

CONSOLAS DE 32 BITS

obitabit.com

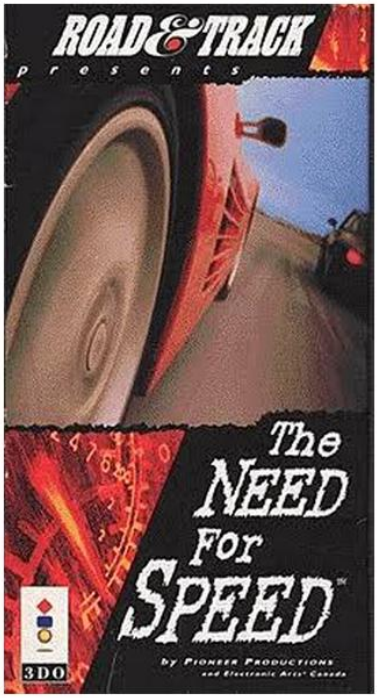
3DO

1993



32 bits (ARM60 RISC)

A 3DO foi unha das propostas máis ambiciosas dos primeiros anos da xeración de 32 bits. Non se concibiu como unha consola tradicional pertencente a unha única compañía, senón como un estándar tecnolóxico desenvolvido por The 3DO Company que diferentes fabricantes podían licenciar e producir. Panasonic foi a compañía máis asociada ao sistema, pero tamén existiron modelos doutros fabricantes. A máquina incorporaba un procesador ARM de 32 bits, coprocesadores gráficos especializados e CD-ROM, ofrecendo capacidades multimedia moi avanzadas para 1993. O seu principal problema foi o elevado prezo inicial: o primeiro modelo de Panasonic chegou ao mercado estadounidense por 699,99 dólares, dificultando enormemente a súa popularización



Curioso!: 3DO non era realmente unha marca de consola concreta, senón unha especificación que podían licenciar diferentes fabricantes. O proxecto estivo impulsado por Trip Hawkins, fundador de Electronic Arts. OldGames.sk Panasonic fabricou os modelos máis coñecidos, especialmente as REAL FZ-1 e FZ-10.

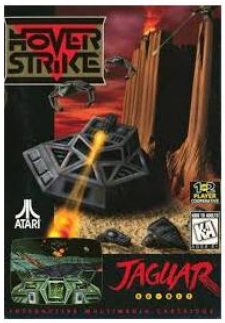
JAGUAR

1993

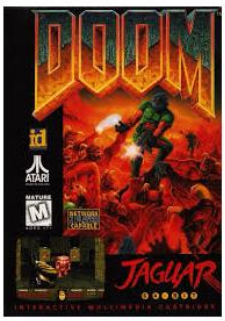


32 bits (Motorola 68000 de 16/32 bits)

A Atari Jaguar foi publicitada como a primeira consola de 64 bits, mais en realidade moitos dos seus compoñentes centrais funcionaban a 32 bits, polo que é obxecto de debate cal é a arquitectura na que se encadra.
O chip "Tom" (procesador gráfico de 32 bits + controladores) e chip "Jerry" (procesador de son de 32 bits) son os responsables do funcionamento interno da consola.



Lanzada en 1993, pretendía devolver a Atari ao primeiro plano, pero a falta de apoio das desenvolvedoras e o seu catálogo limitado fixeron que fose un fracaso comercial. Aínda así, deixou títulos curiosos como *Alien vs. Predator* e *Tempest 2000*, converténdose hoxe nunha peza de colección moi buscada polos fans do retro.



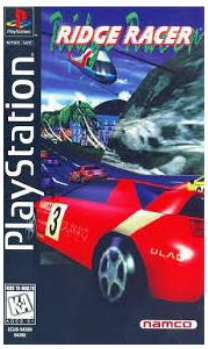
Curioso!: Atari publicitouna como a primeira consola de 64 bits, pero moitos expertos consideran que só algúns compoñentes chegaban a esa categoría, polo que a súa publicidade foi algo enganosa.

PLAYSTATION

1994



32 bits (MIPS R3000A a 33,9 MHz)



A primeira PlayStation marcou un antes e un despois na historia dos videoxogos. Lanzada en 1994, apostou polo formato CD-ROM fronte aos cartuchos, o que permitiu xogos máis longos, con mellores bandas sonoras e escenas cinemáticas que sorprendían aos xogadores da época. No seu interior montaba unha CPU MIPS R3000A de 32 bits a 33,9 MHz, sinxela pero moi eficaz, que facilitaba o desenvolvemento para os creadores. Títulos como *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid* ou *Gran Turismo* definiron a identidade da consola e convertérona nun fenómeno global.

Curioso!: As partidas gardábanse en Memory Cards, que podían transportarse dunha consola a outra.
O primeiro mando non tiña sticks analóxicos; estes chegarían posteriormente co Dual Analog e, sobre todo, co famoso DualShock.
A vibración e os dous sticks do DualShock estableceron unha disposición que influíu enormemente nos mandos posteriores.
Como curiosidade, a PlayStation naceu dun proxecto conxunto entre Sony e Nintendo para crear un lector de CD para a Super Nintendo.

SEGA 32X

1994

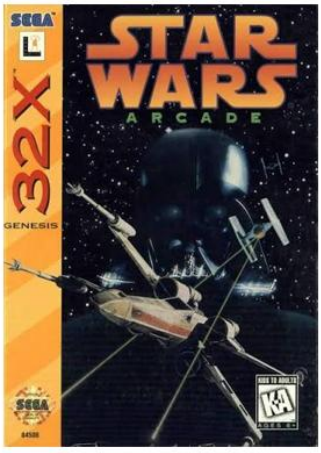
SEGA



32 bits (2 × Hitachi SH-2 RISC)

A SEGA 32X foi unha peculiar solución deseñada para prolongar a vida da Mega Drive e achegala á nova xeración de 32 bits. Instalábase directamente sobre a ranura de cartuchos da consola e incorporaba dous procesadores Hitachi SH-2, aumentando considerablemente a súa capacidade para representar gráficos, cores e escenarios tridimensionais. Sobre o papel era unha maneira económica de entrar na nova xeración sen mercar unha consola completamente nova. Porén, chegou ao mercado cando SEGA xa preparaba a Saturn, provocando confusión entre os consumidores e facendo que a súa vida comercial fose moi curta. Hoxe é unha das máquinas máis curiosas para comprender a acelerada transición tecnolóxica dos anos noventa.





Curioso!: Non era realmente unha consola independente: necesitaba unha Mega Drive para funcionar.
Se ademais se conectaba un Mega-CD, o conxunto convertíase nunha sorprendente torre de hardware.
Os seus dous SH-2 pertencen á mesma familia de procesadores utilizada posteriormente na Sega Saturn.

SATURN

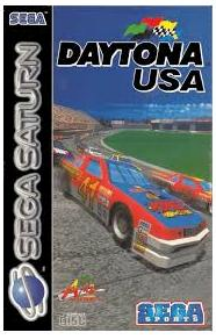
1994

SEGA

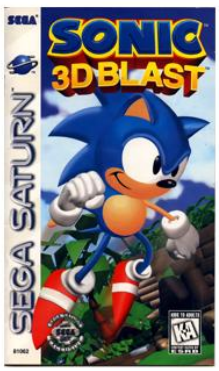


32 bits (2 x Hitachi SH-2 a 28,6 MHz)

A Sega Saturn foi a grande aposta de Sega na era dos 32 bits. Lanzada en 1994 no Xapón, destacaba pola súa potencia en 2D, ideal para xogos de loita e arcades como *Virtua Fighter* ou *Street Fighter Alpha*. Con todo, a súa complexa arquitectura con dous procesadores centrais dificultaba o desenvolvemento en 3D, o que fixo que quedase atrás fronte á PlayStation. Aínda así, conserva un catálogo de culto con xoias como *Panzer Dragoon Saga* ou *Nights into Dreams*.



Curioso!: A Saturn tiña unha arquitectura tan complexa que mesmo dentro de Sega moitos equipos tiñan problemas para aproveitar a súa potencia. Iso fixo que xogos en 3D sufrisen fronte á PlayStation, pero en 2D era case imbatible. Os seus polígonos funcionaban de maneira peculiar. O VDP1 da Saturn empregaba cuadriláteros como primitivas gráficas, fronte aos triángulos que acabarían converténdose no estándar habitual do 3D.



DREAMCAST

1998

SEGA



Hitachi SH-4 de 32 bits a 200 MHz

Lanzada entre 1998 e 1999, foi unha consola adiantada ao seu tempo e o último sistema doméstico fabricado por Sega. Cun potente procesador PowerVR2 de NEC para os gráficos 3D modernos, ofreceu experiencias visuais e xogables moi avanzadas para finais dos anos 90. A Dreamcast destacou pola súa aposta pioneira polo xogo en liña, grazas ao módem integrado, e por innovacións como a VMU, que engadía información e interacción fóra da pantalla principal. O seu catálogo inclúe títulos lendarios como *Shenmue*, *Sonic Adventure* ou *Jet Set Radio*, que marcaron unha xeración pola súa creatividade. Aínda que non triunfou comercialmente e provocou a saída de Sega do mercado de consolas, a Dreamcast deixou unha fonda pegada na historia dos videoxogos e é lembrada hoxe como unha das máquinas máis innovadoras e queridas de todos os tempos.



Curioso!: O seu mando incluía a VMU (Visual Memory Unit), unha tarxeta de memoria con pantalla propia que podía usarse como mini consola.
Shenmue foi un dos xogos máis caros da historia na súa época e pioneiro nos mundos abertos.

PSONE Combo

2000



32 bits (MIPS R3000A 33.68Mhz)

A PS one chegou no ano 2000 como unha versión máis pequena, lixeira e renovada da primeira PlayStation. Conservaba practicamente todas as capacidades técnicas e a compatibilidade cos xogos da consola orixinal, pero presentaba un deseño redondeado e compacto que facilitaba o seu transporte. Un dos seus accesorios máis sorprendentes foi unha pequena pantalla LCD oficial que se conectaba directamente á consola, permitindo xogar sen necesidade dun televisor convencional. A pesar de aparecer no mesmo ano que PlayStation 2, a PS one continuou sendo unha alternativa económica para gozar dun enorme catálogo de videoxogos. O seu deseño converteuna nunha das revisións máis recoñecibles da historia de Sony.





Curioso!: Sony comercializou unha pantalla LCD oficial de 5 polgadas con altofalantes estéreo por separado e tamén se vendeu un paquete que incluía consola e pantalla, coñecido como PS one Combo.

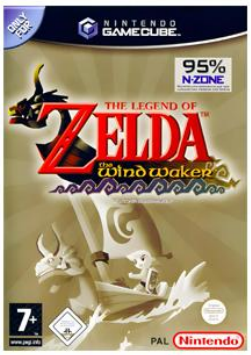
GAME CUBE

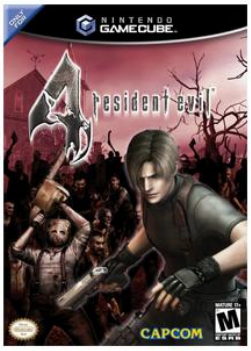
2001



32 bits (IBM PowerPC «Gekko» a 485Mhz)

Chegou ao mercado en 2001 como a sucesora da Nintendo 64, representando un importante salto tecnolóxico na historia da compañía. Por primeira vez, Nintendo abandonaba os tradicionais cartuchos nas súas consolas domésticas para apostar por discos ópticos de pequeno tamaño, capaces de almacenar xogos máis complexos e con maior riqueza audiovisual. O seu procesador IBM Gekko e o chip gráfico Flipper permitían crear escenarios tridimensionais detallados, efectos de iluminación avanzados e animacións máis fluídas. Co seu característico deseño cúbico, a súa asa de transporte e un mando especialmente ergonómico, GameCube apostou por unha experiencia centrada nos videoxogos. A pesar de competir con PlayStation 2 e Xbox nun mercado moi esixente, deixou un catálogo de títulos extraordinarios que hoxe forman parte da historia do medio.





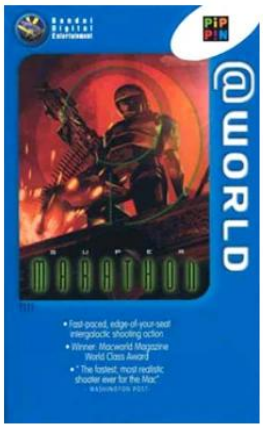
Curioso!: Nintendo empregou discos ópticos de só 8 centímetros, máis pequenos que os CD e DVD convencionais. Esta decisión axudaba a dificultar a copia de xogos e permitía fabricar unha consola compacta. especialmente os xogos multixogador local.

APPLE PIPPIN

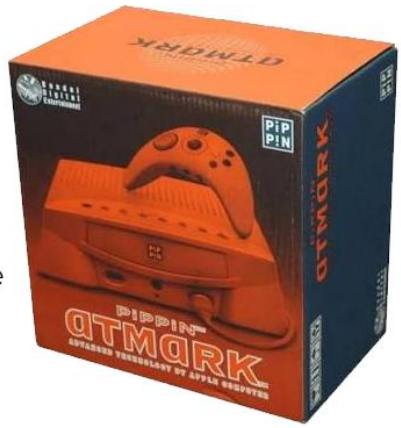
1996



32 bits (PowerPC 603 RISC de 32 bits)



Foi unha das propostas máis sorprendentes da quinta xeración de consolas. Desenvolvida por Apple e comercializada principalmente por Bandai en 1996, pretendía combinar o entretemento dos videoxogos coas posibilidades multimedia dun ordenador persoal. A súa arquitectura estaba baseada nos Macintosh da época, utilizando un procesador PowerPC e unha versión adaptada de Mac OS. Ademais de executar xogos en CD-ROM, permitía utilizar aplicacións educativas, reproducir contidos multimedia e acceder a determinados servizos de Internet. Porén, o seu elevado prezo, un catálogo de xogos reducido e a forte competencia de PlayStation, Sega Saturn e Nintendo 64 dificultaron a súa expansión comercial. Aínda que foi un fracaso de vendas, hoxe representa un interesante intento de unir os mundos da informática e das consolas domésticas.



Curioso!: O controlador AppleJack tiña forma de búmerang e incorporaba unha pequena bóla (trackball) que permitía mover un cursor pola pantalla, coma se fose un rato de ordenador.