

NINTENDO 64 (1996 - 2003)

- První konzole v základu s analogovou páčkou
- Čtyři ovladače bez příslušenství nabízí bohatý režim pro více hráčů
- Ovladač lze rozšířit o paměťovou kartu, vibrace, či propojit s Game Boy hrou



RETROHERNA

Nintendo získalo velkého protihráče v konzoli Playstation od Sony a doba si žádala změnu do 3D grafiky. I přesto, že na SNES vycházely hry s přidaným čipem pro možnost jednoduchého 3D, bylo jasné, že další systém by měl vyjít co nejdříve. Nintendo 64 se ale zpozdilo zhruba o rok od původního plánu, a to i kvůli čekání na vypilování hry **Super Mario 64**, která měla být k dispozici hned při vydání. Systém měl nabídnout obrovský výkon 64-bitového procesoru, ale kontroverzně zůstal u formátu herních kazetek, což odehnalo významné vývojáře (jako **Square Enix**) ke konkurenci. I když se neustálé zdržování a rozhodnutí nevyužít nového formátu CD negativně podepsalo na prodeji, jsou hry na Nintendo 64 považovány za mistrovská díla, která dokázala udělat z 3D her víc než jen módní trend. Mario dokázal vytvořit ideál 3D skákačky a na poli dobrodružného RPG zase zabodovala **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**.

Hardware specifikace:

- 93,75 MHz NEC VR4300 CPU
- 4 MB RAM rozšiřitelná na 8 MB
- 62,5 MHz „Reality“ video koprocesor se 4 KB paměti
- rozlišení 320×240 nebo 640×480 (většinou pouze s rozšířenou pamětí)



The Legend of Zelda:
Ocarina of Time



@RetroHerna

www.retroherna.org

