

CONSOLAS DE 64 BITS

obitabit.com

NINTENDO 64

1996



64 bits (NEC VR4300)

Nintendo 64 representou a aposta de Nintendo polos 64 bits e por unha nova maneira de entender os mundos tridimensionais. O seu potente procesador e o Reality Co-Processor permitían aplicar técnicas como filtrado de texturas, anti-aliasing e Z-buffer, pero a verdadeira revolución tamén estaba no mando: o seu stick analóxico permitía controlar con precisión o movemento dos personaxes nun espazo tridimensional. Super Mario 64 converteuse nunha demostración perfecta destas posibilidades e estableceu moitas das regras que aínda hoxe empregan os xogos en 3D. Nintendo, con todo, decidiu manter o cartucho fronte ao CD-ROM empregado polos seus competidores, conseguindo tempos de carga moi reducidos a cambio dunha menor capacidade de almacenamento.



Curioso!: Foi unha das primeiras consolas domésticas en incorporar de serie un stick analóxico como elemento fundamental do control.
Incluía catro portos para mandos, favorecendo especialmente os xogos multixogador local.

PLAYSTATION2

2000



64 bits (MIPS R5900 de 64 bits a 295Mhz)

O seu procesador Emotion Engine, acompañado de unidades vectoriais especializadas, permitía representar escenarios tridimensionais moito máis complexos, personaxes detallados e efectos visuais avanzados. Unha das súas grandes novidades foi a incorporación do DVD, que ofrecía maior capacidade para os videoxogos e permitía reproducir películas, convertendo a consola nun auténtico centro multimedia para o fogar. Ademais, a compatibilidade coa maioría dos xogos da primeira PlayStation facilitou o salto á nova xeración. O seu extraordinario catálogo e a súa longa vida comercial fixeron da PlayStation 2 un referente fundamental na evolución dos videoxogos.



Curioso!: No seu lanzamento, os reprodutores de DVD aínda eran relativamente caros. Moitas familias mercaron a PS2 tanto para xogar como para ver películas.



Sony chegou a comercializar un kit oficial que permitía instalar Linux e utilizar a PlayStation 2 como unha pequena estación de traballo.

XBOX 360

2005



64 bits (IBM Xenon, PowerPC de 64 bits)

O seu procesador IBM Xenon de tres núcleos e a potente GPU ATI Xenos permitían crear mundos tridimensionais máis detallados, con iluminación avanzada, físicas complexas e animacións espectaculares. Porén, a súa maior revolución estivo na conectividade: Xbox Live consolidou o xogo en liña, as listas de amigos, os logros e a distribución dixital como elementos fundamentais da experiencia. A consola tamén destacou polo seu mando sen fíos e por un catálogo de xogos que contribuíu a popularizar os shooters, as aventuras cinematográficas e os grandes mundos abertos. Xbox 360 marcou así o inicio dunha etapa na que as consolas deixaron de ser máquinas illadas para converterse en plataformas permanentemente conectadas.





Curioso!: Popularizou os Achievements, recompensas dixitais que recoñecían os progresos dos xogadores e permitían comparar resultados cos amigos.

En 2010 apareceu Kinect, un accesorio que permitía xogar utilizando movementos corporais e comandos de voz, sen necesidade dun mando tradicional.

PLAY STATION 3

2006

PS3
PlayStation 3



64 bits (Cell Broadband Engine, PC Engine 3.2 Ghz)

O seu innovador procesador Cell Broadband Engine, desenvolvido coa colaboración de Sony, IBM e Toshiba, combinaba un núcleo principal de 64 bits con varias unidades especializadas capaces de realizar numerosos cálculos en paralelo. Esta arquitectura permitía desenvolver videoxogos con físicas avanzadas, animacións complexas e escenarios de gran detalle, aínda que tamén supuxo un importante desafío para os programadores. A consola introduciu o Blu-ray como formato de almacenamento, apostou pola alta definición e consolidou os servizos en liña a través de PlayStation Network. Co paso dos anos, PlayStation 3 construíu un catálogo extraordinario e converteuse nunha das máquinas máis representativas da evolución cara ao entretemento dixital conectado.





Curioso!: layStation 3 foi un dos dispositivos que contribuíron a popularizar o formato Blu-ray, permitindo reproducir películas en alta definición.

Investigadores empregaron agrupacións de PlayStation 3 para realizar cálculos científicos, aproveitando a capacidade de procesamento paralelo do Cell.