctil de 6,2 pulgadas y que ofrece una resolución de 1280x720 píxeles. Está equipada con un microprocesador Nvidia Tegra X1, que es el mismo que equipa a la Nvidia Shield TV, una videoconsola pensada para la realización de streaming de juegos en alta definición, desde un ordenador, o bien desde servidores online.

Para que todo ello sea fluido, el chip necesita una cierta potencia gráfica, de la cual se encarga una GPU Nvidia Maxwell de 256 núcleos con soporte nativo para DirectX 12, OpenGL 4.5, OpenGL ES 3.1, AEP y Nvidia CUDA. Permite vídeo 4K a 60 fps utilizando compresiones H.265 y VP9.

En el apartado de CPU, su arquitectura es de 64 bits, y dispone de cuatro núcleos Cortex-A57 funcionando a 1,9 GHz, chip al cual acompañarán 4 GB de memoria RAM y 32 GB de almacenamiento interno ampliables mediante tarjetas microSDXC con una capacidad máxima de hasta 2 Terabytes.

Imposible comparar la potencia de cálculo en bruto de esta consola con los chips de arquitectura x86_64 de AMD (microarquitectura Jaguar) y 8 GB de RAM que montan sus competidoras directas. Además, la arquitectura en la que se basa es la Maxwell, cuando Nvidia cuenta con la arquitectura Pascal, más nueva ¿Por qué no ha esperado Nintendo a que Nvidia tenga disponible el Tegra X2?

Su hardware no derrocha potencia, pero si Nintendo consigue transmitir el mensaje de que se compra una dos en uno, tendrá éxito en su apuesta

En el modo tabletop la podremos ubicar en vertical (con una ligera inclinación) sobre cualquier superficie horizontal, de forma que la podremos jugar con ella con los mandos sueltos sin tener que conectarla a una pantalla externa.

Los mandos Joy-Con

Pensados para ubicar uno a cada lado de la consola portátil gracias a unos rieles laterales, también pueden ser utilizados por separado, conectados de forma inalámbrica con el cuerpo de la videoconsola y, por lo tanto, actuando como los mandos (Wii Remote y Nunchuk) de la antigua Wii.

Los dos mandos Joy-Con están marcados con la letra R para el derecho (por *right* en inglés) y la L para el izquierdo (por *left*). Cuando los conectamos a la videoconsola, y ésta está también cargando (ya sea conectada directamente a la corriente o en su dock), cargaremos la batería incorporada en los mandos.

Pero todavía hay más; conectados a un grip especial, conforman un gamepad tradicional, idéntico al que podemos encontrar en cualquier otra videoconsola, mando que nos será válido para determinados tipos de juego.

También podremos compartir los mandos, utilizando uno para cada jugador, y conectar múltiples a cada ejemplar de la Switch (se pueden adquirir más por separado), que acepta hasta ocho conexiones simultáneas de mandos para partidas en grupo, tantos como perfiles de jugadores distintos podremos almacenar en la consola.

El Joy-Con R dispone de lector NFC, permitiendo con ello la compatibilidad con las figuras Amiibo que han ido saliendo para la Wii U y la Nueva Nintendo 3DS. Ahora faltará ver qué juegos soportan

estas figuritas, y qué nuevas posibilidades entrañan. El mismo mando también dispone de un sensor de infrarrojos que le permite medir la distancia que lo separa de un objeto.
Por su parte, el Joy-Con L dispone de un botón dedicado para tomar capturas de pantalla y, en el futuro y a través de una actualización del software, podrá grabar vídeo de las partidas. El "sueño húmedo" de cualquier youtuber, contenido que probablemente podrá ser fácilmente compartido en los servicios online de la propia Nintendo.

El dock

Cumple la función de cargador para la consola portátil, además de conectarla a un televisor o pantalla externa mediante HDMI, ofreciendo resolución FullHD de 1080p como mucho, aunque la resolución final de cada título estará en manos de los desarrolladores.
Cuenta con un puerto USB 3.0 y otros dos USB 2.0 para la conexión de periféricos y llaves USB para almacenar y compartir información.

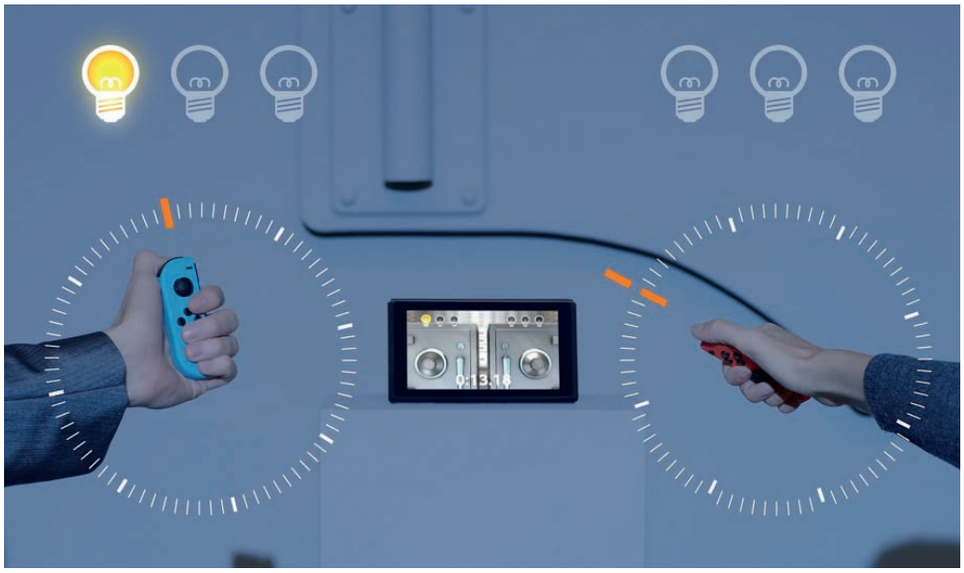
Videojuegos

Ninguna nueva videoconsola que se precie puede salir al mercado sin un catálogo de juegos atractivo, y nosotros ya conocemos cuales van a ser los primeros títulos que van a formar parte del catálogo de la Switch, tanto los exclusivos como las versiones de juegos que también podremos saborear en otras plataformas, y publicados en paralelo a su lanzamiento y en los meses posteriores.

Los servicios en línea estarán sujetos a una cuota mensual, de la cual todavía no ha sido revelado el importe, y que incluirá juegos exclusivos procedentes de la NES y la Super NES

Tendremos episodios de sagas tan resultonas comercialmente como Dragon Ball (Xenoverse 2), Dragon Quest (X y XI), The Elder Scrolls V: Skyrim, Just Dance 2017, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, NBA 2K18, Skylanders: Imaginators, Sonic Mania, o los inefables Pokémon y el omnipresente FIFA. Y tampoco faltará una versión de Tetris (Puyo Puyo Tetris).
También tendremos títulos exclusivos que son nuevos episodios de sagas anteriormente vistas en otras consolas, como las portátiles de Nintendo que han precedido a la Switch; este es el caso de Mario Kart 8 Deluxe y Super Mario Odyssey, Super Bomberman R, Ultra Street Fighter II: The Final Challengers, o Xenoblade Chronicles 2.
Finalmente, tendremos los títulos exclusivos que inician su andadura con esta videoconsola y que, por lo tanto, ni hemos disfrutado con anterioridad, ni podremos encontrar en otras plataformas, pensados para sacarle el máximo a la Switch y demostrar sus posibilidades.
Es el caso de 1-2-Switch, un juego social (party game) que enfrentará a los jugadores uno contra uno en una serie de minijuegos como, por ejemplo, un duelo en el cual el Joy-Con de cada uno de los jugadores actuará a modo de metafórica pistola, o un minijuego que combina tenis de mesa con música. El objetivo es amenizar una velada en familia o entre amigos.
Un dato curioso sobre este juego es que obligará a los jugadores a prescindir de lo que se esté viendo en la pantalla en el momento de jugar y, por lo tanto, hasta puede hacernos olvidar momentáneamente que estamos jugando con una videoconsola.
Por su parte, ARMS será un videojuego de lucha, en el cual podremos enfrentarnos contra otro jugador en diversas batallas a puñetazo limpio con brazos extensibles, mientras esquivamos los golpes de nuestro oponente. No es un videojuego de boxeo, sino que Nintendo (desarrolladora y productora de este título, como del anterior) le ha echado imaginación a los gráficos, con una estética próxima al manga futurista.

Por lo que respecta a los servicios en línea, Nintendo sigue el camino de sus rivales Sony y Microsoft, y hará pagar a sus usuarios una suscripción anual por funcionalidades como chat por voz, multiplayer online, o el acceso al lobby, suscripción de la cual, por el momento, se desconoce su importe.
Como compensación para hacer atractiva esta suscripción, quienes la contraten podrán descargar versiones de títulos clásicos de la NES y la Super NES para jugar en su Switch.
También contaremos con un mobile companion, una aplicación para smartphones que trabajará junto a nuestra Switch, pero de la cual Nintendo no ha ofrecido todavía detalles y, por lo tanto, poco más podemos explicar.



¿Va a triunfar la nueva consola de Nintendo?

La compañía nipona es la reina de las consolas portátiles desde su ya legendaria Game Boy e, incluso antes, empezando por las sencillas game&watch de un solo juego, por lo que una nueva consola portátil debería ser en principio bien recibida. Pero es que esta no es la típica consola portátil. Volver al punto más fuerte de la Wii con los mandos Joy-Con resultará sin lugar a dudas atractivo, pero habrá que ver si Nintendo puede ampliar su base de usuarios atrayendo a aquellos que tienen una videoconsola portátil de la compañía, pero que tal vez no tienen una de sobremesa, o la tienen de otra marca.

El precio de la nueva Nintendo Switch será de 329 euros, alejándose de la línea de la Wii U (259 para su paquete básico, 299 el premium), pero la compañía nipona tendrá la tarea de dejar muy claro el mensaje a los consumidores de que, por dicho precio, se llevan a su casa dos consolas en una, la portátil y la sobremesa.
Si el público ve en ello un sistema de entretenimiento flexible y versátil, que puede llevar consigo allá donde vaya, y que puede utilizar tanto en solitario como en compañía para amenizar una fiesta, es posible que Nintendo vuelva a revolucionar el mercado de las videoconsolas.
Pero, sobre todo, debe quedar bien claro a los consumidores que el desembolso que realizan equivale, en realidad, a comprar dos consolas, una portátil y una de sobremesa, que podrán compartir títulos.
Si Nintendo logra que se entienda el mensaje, también habrá dejado claro que esta consola va un paso más allá de los sistemas actualmente existentes que permiten continuar el videojuego en otro dispositivo como, por ejemplo, los juegos de Xbox que pueden ser jugados también en los móviles con Windows 10 gracias al servicio Xbox Live.
Y aunque podemos pensar que ello representará un problema para algunos pues significa llevar consigo un dispositivo más, pensemos que hoy en día ya hay quien hace un hueco a su 3DS, por ejemplo, en su mochila o bolsillos.
Otro atractivo, este ya para los jugadores más hardcore, es que la consola no sufrirá un bloqueo por zonas geográficas, ni en hardware ni en software. Esto significa que podremos adquirir una Nintendo Switch en cualquier país de América, y utilizarla aquí en España con juegos y accesorios procedentes de Japón, por ejemplo, o cualquier otra combinación que se nos ocurra.
Está previsto que la Nintendo Switch sea puesta a la venta a partir del próximo 3 de marzo, por lo que poco antes o ese mismo día como muy tarde, deberán quedar despejadas todas las dudas que aún quedan pendientes, como el precio de la suscripción mensual para acceder a los servicios online, o la funcionalidad exacta de la aplicación para smartphones.