

El CD cumple 43 años, un formato que marcó una época

El CD, siglas de «Compact Disk» y también conocido como «[CD-ROM](#)», es un formato de almacenamiento que supuso una transición muy importante, y **marcó a toda una generación** entre mediados de los años ochenta y mediados de los años noventa.

Su lanzamiento se produjo **en 1982 en Japón**, aunque su llegada al mercado internacional no tuvo lugar hasta 1983. En su primera etapa en el mercado el CD fue un sistema de almacenamiento elitista, tanto por prestaciones como por precio.

Recuerdo perfectamente que **el coste de las unidades lectoras de CD era altísimo durante sus primeros años**, y lo mismo ocurría con el precio de las unidades de grabación de este tipo de formato, aunque en aquella época eran consideradas como una inversión por el empuje de la piratería, y las puertas que un formato como el CD abría en este sentido.

Seguro que nuestros lectores más veteranos **recordarán los míticos CD Mix, que contenían varios juegos en un solo disco** gracias a la eliminación de parte de contenido no esencial de esos juegos, como la música o las cinemáticas. Esto era imposible con los formatos de almacenamiento anteriores, y fueron utilizados para hacer dinero por casi todos los que tenían una grabadora de CD en los noventa.

Este medio **fue tan revolucionario que hasta transformó por completo el mundo de la piratería**, e hizo posible que muchos chavales de aquella época que apenas podíamos comprar un juego cada varios meses, tras un gran esfuerzo ahorrando dinero, pudiésemos hacernos con todos los juegos que necesitábamos en un año al integrarlos en un único disco.

El CD lo cambió todo, y abanderó una enorme revolución



Este formato también marcó un punto de inflexión en el mundo de la música, **tanto por capacidad como por calidad**. El disco óptico compacto utilizaba un nuevo proceso de lectura digital basado en láser de los datos codificados grabados en su superficie. Dicho láser empleaba modulación EFM 8-14 y la tecnología CIRC (Código Reed-Solomon de Intercalación Cruzada) para la corrección de

errores.

La lectura a través de láser **eliminaba todos los problemas de sonido** que surgían con los medios analógicos, como el ruido y las pequeñas «explosiones» de los discos de vinilo. A nivel de almacenamiento fue un gran paso adelante, porque cada disco podía albergar **74 minutos de música o 650 MB de datos**, cantidades revolucionarias para la época. Pensad que un disquete solo podía almacenar 1,44 MB.

Con un CD podíamos tener música de calidad digital, y su gran capacidad de almacenamiento fue clave para las consolas que, por entonces, eran consideradas como de nueva generación. Una de las primeras en utilizar este formato fue la **Mega-CD de SEGA**, un módulo de expansión para Mega Drive que demostró su potencial con **las excelentes bandas sonoras de algunos de sus juegos**, y con la inclusión de muchas **escenas de vídeo** en diferentes títulos.

El verdadero potencial del CD como medio de almacenamiento **explotó con la llegada de PS1 y SEGA Saturn**, las dos consolas de 32 bits más importantes de su generación. Este formato fue clave para apoyar el gran salto tecnológico que ambas consolas marcaron en su momento, y nos permitieron disfrutar de juegos con una mayor calidad gráfica y sonora, y también con cinemáticas que mejoraban el realismo y la inmersión.



Sin este formato **todo eso no habría sido posible**, no con el nivel de calidad que vimos en ambas consolas, y el mejor ejemplo lo tenemos en Resident Evil 2 de Nintendo 64, un port muy digno pero con todas las limitaciones que imponía el uso de cartuchos con una capacidad de solo 64 MB. Fue necesario reducir muchísimo la calidad de las cinemáticas y comprimir el sonido al máximo por la falta de espacio.

Resident Evil 2 de PS1 **ocupaba dos CDs, es decir, alrededor de 1,2 GB en total**, así que los sacrificios que se hicieron para compactarlo en un cartucho de solo 64 MB fueron gigantescos, y aunque el resultado final fue muy digno, como dije anteriormente, la verdad es que también dejaba clara la importancia que el CD tuvo en esa generación de consolas.

En el mundo del PC **su impacto también fue enorme**. Os podría contar muchas historias, pero sin duda una de las que más me marcó fue el primer Heroes of Might and Magic. Un amigo me lo

prestó en su momento en una versión pirata, y me gustó tanto que acabé comprando el juego original en una oferta por 2.990 pesetas (15 euros de la época).

El original ocupaba casi todo el CD porque, a pesar de su limitado acabado técnico, **venía con la opción de «música de ópera»**, lo que hacía que la banda sonora estuviera a otro nivel. Esto transformó mi experiencia para siempre, y me llevó a buscar ofertas como loco para intentar conseguir, siempre que me fuese posible, los juegos originales.

Muy Computer