História da Nintendo

1889: No dia 23 de setembro de 1889 em Kyoto, Japão, Fusajiro Yamauchi, funda a Nintendo Koppai. Em japonês, a palavra Nintendo significa: “Deixe o Destino para o céu”. A empresa fabricava artesanalmente cartas Hanafuda, menores e mais espessas do que as tradicionais, a partir de cascas de amoreiras. O baralho possuía 48 cartas, divididas nos 12 meses do ano e diferenciadas por quatro ilustrações que representavam lua, vento, cervo e crisântemo.

Fusajiro Yamauchi

Hanafuda produzida pela Nintendo

1902: Os baralhos do senhor Yamauchi originalmente produzidos para exportação começam a ganhar popularidade no Japão. Torna-se a primeira manufaturadora de origem japonesa de cartas no estilo ocidental a fazer sucesso. A Yakuza passa a adotar as cartas da empresa para jogos de apostas em seus cassinos, e a fabricante vê a necessidade de fabricação em larga escala. Yamauchi ensina principiantes na produção e negocia com outras lojas para aumentar seus pontos de venda.

Primeira sede da Nintendo, onde ficou de 1889 até 1933

1907: Yamauchi aceita a parceria com a japonesa Tobacco & Salt Corporation para vender as cartas em lojas. O comércio atinge Kyoto e a região próxima a Osaka.

1929: Fusajiro Yamauchi se aposenta e seu genro, Sekiryo Keneda Yamauchi, marido de sua filha Tei Yamauchi, assume a presidência da Nintendo Koppai, que já era a maior fabricante de cartas do Japão.

Sekiryo Kaneda

1933: Estabelecida uma sociedade anônima, a Yamauchi Nintendo & Co. Empresa se parceria conjunta formada por Sekiryo Keneda.

Antigo edifício da primeira sede da Nintendo em Kyoto

1940: Morre Fusajiro Yamauchi.

1947: Fundada uma companhia de distribuição, a Marufuku Co. Ltd.

1949: Sekiryo Keneda Yamauchi sofre um acidente Vascular Cerebral e morre de complicações logo depois, seu filho Hiroshi Yamauchi, neto de Fusajiro Yamauchi, assume o cargo de presidente. Logo ele demite os funcionários mais antigos e forma uma nova equipe absorvendo as operações de produção da Yamauchi Nintendo & Co.

Hiroshi Yamauchi

1951: O nome da empresa é modificado para Nintendo Karuta Co.Ltd.
1952: É criada uma nova fábrica em Kyoto.

Fábrica da Nintendo em Kyoto construída em 1952 (Parte Administrativa, hoje é a matriz japonesa).

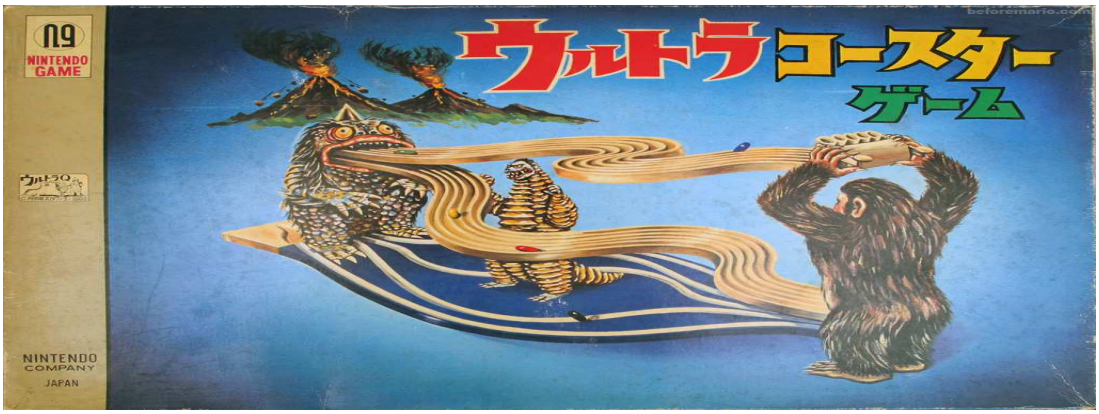
1953: A Nintendo Karuta se consagra como a primeira companhia de produção em massa e a vender cartas de plástico a obter êxito no Japão.
1959: Hiroshi Yamauchi firma sociedade com Walt Disney para a fabricação de cartas com personagens da Disney. Comerciais de TV foram produzidos e lojas de brinquedos e outros

comércios vendem o produto. A Nintendo passa a atingir também o mercado infantil. Mais de 600 mil baralhos foram vendidos.

1962: As ações da empresa são cotadas na bolsa de valores de Osaka e Kyoto.

1963: O nome da empresa é alterado para Nintendo Co.Ltd. Pela razão de almejar expandir as áreas de atuação. Começa a produzir além de baralhos, jogos. O primeiro produto lançado fora do setor de cartas era um pacote de arroz instantâneo, que foi um fracasso. Nessa época a Nintendo chegou a estabelecer um motel. Diz à lenda que o próprio Yamauchi fez uma visita no motel. A Nintendo também foi uma das operadoras da companhia de taxi Daiya, um negócio que rendeu dinheiro até que o sindicato de taxistas exigiu aumento de salários, fazendo que diminuísse o lucro da empresa e acabou na falência da Daiya.

1965: Forma-se o departamento de pesquisa e desenvolvimento chamado “Games”, para produzir brinquedos e jogos. O primeiro chama-se Grey Band.



1967: Empregado na área de manutenção, Gunpei Yokoi é alocado para a divisão de jogos por conta de sua vontade de criar brinquedos. Seu projeto inicial. Ultra Hand, uma garra entendível, torna-se sucesso instantâneo com 1,2 milhões de unidades vendidas no Japão.

Gunpei yokoi

Ultra Hand

1969: Uma nova fábrica da Nintendo é construída em Uji, subúrbio de Tókio.

Fábrica da Nintendo em Uji

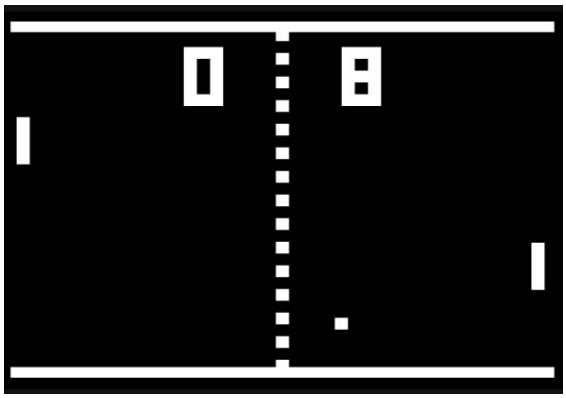
1970: Reforma e ampliação das fábricas da Nintendo. Começa a venda da série Beam Gun, uma pistola que emitia uma luz e um alvo. A Nintendo em parceria com a Sharp Electronics, foi a primeira empresa a empregar tecnologia na indústria de brinquedos no Japão.

1973: A Nintendo adquire casas de boliche abandonadas para fazer uma versão maior da Beam Gun intitulada Laser Clay Shooting System, em que você atirava em reproduções animadas de pombas. Esse sistema supera o boliche como passatempo predileto dos japoneses.

1974: Graças ao sistema de projeção de imagens, que utilizava filme de 16 mm em conjunto com a Beam Gun, a Nintendo consegue entrar no mercado de Arcades. Começa a exportá-los para América e Europa.

1975: Hiroshi Yamauchi ficou interessado em microprocessadores e de como podem ser aplicados em produtos de entretenimento. Yamauchi procurou produtoras norte americanas como Atari, que fabricavam dispositivos com micros processadores que eram conectados na TV para jogar games. A Nintendo passou a se dedicar à distribuição ao importar para o Japão o Magnavox Oddysey, que tinha variações do game Pong. Nesse ano os estabelecimentos com Laser Clay Shooting System são fechados, e nesse mesmo ano a Nintendo cria uma parceria com a Mitsubish Electric, desenvolve um sistema de videogame que usa um gravador de vídeo eletrônico. Introduz o micro processador no sistema de videogame no ano seguinte.

Magnavox oddysey

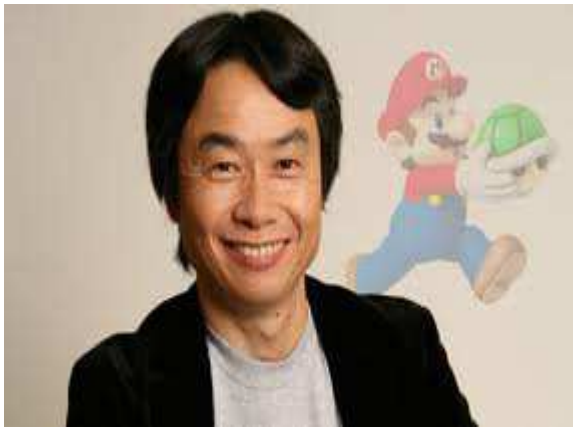


Game Pong

1977: Desenvolve videogames domésticos em conjunto com a Mitsubish Electric. O Color TV Game 6, é o primeiro aparelho de videogame da Nintendo, vende milhões de unidades com seis variações de tênis, um clone do game Pong.

Nesse mesmo ano é contratado um jovem formado em desenho industrial, começa como ilustrador de gabinetes de Arcades, nome do jovem Shigeru Miyamoto.

Color TV Game 6



Shigeru Miyamoto

1978: Cria e começa a vender videogames acionados por moeda usando microprocessadores, Computer Othello é lançado em março em fase de testes. Baseado no jogo de tabuleiro Othello, possui botões e é praticamente do tamanho de uma mesa com duas cadeiras para jogadores, no centro um monitor verde e amarelo. Iniciando operações com games acionadas por moedas.

Computer Othello

1980: Anunciada a filial americana da Nintendo, a subsidiária Nintendo of América, era localizada em Nova York, dirigida pelo genro do Hiroshi Yamauchi, Monoru Arakawa, que visa à distribuição dos videogames e Arcades nos Estados Unidos.

Inspirado pelo aumento da popularidade das calculadoras portáteis, Gunpey Yokoi inventa o Game & Watch, primeiro portátil LCD com microprocessador.

Game & Watch

Monoru Arakawa

Nesse mesmo ano, Yamauchi viu a necessidade de criar um console compatível com cartuchos diferentes para superar a concorrência dos sistemas da Atari, Commodore, Bandai e Sharp.

1981: Nintendo of América solicita um jogo para repor o fracassado RadarScope, Hiroshi Yamauchi escala o jovem Shigeru Miyamoto na missão de criar um game que pudesse reverter a situação do mercado norte-americano. Utilizando os gabinetes de RadarScope, Miyamoto criou um game onde o personagem tinha que salvar a princesa raptada por um gorila.

Os funcionários da Nintendo não deram crédito ao projeto no momento de testar o game.

DK foi aclamado mundialmente e colocou no mundo dos games dois personagens clássicos da Nintendo: Donkey Kong e Jumpman (Depois batizado de Mario).

Jumpman, game onde tinha o Mario, Kong e a princesa.

Nesse mesmo ano a Nintendo pretendia alugar um armazém para utilizar como sede da Nintendo americana, a Nintendo atrasou o pagamento de um aluguel e o dono do armazém

fez uma visita na Nintendo, depois de conversar, o dono realizou um acordo com Minoru Arakawa de que o aluguel seria pago em breve.

O dono do armazém era um italiano baixinho e de bigode, chamado Mario Segali.

Então o Jump Man, se tornaria Mario.

Mario Segali Mario.

1982: A sede da Nintendo of America se transfere de Nova York para a cidade de Redmond, Seattle, estado de Washington.

1983: Construída uma nova fábrica em Uji, para aumentar a capacidade de produção e permitir a expansão dos negócios.

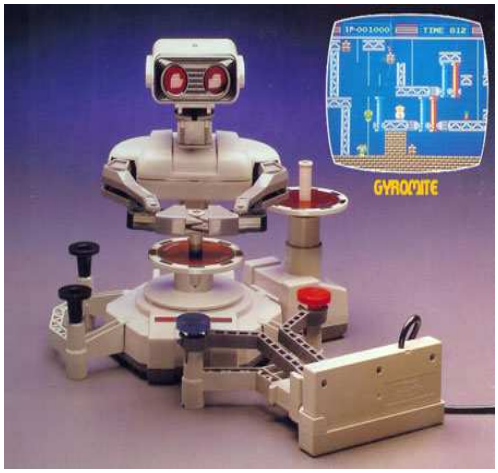
Fundado o Nintendo Entertainment Center Ltd. Em Vancouver, Canadá, a fim operar um centro de entretenimento familiar. Começa a venda do console doméstico “Family Computer”, que empregava uma CPU (central de processamento central) e uma PPU (Unidade de processamento de imagens).

Em apenas dois meses foram vendidas 500 mil unidades com o preço equivalente a cem dólares, nesse ano inicia o plano de fazer a versão americana do Famicom.

1984: Desenvolve e começa a vender o exclusivo videogame acionado por moedas interativo de duas telas. “VS.System”.

1985: O Famicom chega aos Estados Unidos com o nome de Nintendo Entertainment System, abreviado para NES. Super Mario Bros é lançado no Japão e nos Estados Unidos e vira sucesso imbatível. O sistema ainda incluía o R.O.B. Robotic Operating Buddy, e os games Duck Hunt e Super Mario Bros.

Nintendo Entertainment System



R.O.B. Robotic Operating Buddy

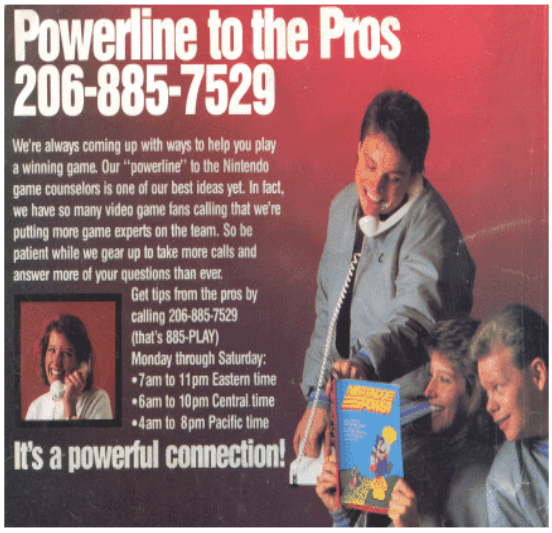
1986: Famicom Disk System chega ao Japão e recebe The Legend of Zelda, o primeiro game com bateria para salvar o progresso, Metroid e Kid Icarus.

The Legend of Zelda, obra de Shigeru Miyamoto

Metroid Japonês, produzido por Gunpei Yokoi e dirigido por Yoshio Sakamoto.

Começou a instalação do Disk Writer, para reescrever o software do jogo. Conselheiros de game são reunidos e jogadores de todo o mundo podiam ligar para a Nintendo atrás de dicas e estratégias, nascia a Powerline.

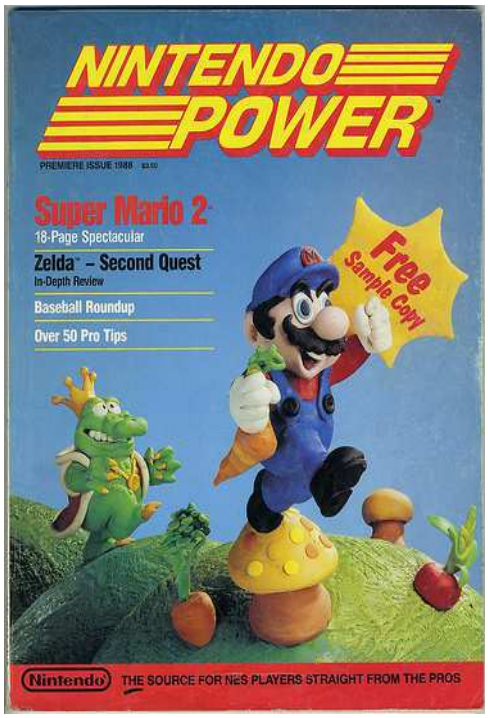
Famicom Disk



Telefone da Powerline Americana

1987: Nintendo patrocina um torneio de golf com o Family Computer como um teste de comunicações. Usa a rede pública de telefone e fax para criar a rede do Family Computer. O NES alcança a posição de brinquedo mais vendido da América e The Legend of Zelda torna-se o primeiro da nova geração de games a ultrapassar a marca de um milhão de unidades vendidas.

1988: Nintendo of America Inc. publica a primeira edição da revista Nintendo Power em junho. Desenvolve o controller "Hands Free", deixando o NES mais acessível a muitos fãs da Nintendo. A Coleção de games de NES cresce para 65 títulos, diversificando as categorias para atrair adultos também.



Nintendo Power Edição 1

Controller Hands Free

1989: Nintendo Power Fest viaja pelos Estados Unidos promovendo campeonatos. Japão entre no mercado de 16 bits lançando o Super Famicom no final do ano.

Super Famicom

Nintendo Power Fest 1989

Nintendo Power Fest 1990

É lançado o primeiro portátil com cartuchos, o Game Boy, desenvolvido por Gunpei Yokoi. O título de lançamento, Tetris, game que se torna um dos principais responsáveis pelo sucesso do aparelho de bolso.

Gunpei Yokoi

Game Boy Classic

Nesse mesmo ano de 1989, para divulgar o NES e os games do console, a Nintendo banca a produção do filme The Wizard, em português, O Gênio do Videogame.

Parceria com a extinta Finnegan/Pinchuk Productions e a Nintendo que praticamente bancou a produção do filme, que foi feito no intuito de preparar território para o Super Mario Bros 3, que acabara de ser lançado no Japão. O game aparecia pela primeira vez em solo americano no final desse filme.

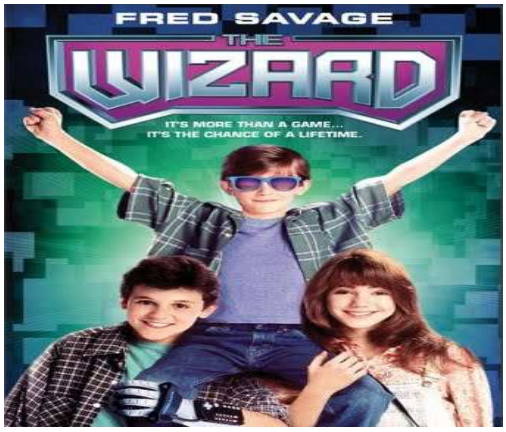
Produtores do filme The Wizard.

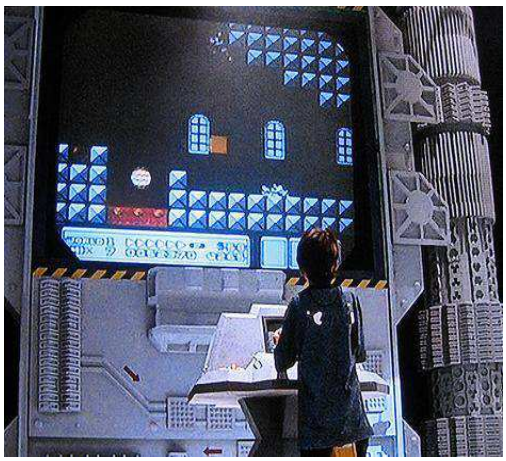
O filme conta a história dos meios- irmãos Jimmy, o menor sobre um distúrbio ao presenciar a morte de sua irmã gêmea.

Quando a mãe de Jimmy resolve colocá-lo em uma instituição para crianças com problemas mentais, o Corey (irmão mais velho) foge com o irmão para Califórnia, onde descobre que seu irmão é um jogador de videogame como ele nunca tinha visto antes.

Corey descobre que em Los Angeles vai acontecer um torneio de vídeo game como nunca se viu nos Estados Unidos, e terá como premio US$ 50.000.

Assim começa a aventura, onde vários games famosos para o NES são mostrados e apresentados para o povo americano.





1990: Na Europa, a Nintendo passa a ser representada pelo Nintendo of Europe Gmbh, residente na Alemanha.

Nintendo of Europe Gmbh, na Alemanha.

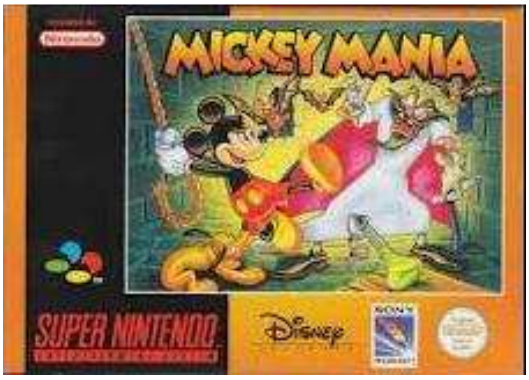
1991: O Super Nintendo Entertainment System (Super NES), de 16 bits é lançado nos Estados Unidos, juntamente com Super Mario World.

Durante o desenvolvimento do Super NES, a Nintendo queria um chip de som superior ao do Mega Drive. A Nintendo teve que terceirizar esse processo. Para isso entrou em contato com a Sony para produzir o chip de áudio para o Super Famicom, porém a Sony recusou o trabalho, pois não se interessava por videogames.

Um engenheiro da Sony se interessou pelo projeto, seu nome era Ken Kutaragi, o "pai" do Playstation.

Ken Kutaragi

Esse foi o pontapé inicial para que a Sony entrasse no mercado de videogames, inicialmente produzindo games para os consoles Sega e Nintendo, como por exemplo, Drácula e Mickey Mania para Super Nintendo. Conhecida como Sony Imagesoft.



Mais tarde a Sega lançou o Sega CD, um acessório que era acoplado ao Mega Drive e permitia o uso de jogos em CD-ROM.

A Nintendo preocupada com a expansão do concorrente firmou um contrato com a Sony para a criação do aparato para o Super Nintendo.

Ken Kutaragi ficou novamente encarregado por essa tarefa, criar um CD – ROM para o SNES, batizado na época de Super Disc, que rodaria jogos em cartuchos do Super Nintendo e jogos em CD.

Playstation original, acessório para CD no SNES.

Porém durante o projeto houve discordâncias entre as empresas. A Sony queria uma porcentagem das vendas do aparelho e games, que agora fora renomeado de Play Station**, a** Nintendo não aceitou. A Sony queria controle total nos games feito pelo aparelho e usar a base do Super Nintendo para entrar no mercado de videogames.

A Sony conseguiu os direitos de distribuição do novo aparelho.

A Nintendo não gostou da noticia e no dia seguinte do anúncio da Sony, a Nintendo foi a público fazer seu próprio anuncio, disse que estava criando um leitor de CDs para Super Nintendo com a Phillips.

Como o Play Station já estava em avançado estágio de desenvolvimento, Ken Kutaragi convenceu a Sony a terminar o projeto e lançá-lo no mercado como um videogame independente. Em 1994 nascia no Japão o Playstation, totalmente remodelado e sem nenhum sinal de Nintendo.

1992: Os acessórios Super NES Super Scope e Mario Paint com Super NES Mouse são lançados, a aguardada sequencia The Legend of Zelda: A Link to The Past é lançado para Super NES. A

Nintendo of America desenvolve centros de Divisão itinerantes para auxiliar a Fundação Starlight a trazer felicidade a crianças hospitalizadas, permitindo que elas joguem seus games favoritos durante suas estadas em hospitais.

Nesse ano nasce Kurbbie, que era originalmente chamado de Popopo, e seu modelo era um sprite em forma de bola no desenvolvimento
do que seria seu primeiro jogo. O nome do primeiro jogo seria Popopo brilhante, ao invés do atual Hoshi no Kaabii ou Kirby das estrelas.

Sakurai tinha a intenção de Kirby ser rosa. Entretanto, Shigeru Miyamoto via ele como amarelo. Por causa dessa confusão, no lançamento Kirby era inteiramente branco no comercial de TV, mas na capa do jogo ele aparece rosa.

Super NES Super Scope

Mario Paint com Super NES Mouse

1993: Austrália, Espanha, Reino Unido, França, Holanda e Bélgica passam a ter centros de distribuição da Nintendo. Com chip Super FX, desenvolvido pela Argonaut Software para efeitos 3D, Star Fox, lançado em abril, é tido como o primeiro jogo tridimensional para um console.

Nesse mesmo ano a Nintendo chega ao Brasil, com uma parceria Gradiente/ Estrela, nascia a Playtronic no dia 15 de março de 1993.

Houve interesse de todas as partes, a Nintendo queria estar oficialmente representada no Brasil e a Gradiente e Estrela poderia expandir os negócios. O contrato com a Nintendo durou 10 anos.

1994: Desenvolvido pela softhouse britânica Rareware, Donkey Kong Country, o primeiro a usar modelos 3D de computação gráfica para a recriação de sprites com aparência tridimensional, 9,3 milhões de cópias são vendidas, sacramentando a vitória do console Nintendo na disputa dos 16 bits com o Mega Drive.

Lançado o acessório Super Game Boy, expandindo a coleção de jogos que só poderia ser jogado no Super NES. A heroína Samus Aran retorna em outra seqüência muito aguardada: Super Metroid.

Aparece o Nintendo Gateway, sistema de videogames utilizado em aviões.

Super Game Boy, cartuchos Game Boy no SNES.

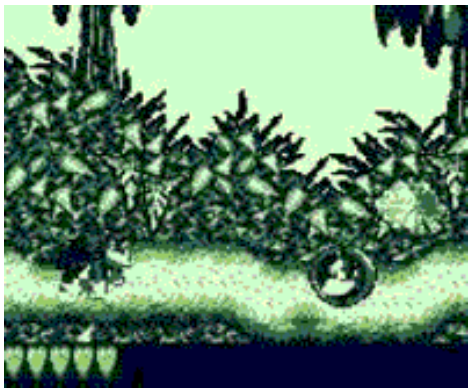
Nesse mesmo ano a Nintendo tentou medidas judiciais para impedir o lançamento e a fabricação, mas perdeu em várias instâncias nos Estados Unidos e Japão. A Big N acabou fazendo dois rivais nessa história, a Sony que jurou vingança e a coitadinha da Phillips, que não passou de um mero peão na briga entre as duas gigantes.

Dia 03 de dezembro de 1994 é lançado no Japão o Playstation um.

1995: Com o resultado do Donkey Kong Country, a Rareware torna-se desenvolvedora exclusiva da Nintendo.

A tecnologia utilizada no Donkey Kong Country foi introduzida no Game Boy com Donkey Kong Land.

Dia 9 de setembro de 1995 o Playstation é lançado nos Estados Unidos.

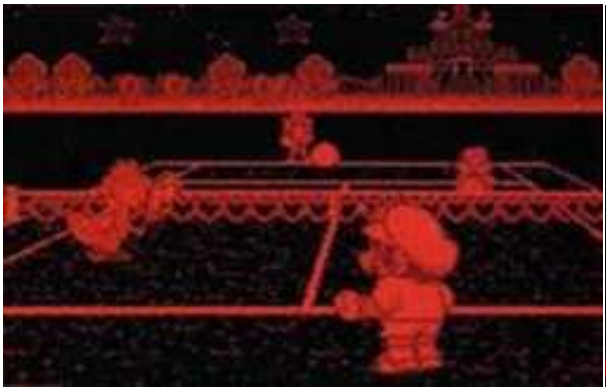


A Nintendo introduz a série de Game Boys com gabinetes coloridos. Os gráficos da Rare fazem outra aparição no Super NES com o lançamento do Killer Instinct.

A Nintendo introduz o sistema de imersão virtual de 32 bits, conhecido como Virtual Boy. Foi o pior fracasso dos consoles Nintendo, o que ocasionou a demissão de Gunpei Yokoi

No mesmo ano a Nintendo comemora um bilhão de cartuchos vendidos.

Virtual boy, o motivo da demissão do Gunpei.



1996: Dia 23 de junho é lançado no Japão o Nintendo 64. Milhares de pessoas se aglomeram nas filas para experimentar o primeiro sistema de videogame doméstico de 64 bits. Mais de 500 mil consoles foram vendidos no primeiro dia.

Em setembro a Nintendo introduz o Game Boy Pocket, uma versão 30% menor e mais fina do sistema de videogame portátil mais popular do mundo.

Dia 29 de setembro o Nintendo 64 é lançado nos Estados Unidos, 350 mil unidades foram vendidas em três dias. Super Mario 64 é aclamado por muitos como o melhor game de todos os tempos.

Nintendo 64 tradicional

Nintendo 64 Sabores

Super Mario 64

Game Boy Pocket

No Japão chegam Pokémon Red e Blue para Game Boy.

No Brasil a Estrela abandona a empresa, que então passa a se chamar Gradiente Entertainment Ltda.

1997: Nintendo 64 bate recordes de vendas no Japão, a produção aumenta em 50%. Nintendo Space World é o palco da primeira apresentação do futuro acessório Nintendo 64 Disk Drive, um periférico que entre outras coisas, aumenta a memória RAM do sistema e permitirá a reescrita do software.

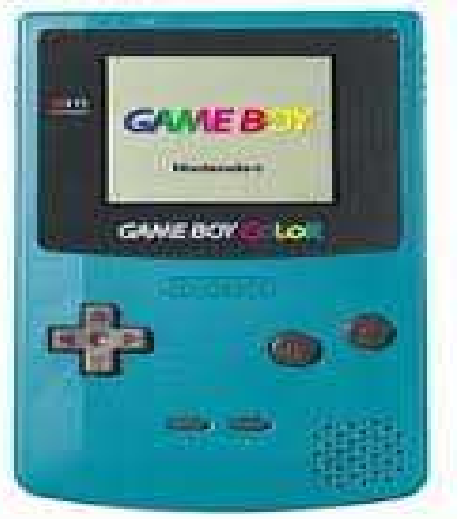
Nintendo 64 DD, acessório que vai embaixo do console, por isso que tem aquela entrada EXT embaixo do console.

A Nintendo termina o ano com cinco títulos que ultrapassam a marca de um milhão de cópias vendidas: Diddy Kong Racing, Super Mario 64, Mario Kart 64, GoldenEye 007 e Turok: Dinosaur Hunter.

Dia 4 de outubro, Gunpei Yokoi estava dirigindo seu carro no Japão quando colidiu de frente com outro carro, Yokoi sofreu fraturas múltiplas, duas horas mais tarde faleceu num hospital local aos 57 anos.

1998: lançada no Japão a Game Boy Câmera, acessório que transforma o Game Boy em uma mini-câmera digital, e o Game Boy Printer,que realiza impressões das fotos .

GoldenEye recebe o prêmio da Academia de Artes e Ciências Interativas.
Anunciado o lançamento do Game Boy Color, o Game Boy com tela colorida.



Lançamento no Brasil a revista Nintendo World, a revista oficial da Nintendo no Brasil.

Pokémon Red e Blue surgem na Europa e Estados Unidos, dando início à febre mundial pela franquia.

O primeiro game a ganhar nota 10 em todos critérios da revista EGM Americana é lançado: The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

2000: KoroKoro Kirby é lançado para Game Boy Color no Japão. Trata-se do primeiro jogo a usar a tecnologia do sensor de movimento.

2001: Dois sistemas são lançados nos Estados Unidos e Japão: Game Boy Advance, lançado dia 21 de março no Japão, 11 de junho nos Estados unidos e dia 22 de junho na Europa. E o Game Cube, herdeiro do Nintendo 64, lançado dia 14 de setembro no Japão e 18 de novembro na América.

2002: Hiroshi Yamauchi se aposenta e passa a presidência da Nintendo para Satoru Iwata. Depois de oito anos congelada, a série da franquia Metroid retorna com Metroid Prime para Game Cube.

Satoru Iwata

Metroid Prime

2003: A Nintendo lança jogos oficiais na China para tentar refrear a pirataria.

Em março, é lançada a Game Boy Advance SP e torna-se num enorme sucesso com o novo design inteligente em forma de concha.

No Brasil a Gradiente não renova o contrato com a Nintendo alegando expressiva alta do Dólar, redução de renda da população e o alto nível de pirataria no Brasil.

O preço para a Gradiente foi alto com essa desistência da Nintendo, pois a renda da empresa caiu a um nível que a Gradiente declarou falência em 2008, e passou por uma reestruturação e teve parte da empresa comprada pela Companhia Brasileira de Tecnologia Digital (CBTD).

2004: Em janeiro é anunciado um console misterioso da Nintendo. O Nintendo DS, Game Boy com duas telas e com tecnologia Touch Screen.
Lançado no final do ano nos Estados Unidos e no Japão, o Nintendo DS foi sucesso imediato.

2005: O serviço online Nintendo Wi-Fi Connection é inaugurado. Nintendogs viram sucessos absolutos do Nintendo DS. Dia 11 de março, o Nintendo DS é, lançado na Europa, em junho chegou à marca de um milhão de unidades vendidas.

A Nintendo apresenta a Game Boy Micro. Com apenas dez centímetros de largura e cinco de altura.

Nintendo Wii

Alguns formatos de controle

2006: Com enfoque em jogadores casuais, o Wii é lançado. Oferecendo controle sem fio, com pointer e sensor de movimentos, acesso à rede WI-FI e aos canais de jogos antigos Virtuais Console. Nintendo DS torna-se o console portátil mais vendido no mundo.

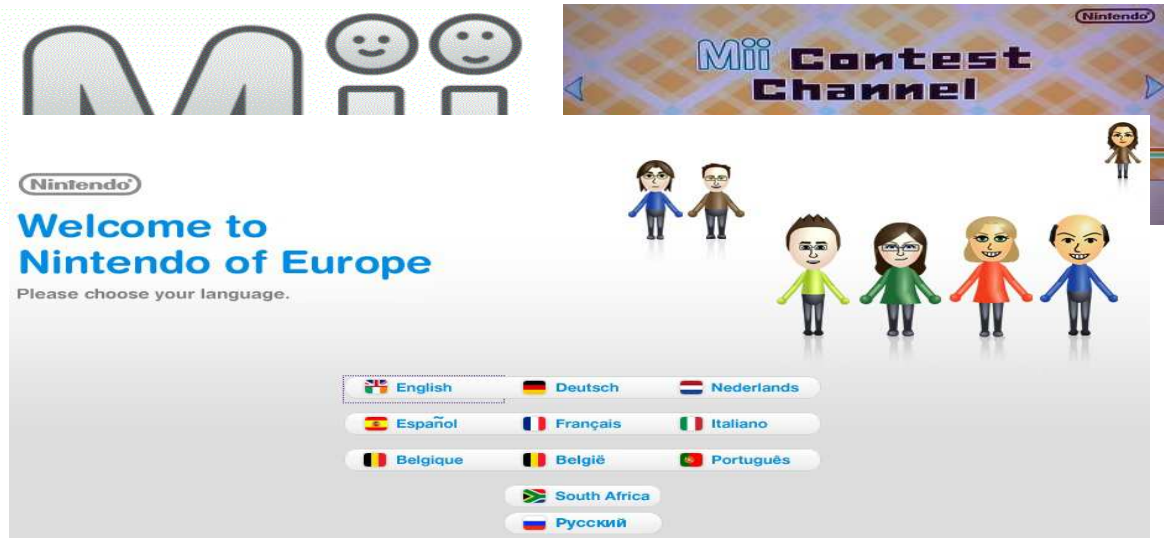
Com o Nintendogs, estreia-se a coleção Touch! Generations, uma série de títulos que oferecem jogos diferentes de qualquer outro. O Brain Training do Dr. Kawashima - o título no top da Touch! Generations - torna-se um êxito mesmo entre pessoas que nunca tinham jogado.

Nintendogs Nintendo DS

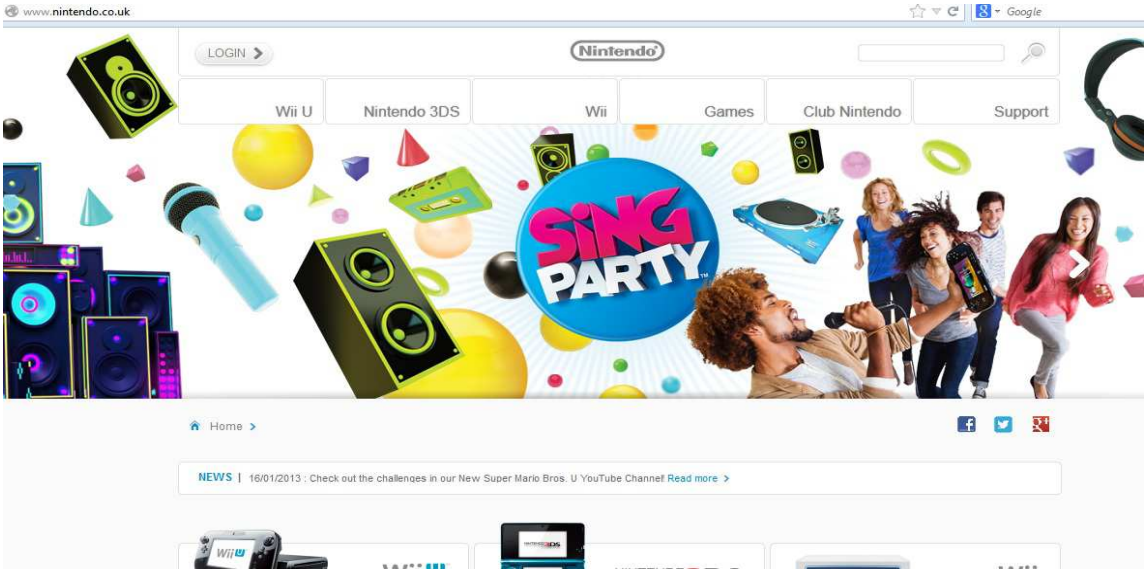
O ano termina com o lançamento do Wii. O novo console com o seu sistema de controlo inovador conquista o público tanto entre os fãs da Nintendo como entre aqueles que, normalmente, não utilizam videojogos. O sucesso da consola intensifica-se com títulos como Wii Sports e a nova série de Zelda, The Legend of Zelda: Twilight Princess.

2007: Pela primeira vez desde o Super Nintendo, a Nintendo atinge a liderança mundial na vendagem de consoles com o Wii.

O Canal Mii Contest foi lançado na Wii em novembro, permitindo aos jogadores submeterem personagens Mii criadas por eles próprios em concursos temáticos. O Canal fornece aos jogadores ferramentas que lhes permitem exprimir a sua criatividade e envolver-se mais ativamente nos produtos Nintendo, destacando ainda mais a passagem de jogadores passivos a ativos.



Seis de dezembro foi à data de lançamento do novo site da Nintendo of Europe.



Dizendo adeus às cores roxas da Nintendo GameCube e GameBoy Advance, o novo site tenta transmitir o aspeto da Nintendo DS e da Wii.

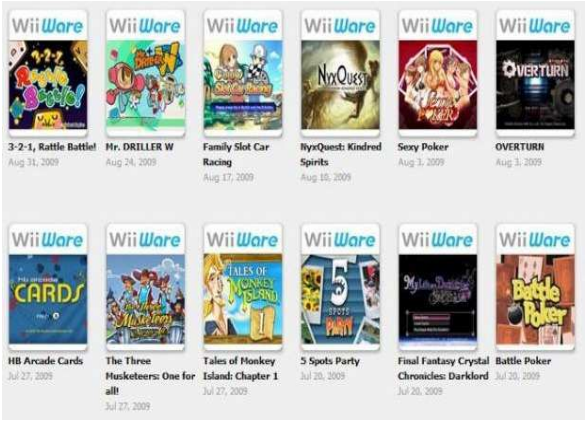
2008: Wii vende 32 milhões de unidades e o Nintendo DS vende 80 milhões de unidades.

Em abril, Wii Fit e Wii Balance Board tomaram a Europa de assalto, convidando famílias inteiras a divertirem-se em casa ao mesmo tempo em que se tornavam mais conscientes dos seus níveis de fitness pessoal.

Wii Balance Board

Wii Fit

O mês de maio assistiu ao lançamento de WiiWare, um serviço de download de jogos que ofereceu aos proprietários de consoles Wii um rol de novos e variados títulos que poderiam ser adquiridos a partir do conforto dos seus sofás através do Canal Wii Shop. Outro novo serviço, o Canal Nintendo, foi também lançado na Wii, oferecendo aos utilizadores acesso a informações, notícias e entrevistas relativas a lançamentos próximos.
Em junho, o site da Nintendo of Europe deu as boas-vindas a outro país: a África do Sul.



2009: Em março de 2009, a Nintendo Ibérica S.A. abriu uma sede em Lisboa para fornecer serviços comerciais e de Marketing em Portugal, reforçada pela inauguração do site oficial português.

Outra grande novidade foi o serviço Nintendo DSiWare, que permite aos jogadores fazerem download de uma lista crescente de jogos e aplicações para dar à sua consola um toque ainda mais pessoal.

Entre os lançamentos notáveis que deram aos jogadores uma plataforma para usarem a sua criatividade estão Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again, que permitiu aos jogadores criarem e partilharem os seus próprios níveis, e Flipnote Studio, que deu o mote para que toda uma comunidade de aspirantes a animadores partilhasse as suas animações artesanais com o mundo.

2010: Foi anunciado o Nintendo 3DS, um novo portátil com o hardware superior.
O novo portátil tem a capacidade de rodar jogos em 3D e sem precisar de óculos especiais para perceber o efeito 3D.

2011: Na E3 de 2011 foi anunciado o novo console da Nintendo: o Wii U, que promete ter gráficos superiores aos do Playstation 3 e Xbox 360, além de seu novo controle que conta com uma tela de 6 polegadas touch screen.

2012: Aniversário de vinte anos do Kirby’s.