

CONSOLAS DE 8 BITS

obitabit.com

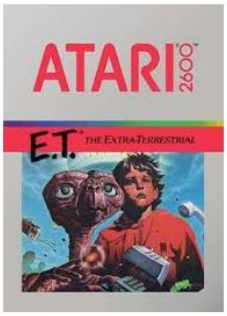
Atari 2600

1977



8 bits (MOS Technology 6507 a 1,19 MHz)

A Atari 2600, lanzada en 1977 co nome orixinal de Atari VCS (Video Computer System), é considerada unha das consolas máis influentes da historia. Foi das primeiras en popularizar o uso de cartuchos intercambiables, permitindo unha gran variedade de xogos nun só sistema, algo revolucionario para a época. No seu interior tiña un procesador MOS 6507 de 8 bits a 1,19 MHz e apenas 128 bytes de RAM, pero malia estas limitacións deu vida a títulos lendarios como *Space Invaders,* Adventure ou Pitfall!. A súa enorme popularidade fixo medrar a industria, aínda que tamén protagonizou o crash dos videoxogos de 1983, cando a saturación de xogos de baixa calidade —entre eles o mítico *E.T. the Extra-Terrestrial*— puxo en perigo todo o sector. Aínda así, a Atari 2600 deixou unha pegada fonda na cultura gamer e consolidouse como un auténtico clásico atemporal.





Curioso!: Foi unha das primeiras consolas en popularizar o uso de cartuchos intercambiables, abrindo o camiño para toda a industria.

NES

1983

Nintendo



8 BITS Ricoh 2A03

Aparece no Xapón como Famicom, é unha das consolas máis importantes da historia dos videoxogos. Chegou nun momento crítico para a industria e foi clave para a súa recuperación tras o colapso de 1983, devolvendo a confianza do público no videoxogo doméstico. Cun hardware de 8 bits sinxelo pero moi eficaz, a NES destacou sobre todo polo seu extraordinario catálogo, no que naceron sagas lendarias como Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Metroid ou Castlevania. Introduciu elementos fundamentais como a cruz direccional do mando, que se converteu nun estándar, e estableceu un rigoroso control de calidade nos xogos publicados. A NES non só salvou a industria, senón que definiu a linguaxe e as bases do videoxogo moderno, converténdose nun auténtico icono cultural dos anos 80.



Curioso!: A NES non só salvou a industria, senón que fixo nacer ás grandes franquías que aínda hoxe dominan o panorama dos videoxogos.

MASTER SYSTEM

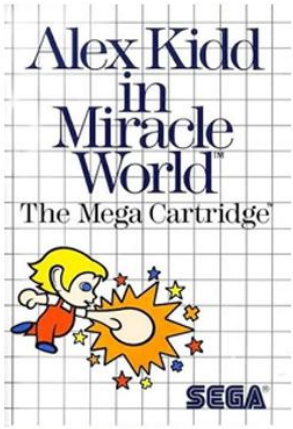
1985

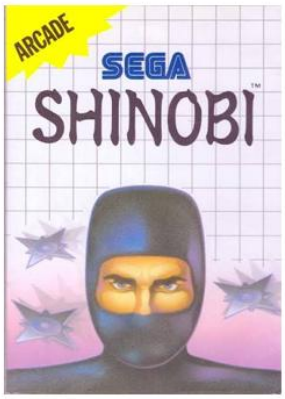
SEGA



8 bits (Zilog Z80A a 3,58 MHz)

Lanzada a mediados dos anos 80, foi a gran aposta de Sega na era dos 8 bits para competir directamente coa NES de Nintendo. Cun hardware tecnicamente máis avanzado, ofrecía gráficos máis definidos e unha paleta de cores máis ampla, o que lle permitiu destacar especialmente nas conversións de xogos arcade. O seu catálogo incluíu títulos moi recordados como Alex Kidd in Miracle World, Phantasy Star ou Wonder Boy III, que demostraron o potencial creativo da consola. Aínda que non acadou o mesmo éxito comercial ca a súa rival en Xapón e Estados Unidos, a Master System triunfou en Europa e Brasil, onde mantivo unha longa vida comercial. Co paso do tempo converteuse nunha consola moi apreciada polos afeccionados, símbolo da identidade de Sega antes da chegada da Mega Drive e dunha época de forte competencia que marcou a historia dos videoxogos.





Curioso!: A Master System era tecnicamente superior á NES en varios aspectos, pero perdeu a batalla comercial polo forte control de Nintendo sobre as licenzas de xogos.

MASTER SYSTEM II

1990

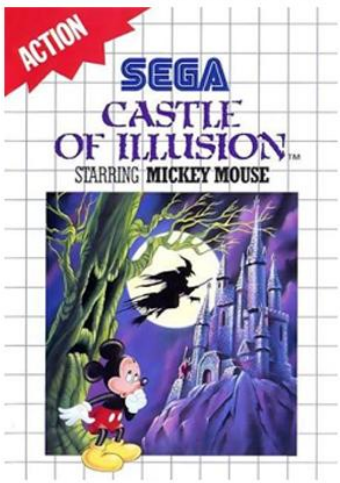
SEGA



8 bits (Zilog Z80A a 3,58 MHz)

A SEGA Master System II chegou ao mercado en 1990 como unha versión máis compacta e económica da Master System orixinal. Mantendo practicamente intacta a súa capacidade técnica, SEGA simplificou o deseño da consola, eliminando algúns elementos para reducir os custos de fabricación e competir coa popular Nintendo NES. O seu procesador Zilog Z80 de 8 bits permitía mover xogos con gráficos coloridos, escenarios detallados e animacións fluídas. A Master System II conseguiu unha importante popularidade en Europa, especialmente en países como España, Portugal ou Reino Unido, e converteuse para moitos xogadores na súa primeira experiencia cos videoxogos domésticos. A pesar de convivir coa nova xeración de 16 bits, demostrou que as consolas de 8 bits aínda tiñan moito que ofrecer.





Curioso!: Moitas Master System II incluían Alex Kidd in Miracle World instalado na memoria interna. Bastaba acendela sen cartucho para comezar a xogar. En modelos posteriores, o protagonista foi substituído por Sonic the Hedgehog.

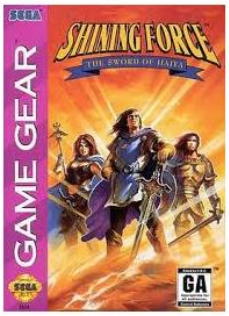
GAME GEAR

1990

SEGA



8 bits (Zilog Z80 a 3,6 MHz)





A Game Gear foi o gran éxito portátil de Sega, lanzada en 1990 para competir directamente coa popular Game Boy de Nintendo. Contaba cun hardware moi avanzado para a época, cunha pantalla a cor retroiluminada que ofrecía gráficos moi superiores á súa rival, aínda que a cambio consumía moita enerxía e precisaba seis pilas AA que duraban poucas horas. A Game Gear era basicamente unha versión portátil da Master System, polo que moitos dos seus xogos eran adaptacións directas desa consola, destacando títulos como *Sonic the Hedgehog*, *Shinobi* ou *Columns*. Tamén contou con accesorios curiosos, como un sintonizador de televisión que permitía ver a tele directamente na consola.

Curioso!: No Xapón lanzáronse versións en cores especiais e edicións limitadas (como a vermella de Coca-Cola).

GAMEBOY COLOR

1998

Nintendo



8 bits (Sharp SM83 4/8 Mhz)

A Nintendo Game Boy Color chegou en 1998 para dar unha nova vida á exitosa familia de consolas portátiles Game Boy. Case dez anos despois do lanzamento do modelo orixinal, Nintendo incorporou finalmente unha pantalla en cor e un procesador máis rápido, mantendo o deseño compacto e a excelente autonomía que caracterizaban á súa predecesora. Unha das súas grandes vantaxes foi a compatibilidade cos cartuchos da Game Boy clásica, permitindo recuperar centos de xogos e visualizalos con novas combinacións de cores. A consola tamén incorporaba un porto infravermello para intercambiar información entre dispositivos e converteuse nun fenómeno grazas ao éxito de Pokémon. A pesar de continuar utilizando unha arquitectura de 8 bits, Game Boy Color demostrou que unha boa experiencia de xogo non dependía exclusivamente da potencia tecnolóxica.





Curioso!: Ao introducir un cartucho da Game Boy orixinal, a consola podía aplicar diferentes paletas de cores. Incluso era posible seleccionar algunhas combinacións premendo determinados botóns durante o arranque.