

50 ANS DE CONSOLES



Collection privée – Luxembourg 1977–2027



Steve Cimolino



1977	8-BIT	PORTABLE	3D	HYBRIDE
------	-------	----------	----	---------

UNE COLLECTION QUI TRAVERSE LES GÉNÉRATIONS

Des consoles Nintendo européennes en boîte d'origine, plus de 500 jeux et des pièces singulières qui relient l'histoire de la marque à une passion de collectionneur.

ÉDITION SPÉCIALE · JUIN 2027



1. AVANT-PROPOS · PROJET D'EXPOSITION

50 ans d'évolution ludique, de 1977 à nos jours

Ce document présente une proposition d'exposition clé en main, conçue pour être accueillie au sein d'un espace culturel, d'une bibliothèque ou d'une maison communale. Elle s'appuie sur une importante collection privée basée au Luxembourg, retraçant un demi-siècle de l'histoire de Nintendo à travers ses machines et ses univers.

L'objectif de cette exposition est de proposer au public un véritable voyage temporel et technologique. De la Color TV-Game 15 japonaise de 1977, première pièce de cette collection jusqu'aux consoles hybrides contemporaines, le visiteur est invité à suivre l'évolution des manières de jouer.

Plus qu'une simple accumulation d'objets, cette rétrospective s'articule autour d'un parcours de visite structuré en six étapes claires. L'ensemble du matériel — incluant toutes les consoles de salon et portables conservées dans leurs boîtes d'origine, des accessoires singuliers et une sélection parmi plus de 500 jeux — est 100 % fonctionnel.

Afin de garantir une expérience à la fois immersive et didactique, chaque époque est accompagnée de cartels et de pancartes d'information. Vous découvrirez dans les pages qui suivent la philosophie de cette collection, le détail des pièces maîtresses par génération, ainsi que les conditions d'exposition (parcours chronologique, sécurité sous vitrines, éclairage) permettant de concrétiser cet événement dans des conditions optimales.



2. REPÈRES HISTORIQUES

L'histoire de Nintendo

Des cartes Hanafuda fabriquées à Kyoto aux consoles de salon et de poche, Nintendo a souvent changé de terrain de jeu. Ces dates racontent le chemin qui mène aux machines réunies dans cette collection.

Fondée à Kyoto en 1889 par Fusajirō Yamauchi, Nintendo commence par fabriquer des cartes hanafuda. L'entreprise élargit progressivement son activité aux jeux, aux jouets et à l'électronique. Dans les années 1970, elle développe ses premiers jeux d'arcade et ses consoles TV Game. Le succès de Donkey Kong en 1981 confirme qu'elle sait allier nouvelles technologies et personnages marquants.

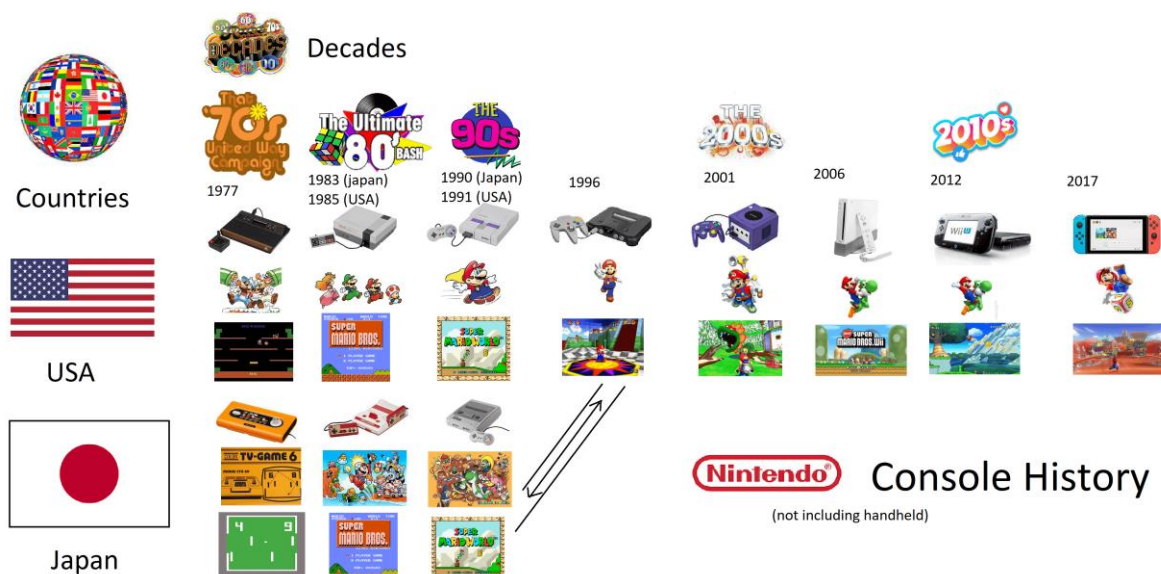
La Famicom, lancée au Japon en 1983, puis la NES arrivée en Europe en 1986 installent Nintendo dans les foyers. La Super Nintendo enrichit ensuite l'expérience 16 bits, tandis que Game & Watch puis Game Boy font du jeu une activité nomade. Les générations suivantes explorent de nouvelles voies : la 3D avec Nintendo 64, les deux écrans tactiles de la DS, le mouvement avec la Wii et le GamePad de la Wii U. Depuis 2017, Switch associe jeu sur téléviseur et mobilité, une formule prolongée par Switch 2. Les dates ci-dessous montrent comment Nintendo renouvelle ses machines tout en faisant grandir des univers qui traversent les générations.

ANNÉE	REPÈRE
1889	À Kyoto, Fusajiro Yamauchi commence à fabriquer des cartes à jouer Hanafuda.
1963	Nintendo prend le nom Nintendo Co., Ltd. et élargit son activité des cartes aux jeux.
1970	Les Beam Gun Games introduisent l'électronique dans les jouets de la marque.
1977	Avec Mitsubishi Electric, Nintendo développe ses premières consoles de salon : TV Game 6 et TV Game 15.
1980	Game & Watch fait entrer le jeu vidéo dans la poche grâce à son écran LCD.
1983-1986	La Famicom arrive au Japon en 1983 ; la NES est lancée en Europe en 1986.
1989-1990	Game Boy paraît au Japon en 1989 puis en Europe en 1990.
1996-1997	La Nintendo 64 ouvre une nouvelle génération de jeu en 3D, puis arrive en Europe en 1997.
2004-2006	Nintendo DS et Wii renouvellent les commandes : écran tactile et double écran, puis jeu par le mouvement.
2017	Nintendo Switch réunit jeu sur téléviseur et jeu portable dans une même console.
2025	Nintendo Switch 2 prolonge cette formule hybride avec une nouvelle génération.

Récit et repères établis à partir de la chronologie officielle de Nintendo France et des annonces officielles des consoles.

Le 1er juin 1977, Nintendo lance au Japon la Color TV-Game 6 à ¥9 800. La Color TV-Game 15 de cette collection paraît une semaine plus tard, le 8 juin, au prix de ¥15 000.

Conversion indicative au taux BCE du 30 septembre 2026 : environ 55 € et 84 € respectivement, sans correction de l'inflation.



3. BREVETS ET INNOVATIONS

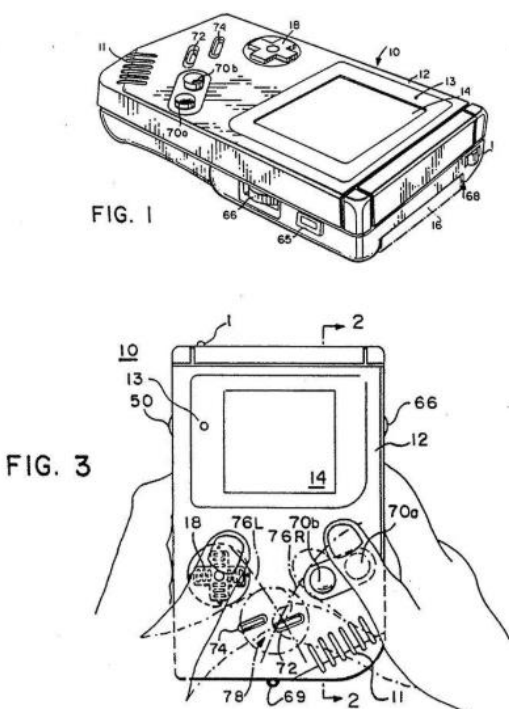
Des idées transformées en solutions techniques

Les brevets de Nintendo donnent un aperçu des problèmes concrets que ses équipes ont cherché à résoudre : simplifier une commande, mieux transmettre un mouvement ou adapter une manette à plusieurs façons de jouer. Ils protègent des réalisations techniques précises ; ils ne signifient pas nécessairement que Nintendo a inventé à lui seul chaque principe général évoqué.

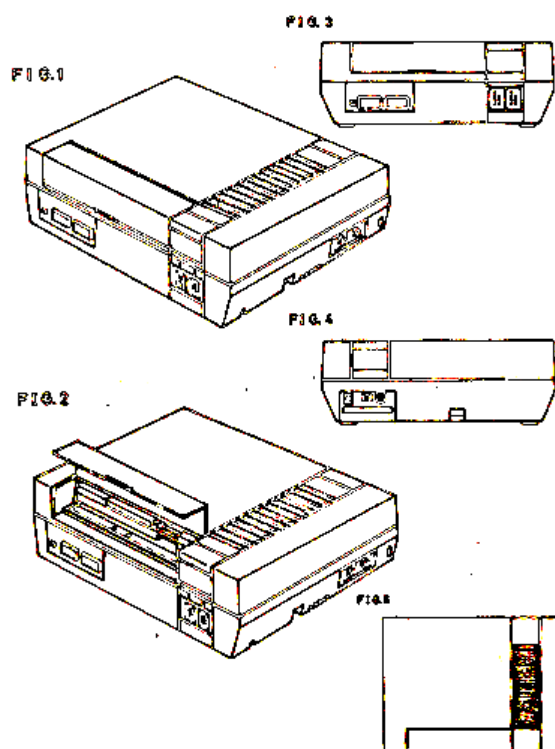
BREVET ET REPÈRES	CE QUE LE DOCUMENT DÉCRIT
US 4,687,200 A Priorité 1983 · délivré 1987 <i>« Multi-directional switch » · Ichiro Shirai</i>	Le document décrit un interrupteur compact en forme de croix : une seule pièce bascule selon la direction pressée et ferme les contacts correspondants. Il documente le mécanisme du pavé directionnel Nintendo, sans revendiquer l'invention de toute commande directionnelle.
US 8,267,786 B2 Priorité 2005 · délivré 2012 <i>« Game controller and game system » · Akio Ikeda</i>	Le brevet porte sur une manette formée de deux unités utilisables séparément : l'une détecte le mouvement, l'autre les commandes directionnelles. Cette architecture évoque l'association de la Wii Remote et du Nunchuk, qui libère les gestes des deux mains.
US 8,313,379 B2 Priorité 2005 · délivré 2012 <i>« Video game system with wireless modular handheld controller »</i>	Ce système décrit une manette sans fil qui utilise les sources lumineuses placées de part et d'autre de l'écran pour déterminer son orientation. Des modules peuvent compléter la manette selon le jeu : une piste technique liée au pointage et aux accessoires de la Wii.
US 2016/0361641 A1 Priorité 2015 · publié 2016 <i>« Information processing system... » · brevet délivré US 10,583,356 B2 en 2020</i>	Le texte décrit une console avec écran et deux manettes amovibles, qui transmettent leurs commandes qu'elles soient fixées à la console ou utilisées séparément. Il fait écho au principe des Joy-Con et aux différents modes de jeu de la Nintendo Switch.

À retenir Du pavé directionnel aux commandes détachables, Nintendo a souvent breveté une manière particulière de rendre le jeu plus direct, plus souple ou plus accessible.

U.S. Patent Feb. 9, 1993 Sheet 1 of 12 5,184,830



UNITED STATES PATENT OFFICE.
U.S. Patent Feb. 7, 1993 Sheet 1 of 3 D233,726



4. NINTENDO DANS LE MONDE

Nintendo aujourd'hui

Des jeux aux lieux immersifs, au musée et au cinéma, Nintendo fait vivre ses univers bien au-delà de l'écran.

UNE ENTREPRISE COTÉE

MARCHÉ	Tokyo Stock Exchange · Prime Market · code 7974
AU 1er OCT. 2026	Clôture : ¥7 919 · capitalisation estimée : ¥10 194 milliards, soit près de €57 milliards.

Estimation calculée avec 1 287 260 000 actions en circulation au 31 mars 2026 et le taux indicatif de 1 € = ¥178,5 au 1er octobre 2026. La capitalisation évolue avec le cours.

DES UNIVERS À VIVRE

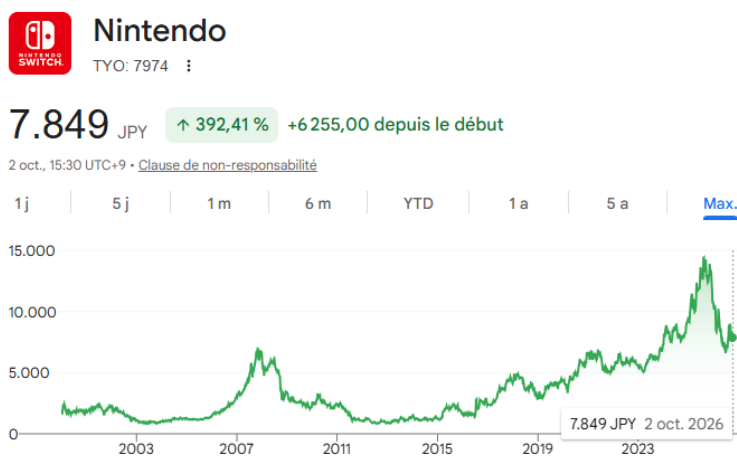
2021 · OSAKA	Super Nintendo World ouvre à Universal Studios Japan, dans le monde de Mario. L'espace Donkey Kong Country s'y ajoute en 2024.
2024 · UJI	Le Nintendo Museum ouvre le 2 octobre près de Kyoto : objets, consoles et expériences interactives retracent l'histoire de Nintendo.
2025 · ORLANDO	Super Nintendo World ouvre au sein d'Universal Epic Universe, nouvelle destination de jeux et d'attractions.

AU CINÉMA

2023	Super Mario Bros., le film — environ 1,3 milliard de dollars de recettes dans le monde.
2026	Super Mario Galaxy, le film — sorti le 1er avril dans de nombreux marchés.

UN UNIVERS TOUJOURS ACTIF Mario et Donkey Kong sont déjà des mondes à parcourir. Le catalogue fait aussi vivre Zelda, Pokémon, Animal Crossing, Metroid, Kirby, Splatoon, Pikmin et bien d'autres séries.

Sources : Nintendo Investor Relations et cours historiques (1er octobre 2026) ; Nintendo, Universal Studios Japan et Universal Orlando ; Nintendo Museum ; Nintendo/Illumination et Universal Pictures. Capitalisation et change indiqués comme estimation datée.



5. AUTRES MONDES À EXPLORER

Vie et simulation	Animal Crossing · Tomodachi Life · Nintendogs · Style Savvy (Style Boutique) · Endless Ocean · Brain Age (Dr Kawashima) · Big Brain Academy · Art Academy.
Sport, fête et mouvement	La famille Wii : Wii Sports, Wii Fit, Wii Play et Wii Party · Nintendo Switch Sports · Clubhouse Games · 1-2-Switch · ARMS · Ring Fit Adventure.
Course et pilotage	1080° Snowboarding · Excitebike et Excite · Wave Race · Pilotwings · F-Zero · Mario Kart.
Réflexion et casse-tête	Game & Watch et Game & Watch Gallery · BoxBoy! · Pushmo (Pullblox/Stretchmo) · Kururin · Picross · Panel de Pon (Puzzle League) · NES Remix · Art Style / bit Generations.
Musique et rythme	Rhythm Heaven · Daigasso! Band Brothers · Elite Beat Agents (Ouendan) · WarioWare.
Enquêtes et aventures singulières	Another Code · Famicom Detective Club · Hotel Dusk (Last Window) · Chibi-Robo! · Dillon's Rolling Western · The Legendary Starfy.
Croisements et héritage	Super Smash Bros. réunit les personnages de nombreux univers Nintendo. Mario & Sonic aux Jeux Olympiques est une série croisée avec SEGA. Tingle prolonge l'univers de Zelda.

Repère établi à partir du portail officiel Nintendo « L'univers Nintendo », complété par les grandes séries historiques et leurs sous-séries. Pokémon et plusieurs titres reposent sur des partenariats. Les licences tierces présentes dans la collection ne sont pas présentées comme des univers Nintendo.

Franchises Nintendo



6. LA DÉMARCHE

Collectionner pour garder une histoire

Une collection personnelle, construite autour des machines, des jeux et des souvenirs qu'ils portent.

Cette collection réunit les grandes générations de consoles Nintendo commercialisées en Europe. Les consoles sont conservées dans leur boîte d'origine. À côté des machines, plusieurs centaines de jeux forment un parcours qui va des premières cartouches aux jeux actuels.

La collection ne se résume pas à accumuler des références. Steve privilégie les pièces qui ont une histoire, une belle présentation ou une place particulière dans l'évolution du jeu vidéo. Une boîte bien conservée, un accessoire étonnant ou un jeu marquant peut compter autant qu'une rareté.

LE FIL CONDUCTEUR

Comprendre comment Nintendo a fait évoluer la façon de jouer : de la console branchée au téléviseur aux expériences portables, puis aux appareils hybrides que l'on emporte partout.

REPÈRE	COLLECTION
Consoles	Les générations Nintendo sorties en Europe
Présentation	Consoles conservées en boîte d'origine
Jeux	Plus de 500 titres selon le catalogue personnel
Approche	Qualité, histoire et plaisir de collectionner

Chronologie de la collection

Dates de sortie européennes · modèles et quantités de la collection



7. LES CONSOLES DE SALON

Des générations qui changent la façon de jouer

La collection suit l'évolution des consoles domestiques Nintendo, de l'expérience télévisée aux mondes en trois dimensions et au jeu hybride.

ÉTAPE	CE QUE LA COLLECTION RACONTE
Color TV-Game 15	Une pièce japonaise de 1977 rappelle les débuts de Nintendo dans le jeu vidéo électronique à domicile.
NES et Super Nintendo	Les cartouches, les manettes et les jeux emblématiques d'une époque où Nintendo s'installe dans les foyers.
Nintendo 64 et GameCube	Le passage à la 3D, aux mondes plus vastes et au jeu multijoueur sur le canapé.
Wii et Wii U	De nouvelles façons de jouer, avec le mouvement et l'écran intégré à la manette.
Nintendo Switch	Une console qui rapproche jeu de salon et jeu portable dans un même système.

Toutes les générations sont représentées dans la collection, avec une attention particulière portée à la conservation des consoles et de leurs emballages d'origine.

UNE PIÈCE HORS DU PARCOURS EUROPÉEN

La Color TV-Game 15 japonaise de 1977 apporte un point de départ rare : elle ouvre le récit avant l'arrivée de Nintendo sur le marché européen des consoles modernes.

Vitrines de consoles de salon



Nintendo Entertainment System



Super Nintendo

8. LES CONSOLES PORTABLES

Le jeu vidéo dans la poche

La collection Nintendo raconte aussi l'évolution des consoles portables, des écrans monochromes aux doubles écrans et à la 3D sans lunettes.

Les consoles portables occupent une place particulière dans l'histoire de Nintendo. Leur format change la relation au jeu : on ne rejoint plus seulement un écran familial, on emporte sa partie avec soi.

Selon une anecdote rapportée par Satoru Iwata, Gunpei Yokoi aurait eu l'idée des Game & Watch en voyant un passager s'amuser avec sa calculatrice dans un train à grande vitesse Shinkansen, pour passer le temps. Il imagine alors un jeu électronique de poche, facile à emporter. Le premier modèle, Game & Watch: Ball, est commercialisé au Japon en avril 1980.

FAMILLE	REPÈRE DANS LA COLLECTION
Game & Watch	Des objets compacts au design reconnaissable, dont plusieurs éditions font partie de la collection.
Game Boy	La console classique et ses jeux en cartouche forment un ensemble de collection, avec notamment Tetris et Super Mario Land.
Game Boy Color et Advance	La couleur, puis des jeux plus riches et des machines plus puissantes dans le même format nomade.
Nintendo DS et 3DS	Deux écrans, le tactile, puis une nouvelle façon de présenter la profondeur dans les jeux portables.

Parmi les pièces confirmées figurent un Game Boy classique conservé avec sa boîte et Tetris, ainsi que Super Mario Land complet, présenté comme une pièce forte de la collection.

UN OBJET DEVENU SOUVENIR

Le Game Boy a fait entrer le jeu vidéo dans les trajets, les vacances et les moments partagés. Dans une collection, la console raconte autant son époque que les jeux qu'elle contient.



9. LES JEUX

Des jeux qui font repères

Parmi les jeux de la collection, ces grandes franchises Nintendo réunissent des aventures et des parties familières à plusieurs générations.

FRANCHISE	JEUX DE LA COLLECTION ET REPÈRES NOSTALGIQUES
Super Mario	Super Mario Bros., Super Mario World, Super Mario 64, Super Mario Galaxy et Super Mario Odyssey : des héros et des niveaux familiers de la NES à la Switch.
Mario Kart	Super Mario Kart, Mario Kart: Double Dash!!, Mario Kart DS et Mario Kart 8 Deluxe : des courses partagées par plusieurs générations.
The Legend of Zelda	The Legend of Zelda, A Link to the Past, Ocarina of Time, The Wind Waker, Breath of the Wild et Tears of the Kingdom : une saga qui traverse les époques.
Pokémon	Pokémon Rouge et Jaune, Pokémon Stadium, Émeraude et Rubis Oméga rappellent les premières aventures, les échanges et la collection de créatures.
Donkey Kong, Kirby et Metroid	Donkey Kong Country, Kirby's Dream Land et Metroid Prime Hunters : trois univers Nintendo reconnaissables sur console de salon comme en portable.
Nintendogs et Splatoon	Nintendogs: Best Friends, Splatoon et Splatoon 2 font revivre la DS, la Wii U et les consoles hybrides.

Le catalogue personnel comprend plus de 500 jeux. Les titres ci-dessus sont une sélection de pièces confirmées, pas une liste exhaustive.

UNE COLLECTION TOUJOURS VIVANTE

Chaque nouvelle acquisition peut compléter une série, remettre en lumière un jeu oublié ou faire découvrir une facette inattendue de l'histoire Nintendo.

10. OBJETS SINGULIERS

Les pièces qui attirent le regard

Au-delà des consoles et des jeux, certains accessoires emblématiques racontent eux aussi l'évolution des façons de jouer.

PIÈCE	CE QUI LA REND REMARQUABLE
Nintendo Color TV-Game 15	Modèle japonais de 1977, conservé avec sa boîte originale. Une pièce qui ouvre la chronologie de la collection.
Game & Watch	La collection comprend Donkey Kong et des éditions liées à Zelda et à Super Mario Bros., dont les modèles anniversaires.
NES et Zapper	Un accessoire emblématique qui rappelle les jeux de tir et l'expérience de salon des années 1980.
Super Mario Land complet	Un exemplaire Game Boy complet, avec boîte et notice, choisi pour son état et sa place dans la collection.
GoldenEye 007	Un exemplaire Nintendo 64 en cartouche, associé aux souvenirs du jeu multijoueur sur console.
Batterie pour Wii	Un accessoire de jeu musical, témoin des parties rythmées à plusieurs joueurs.
Wii Balance Board	Associée à Wii Fit, elle illustre les nouvelles façons de jouer avec le mouvement.

11. PARCOURS DE VISITE

Un parcours en six étapes

Une sélection de pièces peut présenter la collection au public sans chercher à tout montrer à la fois.

ÉTAPE	PIÈCES À PRÉSENTER
1 · Les débuts	Color TV-Game 15 et premiers objets électroniques
2 · Les années 1980	Game & Watch, NES, Zapper et jeux en boîte
3 · La couleur arrive	Game Boy, Game Boy Color et Super Mario Land
4 · La 3D s'installe	Nintendo 64, GameCube et GoldenEye 007
5 · Jouer autrement	Wii, Wii U, DS et 3DS
6 · Jouer partout	Nintendo Switch, Switch 2, séries modernes et nouvelles acquisitions

Chaque étape peut réunir une console, un jeu marquant et un court cartel explicatif. Les pièces les plus précieuses restent protégées ; quelques consoles dédiées peuvent, si le lieu le permet, être proposées en démonstration.

UN FORMAT ADAPTABLE

Le parcours peut prendre la forme d'un livret, d'une exposition temporaire ou d'une présentation dans une bibliothèque, une maison communale ou un espace culturel.

Wii U et manette-écran



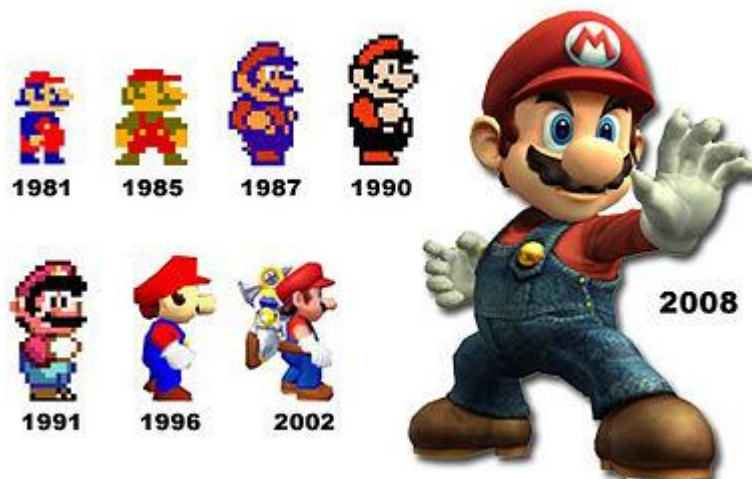
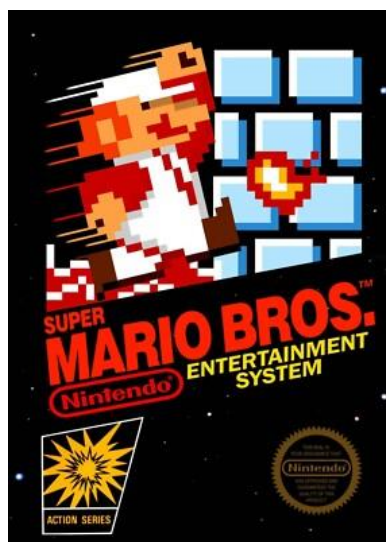
La Wii U, sa console et son GamePad au cœur de la vitrine.

12. CONDITIONS D'EXPOSITION

Une exposition sécurisée et chronologique

Je souhaite présenter la collection dans un parcours protégé et chronologique. Les équipements de base et la durée seront à définir avec le lieu d'accueil selon son espace et son agenda.

POINT À PRÉVOIR	CONDITION OU PROPOSITION
Vitrines et sécurité	Toutes les pièces doivent être exposées sous vitrines verrouillables pour les protéger du vol. Le lieu d'accueil devra fournir les vitrines, car je n'en possède pas. Si possible, elles seront stables, ancrées ou placées dans un espace surveillé, avec un passage permettant de voir les pièces sans les toucher.
Parcours chronologique	Les articles seront présentés selon leur date, de la Color TV-Game 15 aux consoles les plus récentes. Le visiteur pourra avancer dans un seul sens; si plusieurs vitrines sont utilisées, chacune présentera une époque et la progression restera lisible. De courts cartels pourront indiquer l'année, le nom de la pièce et un jeu repère.
Éclairage	Si l'installation le permet, des lumières ou des spots éclaireront les objets. Des LED à faible dégagement de chaleur aideront à mettre la collection en valeur. Il est préférable d'éviter le soleil direct et les endroits humides.
Décor et supports	Des tapis de velours, podiums, socles, attaches et supports sont les bienvenus pour donner du relief et stabiliser les objets. Ces éléments de présentation restent facultatifs.
Durée et calendrier	Les dates sont à convenir selon l'agenda du lieu. Vu le volume de la collection, une durée minimale de deux semaines est à envisager. Le calendrier d'installation et de démontage pourra être fixé avec le lieu d'accueil.
Assurance	La collection doit être couverte contre le vol et l'incendie. Je peux m'occuper de cette assurance; la valeur déclarée et la couverture du transport, de l'installation, de la période d'exposition et du démontage seront confirmées avant l'événement.



13. PANCARTES D'INFORMATION

Des repères devant chaque pièce

Des pancartes placées devant les pièces aideront les visiteurs à situer chaque console et à en retenir les caractéristiques essentielles. Selon l'objet, elles pourront présenter le constructeur, l'année de sortie, les ventes, le nombre de jeux au catalogue, l'architecture, la mémoire et le support. Les dates de fin de commercialisation seront précisées par territoire lorsque l'information est disponible.

NINTENDO[®]

ENTERTAINMENT SYSTEM

NES · 1986 · L'icône du jeu à domicile



LA CONSOLE

Constructeur :	Nintendo
Sortie en Europe :	1986
Ventes mondiales :	61,91 millions*
Catalogue :	environ 500 jeux dans le monde
Fin de commercialisation :	variable selon les territoires

ARCHITECTURE

Processeur :	8 bits · 1,66 MHz
Mémoire :	2 Ko de RAM + 2 Ko de mémoire vidéo
Support :	cartouches de jeu

* Ventes cumulées mondiales de la famille Famicom / NES.

Exemple de cartel pour la NES · un modèle à décliner selon les pièces exposées

14. UNE COLLECTION PRIVÉE EN MOUVEMENT

Des générations de souvenirs

Je collectionne les consoles Nintendo depuis de nombreuses années. Ma collection réunit toutes les consoles principales de Nintendo, chacune conservée dans sa boîte d'origine, plus de 500 jeux et de nombreux accessoires. J'en estime la valeur à 20 000 €. Je privilégie les jeux de l'univers Nintendo, notamment ceux des franchises développées par Nintendo. Je me concentre sur les éditions PAL B européennes et ne collectionne pas les versions américaines ni japonaises.

COLLECTION EN ÉTAT DE MARCHÉ

Toutes les consoles et tous les jeux sont 100 % fonctionnels et en état de marche.

Livret de présentation — édition 2026

Cette collection privée n'est pas affiliée à Nintendo.



15. Jeux marquants par console

Dix titres de la collection sont retenus pour chaque modèle. Les consoles révisées qui partagent la même ludothèque présentent la même sélection.

1. Consoles de salon

Console et sortie européenne	Dix jeux marquants de la collection
NES 1 console · Europe : 1986	Super Mario Bros. · Super Mario Bros. 2 · Super Mario Bros. 3 · The Legend of Zelda · Zelda II: The Adventure of Link · Metroid · Dr. Mario · Mega Man 2 · DuckTales 2 · Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game
Super Nintendo 3 consoles · Europe : juin 1992	Super Mario World · Super Mario World 2: Yoshi's Island · The Legend of Zelda: A Link to the Past · Super Mario Kart · Donkey Kong Country · Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble · Secret of Mana · Secret of Evermore · F-Zero · Super Mario All-Stars
Nintendo 64 1 console · Europe : mars 1997	Super Mario 64 · Mario Kart 64 · The Legend of Zelda: Ocarina of Time · GoldenEye 007 · Super Smash Bros. · Pokémon Stadium · Lylat Wars · Pilotwings 64 · The New Tetris · Star Wars Episode I: Racer
GameCube 1 console · Europe : 3 mai 2002	The Legend of Zelda: The Wind Waker · The Legend of Zelda: Twilight Princess · The Legend of Zelda: Four Swords Adventures · Super Mario Sunshine · Mario Kart: Double Dash!! · SoulCalibur II · Need for Speed: Underground · Spider-Man 2 · Call of Duty: Finest Hour · FIFA 06
Wii 3 consoles · Europe : 8 décembre 2006	Super Mario Galaxy · Super Mario Galaxy 2 · Mario Kart Wii · The Legend of Zelda: Twilight Princess · Super Smash Bros. Brawl · New Super Mario Bros. Wii · Wii Sports · Wii Fit · Wii Fit Plus · Wii Music
Wii U 2 consoles · Europe : novembre 2012	The Legend of Zelda: Breath of the Wild · The Legend of Zelda: The Wind Waker HD · The Legend of Zelda: Twilight Princess HD · Super Mario 3D World · Mario Kart 8 · Splatoon · Donkey Kong Country: Tropical Freeze · Bayonetta 2 · Hyrule Warriors · Captain Toad: Treasure Tracker
Nintendo Switch 1 console · Europe : 3 mars 2017	The Legend of Zelda: Breath of the Wild · The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom · Super Mario Odyssey · Mario Kart 8 Deluxe · Super Mario Bros. Wonder · Super Smash Bros. Ultimate · The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom · The Legend of Zelda: Link's Awakening · The Legend of Zelda: Skyward Sword HD · Splatoon 2
Nintendo Switch Lite 1 console · Europe : 20 septembre 2019	The Legend of Zelda: Breath of the Wild · The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom · Super Mario Odyssey · Mario Kart 8 Deluxe · Super Mario Bros. Wonder · Super Smash Bros. Ultimate · The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom · The Legend of Zelda: Link's Awakening · The Legend of Zelda: Skyward Sword HD · Splatoon 2

2. Consoles portables

Console et sortie européenne	Dix jeux marquants de la collection
Game Boy classique 4 consoles · Europe : 1990	Tetris · Super Mario Land · Super Mario Land 2: 6 Golden Coins · The Legend of Zelda: Link's Awakening · Kirby's Dream Land · Kirby's Pinball Land · Wario Land: Super Mario Land 3 · Qix · Pokémon Rouge · Pokémon Jaune
Game Boy Color 1 console · Europe : 1998	Pokémon Or · Pokémon Argent · The Legend of Zelda: Oracle of Ages · The Legend of Zelda: Oracle of Seasons · Wario Land 3 · Pokémon Rouge · Pokémon Jaune · Tetris · The Legend of Zelda: Link's Awakening · Super Mario Land 2: 6 Golden Coins
Game Boy Advance 1 console · Europe : 22 juin 2001	Pokémon Émeraude · Metroid Fusion · The Legend of Zelda: The Minish Cap · Final Fantasy Tactics Advance · Kingdom Hearts: Chain of Memories · Dragon Ball Z: The Legacy of Goku · Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban · The Lord of the Rings: The Two Towers · Nightfire · Atari Anniversary Advance
Game Boy Advance SP 2 consoles · Europe : mars 2003	Pokémon Émeraude · Metroid Fusion · The Legend of Zelda: The Minish Cap · Final Fantasy Tactics Advance · Kingdom Hearts: Chain of Memories · Dragon Ball Z: The Legacy of Goku · Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban · The Lord of the Rings: The Two Towers · Nightfire · Atari Anniversary Advance
Nintendo DS 2 consoles · Europe : 11 mars 2005	New Super Mario Bros. · Mario Kart DS · Super Mario 64 DS · Mario Party DS · Metroid Prime Hunters · Super Princess Peach · The Legend of Zelda: Phantom Hourglass · The Legend of Zelda: Spirit Tracks · Ghost Trick: Phantom Detective · Professor Layton and the Lost Future
Nintendo 3DS XL 2 consoles · Europe : 28 juillet 2012	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D · The Legend of Zelda: A Link Between Worlds · Luigi's Mansion 2 · Super Mario 3D Land · Mario Kart 7 · Mario & Luigi: Dream Team · Pokémon Omega Ruby · The Legend of Zelda: Tri Force Heroes · Yoshi's New Island · Donkey Kong Country Returns 3D
New Nintendo 3DS XL 1 console · Europe : 13 février 2015	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D · The Legend of Zelda: A Link Between Worlds · Luigi's Mansion 2 · Super Mario 3D Land · Mario Kart 7 · Mario & Luigi: Dream Team · Pokémon Omega Ruby · The Legend of Zelda: Tri Force Heroes · Yoshi's New Island · Donkey Kong Country Returns 3D

À propos des ludothèques partagées. La Switch Lite utilise les jeux Switch compatibles. La Game Boy Advance SP partage les jeux GBA. Les deux modèles 3DS lisent les jeux Nintendo 3DS. Sur Game Boy Color, la sélection inclut aussi des cartouches Game Boy rétrocompatibles.

Appareils à jeux intégrés. La Color TV-Game 15 japonaise date de 1977. Les quatre Game & Watch de la collection — Donkey Kong, Zelda, Game & Watch: Super Mario Bros. (2020) et Game & Watch: The Legend of Zelda (2021) — ont leurs jeux intégrés et ne sont donc pas présentés comme des ludothèques sur cartouche.