



Nintendo 64

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. Nintendo 64
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. Juegos
 - d. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de Desarrollo para Nintendo 64
5. Ejemplos de Desarrollo
6. Referencias

1. Introducción

No podemos olvidar, una consola que para muchos le tienen un buen recuerdo.

Hablamos de la Nintendo 64; una consola que no deja indiferente a muchos.



2. Nintendo 64

La Nintendo 64, es una consola de 64 bits que pertenece a la quinta generación de consolas. Compitió con la PlayStation y con Sega Saturn.

Esta consola, introdujo varias mejoras sobre todo en el ámbito 3D, para Nintendo.



2. Nintendo 64

Historia

La Nintendo 64, comenzó su desarrollo por el año 1993 a través de varias alianzas de Nintendo con varias empresas como Silicon Graphics, rare, .

Sin embargo, tras varios cambios de nombre y retrasos, no vimos la consola hasta el año 1996 y hasta 1997 en Europa. Anunciándose varios juegos de inicio como Super mario 64, Mario Kart 64, etc..

Durante su desarrollo algunos juegos fueron cancelados por varias modificaciones del hardware; como por ejemplo Final Fantasy VII que finalmente apareció en Sony PlayStation.

La consola fue discontinuada en el año 2002 vendiéndose aproximadamente más de 32 millones de consolas.

Por último comentar las capacidades de los cartuchos que pese a tener menos almacenamiento, si que tenían una velocidad más rápida frente al CD-ROM.

2. Nintendo 64

Especificaciones Técnicas

CPU	MIPS 64-bit RISC CPU R4300i
Memoria	RAMBUS D-RAM 4MB
GPU	Procesador RCP: SP y DP; desarrollados por Silicon Graphics con capacidad de realizar 100.000 polígonos al segundo, iluminación, triple buffering, anti-aliasing
Almacenamiento	Cartuchos de 64MB y capacidad de mejorar rendimiento. Además de un periférico para leer discos magnéticos.
E/S	4 Puertos controlador, puerto expansión DRAM, puerto 50 pines de expansión y ranura de cartuchos.

2. Nintendo 64

Juegos

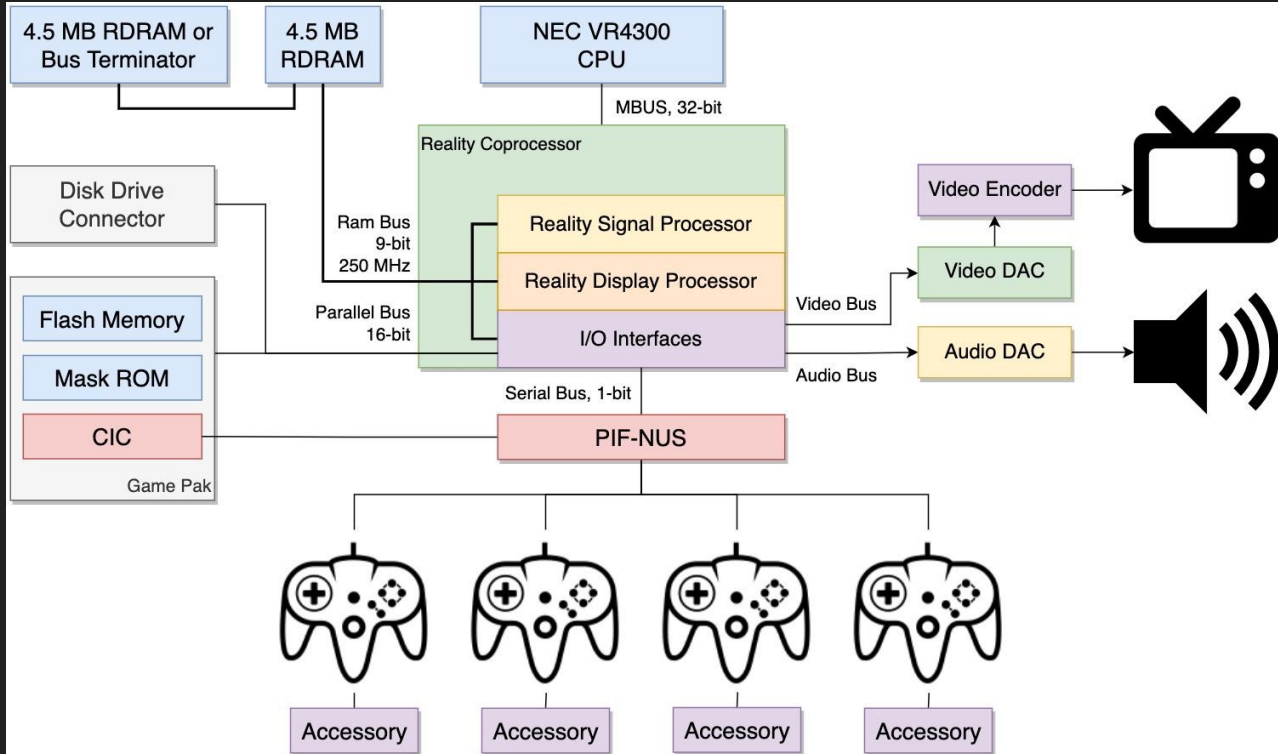


2. Nintendo 64

Accesorios



3. Arquitectura



4. Herramientas de Desarrollo para Nintendo 64

Hay varias herramientas para trabajar con Nintendo 64.

Vamos a ver algunos recursos que pueden ayudarnos a la hora de desarrollar para Nintendo 64.

- Puedes encontrar mucha información en la siguiente dirección:
<https://n64.dev/>
- Además podemos ver algunos SDK oficiales o creados por la comunidad:
 - SDK Oficiales: <https://ultra64.ca/resources/software/>
 - SDK de la comunidad (libDragon): <https://github.com/DragonMinded/libdragon>
 - Raylib para Nintendo 64: <https://github.com/raylib4Consoles/raylib4Nintendo64>
- También podemos encontrar emuladores:
 - Ares: <https://ares-emu.net/>
 - Mupen64Plus: <https://mupen64plus.org/>

5. Ejemplos de desarrollo

Podemos encontrar diferentes ejemplos:

- LibDragon:
<https://github.com/DragonMinded/libdragon/tree/unstable/examples>
- Raylib:
<https://github.com/raylib4Consoles/raylib4Nintendo64/tree/main/samples>

6. Referencias

- Nintendo 64 (Wikipedia): https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_64
- Rumble Pack (wikipedia): https://es.wikipedia.org/wiki/Rumble_Pak
- Nintendo 64 Dev: <https://n64.dev/>
- Rodrigo Copetti: <https://www.copetti.org/es/writings/consoles/nintendo-64/>
- Raylib 4 Nintendo 64: <https://github.com/raylib4Consoles/raylib4Nintendo64>