

Genesis Nomad, así era la “Switch” que lanzó Sega en 1995



Tras el éxito sin precedentes que supuso Mega Drive (o Génesis, como era conocida en EE.UU) Sega hizo todo lo posible por sacar el máximo partido a su plataforma. Algunos proyectos como el Mega-CD o Sega 32X son conocidos por todos, pero otros como el protagonista de este artículo no lo son tanto; así era **Génesis Nomad**, una “Switch” de hace más de veinte años.

Año 1995. La generación de consolas de 16 bits lleva años dominando el mercado doméstico y se libra una batalla brutal entre la Super Nintendo y Sega Mega Drive. Estamos en un tiempo de innovación continua, donde nuevos actores como

Atari, Panasonic o Sony, que acaba de lanzar su primera PlayStation, esbozan el futuro de los videojuegos mientras intentan arañar cuota de mercado en un escenario cada vez más competitivo.

Sega se encuentra en su plenitud haciendo demostraciones de fuerza en los salones recreativos (todavía muy importantes) y con Saturn ya en las tiendas, tras intentar alargar al máximo la vida de su niña bonita con accesorios de lo más variopinto. Su cuota de mercado es impresionante, el catálogo repleto de éxitos y las cuentas salen, así que correr riesgos no era ninguna locura.

En este escenario se plantea la idea de desarrollar **una máquina portátil con la calidad de un sistema de sobremesa**, una auténtica Mega Drive portátil. A nivel de hardware, el proyecto estaba basado en Mega Jet, una especie de MegaDrive compacta sin pantalla que fue un fracaso comercial estrepitoso. Como curiosidad, su origen es un encargo de Japan Airlines a Sega como sistema de entretenimiento para vuelos a larga distancia, aunque finalmente se decidió lanzar una versión comercial en tiendas.

La Nomad contaba con una pantalla LCD color de 3,5 pulgadas de diagonal, ofreciendo una resolución de 320 x 224 píxeles. En su interior, la combinación de un procesador Zilog Z80 a 3,58 Mhz junto a 156 Kbytes de RAM (64 de RAM, 64 de VRAM, 8 para el audio y 20 para la ROM) eran capaces de ejecutar cualquiera de los miles de cartuchos disponibles para Mega Drive.

La máquina contaba con seis botones A, B, C, X, Y, Z e incluía un botón especial para simular el mando de clásico con el objetivo de evitar incompatibilidades de algunos cartuchos. Solo era compatible con juegos NTSC, el sistema que se utilizaba en aquellos países donde se comercializó: EE.UU y Canadá.

La consola se alimentaba con 6 pilas LR6 AAA (aunque también

se podía jugar con el adaptador a corriente) e incluía una **salida de A/V para conectarla al televisor** (y sin necesidad de base dock). Por si fuera poco, venía con un **puerto extra para conectar un mando estándar** de Mega Drive y poder jugar partidas a dos jugadores.

¿Por qué fracasó?

Aunque parezca increíble, Sega cometió con esta máquina **el mismo error que con Game Gear**; la autonomía era ridícula y resultaba complicado superar las 3 horas de juego. Para solucionarlo había accesorios que se podían comprar por separado, como un pack de baterías que, además de aumentar el tamaño de la consola y su peso, apenas daban para un par de juegos más.

Sega reaccionó lanzando un pack de pilas recargables “oficiales” pero ofrecían una autonomía menor que las alcalinas y, dado que la tecnología de la época no fue capaz de superar el efecto memoria, era necesario descargarlas por completo antes de volverlas a utilizar.

Más allá de la autonomía, Nomad presentaba **problemas a la hora de adaptar los juegos**, especialmente aquellos con mucho texto y la pantalla tenía defectos de ghosting importantes incluso para la época.

Finalmente, **el mercado no estaba preparado para un producto como este**. Con un precio de 179 dólares cuando salió a la venta, la mayoría de usuarios prefirió guardar su dinero para las alucinantes máquinas que anunciaban las revistas. Sega reaccionó bajándolo a 79 dólares, pero tampoco fue suficiente y su fracaso se certificó en poco más de un año.

A día de hoy, la Génesis Nomad es **un preciado objeto de coleccionismo** que se puede llegar a los 300 euros, en función de su estado. Una muestra más de lo complicado que resulta el mercado del videojuego y cómo mucho de lo nuevo está basado en

ideas pasadas, incluso aunque el éxito no les acompañara. Al fin y al cabo, nunca sabremos cuánto le debe Nintendo Switch al arriesgado espíritu de aquella Sega.

Fuente: muycomputer.