

VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIOCATTI 4

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI APRILE 1983 - L.3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



DRACULA

VAI IN USA COL CONTE DRACULA

- I NUOVI EXTRA JOY STICK
- E' NATO UN ANDROBOT
- CREATIVISION ALL'ATTACCO

GARE! SUPERGARE!! SUPERVIDEOGARE!!!

LA CREA

**CREATIVISION È IL NOME DI UN NUOVO SISTEMA
PER VIDEOGIOCHI DISTRIBUITO IN ITALIA DALLA
ZANUSSI ELETTRONICA.**

SCE

SONO GIÀ PRONTE UNDICI CARTUCCE-GIOCO, MA LA

ATTUALITÀ

Il Gruppo Zanussi, di cui fa parte la Zanussi Elettronica, opera in diversi settori dell'elettronica civile ed industriale quali la produzione di elettrodomestici e televisori, le apparecchiature hi-fi e i componenti elettronici, i collettori solari e i terminali videoriceventi. Ora tra le attività della Zanussi figurano anche i videogiochi. Per ora come semplici distributori ma, come potete leggere dall'intervista pubblicata in queste pagine, con grossi progetti di partecipazione attiva nella creazione del software, cioè dei giochi, e addirittura nella produzione dell'hardware, ovvero delle console.

Il sistema scelto dalla Zanussi si chiama CreatiVision ed è prodotto - ad Hong Kong - dalla Video Technology LTD, una delle numerose società dell'ex-colonia inglese che stanno cavalcando l'onda montante dei videogiochi dall'alto dell'alta specializzazione tecnica e dei costi industriali ridotti che sono caratteristica di quel piccolo lembo di terra confinante con la Cina.

Da quanto abbiamo potuto vedere e da quanto ci è stato detto dai responsabili della Zanussi che stanno curando questo lancio italiano del CreatiVision, sembra che questo nuovo sistema - purtroppo incompatibile con quelli attualmente in circolazione - sia stato progettato pensando al futuro (leggi espansione) e quindi non sia un semplice tentativo di capitalizzare su una moda del momento.

Ed infatti la console non è una semplice base per videogiochi ma la componente principale di un sistema home computer che prevede numerose periferiche quali

un'espansione di memoria, un floppy disc drive, una stampante, ecc.

Ma non anticipiamo i tempi e cominciamo a parlare della console per videogiochi e dei titoli disponibili attualmente.

L'HARDWARE

Lo "styling" della console è sobrio e pulito. Le linee sono essenziali e moderne. Le dimensioni

sono piuttosto compatte e si collocano a metà tra quelle dell'Intellivision e quelle dell'Atari VCS. In cifre, 350 x 240 x 60 mm (LxPxA). Curiosamente, il CreatiVision è largo quanto l'Intellivision e lungo quanto l'Atari VCS.

Gli unici comandi collocati sulla console sono il commutatore on/off per l'accensione/spegnimento e il tasto Reset per azzerare il gioco.



TIVITA' NDE IN CAMPO

VERA NOVITA' È LA SUA CAPACITA' D'ESPANSIONE.

Nel profilo della console è ricavato un incavo che contiene, quando non si sta giocando, i comandi a forma rettangolare, simili a quelli dell'Intellivision. Infatti, presentano una tastiera, due pulsantini laterali (invece di quattro) e un joystick corto con pomello (al posto del disco) nella parte superiore dell'unità di comando.

L'inserimento delle due unità di comando in posizione di riposo è

molto agevolato dalla profondità dell'incavo e non bisogna arrabattarsi più di tanto per farli stare al loro posto. La scelta del comando a joystick riscuote la nostra piena approvazione (chi scrive, casomai non si capisse, è un convinto assertore che il joystick è il più pratico e reattivo comando per videogiochi), anche se crediamo che la larghezza dell'unità di comando sia un po' eccessiva e, a nostro avviso, risulterà un po' scomoda per le piccole mani di un bambino.

D'altronde dal punto di vista tecnico non si poteva fare altrimenti, visto che ciascun comando presenta quattro file di tasti a membrana che combinati insieme nella posizione di riposo costituiscono la tastiera a 48 tasti a standard ASCII che permette l'introduzione di programmi, garantendo così una predisposizione del sistema a future applicazioni di tipo home computer.

Naturalmente, quando si acquista una cartuccia sono accluse due mascherine da sovrapporre alla tastiera, che determinano la funzione di ciascun tasto per quel particolare gioco.

Sulla console non resta altro da dire, se non che l'interfaccia per le cartucce si trova sul lato destro della macchina.

IL SOFTWARE

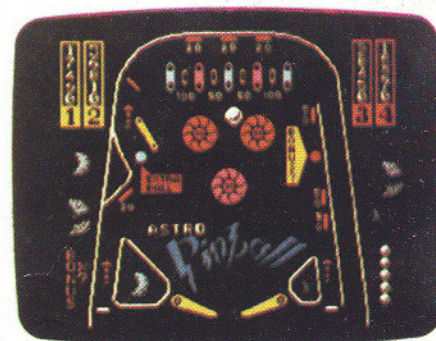
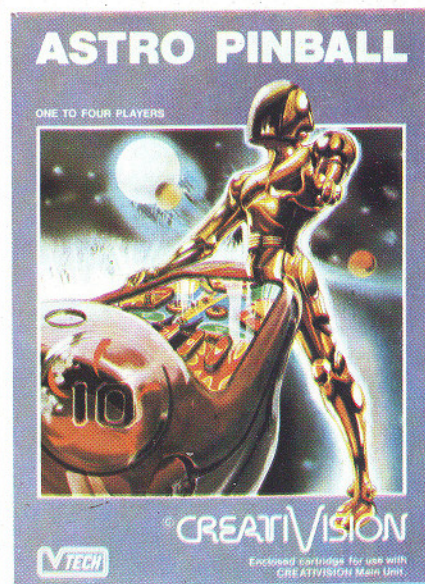
Quando questo articolo era già pronto per andare in stampa e credevamo che i titoli disponibili fossero undici, abbiamo avuto notizia che sono già saliti a quattordici.

Gli undici titoli di cui siamo a conoscenza coprono più o meno la gamma tipica di generi ormai "istituzionali": azione, spazio, guerra, strategia, sport e labirinto.

Alcuni titoli sono meno

originali di altri, ma nel complesso ci sembra un catalogo ben assortito e in grado di suscitare l'interesse dei videogiocatori.

I giochi d'azione sono quattro (quelli più numerosi) e spicca per grafica e giocabilità Astro Pinball, forse la migliore versione elettronica del gioco flipper. Una cartuccia su cui alla Zanussi puntano molto è Police Jump, un gioco "me too", direbbero gli americani, sfacciatamente simile a Donkey Kong, dove al posto del gorilla c'è



LA CREATIVITA' SCENDE IN CAMPO

un evaso e al posto di Mario un poliziotto. Altro titolo d'azione è Auto Chase, un gioco d'inseguimento per le strade di una cittadina deliciosamente rappresentata dal punto di vista grafico.

L'ultimo è Deep Sea Adventure, un gioco a scorrimento orizzontale a la Defender di ambientazione sottomarina.

Poi ci sono due titoli spaziali: l'immane gioco d'invasione verticale (Sonic Invader) e il velocissimo Planet Defender.

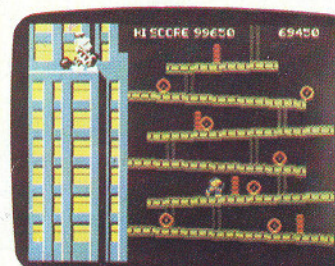
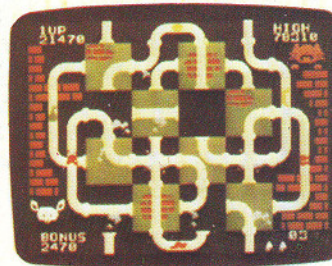
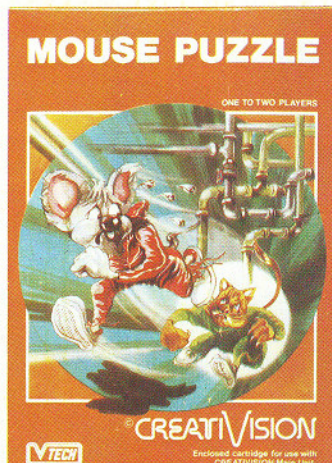
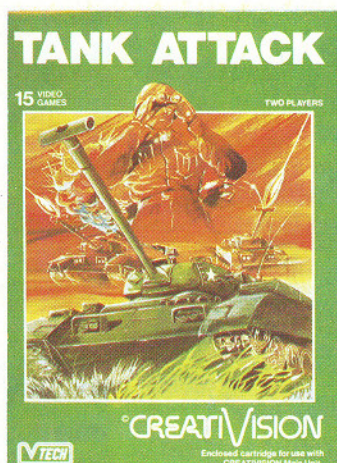
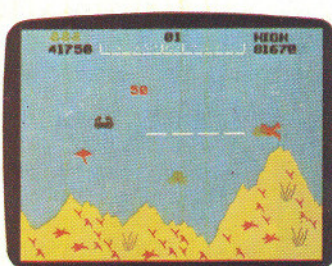
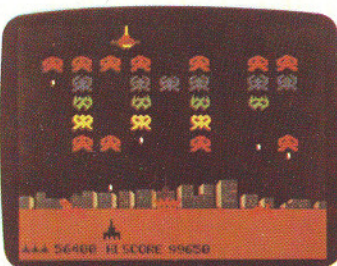
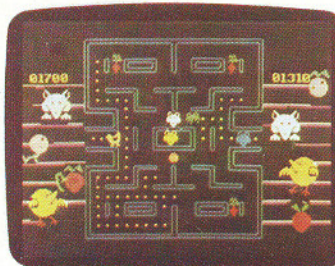
Un altro gioco molto interessante che metterà alla prova le capacità strategiche del

giocatore è Mouse Puzzle, una specie di puzzle mobile al cui confronto i puzzle tradizionali sono un gioco da ragazzi (nel senso lato del termine).

Per il genere labirinto c'è una versione di Pac-Man piuttosto originale in cui il personaggio comandato dal giocatore è una gallina, inseguita da voracissime volpi, che invece di trangugiare qualsiasi cosa incontra sul suo cammino deve depositare chicchi di granoturco fino a riempire completamente il labirinto. In questo gioco c'è una versione a due curiosa e ben fatta.

Per i giochi di guerra abbiamo una battaglia tra carrarmati (Tank Attack) e una battaglia aereonavale (Air/Sea Attack).

Ultimo gioco, infine, è una versione elettronica del gioco del tennis. La prospettiva è da fondo campo (la stessa per intenderci delle riprese televisive) e il gioco è fedele all'originale, tranne due errori che fanno capire che il programmatore non era molto addentro alle regole del tennis: infatti la battuta iniziale è a sinistra e il cambio di campo avviene quando la somma dei "games" è pari. Esattamente l'opposto di quanto



avviene nel tennis vero.

Questi sono i fatti, ora bisogna attendere il responso della giuria, cioè dei videogiocatori. Saranno loro a decidere se il CreatiVision potrà ritagliarsi una fetta della torta dei videogiochi. Le premesse ci sono ma l'ardua risposta spetta ai posteri.

VIDEOGIOCHI IN CASA ZANUSSI: ECCO PERCHÈ

Il responsabile della pianificazione Enrico Giovane spiega come e perché la società di Pordenone vuole entrare nel settore dei videogiochi.

VIDEOGIOCHI: Che ruolo vuole avere un'industria come la Zanussi nel settore dei videogiochi? Intende essere una semplice importatrice di giochi prodotti all'estero o ha altre ambizioni?

GIOVENE: Dal punto di vista della fabbricazione industriale dell'hardware si sono creati dei poli dove vengono concentrate questo tipo di produzioni e sarebbe abbastanza velleitario pensare di mettersi a fare le cose a Pordenone quando tutto il mondo le fa ad Hong Kong. Ciò nonostante come Zanussi non possiamo metterci nell'ottica di un qualunque importatore, non perché siamo particolarmente bravi, ma perché la nostra condizione non ce lo consente. Abbiamo una presenza da difendere in altri settori di mercato e un deterioramento dell'immagine, cioè l'estemporaneità dell'intervento in un certo settore si potrebbe riflettere negativamente anche sui prodotti portanti dell'azienda. Questa dovrebbe essere la migliore garanzia per il consumatore sulla continuità del nostro intervento e della nostra presenza.

VIDEOGIOCHI: Come pensate di realizzare questi intendimenti?

GIOVENE: È ovvio che il "business" si sta portando sul software più che sull'hardware. Allora l'approccio della Zanussi è di entrare con un prodotto inizialmente fabbricato in estremo oriente e di sviluppare gradualmente ma in tempi abbastanza compressi una sua presenza con idee di gioco originali che sono originali per due aspetti: uno perché il gioco è diverso dagli altri, due perché il filone vuole

essere leggermente diverso.

Quello che vorremmo fare e forse riusciremo a fare nel giro di 6 mesi/1 anno è sviluppare giochi in cui ha più spazio l'abilità oppure giochi in cui è l'interesse intellettuale ad essere stimolato e giochi che potrebbero diventare domani il supporto o l'inizio di una linea di prodotti software particolarmente rivolta al settore della didattica.

VIDEOGIOCHI: Cosa intende per prodotti software rivolti al settore della didattica?

GIOVENE: Nella concezione estrema significa lavorare insieme a gruppi editoriali per creare una linea di software allineata alla produzione di certe collane editoriali. Noi stiamo già parlando con diversi editori a questo proposito. Questo discorso richiede naturalmente una consultazione di collaborazione comune con gli editori e una serie di passaggi intermedi. La prima cosa che potremmo fare è creare giochi il cui contenuto, diciamo, di scommessa intellettuale con l'utente è più rilevante rispetto al gioco di pura fantasia. Se il discorso funziona come speriamo, dopo aver introdotto alcune cassette "stand alone" che abbiano un loro significato in questo filone, potremmo addirittura arrivare a costruire collane di cassette cercando di privilegiare l'aspetto del divertimento.

VIDEOGIOCHI: State già lavorando, almeno in fase di progettazione, a queste collane oppure ora è solo un'idea?

GIOVENE: Ci stiamo lavorando, anche avvalendoci di collaboratori esterni, ma siamo ancora in fase embrionale. In una ipotesi estrema potremmo arrivare ad introdurre cassette di una collana di matematica, geometria, ecc. Però non sarebbe mai un discorso puramente tradizionale. Non è che sullo schermo compariranno frazioni od equazioni; potrebbero comparire pulcini, uova, gattini, insomma un tipo di animazione che dia una veste di tipo gradibile per i ragazzi e le ragazze.

VIDEOGIOCHI: Mi può parlare un po' in specifico della console vera e propria?

GIOVENE: L'intenzione che si manifesta attraverso l'introduzione di questo prodotto è abbastanza chiara. Abbiamo voluto fare un prodotto di qualità che si colloca ad un certo livello nel mercato perché crediamo che questo sia l'approccio migliore. Non volevamo fare un prodotto che costasse il meno possibile a qualunque costo. Dove poi il costo si sa qual'è: una forte degradazione dell'immagine, dell'interesse del gioco, della

capacità di memoria. Volevamo un prodotto che avesse anche la possibilità di rimanere aperto a future espansioni. Le soluzioni tecniche per l'espansione di questo prodotto sono già disponibili: noi siamo in questo momento lavorando per trovare l'approccio di marca più corretto per dare agli utenti un corredo valido di applicazioni.

La console è ingegnerizzata in modo che togliendo un fianchetto di plastica sono già accessibili i connettori, la piastra con connettore a pettine per l'inserzione dei moduli aggiuntivi.

I due joystick sono già ingegnerizzati per formare una tastierina e ci sarà un'ulteriore tastierina più complessa. Questa concezione della console la porta ovviamente a costare quel che costa.

VIDEOGIOCHI: A proposito, quanto costerà? E quanto costeranno le cartucce?

GIOVENE: Se lei vuole dei dati precisi da pubblicare, purtroppo non posso farglieli poiché siamo ancora in fase di studio. Ad ogni modo quello che posso dire è che la collocazione del prodotto in termini di costi dovrebbe essere tra la Mattel e la Coleco.

VIDEOGIOCHI: Mi sembra che la tendenza dell'hardware sia verso una compatibilità tra diversi sistemi grazie all'uso di un adattatore, sintomatico è il caso Coleco.

Pensate di accessorare il vostro hardware di un dispositivo simile?

GIOVENE: Certamente ci abbiamo pensato. Non potevamo non porci il problema. Il discorso, ancora una volta, è come affrontare il problema. Noi possiamo andare verso la compatibilità con cassette Atari o Mattel attraverso la collaborazione con softhouse che fanno questo tipo di lavoro e cioè Imagic, Activision, ecc., ma essendo in fase iniziale siamo un po' frenati dal fatto che il nostro parco installato non esiste ancora e quindi non è ancora fattibile.

Man mano che lo diventerà potremo anche andare verso questo tipo di discorso.

Parallelamente stiamo anche riflettendo sulla possibilità d'iniziare da subito a crearci un modulo d'adattamento verso questo tipo di cassette. Ci sono alcuni problemi d'ingegnerizzazione che dobbiamo risolvere. Si tratta di fare delle scelte tecniche corrette, vedere dove è più efficiente entrare. Ad ogni modo la realizzazione di un adattatore per cassette di altri sistemi è possibile e ci lavoreremo.

