

SEGA MEGA DRIVE

1988

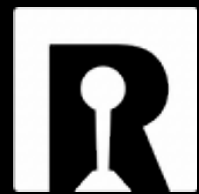


7.61 MHz Motorola 68000 CPU (koprocessor Z80), 64 kB RAM, 64 kB video RAM, obraz 320 x 224 (512 barev)

Práce na nástupci Master Systemu započala Sega už hned po jeho příchodu na severoamerický trh, který byl tou dobou ovládaný Nintendem. Bylo jasné, že pokud zde chtějí uspět, budou muset přijít s něčím silnějším. Uvedení konzole Mega Drive na trh v Japonsku v týden vydání Super Mario Bros. 3 ale nebylo pro Segu dobrým začátkem a i později se Mega Drive v jeho rodné krajině proti konkurenčním konzolám Super Famicom (SNES) a PC Engine (TurboGrafx-16) držel jen ztěžka, proto padlo rozhodnutí o důležitosti silného marketingu při prodeji v USA. Rok po japonském vydání přišla konzole do USA pod novým názvem Sega Genesis a spustila vysoce agresivní reklamní kampaň, která přímo napadala dominantní NES. Díky rychlejšímu vkročení do nové generace mohli vyzdvihovat svůj 16-bitový hardware a neodpustili si ani shazování konzole zaměřené na děti v porovnání s „cool“ Genesisem cíleným hlavně na náctileté. Ohledně her Sega stavěla na třech pilířích: 1) předělávky z automatů v grafice, kterou by konkurence nedokázala, jako Golden Axe, 2) tituly pojištěné jmény celebrit jako jsou slavní sportovci nebo např. zpěvák Michael Jackson 3) otevřenost hrám třetích stran, které by Nintendo na své konzole nepustilo, což mělo později za následek kontroverze okolo dětem nevhodných her jako Mortal Kombat a Night Trap, které ve výsledku jen zvýšily atraktivitu Genesis v očích náctiletých. Nejdůležitější byl ale bezesporu Sonic the Hedgehog, hra vyvinutá za účelem porážení Super Mario série, která roku 1991 dosáhla toho, že plno lidí čekajících na nástupce NES radši sáhlo po Genesisu. Podstatný byl také později vydaný add-on Mega CD, který umožnil hraní her na velkokapacitních médiích v době jejich největší popularity. I když Sega nezískala majoritní podíl herního trhu USA, podařilo se jí rozbít silně zakořeněný monopol, který si Nintendo vybudovalo po Videoherním krachu 80. let. V Evropě a Jižní Americe to měl Mega Drive mnohem snazší díky silnému postavení svého předchůdce. Se všemi populárními tituly vzniklými konzolovou válkou v USA neměl problémy udržet se na trhu a v případě Jižní Ameriky mu bezkonkurenčně vládnout. Později po Mega CD přibyl další add-on, Sega 32x, který měl Mega Drive povýšit na 32-bitovou technologii, ale vzhledem k jeho uvedení na trh prakticky současně s konzolí Sega Saturn, nástupcem Mega Drivu, se nedočkal žádných úspěchů.

Nejprodávanější hry: Sonic the Hedgehog (1991)
Sonic the Hedgehog 2 (1992)
Disney's Aladdin (1993)

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM 1990



www.retroherna.cz

3,58 MHz Ricoh 5A22 CPU, 128 kB RAM, 96 kB video RAM,
video typicky 256×224

Úspěch NESu Nintendo proslavil, ale po několika letech naprosté dominance se začala objevovat konkurence v konzoli SEGA Mega Drive (jinde známá i jako Genesis). V Japonsku byl SNES ihned úspěchem, ale v Americe byl Mega Drive už usídlen v srdcích mnohých hráčů. SNES se proslavil mimo jiné díky svému unikátnímu zvukovému čipu, který byl na svou dobu vynikající. Zatímco na NESu vznikly veřejně známé série, na SNESu se objevily exotičtější tituly, jako F-Zero, Starfox nebo Donkey Kong Country. SNES dokázal nejen vzdorovat Mega Drivu, ale nakonec ho i porazit v množství prodejů, a to i přes schopného maskota-rivala Sonica, který byl přímým útokem na úspěch her s Mariem v hlavní roli.

Nejprodávanější hry: Super Mario World (1990)
Donkey Kong Country (1994)
Super Mario Kart (1992)