La sortie de la Wii fin 2006 annonce pour 2007 l'arrivée de toute une gamme de titres tirant parti des fonctions uniques de la nouvelle console tout en ouvrant la voie à un nouveau public.

Des jeux comme WarioWare: Smooth Moves, Endless Ocean et Cérébrale Académie sur Wii permettent à chacun de goûter aux joies des jeux vidéo, tandis que l'arrivée de Super Mario Galaxy et de Metroid Prime 3: Corruption marque le retour de deux séries à succès enrichies de nouvelles fonctionnalités comme seule la Wii sait en créer.

Les fans de jeux classiques ont la joie de célébrer en septembre le premier Hanabi Festival sur la console virtuelle, programme destiné à commercialiser des classiques du jeu vidéo inédits en Europe. Des millions de joueurs européens ont alors pour la première fois accès à des titres comme Super Mario Bros.: The Lost Levels.

En novembre, la chaîne concours Mii démarre sur Wii, permettant aux joueurs de faire participer à des concours à thème des personnages Mii de leur création. La chaîne découle d'une volonté croissante de fournir aux joueurs des outils leur permettant d'exprimer leur créativité et de s'impliquer plus activement avec les produits Nintendo, incitant ainsi les joueurs à passer d'un comportement plutôt passif à un comportement actif.

Sur Nintendo DS, Gym des Yeux: exercer et relaxer vos yeux ainsi que le Programme d'Entraînement Cérébral avancé du Dr Kawashima rejoignent les rangs de la gamme Touch! Generations et continuent à attirer de nouveaux utilisateurs, un exploit auquel contribue également Phantom Hourglass qui, pour la première fois, invite les joueurs à explorer le monde de Zelda à travers l'écran tactile de la Nintendo DS.

Le 6 décembre, Nintendo of Europe lance son nouveau site web. Délaissant les tons violets hérités du Nintendo GameCube et du Game Boy Advance, le nouveau site web arbore désormais les couleurs de la Nintendo DS et de la Wii.

Link's Crossbow Training sort également en décembre aux côtés du Wii Zapper, offrant de nouvelles façons de jouer avec la Wii et concluant une année durant laquelle de nouveaux publics ont pu s'essayer pour la première fois aux jeux vidéo sur des consoles Nintendo.