

L'età d'oro dei videogiochi

Il videogioco, un mercato di massa florido che dà segni di cedimento, sempre più segnato da mancanza di nuove idee e nel quale il frazionamento dei guadagni comincia a mietere vittime illustri, ma che al tempo stesso vede nuove console affacciarsi alla ribalta: sarà gloria o implosione?

di Pierpaolo Turitto

La storia ci racconta come, nel lontano 1984, il mercato dei videogiochi, allora neonato, conobbe un periodo di crisi che portò al fallimento grandi nomi.

A quei tempi leader indiscussa era l'Atari, che sin dall'apparizione del leggendario PONG, da tutti considerata la nascita del videogame, non aveva più abbandonato il podio delle classifiche di vendita.

Combattevano il colosso solo due nomi: Mattel con il suo Intellivision e Coleco con il ColecoVision.

La situazione dei primi anni Ottanta era molto florida, grande richiesta e grande curiosità (il 2600 Atari registrò grandi record di vendita mondiali), ma la sensazione che si faceva spazio era che non succedeva nulla di nuovo, i giochi si duplicavano in simili, cloni dello space invaders o



Dreamcast: Non sarà la macchina del futuro, ma nel presente ha una nutrita schiera di fan.

del breakout (il famoso "battimuro") riempivano gli scaffali; al tempo stesso cloni hardware facevano capolino sugli scaffali dei grandi magazzini, il mercato si saturò in brevissimo tempo, i negozianti rimasero scottati da scorte ingenti invendute e i clienti da giochi noiosi, tutti uguali tra loro, che si finivano in giornata.

Se questo voleva dire videogioco, il grande pubblico ritenne che non era interessante.

Oggi, dopo più di quindici anni, le ragioni appaiono chiare. L'Atari, che di lì a



Bill Gates presenta al CES di Las Vegas la console.

breve fallì, non raccolse i frutti del suo lavoro perché non ebbe la capacità di rinnovarsi. Al tempo stesso, protagonista di un mercato agli inizi, non conosceva le regole che lo stesso dettò negli anni '90: royalty sui prodotti software, è questa la parola magica che nel bilancio Sony Playstation risulta all'attivo più di qualsiasi altra. Per dirla in breve, Atari focalizzò gli sforzi sulla quantità e non sulla qualità: tanti titoli mediocri, per dare l'illusione della scelta, piuttosto che pochi nomi con idee e novità.

L'era post-crisi vide la nascita di due grandi marchi, la grande N di Nintendo e la Sega.

Monopolizzarono il mercato per dieci anni, scontrandosi a colpi di nuove console e giochi sempre più belli, ma non riuscendo mai a fare il salto del grande pubblico.

Chi voleva giocare a quei tempi preferiva un Amiga o addirittura un pc, le conso-

le venivano viste come scatolette da bambino che andava in sala giochi.

Nel 1995 la storia cambia, il colosso giapponese Sony decide di entrare nel business, lo trasforma con un'abile campagna marketing, riduce i prezzi progressivamente, viene spalleggiata dalla pirateria, sino a diffondere 75 milioni di Playstation nel mondo: la console da gioco ruba un po' di spazio al videoregistratore e si sistema sotto il televisore nelle case della gente.

Questo è l'inizio dell'età d'oro del videogioco, un fenomeno divenuto di massa al pari del cinema o della musica, che ha visto grandi investimenti e nascita di multinazionali nella produzione e nella distribuzione del software.

Ma l'inizio del nuovo millennio offre



Una folla di Super Mario, tutti con altissimo dettaglio grafico e nelle pose più disparate, dà un'idea delle potenzialità grafiche di GameCube.

uno spettacolo con grandi interrogativi all'orizzonte, legati ai nomi dei protagonisti: chi farà la star e chi la comparsa?

Eccoli, come al cinema, in ordine di apparizione:

DREAMCAST - SEGA: la console giapponese, la prima a vedere la luce nel 1999, ha dalla sua parte una semplicità estrema di programmazione, che ha permesso la trasposizione di famosi coin-op (giochi da sala) e al tempo stesso lo svi-

Microsoft X-BOX

Caratteristiche tecniche

CPU: 733 MHz Intel

Processore grafico: 300 MHz custom

Xchip, sviluppato da Microsoft e nVIDIA

Memoria totale: 64 MB

Poligoni generati: 300 M/sec

Textures simultanee: 4

Device di memorizzazione: DVD 4X, 8

GB hard disk, 8 MB memory card

Canali audio: 64 (fino a 256 voci stereo)

Supporto 3D Audio: sì

Supporto MIDI DLS2: sì

Audio AC3 codificato: sì

Supporto banda larga: sì

Modem: upgrade futuro

Risoluzione massima: 1920x1080

Supporto HDTV: sì



X-Box: la prima immagine della console diffusa su Internet.



luppo di nuovi titoli, con investimenti di tempo e denaro non molto ingenti, da parte delle software house. Ma alcune voci di corridoio (che oggi significa sulla rete) hanno reso noto che a Marzo del 2001 si dovrebbe fermare la produzione della console. Anche se prontamente smentite, queste troverebbero fondamento nella fine annunciata del prodotto, che non reggerà il confronto con le nuove nascite sfornate dagli avversari.

Qualcuno sostiene che lo stato dell'arte per la macchina Sega è stato già raggiunto, quindi non potrà stare al passo dei tempi; i risultati di vendita andavano raggiunti quando il mercato era libero, ma l'anticipo su PS2 non è stato sufficiente a consolidare una base di console installate tale da definire l'operazione Dreamcast un successo, e il tentativo di rivalizzazione compiuto con la connettività di SegaNET non ha avuto gli esiti auspicati.

PLAYSTATION 2 -

SONY: Hollywood insegna che non tutti i sequel sono blockbuster come gli episodi originali. Nonostante l'immagine che i mass-media hanno offerto della PS2, il successo annunciato non si è manifestato tale, l'assenza della console nei negozi affiancata alla mancanza di giochi di valore ha moderato i numeri di vendita, in molti hanno rinviato l'acquisto per vedere cosa accade.

La macchina di casa Sony soffre di un'estrema difficoltà di programmazione, che sta rallentando l'uscita di giochi che sfruttino realmente le potenzialità offerte dall'hardware, quello che possiamo acquistare oggi non lascia a bocca aperta.

Chi acquista oggi la console, compra una scatola con grande potenzialità, giochi, musica, film e connettività, ma tutti, o quasi, in attesa di realizzazione.

L'elenco degli sviluppatori è lunghissimo, come quello dei titoli annunciati, ma perché non aspettare che escano prima di acquistare la console, che casomai quel giorno potrebbe anche costare meno?

GAMECUBE - NINTENDO: il cubo della grande N potrà contare sulle sue

star: Mario, Zelda e Pokémon avranno di certo i loro fan come sempre. Le risorse economiche non mancano alla casa giapponese per investire sul neonato, Pokémon con i suoi diritti venduti alle aziende più disparate porta infatti i fondi per entrare nella battaglia del nuovo millennio. Come sempre la Nintendo punta alla fascia più giovane dell'utenza, ma non per questo offre un prodotto di minore qualità: hardware di altissimo livello e software con i grandi classici sopracitati.

XBOX - MICROSOFT: poteva assistere inerme ad un business che si allargava a macchia d'olio il colosso di Redmond? La risposta è X-box, una console basata su una architettura pc, ed un software di sistema che offre tool di programmazione equivalenti per semplicità e potenzialità. Questa sembra essere la carta vincente della macchina americana, tutti gli sviluppatori (ad oggi

le carte aggiuntive che Gates si appresta a giocare.

Questi sono i 4 moschettieri, tutti potenti e tutti con le carte in regola, ma al tempo stesso tanti, un numero non elevatissimo ma sufficiente a frazionare il mercato, a disorientare l'acquirente e fare sicuramente delle vittime. Innanzitutto è lecito chiedersi se tutti coloro che hanno già una console in casa ne acquisteranno un'altra, e poi se coloro che si troveranno in mano un prodotto che il mercato decreterà sconfitto, e quindi lascerà morire, decideranno di sostituirlo o, indignati per le promesse non mantenute, si disamoriranno dell'home gaming e daranno forfait.

Prodotti, come X-box, che hanno nella faretra delle frecce la similitudine con il pc ne trarranno vantaggio o disagio, ovvero un possessore di computer perché dovrebbe acquistare una console se i giochi offerti sono gli stessi, solo per non avere un tavolo al centro del salone?

La sensazione che abbiamo è che il fenomeno tornerà quello di un tempo, destinato ad un pubblico giovane o addirittura bambino, mentre l'adulto troverà nel suo personal computer una macchina integrata in grado di soddisfarlo a 360°, e quindi anche nel passatempo ludico.

L'unica possibile variabile ci sembra quella dell'avvicinamento di queste console al computer; è chiaro che se X-box si trasforma nel tempo in un pc da collegare alla tv, con il quale poter navigare su Internet, sentire la musica, vedere un film e casomai fare due conti o un bonifico on-line, le console, così strutturate, potrebbero continuare a vivere, ma sicuramente definirle macchine da gioco sarebbe abbondantemente errato.

In questo percorso evolutivo cambieranno anche i loro costi, che si avvicineranno a quelli di un pc, anche per questo sarà impossibile non porsi il quesito "Perché comprare una console piuttosto che un pc, che fa tante altre cose?".

Forse poi l'acquirente con il pc giocherà soltanto, ma alla sua coscienza avrà giustificato la spesa con l'utilità.

Nintendo GAMECUBE

Caratteristiche tecniche

CPU: 405 MHz PowerPC

Processore grafico: 202.5

MHz chip Flipper, sviluppato da Microsoft e nVIDIA

Memoria totale: 43 MB

Poligoni generati: 12 M/sec

Device di memorizzazione: cd

diametro 8 cm 1,5

GB, memory card

Audio: 16 bit DSP - 64

canali

Supporto banda larga: opzionale



Questo cubo viola è la nuova meraviglia Nintendo.

Questo robot accompagna le presentazioni della nuova console Microsoft sin dai primi giorni: sinonimo di potenza e indistruttibilità?