

Nintendo ya ha vendido 89 millones de Switch.

25 minutos
de 17:00 a 17:25

[Fuente en MeriStation](#)

(1) [Tabla con las consolas más vendidas de Nintendo](#)

(2) [Gráfica con el ritmo de ventas de Switch](#)

(3) [Gráfica con las ventas por trimestre de Switch](#)

(4) [Gráfica con las ventas de los juegos de 2021](#)

(5) [Tabla con los juegos más vendidos de Switch](#)

(6) [Tabla con los juegos más vendidos de Pokémon](#)

Resultados financieros del **primer trimestre fiscal de 2021** (de abril a junio) de *Nintendo*:

- **Compañía**

- Ingresos de 2.485 millones de euros, **un descenso del 9,9%** con respecto al mismo trimestre del año pasado.
- Beneficios de 990 millones de euros, **un descenso del 14,4%** con respecto al mismo trimestre del año pasado.
- *Nintendo* atribuye estos descensos al **efecto pandemia** y al lanzamiento el año pasado de ***Animal Crossing: New Horizons***.

- **Hardware**

- Switch ha vendido **4,45 millones de unidades**, un **21% menos** que el mismo periodo del año pasado, que se vendieron 5,68 millones de consolas (+1.23 millones de consolas).
 - El 75% (3,31 millones) son el **modelo normal**.
 - El 25% (1,14 millones) son **Switch Lite**.
 - La proporción de tres *Switch* por cada *Switch Lite* se **mantiene** desde el lanzamiento de la consola en marzo de 2017.
- Ya lleva **89,04 millones de unidades vendidas en todo el mundo**, con lo que ya ha superado a *Game Boy Advance* y se sitúa como la **cuarta** consola más vendida de *Nintendo* (1).
- El ritmo de ventas confirma las previsiones de la compañía, que espera alcanzar los **105 millones de unidades vendidas** antes de marzo del año que viene (2), superando las 101 millones de unidades vendidas de *Wii* y colocándose como la **tercera** consola más vendida de *Nintendo*.
- Los picos de ventas en **Navidades** son acojonantes (3).

- **Juegos**

- De abril a junio se han vendido 45,29 millones de juegos.
- El total acumulado es de 632,40 millones desde su lanzamiento, **con una media de 7,10 títulos vendidos por consola**.
- **Lanzamientos de 2021 (4)**
 - *Super Mario 3D World* lleva **6,68 millones de unidades vendidas** desde su lanzamiento el pasado **12 de febrero**.
 - *New Pokémon Snap* lleva **2,07 millones de unidades vendidas** desde su lanzamiento el pasado **30 de abril**.
 - *Mario Golf: Super Rush* lleva **1,34 millones de unidades vendidas** desde su lanzamiento el pasado **25 de junio**, es decir, en 5 días.
- **Top ventas (5)**
 1. *Mario Kart 8 Deluxe* **37,08 millones** (+1,69 millones).
 2. *Animal Crossing: New Horizons* **33,89 millones** (+1,26 millones).
 3. *Super Smash Bros. Ultimate* **24,77 millones** (+930.000).
 4. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* **23,20 millones** (+920.000).
 5. *Pokémon Cuchillo y Cuchara* **21,85 millones** (+750.000).
Sigue como el **tercer** juego más vendido de *Pokémon*, y está tan sólo a **1.250.000 unidades** de alcanzar a *Pokémon Oro / Plata* y ponerse **segundo**. (6)
 6. *Super Mario Odyssey* **21,40 millones** (+570.000).

7. *Super Mario Party* **15,72 millones** (+930.000).
8. *Pokémon Let's Go Pikachu! / Eevee!* **13,57 millones** (+290.000).
9. *Splatoon 2* **12,45 millones** (+240.000).
10. *Ring Fit Adventure* **11,26 millones** (+1,26 millones).

- ¿Qué os parece el descenso con respecto al mismo trimestre del año pasado?
- ¿Es *Nintendo* especialmente sensible a ese tipo de efectos?
- ¿Cuál es el límite de *Switch*? ¿Alcanzará a *Game Boy & Color*, o incluso a *Nintendo DS*?
- ¿Es buena media 7,10 títulos vendidos por consola?
- ¿Se pondrá *Cuchillo* y *Cuchara* como segundo juego más vendido de *Pokémon*?

TEMAS DEL PROGRAMA

<i>New World</i> se retrasa.	5 minutos de 17:25 a 17:30
Fuente en 3D Juegos (1) Comunicado	
No es la primera vez que <i>New World</i> —el MMORPG de Amazon— se retrasa, pero esta vez ha ocurrido tras el éxito de la reciente <i>beta</i> que reunió a más de un millón de jugadores. Con el objetivo de pulir y realizar mejoras en base al <i>feedback</i> de esta <i>beta</i> , el título se retrasa del 31 de agosto al 28 de septiembre (1) .	
<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué os parece?- ¿Es posible que no se esperaran el éxito de la <i>beta</i> y quieran sacarlo más pulido de lo que tenían pensado?- ¿Podría afectar al lanzamiento de <i>Lost Ark</i>, que debería llegar este octubre?	

<i>Ghost of Tsushima: Legends</i> será independiente.	10 minutos de 17:30 a 17:40
Fuente en 3D Juegos (1) Entrada en el blog de PlayStation (2) Tráiler de <i>Ghost of Tsushima: Legends - Rivals</i> en el canal de YouTube de PlayStation (1:17)	
Sony ha anunciado en el <i>blog</i> de PlayStation (1) los planes que tiene para <i>Ghost of Tsushima: Legends</i> , el multijugador del título de <i>Sucker Punch</i> : <ul style="list-style-type: none">- <i>Ghost of Tsushima: Legends</i> es un modo de juego gratuito que se incorporó el pasado octubre —<i>Ghost of Tsushima</i> se lanzó el 17 de julio—, y que añade misiones multijugador cooperativas.- El próximo 20 de agosto llegará una actualización gratuita para <i>Ghost of Tsushima: Legends</i> que incluirá un nuevo modo de juego llamado <i>Rivals</i> (2), en el que dos equipos competirán ante oleadas de enemigos.- El 3 de septiembre se lanzará de forma independiente para PS4 y PS5, de modo que no se necesitará tener comprado el juego.<ul style="list-style-type: none">- Será igual excepto por los cosméticos que sólo se pueden obtener jugando la campaña.- Su precio será de 19,99€ tanto para PS4 como para PS5.- Se podrá actualizar a la versión <i>Director's Cut</i>:<ul style="list-style-type: none">- A PS4 por +50€ (la <i>Director's Cut</i> para PS4 cuesta 59,99€).- A PS5 por +60€ (la <i>Director's Cut</i> para PS5 cuesta 69,99€).	
<ul style="list-style-type: none">- ¿Es necesario hacer negocio con esto también?- ¿Qué os parece que salga de forma independiente el multijugador?	

FIFA 21 supera los 31 millones de jugadores.

10 minutos
de 17:40 a 17:50

[Fuente en 3D Juegos](#)

- (1) [Fuente sobre Mass Effect: Legendary Edition en 3D Juegos](#)
- (2) [Fuente sobre Blake Jorgensen en 3D Juegos](#)
- (3) [Meme sobre las adquisiciones](#)

EA ha publicado su **informe financiero del primer trimestre fiscal de 2021**, de abril a junio:

- **Compañía**
 - Ingresos de 1.459 millones de dólares, **un descenso del 6%** con respecto al mismo trimestre del año pasado.
 - Beneficios de 365 millones de dólares, **un aumento del 79%** con respecto al mismo trimestre del año pasado.
 - Las ventas de juegos completos **han aumentado un 11,5%**.
 - Los ingresos por micropagos y *DLCs* **han descendido un 10,5%**.
 - Han **elevado las previsiones** para este año fiscal hasta los 6.850 millones de dólares de ingresos.
- **Juegos**
 - *FIFA 21* ya suma **31 millones de jugadores** entre *PC* y consolas, incluyendo las suscripciones de *EA Play* y *Xbox Game Pass Ultimate*.
 - *Apex Legends* ha promediado **más de 13 millones de jugadores semanales**.
 - *Mass Effect: Legendary Edition* **ha vendido muy por encima de las expectativas de EA**, aunque no han dado cifras (1).

Y por cierto (2), **Blake Jorgensen** —CFO (director financiero) de EA— ha dicho que no reciben suficiente crédito por incorporar adquisiciones como Codemasters o Respawn tan rápido como lo hacen.

¿HABLAMOS DE WESTWOOD, BULLFROG, MAXIS, PANDEMIC, VISCERAL Y BLACK BOX, JORGENSEN?

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA (3)

- ¿Qué os parece la rentabilidad de EA?
- ¿Son muchos 31 millones de jugadores en *FIFA 21*?
- ¿Las declaraciones del CFO son un *bait*, o es directamente subnormal?

Street Fighter V presenta a Luke.

5 minutos
de 17:50 a 17:55

[Fuente en 3D Juegos](#)

- (1) [Tráiler en el canal de YouTube de IGN \(1:27\)](#)

El evento **Street Fighter V Summer Update 2021** ha dejado bastantes novedades, como la llegada de **Luke** el próximo mes de **noviembre (1)**.

- ¿Se la está sacando *Capcom*?

Abandoned responde a la polémica con sus árboles.

5 minutos
de 17:55 a 18:00

[Fuente en 3D Juegos](#)

- (1) [Teaser de abril en el canal de YouTube de PlayStation \(1:39\)](#)
- (2) [Fuente sobre las imágenes en 3D Juegos](#)
- (3) [Imagen 1](#)
- (4) [Imagen 2](#)
- (5) [Perfil de Hassan Kahraman en PlayStation](#)

Hasan Kahraman —director de *Abandoned*— ha hablado sobre la **polémica con los árboles** del *teaser* de abril del juego (1). El creativo dice que inicialmente usaron **SpeedTree** para recrear la vegetación, una tecnología muy habitual en el sector, pero que se han dedicado a **optimizar los árboles para que encajen perfectamente en el juego**.

Además (2), han aparecido un par de **imágenes** de *Abandoned* (3)(4) del **perfil oficial de Hasan Kahraman en PlayStation (4)**, a lo que éste ha respondido rápidamente diciendo que **se trata de una build de 2019 en PS4**.

- ¿Qué os parece?

Konami tranquiliza a los jugadores.

5 minutos
de 18:00 a 18:05

[Fuente en 3D Juegos](#)

- (1) [Hoja de ruta de eFootball](#)

Seitaro Kimura —productor de la saga *PES* en *Konami*— ha hablado sobre sí *eFootball* será *P2W*:

- “Nos estamos enfocando en asegurarnos de que todos los jugadores puedan disfrutar de un título justo, así que el juego **no será un sistema pay-to-win** donde los elementos de pago determinarán quién gana o pierde en un partido”.

Recordemos que *eFootball* será gratuito y llegará a **principios de otoño** para *PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series* y móviles (1).

- ¿A qué se referirá?
- ¿Es *FIFA Ultimate Team* un *P2W*?

Pokémon GO regresa a sus distancias originales.

5 minutos
de 18:05 a 18:10

[Fuente en 3D Juegos](#)

- (1) [Imagen de Pokémon GO](#)

Cuando se desató la pandemia, *Pokémon GO* **cambió las distancias de interacción: (1)**

- *Poképaradas*: **de 50 a 80m.**
- *Gimnasios* de **1 a 2km.**
- *Incursiones* de **2 a 3,5km.**

Ahora, en una actualización que ya está disponible en Estados Unidos y Nueva Zelanda, ***Pokémon GO* ha regresado a las distancias de interacción de antes de la pandemia**, algo que no ha gustado a los jugadores.

- ¿Qué os parecen los cambios?
- ¿Tienen razón los jugadores?

[Fuente en Vandal](#)

(1) [Encuesta en Steam](#)

La encuesta de julio de Steam:

- CPU
 - Intel **71,47%**.
 - AMD **28,53%**.
- GPU
 - NVIDIA **76,09%** (GTX1060).
 - AMD **15,19%** (RX580).
 - Intel **8,56%** (UHD Graphics 620).
- RAM
 - 16GB **45,53%**.
 - 8GB **25,14%**.
 - +16GB **11,81%**.
- Monitor
 - 1080p **67,20%**.
 - 2K **8,49%**.
 - 4K **2,26%**.
- Idioma
 - Inglés **37.96%**.
 - Chino **22,91%**.
 - Ruso **10.06%**.
 - Español **5.75%**.

- ¿Algo raro?