

## LA GUERRA DEI MONDI VIRTUALI

Sin dagli inizi del concetto di home entertainment si è sviluppata una forte concorrenza che ha preso il roboante appellativo di *console war*. Negli seconda metà degli anni '80 fino alla prima metà degli anni '90, **Nintendo** e **Sega** si contendevano il primato, e in questo caso fu la prima ad emergere vincitrice. Poi nel 1994 arrivò la **Sony** come un fulmine a ciel sereno con la **PlayStation**, e cambiò per sempre il mondo dell'intrattenimento digitale, riuscendo in un'impresa che non era riuscita prima ad altre case importanti. Il dominio di Sony è durato incontrastato per due generazioni videoludiche, ma ora, come l'araba fenice, Nintendo è risorta dalle sue ceneri, proponendo un prodotto che nessuno si sarebbe mai aspettato: sto parlando ovviamente del **Wii**.

Per analizzare in modo più approfondito la questione, vi propongo alcuni dati oggettivi riguardanti le vendite delle console.

Innanzitutto osserviamo i dati di vendita della scorsa generazione:

Produttore	Console	Unità vendute a 18 mesi dal lancio	Unità vendute complessivamente
Sony	PlayStation 2	12,9 mln	<b>117,6 mln</b>
Microsoft	XBox	8,6 mln	24,2 mln
Nintendo	Gamecube	7,7 mln	21,5 mln

Come potete vedere, la curiosità verso questa inedita concorrenza a tre ha portato inizialmente il pubblico a dividersi in modo quasi uniforme, come per voler essere consapevole di quale sistema fosse veramente il migliore. Mi ricordo infatti che in quel periodo ognuno esprimeva un suo parere su chi avrebbe prevalso, e in molti vedevano nell'XBox la nuova console di riferimento.

Ma alla fine a ridere per ultima è stata ancora Sony; grazie alla grande versatilità ed all'enorme parco titoli, PS2 ha letteralmente annichilito la concorrenza, diventando inoltre la console per home entertainment più venduta di sempre, battendo anche il record di PlayStation che sembrava imbattibile.

Ora guardate la situazione a 18 mesi nella generazione attuale:

Produttore	Console	Unità vendute a 18 mesi dal lancio
Sony	PlayStation 3	12,3 mln
Microsoft	XBox 360	9,9 mln
Nintendo	Wii	<b>26,1 mln</b>

E' un dato che ha del clamoroso, e assolutamente senza precedenti. Di fatto, il Wii è riuscito in un'impresa che non era mai stata neanche presa in considerazione dalla concorrenza. Ovvero, l'abbattimento delle barriere storiche delle console, che escludevano l'utenza femminile e buona parte di quella adulta.

Comunque è presto per trarre conclusioni. E' ovvio che **PS3** mira a ripercorrere le orme di PS2 come longevità sul mercato, e una buona garanzia deriva dal fatto che al momento sia **l'unica console dotata di lettore Blu-Ray** (formato che tra l'altro ha già soppiantato l'HD-DVD nella contesa tra i formati del futuro). Tuttavia non si possono tacere alcune serie problematiche del suo primo anno, come l'assenza ingiustificata del controller Dualshock (che di fatto ha proposto agli utenti un regresso tecnologico di quasi dieci anni) e la carenza di titoli esclusivi di una certa importanza. Problemi che comunque verranno risolti già dal mese prossimo. E' plausibile credere

che la vera potenza di PS3 verrà espressa tra il 2009 ed il 2010, momento nel quale le sue concorrenti saranno già decisamente obsolete.

Specialmente il **Wii**, che con la sua grafica old-gen, una memoria di soli 512 Mb, la mancanza di un lettore DVD e un parco titoli limitato quasi esclusivamente a party-games potrebbe trovarsi in difficoltà. Potrebbe, già, perché alcuni analisti avevano previsto questo scenario già a 12 mesi dal lancio. In realtà, le vendite del Wii non accennano minimamente a fermarsi per ora, e finché i geni della Nintendo proporranno approcci sempre diversi ed originali (come il Wii Fit, ad esempio), il Wii continuerà per la sua **strada parallela** e senza ostacoli, senza avere più nulla da spartire alla rincorsa per l'hardware più potente.

Per assurdo, la console che appare più svantaggiata in questa "guerra" è quella che a mio giudizio è la migliore attualmente sul mercato. **XBox 360** può infatti contare sul miglior parco titoli, un'ottima modalità online e un controller molto funzionale. I problemi in questo caso si riscontrano nell'affidabilità meccanica: molti primi modelli si sono rotti entro un anno dall'acquisto, un dato di fragilità tale che la Microsoft ha deciso di estendere a tre gli anni di garanzia del prodotto (che comunque viene riparato o sostituito in tempi abbastanza brevi dal centro assistenza). Inoltre, grazie al suo anno di anticipo sul mercato rispetto alla concorrenza, Xbox 360 può permettersi di essere la **console più economica attualmente** (accessori esclusi), e il fatto che costi meno di un Wii è un curioso paradosso.

Esiste inoltre un più recente modello nero (**XBox 360 Elite**) che a un prezzo leggermente inferiore rispetto a PS3 offre le stesse connessioni e modalità video, e un hard disk da 120 Gb. Dimostrazione che la casa di Redmond è molto attenta all'evolversi della richiesta. Infatti non credo sia azzardato ipotizzare (se verrà ritenuto necessario) un ipotetico Xbox 720 già tra il 2010 ed il 2011.

L'unica certezza è che ci troviamo davanti ad uno dei panorama videoludici più vasti di sempre, e sono certo che il futuro regalerà ancora molte sorprese.

*Player One*