

La grande guerra: Sega Genesis vs Super Nintendo

La rivalità fra **Nintendo** e **Sega** non è cosa nuova. Sin dalla nascita delle due compagnie queste sono sempre state in un modo o nell'altro antagoniste l'una dell'altra. Già negli Anni 80 **Sega** rispondeva a **Donkey Kong** con **Congo Bongo**, al **Famicom** con la serie **SG-1000**, prima col **Mark I**, **Mark II** e poi col **Mark III** che poi divenne il **Master System** al di fuori del Giappone, e così via. Le vendite del **Master System** furono buone ma, anche se in alcuni paesi divenne più popolare del **Nes**, non erano minimamente comparabili alle vendite totali della controparte. Su questa base **Sega** mise le fondamenta sulla quale lanciare la sua nuova console a 16, il **Sega Mega Drive** o **Genesis** in Nord America. Da ora in poi adotteremo il termine **Genesis** e relativi termini americani visto che la vera battaglia, sulla quale **Sega** basò le sue strategie di mercato, fu più propria del Nord America.



Genesis vs Nes

Con l'uscita del nuovo hardware **Sega**, basato sul sistema arcade **Sega System 16**, **Sega** riuscì ad ottenere l'attenzione dei giocatori. Il nuovo sistema prometteva una grafica superiore al **Nes**, un migliore sonoro ottenuto dalla **sintesi FM** ed una giocabilità comparabile alla qualità **arcade**. Questa fu la prima strategia adottata da **Sega** per vendere il suo **Genesis**: portare i giochi da salagiochi a casa e superare il muro che separava mercato casalingo dal mercato **arcade**. La strategia all'inizio sembrò andar bene, spinta anche dal fatto che la console, al lancio, fu venduta in

bundle con **Altered Beast**, un gioco arcade niente male ed in grado di sottolineare la differenza fra il **Nes** ed il **Genesis**. Tuttavia i giocatori non erano ancora convinti della nuova macchina a 16 bit di **Sega**; l'uscita di **Super Mario Bros 3** fece capire a **Sega** come i giocatori fossero ancora attratti dall'ormai vecchio **Nes** ed anche se le **arcade** fossero ancora il punto di riferimento tecnologico per la comparazione degli hardware questi non servivano a nulla se un gioco casalingo, seppur con una grafica mediocre, fosse divertente ed adatto alle case. Tuttavia, già a questo punto, il **Genesis** aveva comunque una solida fanbase; nonostante **Mario** fosse insuperabile a casa non si può negare che la linea di titoli iniziale del **Genesis** fosse comunque competitiva. Non dimentichiamo anche che molte **3rd party** cominciarono ad interessarsi alla nuova console **Sega** per via delle sue caratteristiche superiori e in cerca di nuovi accordi commerciali meno rigidi di quelli di **Nintendo**; già nel 1989 **Capcom** mise sulla nuova piattaforma **Sega** il suo **Ghouls'n Ghost**, sequel di **Ghost and Goblin**, sorprendendosi della facilità di programmazione, quanto fosse bello sviluppare per il mercato casalingo dei giochi così simili alle arcade e quanto fosse buono il loro nuovo accordo con **Sega**. Il coinvolgimento di molte celebrità sportive, come il pugile **James "Buster" Douglas**, il giocatore di football **Joe Montana**, il golfista **Arnold Palmer**, aveva già attirato a sé una fascia poco considerata nella vita del **Nes**, ovvero gli appassionati dei **giochi sportivi**, e sottolineò come il **Genesis** avesse già attirato a sé una fascia di pubblico più adulta. **Michael Jackson Moonwalker** fu uno dei titoli più discussi e diede al **Genesis** una *attitude* che assunse per tutto il suo ciclo vitale. La discussione sulla qualità della libreria di titoli rispetto un'altra giaceva spesso su un punto morto: il **Genesis** ha 16 bit, il **Nes** solo 8. Con l'assunzione di **Tom Kalinske** nel 1990 come CEO di Sega of America furono lanciate in TV delle nuove pubblicità aggressive e dirette a **Nintendo** che miravano a sottolineare l'arretratezza tecnologica del **Nes**. Il nuovo slogan "*Genesis does what Nintendon't*" parlava chiaro e la console si aprì verso quella fascia di pubblico cresciuta sì col **Nes** ma che ormai era grande ed andava al liceo. Il **Genesis** poteva dar loro **giochi sportivi, giochi d'azione, giochi puzzle, porting** dei giochi presenti in **arcade**, in poche parole giochi adatti alla loro personalità. L'ultima cosa che mancava era una mascotte in grado di poter competere con **Mario**, icona dei videogiochi e che sembrava essere imbattibile.

GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T.

ARCADE GAMES:



Super Monaco GP™



Michael Jackson's Moonwalker™



E-SWAT™

SPORTS GAMES:



Joe Montana Football™



Pat Riley Basketball™



James "Buster" Douglas Knockout Boxing™

ADVENTURE GAMES:



The Sword of Vermilion™

STRATEGY GAMES:



Columns™

ACTION GAMES:



Dynamite Duke™

Get the hottest new video games going. Arcade, sports, adventure, strategy and action hits available only on the 16-bit Genesis System by Sega.™

Today's latest blockbuster arcade hits like Super Monaco GP.™ Climb into the cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel through the streets at over two-hundred miles per hour. Or take on the evil villain Mr. Big in Michael Jackson's Moonwalker™ as you use dance-kicks, hat-tricks and finally transform into a powerful robot that does it all. Or become a Cybercop in E-SWAT™ and clean up the city besieged by mad terrorists.

Get ready for the most action-packed sports games ever. In Joe Montana Football,™ check out the defense, make the call, fake a pass and scramble for a touchdown. Or force your opponent to move inside your left hook and nail him with an uppercut that puts him on the mat in James "Buster" Douglas Knockout Boxing.™ Or in Pat Riley Basketball,™ get the ball with seven seconds left in the game, drive the length of the court, slam-dunk and draw the foul which you make to break the tie.

In The Sword of Vermilion,™ make your way through 14 towns and 14 mazes in this adventure thriller where encounters with the evil demons are played in real time on the hand controller. And dazzle your friends with your skills on the puzzle game Columns.™ Or become the ultimate commando warrior in Dynamite Duke™ as you blast the enemy from an over-shoulder first person view.

There's only one true 16-bit system and it's got the hottest video game hits going. You can only play these on Genesis by Sega. Genesis does what Nintendo™n't.



Sega and Genesis are registered trademarks of Sega of America, Inc. Michael Jackson's Moonwalker is a trademark of Universal Pictures. Joe Montana Football is a trademark of Sega of America, Inc. Pat Riley Basketball is a trademark of Sega of America, Inc. E-SWAT is a registered trademark of Sega of America, Inc. Columns is a registered trademark of Sega of America, Inc. Dynamite Duke is a registered trademark of Sega of America, Inc. Nintendo is a registered trademark of Nintendo of America, Inc.

Una nuova nemesi

In tutto questo **Nintendo** non era assolutamente sprovvista. Il **Nes** durò ben oltre le loro aspettative ma, come anche le campagne pubblicitarie sottolineavano, era arretrato ed era ora di lanciare il nuovo sistema a 16 bit, in grado di poter competere col **Sega Genesis**. La nuova macchina **Nintendo** aveva una **palette di colori** più ampia del **Genesis**, un vero sonoro 16 bit **digitale** e la nuova grafica **Mode-7** che permetteva al background di essere rotato e scalare di dimensioni dando la sensazione di un 3D rudimentale. Ne sono esempi i primi giochi come **Pilotwings**, in cui il giocatore può buttarsi da un aeroplano col paracadute, ed **F-Zero** in cui il mondo ruota attorno alla macchina da corsa futuristica. In tutto questo, dopo 3 giochi di successo della saga di **Super Mario**, ci si poteva solo aspettare che la nuova console **Nintendo** doveva essere in bundle con un nuovo gioco dell'idraulico più famoso al mondo. **Kalinske** aveva bisogno di un personaggio non solo carismatico ma che rappresentasse anche la cultura giovanile dei tempi e che potesse dare a **Nintendo** il colpo di grazia. In Giappone **Yuji Naka**, ispirato dal suo completare ripetutamente e velocemente il primo livello di **Super Mario Bros**, voleva creare un gioco veloce, pieno di azione e mozzafiato. Il personaggio di questo gioco sarebbe stato destinato a diventare la nuova mascotte **Sega** e, dopo tante bozze, la scelta cadde su un insolito porcospino: gli fu dato un bel colore blu cobalto, una schiena spinosa che si rifacesse le capigliature *mohawk* in voga in quegli anni, delle scarpette rosse in contrasto con il blu e soprattutto un caratterino frizzante e "figo". **Sonic The Hedgehog** incorporò tutti questi aspetti nel suo gioco, che fu repentinamente messo in *bundle* con la console, e il suo arrivo nel mercato scosse il mondo. Il nuovo *bundle* del 1991, lanciato per giunta con un **price drop** visto che la console era già nel mercato da due anni, fu un successo strepitoso e il cammino di **Sonic** verso la gloria era solo all'inizio. **Nintendo** non fu da meno infatti, poco dopo, lanciò la sua nuova console a 16 bit in bundle con **Super Mario World**, il **Super Nintendo**, sulla carta migliore in quasi ogni aspetto (ricordatevi di quel quasi). **Super Mario World**, all'uscita, sembrò un gioco già visto con poca innovazione ed un gameplay per nulla rinnovato; questo titolo col tempo venne rivalutato ma purtroppo questo fu dovuto alla presenza sempre più forte di **Sonic** e la

sua nuova console a 16 bit. Anche se **Nintendo** non fu pronta all'impatto **Nintendo** era fiduciosa del fatto di riottenere le luci della ribalta, sicura del fatto di avere il miglior hardware e le migliori IP. **Kalinske** non voleva assolutamente che il **Sega Genesis** fosse un fuoco di paglia, così corse ai ripari e tentò di capire come vendere la sua console di fronte ad una console onestamente più potente. Si scoprì l'unico punto di vantaggio a favore del **Genesis** contro lo **Snes**, ovvero il processore di 7.6 MHz contro quello di 3.7MHz dello **Snes**, e su questo punto si costruì tutta la nuova campagna pubblicitaria di **Sega**. Le nuove pubblicità parlavano di un fantomatico "**blast processing**": non era altro che un modo per sottolineare la più rapida velocità di calcolo del **Sega Genesis** ma fu una parola "*cool*" studiata appositamente per essere utilizzata fra i giovani durante i dibattiti sulla console migliore senza necessariamente puntare sui fatti matematici. La pubblicità ebbe successo e servì non solo ad infuocare il dibattito ma ad infuocare la competizione fra le due compagnie, intente a dare il massimo.



Schieramenti

Nel Gennaio del 1992 **Sega** aveva in mano il 65% del mercato dei videogiochi: per la prima volta **Nintendo** non era più sovrana del mercato dei videogiochi ma questo servì a **Nintendo** per ricostituirsi e prepararsi a stracciare la competizione. Il parco titoli dei primi anni del **Super Nintendo** era già superbio: giochi come **Sim City**, **F-Zero**, **ActRaiser**, **Gradius 3**, **Super Mario Kart**, **Super Ghouls'n Ghosts**, **Final Fantasy II** e **The Legend of Zelda: a link to the past** erano giochi che da soli valevano l'acquisto di un Super Nintendo. Da come si può notare il **Super Nintendo** era indirizzato a chi veramente cercava una sfida in un videogioco, un gioco che ti mettesse di fronte una difficoltà risolvibile con un po' di acume. Il **Sega Genesis**, del canto suo, era più per chi cercasse giochi più **frenetici**, **sportivi** ed **immediati**: il successivo **Sonic 2**, **Shinobi**, **Stryder**, la serie di **Thunder Force**, **Streets of Rage** e **Gunstar Heroes**. Questi giochi invece hanno in comune la velocità d'azione nonché d'animazione, temi un po' più maturi e che possano coinvolgere più giovani e più facili da capire. Entrambe le console si appellavano ad una fascia di

pubblico diversa nonché personalità diverse ed entrambe le compagnie diedero il massimo per compiacere il loro pubblico ideale. Consegnare un titolo in entrambe le piattaforme ai tempi era un'impresa più ardua: le due console avevano **palette di colori** diversi, **processori** diversi, **sintesi sonore** diverse e tutto ciò era ben visibile agli occhi dei giocatori. I programmatori dovevano spendere molte più ore davanti alle loro postazioni solo per poter tradurre un gioco al meglio per i possessori delle due console ma fortunatamente, ciò che veniva consegnato, era più o meno lo stesso gioco da entrambe le parti. Alcune compagnie, come **Konami** e **Capcom**, decisero invece di consegnare giochi diversi da entrambe le parti: **Konami** ad esempio consegnò sullo **Snes Super Castlevania 4** mentre sul **Genesis** consegnò **Castlevania: Bloodlines**. Il primo è un titolo più difficile, che si rifà ai classici sul **Nes**, e sul punto di vista dei controlli perfetti dopo averli imparati; il secondo invece è un titolo più facile, meno complesso nel comparto dei controlli ma più sbalorditivo sul comparto grafico, non solo per i dettagli ma anche per il fatto che mostrasse il sangue, un taboo nei **Castlevania** per **Nintendo**. **Capcom** consegnò a Nintendo nuovi titoli di **Mega Man**, come appunto il celebre **Mega Man X**, mentre per a **Sega** riservò una collezione dei vecchi titoli che i fan **Sega** potevano non conoscere. **Aladin**, sempre di **Capcom**, era un **platformer** in entrambe le console ma l'aspetto generale era ben diverso ed in questi casi vince il gioco più intuitivo e "flashy"; appunto la versione per **Genesis** è considerata la migliore.



Punto di svolta

Le cose per **Sega** giravano per il verso giusto e **Nintendo**, anche se a tentoni, si faceva sempre più

spazio nel mercato dei videogiochi. Le cose per **Sega** però cominciarono a mettersi male verso la fine del 1992 più o meno parallelamente con il lancio dell'*add-on* **Sega CD**, periferica che permetteva di leggere i giochi su compact disk, all'epoca la tecnologia più potente e persino meno costosa. Nintendo vide una minaccia ma le cose non si misero male per la grande N... si misero male per **Sega**! Il **Sega CD** poteva essere un vero e proprio successo in grado di spazzare una volta per tutte lo **Snes**; quello che fu lanciato su **Sega CD** furono titoli mediocri, punta e clicca dal PC (che non si adattano bene per le console) e giochi le cui scene in "*full motion video*" non finivano mai. **Sega** non riuscì mai a lanciare bene il **Sega CD** e per via delle scarse vendite la **Nintendo**, che stava per ricorrere ai ripari, si tranquillizzò. Come ormai è noto, grazie ad internet, la **Nintendo** era in contatto con **Sony** e **Phillips** per costruire un nuovo *add-on* per lo **Snes** in grado di leggere i CD ma, al di là del fallimento del **Sega CD**, il progetto non andò mai ad una vera conclusione e **Nintendo** finì col lasciare alcune licenze a **Phillips** per usare alcune sue IP sulla sua nuova console, il **Phillips CDI**, e a **Sony** le basi per la **Playstation**. Vista questa debolezza **Nintendo**, nel 1993 attaccò e ricordò ai giocatori chi aveva l'hardware più potente. **Star Fox** (o **Starwing** in Europa) fu il primo vero gioco 3D casalingo e il tutto era consegnato in un'arretrata cartuccia. È vero, **Star Fox** è famoso proprio per il suo **FX chip**, componente sviluppato dalla **Argonaut Games** che permetteva l'aggiunta di un processore extra, ma **Nintendo** mostrò come la loro console riusciva a superare **Sega** in ogni aspetto. Successivamente Nintendo implementò anche la **grafica 3D prerenderizzata** per il suo **Donkey Kong Country**, presentandolo, per scherzo, come un gioco per il successivo **Nintendo 64**; dopo aver rivelato che quelle immagini invece appartenevano allo **Snes** i fan esplosero e **Donkey Kong Country** finì col diventare uno dei giochi più venduti del 1994. In tutto questo **Sega** provò anche ad imitare queste imprese senza però raggiungere lo stesso traguardo di Nintendo. **Virtua Racing**, gioco di corse con grafica poligonale lanciato nel 1994, aveva un processore aggiuntivo nella cartuccia come **Star Fox**, il chip **SVP**; **Sega** prese la cattiva decisione di sviluppare il chip per conto loro e **Virtua Racing** finì per avere un sovrapprezzo nei negozi. **Vectorman** invece giocava sullo stesso piano di **Donkey Kong Country**, ovvero con la **Grafica 3D prerenderizzata**, ma nonostante il più veloce processore del **Genesis** permetteva un'azione più rapida **Vectorman** non fu semplicemente all'altezza della controparte. Il processo del 1993 vide l'industria dei videogiochi imputata nel processo contro la violenza nei videogiochi: **Nintendo**, grazie al neo introdotto **sistema ERSB**, si sentì libera di consegnare giochi più maturi, come il loro **Super Metroid** del 1994, più oscuro e spaventoso dei precedenti, e tal volta persino violenti, come **Mortal Kombat 2** del 1994 e l'ottimo porting di **Doom** del 1995. **Nintendo** stava battendo **Sega** al suo stesso gioco, ovvero quello di accaparrarsi il pubblico maturo e alla ricerca dello stupore. **Sega**, nonostante stesse perdendo terreno, continuava a fare uscire ottimi giochi pubblicando anche le migliori versioni di **Earthworm Jim**, **NBA Jam** ed il primo **Mortal Kombat**. Tuttavia **Sega** si diede la proverbiale "zappa sui piedi" lanciando il suo ultimo *add-on* per il **Sega Genesis**, ovvero il **32X**. Questa periferica era solamente un *add-on* che leggeva delle cartucce più avanzate con grafica a 32 bit e con un processore aggiuntivo; la scelta delle cartucce sembrò essere un passo indietro dopo la spavalda promozione dei CD ma il vero problema fu lanciare il **32X** a pochi mesi dal lancio del **Sega Saturn**, la console **Sega** per la nuova generazione e già lanciata in Giappone. Il misto fra **32X** e **Sega CD** fu un vortice che risucchiò milioni e milioni di dollari per investimenti che non portarono a nulla e che invece fecero sembrare lo **Snes** più potente che, da parte sua, non sviluppò alcun *add-on*.



La fine?

La *console war* fra **Snes** e **Genesis** finì con i seguenti numeri: 49.10 milioni di SNES venduti e 30.75 milioni di console vendute per Sega (cifre stimate). La differenza non è poca ma i fan, specialmente di **Sega**, preferiscono vedere un pari; la battaglia fra **Nintendo** e Sega degli anni 90 è ancora soggetto di dibattito e ad oggi la guerra è tutto meno che finita. Moltissimi Youtuber ancora parlano di questa battaglia, chi giornalmisticamente e chi da fan boy preferendo una parte rispetto ad un'altra. **Sega**, dopo un poco rilevante **Sega Saturn** ed un ingiustamente fallimentare **Dreamcast**, si è ritirata dal mercato delle console e oggi è un ottimo sviluppatore *3rd party* che immette nel mercato titoli validissimi come la serie di **Yakuza**, **Football Manager** e i migliaia di titoli di **Sonic**, segno che i fan non hanno mai dimenticato **Sega** e che il loro impatto sul mercato è ad oggi importantissimo. C'è chi spera un ritorno di **Sega** sulle scene del mercato hardware ma tutto questo è solamente un utopia... alla quale però non smettiamo di credere.