

PERGIOCO

**COME
GIOCAVANO
I GRECI E I ROMANI**

in omaggio

•la torre•

il gioco dei trabocchetti



Video: la parabola tende al computer

"Il videogame è morto: viva il computergame!"

Questo in sintesi il grido di riscossa della Atari, decisa a puntare tutto sugli home computer e a lasciare i videogames alla loro pur lucrosa agonia.

Sono mesi, ormai, prima ancora che da noi ci si accorgesse del boom del gioco elettronico, che gli addetti ai lavori si sono resi conto di una linea di tendenza irreversibile: il giovanissimo mercato dei videogames domestici sta marciando a grandi passi verso la saturazione del mercato (almeno negli U.S.A.) e in questo campo l'Europa è solo un paio d'anni indietro rispetto al cuore dell'impero. Negli Stati Uniti si è arrivati a una consolle di videogiochi ogni quattro televisori e, anche se in Italia siamo attorno al 2 per cento di penetrazione, è facile intuire che dopo una stabilizzazione del mercato prevista per la fine del 1984 sarà necessario avere già pronto un prodotto più evoluto. Che cosa sia questo prodotto è fin troppo facile intuirlo: un home computer in grado di essere anche una consolle ad altissimo livello.

Diciamo subito che la Atari metterà in commercio prima di Natale una serie di tre nuovissimi home computer, presentati in contemporanea al salone di Chicago e al SIM di Milano lo scorso giugno.

Prima di descriverne le caratteristiche però è forse il caso di fare una brevissima storia dell'azienda che creò i videogames, poiché da questa si capirà benissimo cosa è accaduto e quali saranno le linee di tendenza del gioco elettronico. È il 1972: un giovane ingegnere mormone, Nolan Bushnell, dopo alcuni anni di esperimenti si fa prestare 500 dollari e fonda la Atari con lo scopo di produrre e com-

mercializzare il primo gioco elettronico: "Computer Space". Se ne vendono meno di duemila pezzi, ma Bushnell ha già un'altra idea in testa e sarà quella vincente: nasce "Pong", destinato a divenire un successo mondiale in pochi mesi. La Atari diventa "la Società cresciuta più in fretta nella storia degli Stati Uniti".

Nel 1976 Bushnell cede la Società alla Warner Communications, che la fa diventare un colosso: la numero uno dei videogiochi a gettone, la regina incontrastata di quelli domestici, in ottima posizione anche nella vendita di home computer. È una situazione che non può andare avanti troppo a lungo e infatti alla fine degli anni '70 appare la concorrenza: prima la Philips, poi la Bally, poi la Mattel e infine la Coleco (tanto per citare i maggiori) lanciano i loro sistemi sul mercato. È la seconda e poi la terza generazione. Ovviamente la grafica e la giocabilità sono migliori di quelle del capostipite.

La Atari accusa il colpo, cominciano le scissioni interne e la conseguente nascita di aziende che producono solo software di giochi; a Wall Street qualcuno comincia a non considerarla più una gallina dalle uova tutte d'oro. Il VCS 2600 (la consolle Atari) sopravvive ormai solo per aver goduto di un periodo relativamente lungo di monopolio e grazie alla instancabile attività delle case di *software only* che sfornano cartucce sempre nuove. Nel giro di pochi mesi di presenza (e siamo ormai ai giorni nostri), l'Intellivision della Mattel si porta via qua-

si la metà del mercato italiano e tutti sono in attesa di un nuovo prodotto Atari che rimpiazzi quello che sembra già un pezzo da museo.

Finalmente, la scorsa primavera in America viene presentato il nuovo sistema 5200, un ottimo videogioco all'altezza dei tempi. Gli appassionati lo aspettano anche in Italia, ma del 5200 arrivano soltanto fotografie. Poi, e siamo al giugno scorso, l'annuncio contempora-

neo alla presentazione della nuova linea computer: il 5200 non uscirà mai dagli Stati Uniti, nel mondo si continuerà a tenere in commercio il vecchio 2600.

Tradotto in parole povere, questo significa che la Atari abbandona ufficialmente il mercato dei videogames domestici, accontentandosi di raccogliere quello che il 2600 può ancora rendere ma non investendo una lira su un prodotto che considera



Il capostipite dei videogiochi, fu la prima creazione di Nolan Bushnell.



A sinistra l'Atari 1450XLD, il maggiore della nuovissima famiglia di home computer Atari. In basso, il nuovo computer prodotto dalla Mattel.

già agonizzante. Ma ci sono i computer: infatti la lezione che è venuta dai videogames è che questi, grazie alla loro funzione puramente ludica e quindi "amichevole", sono stati e sono tuttora un ottimo passepartout per aprire le porte delle case all'elettronica di largo consumo. Chi li considerava diseducativi si ricreda: sono proprio loro l'anello mancante tra società e nuova tecnologia, tanto è vero che moltissimi

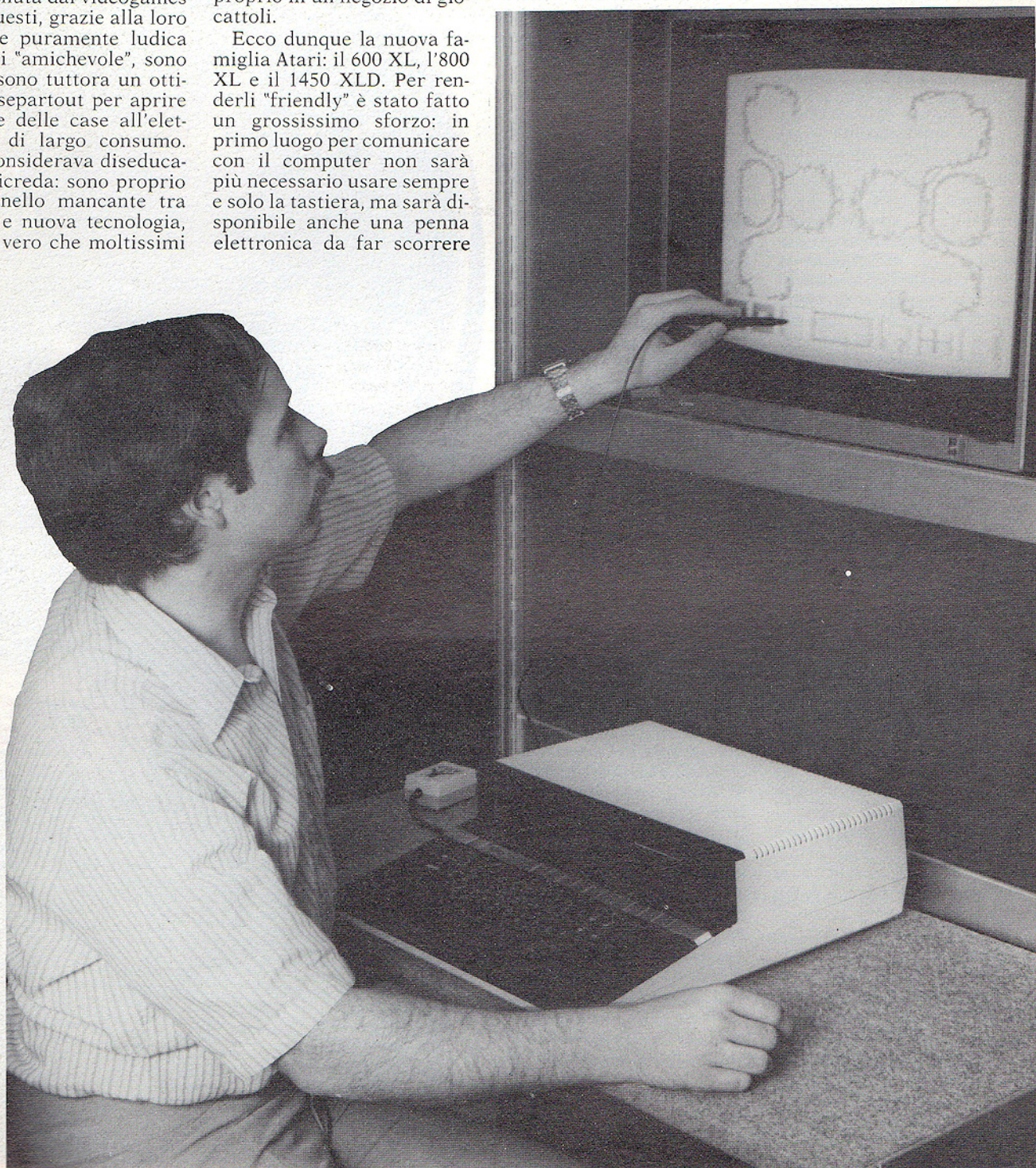
genitori hanno toccato per la prima volta un computer proprio in un negozio di giocattoli.

Ecco dunque la nuova famiglia Atari: il 600 XL, l'800 XL e il 1450 XLD. Per renderli "friendly" è stato fatto un grossissimo sforzo: in primo luogo per comunicare con il computer non sarà più necessario usare sempre e solo la tastiera, ma sarà disponibile anche una penna elettronica da far scorrere

direttamente sul video e una tavoletta da usare con uno stilo o addirittura con il tocco delle dita. I tre modelli sono poi dotati di uno speciale tasto "Help" al quale ricorrere in caso di difficoltà per avere immediate istruzioni sull'uso dei programmi selezionati. Infine, già in-

corporato nel modello maggiore e presto disponibile per gli altri due, c'è il sintetizzatore vocale che è in grado di tradurre in parlato i messaggi composti sulla tastiera dall'operatore.

Il modello più piccolo, che dovrebbe avere un prezzo al pubblico attorno alle 500 mila lire, dispone di una memoria RAM 16K espandibile a 64K; l'800 XL è identico in tutto e per tutto al 600 XL con l'unica differenza di avere la memoria RAM 64K incorporata e di costare circa 300 mila lire di più; il



1450 XLD per prezzo e prestazioni esce dalla categoria home e rientra già in quella personal, un personal molto giocoso però. Pur avendo i medesimi microprocessori dei due fratelli minori, il 1450 XLD ha già incorporato un'unità a dischi a doppia densità e doppia faccia che fornisce fino a 254K bytes di informazione, la penna ottica, il già citato sintetizzatore vocale e due ingressi per cloche di comando, tastiere musicali, comandi a manopola e a sfera. I programmi possono passare attraverso un registratore a cassette a doppia pista (una per la parte analogica e una per quella sonora), attraverso cartucce da inserire direttamente nella macchina e ovviamente attraverso l'unità disco, che è in grado di leggere anche dischi a singola densità.

Gli effetti grafici delle tre macchine, grazie a un'altissima definizione e alle 256 tonalità di colore di cui 128 visualizzabili contemporaneamente, sono veramente ottimi e cartucce di giochi come "Mrs. Pac Man" o "Pole Position" non hanno assolutamente nulla da invidiare alle macchine a gettone, un enorme passo avanti rispetto a quel che si poteva ottenere dal VCS 2600. I possessori dei nuovi computer potranno poi scegliere, grazie alla versatilità dell'unità a dischi, tra i quasi 2000 programmi della libreria Atari, quelli forniti dalla Atari Program Exchange (un sistema di scambio di programmi elaborati dagli utilizzatori privati di computer Atari) e, con l'aggiunta del modulo di espansione CP/M, di tutti i programmi concepiti per il microprocessore Z80. Questo per quel che riguarda l'azienda che inventò il videogame.

Anche le concorrenti però, Mattel in testa, si sono date da fare per mettere a disposizione dell'utente già vaccinato qualcosa di più di una semplice console. Prima di Natale sarà infatti disponibile la tastiera che trasforma l'Intellivision in un piccolo computer. Per essere più precisi, la tastiera Intellivision andrebbe definita un "game maker" che, pur utilizzando il linguaggio Basic e potendo quindi essere usata come un piccolo home computer (con parecchie limitazioni per la verità), dà all'utente la possibilità di "prelevare" da una qualun-



La Console Creativision, un nuovo prodotto "made in Hong Kong". Fornita di tastiera, si trasforma in un piccolo home computer programmabile in linguaggio Basic.

que cartuccia di gioco le routines grafiche di uno o più personaggi completi di tutti i movimenti e utilizzarle in giochi con regole di propria invenzione.

Ecco dunque risolti alcuni dei maggiori problemi per chi finora voleva programmare da solo il proprio videogioco ma si trovava a fare i conti con problemi grafici e di movimento simultaneo di difficile soluzione anche con il ricorso al linguaggio macchina: con questa tastiera ci si può concentrare sul meccanismo del gioco e disporre al tempo stesso di una grafica di sicuro effetto

e della possibilità di muovere indipendentemente a velocità stabilite fino a sette elementi in contemporanea.

La Mattel però si è lanciata anche nel mercato dell'home computer vero e proprio: sempre verso settembre verrà messo in vendita a meno di 300 mila lire l'Aquarius, un sistema con memoria espandibile fino a 16K RAM, stampante, comandi veloci per videogames e una discreta libreria software che comprende, oltre a programmi educativi quali l'emergente linguaggio di programmazione Logo, software per piccola contabilità e

soprattutto ottimi giochi.

Per concludere il panorama sul passaggio del videogioco al computer (non certo definitivo, dato che per dirla con i politici siamo ancora in mezzo al guado) bisogna segnalare l'arrivo di una nuova console "made in Hong Kong" importata in Europa dalla Zanussi: il Creativision. La grafica dei giochi è eccellente, mentre la dinamica e la musica di alcuni di essi lo è meno. Inutile dirlo, esiste una cartuccia che trasforma il Creativision in un computer programmabile in Basic: la guerra è appena cominciata.



Provate per voi

