

La consola de videojuegos que marcó los años 90: Nintendo 64 cumple 27 años

El artefacto formó parte de la quinta generación de videoconsolas y permitió que se diera el salto a la jugabilidad 3D.

Las consolas de videojuegos marcaron a varias generaciones. Atari fue pionero con el lanzamiento del Pong en 1972; el Family Game irrumpió como una alternativa más popular en 1983, pero fue en la década del 90 cuando comenzó una carrera cuyo final es desconocido. En ese contexto, el 23 de junio de 1996, una de las empresas de entretenimiento líderes en el mercado presentó la Nintendo 64, que concebía el pasaje del 2D al 3D y ofrecía una nueva experiencia de jugabilidad.

Entre otras cuestiones, se trató de un artefacto de la quinta generación y, pese a que tuvo competidores de la talla de Saturn -de SEGA- y PlayStation, superó a todos en cuanto al número de ventas. Incluso, Sony pergeñó su aparato en base a los diseños que ya habían sido descartados por la firma nipona. Además, contaba con un procesador principal de 64 bits, una diferencia considerable con respecto a sus antecesores.

Si bien el uso de cartuchos en lugar de CD complejizaba sus costos de producción, le permitió a Nintendo incluir microprocesadores, utilizar técnicas de streaming para que los productos sean lo más parecidos posible a la vida real y ampliar, a la postre, su fecha de vencimiento. A su vez, la consola tenía un joystick con botones dispuestos en forma de cruz con el objetivo de que los consumidores pudieran tomar el control de cuestiones como la perspectiva de cámaras.

Con información de La Nación