Terza, quarta e quinta generazione delle console domestiche

SEGA®

Nintendo®

PlayStation™

CC BY NC ND

Crisi degli anni '80 – L'avvento di Nintendo

In America:

- Sovrapproduzione di giochi ripetitivi e di bassa qualità
- Atari shock: videogiochi di E.T invenduti sotterrati in un deserto del New Mexico
- Fallimento delle compagnie videoludiche americane

In Giappone:

- Prima console Sega: SG-1000 (2°generazione) a cui seguirà il Master System
- Nintendo si lancia nell'industria videoludica con il Famicom

CC BY NC ND

Verso il Nintendo Entertainment System

1983:

- Successo del Famicom in Oriente
- Nuova grafica 8-bit e sistema di controlli impeccabile: croce direzionale per gli spostamenti e 2 tasti azione
- **Ampio pacchetto software (Super Mario Bros) controllato, e hardware**

FAMILY COMPUTER
ファミリーコンピュータ

1985:

- Fallimento collaborazione con Atari per portare la console negli USA
- Trovata commerciale di Nintendo: Videogiochi come “giocattoli per bambini”

8-BIT

CC BY NC ND

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Semplice e “giocattolosa”

- Cartucce denominate come Game pack “pacchetti gioco” dalla grafica più veritiera possibile
- Campagne pubblicitarie per bambini
- 60 Milioni di unità vendute compreso il Famicom
- Produzione di FamiClone (Cloni del Nes) dove il Nes non veniva venduto

CC BY NC ND

Acerrima nemica di Nintendo:

- **1985:** prodotta in Giappone come SG 1000 - Mark III
- **1986:** Ridisegnato in America e portata l'anno successivo in Europa e Giappone come Master System con gli stessi componenti
- Il Nes detiene ancora il dominio del mercato: esce un Master System II pubblicizzato allo stesso modo del Nes (1990)
- Vita lunga: viene supportata anche durante le generazioni successive

CC BY NC ND

ATARI 7800

Console 8 bit di Atari:

- Disegnata nel 1984; lanciata nel 1986
- Retrocompatibile e poco costosa
- Grafica meno spigolosa e colori meno brillanti del Nes
- Sistema di controllo differente in Europa e in America
- Scarsa libreria di giochi e cattiva fama di Atari in passato; non un grande successo

1986

CC BY NC ND

Passaggio alla 4° Generazione

- Il Nes domina sul mercato
- Si cercano **supporti migliori per i giochi: i CD Rom** permettevano l'immagazzinamento di più dati e la riproduzione di audio e video di miglior qualità
- (**1988**) Il Master system viene affiancato dalla console next-gen Sega Genesis/Megadrive
- Fanno da scenario Il Neo-Geo ed il Turbografx (USA)/ PC Engine (JAP)
- (**1990**) Nintendo risponde con il Super Famicom

Nintendo®

SEGA®

Inizia l'era dei 16-Bit

CC BY NC ND

A metà tra la vecchia e la nuova generazione

- Processore principale 8bit coadiuvato da due coprocessori grafici a 16bit
- Prima macchina ad avere un lettore Cd-Rom
- Buon successo in Giappone
- Costo eccessivo e poca pubblicità in occidente. Si vedeva la differenza con i veri 16bit di Super Nintendo e Mega Drive

HUDSON®

NEC

CC BY NC ND

SEGA 16 - Bit

Nasce Sonic (1991)

- Più potente del vecchio Nes
- (1991) Supporto per CD grazie al Sega Mega CD da aggiungere alla console: **flop** (Pochi giochi, troppo costoso)
- (1994) Nuovo componente “Sega 32x”: per stare al passo con il Super Nintendo: **flop** (l'anno successivo sarebbe uscita la vera console 32 bit)

CC BY NC ND

Superiori capacitá grafiche

- 300.000 unità esaurite in poche ore in Giappone
- 4° attesissimo capitolo di Super Mario
- Collaborazione fallita con Sony e Philips per un lettore cd

20 milioni di copie vendute

CC BY NC ND

NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

La Limousine delle console:

- Porta in casa l'esperienza delle salagiochi senza compromettere la grafica
- Costo eccessivo: $649,99
- Prima solo noleggio, poi vendita
- Grandi classici come Metal Slug e Fatal Fury

1990

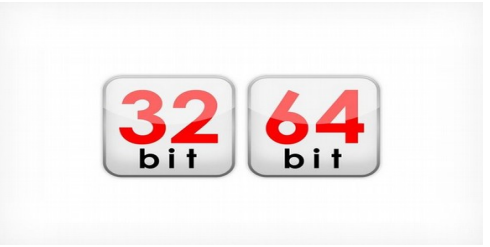
SNK

CC BY NC ND

Verso la 5° Generazione

Gli anni '90

- I nuovi hardware permettono la realizzazione di grafica tridimensionale
- Si passa definitivamente dalle cartucce ai CD Rom (Eccetto poche console tra cui Nintendo)
- Nintendo e Sony producono le nuove console, anticipate dalle console minori 3DO, CD-i e Atari Jaguar
- Sega modernizza il Megadrive e subito dopo fabbrica la sua console next-gen



cc BY NC ND

32 bit di potenza

- Hardware difficile da gestire per gli sviluppatori di giochi
- Molti sviluppatori di software passano a Sony
- Alto costo, pochi titoli
- Campagna commerciale mal gestita: concorrenza interna con il Mega Drive potenziato a 32 bit con l'add on Sega32X

1994

1995

CC BY NC ND

Dominatrice della generazione

- Nasce dopo trattative fallite con Nintendo
- Campagne pubblicitarie più efficaci
- Costi di produzione molto bassi dei CD Rom
- 100.000.000 unità vendute

CC BY NC ND

- Nasce come “Ultra 64” a 64 bit
- Super Mario in 3D
- Supporto con cartucce, non CD
- Non lo stesso successo dei suoi precedenti

CC BY NC ND

Progetti correlati

- A. Spadi, "Console domestiche per videogiochi: gli anni '70 e i primi anni '80 del 1900"
- L. Quiliconi, "Timeline degli arcade più noti"

CC BY NC ND

Bibliografia

1) Storia del videogioco dagli anni cinquanta ad oggi, Accordi Rickards Marco

2) Console Wars, Blake J. Harris

3) Sito ufficiale Nintendo: http://www.nintendo.it/

4) Siti Sony: http://www.sony.it/
http://www.playstationgeneration.it/

5) History Video Games Console

CC BY NC ND