Intellivision Amico: impressioni a caldo

In questa rubrica abbiamo già visto il **Polymega**, una console di prossima uscita dedicata esclusivamente al retrogaming e al recupero dei vecchi giochi, sia tramite cartucce e dischi (la cui macchina estrarrà le immagini) sia tramite uno store online da lanciare nel tardo 2019. A percorrere quasi gli stessi binari della nostalgia, **Tommy Tallarico**, famoso compositore che per ha lavorato nell'industria videoludica per titoli come ***Aladdin*** per **Sega Genesis**, ***Terminator*** per **Sega CD**, ***Cool Spot*** e ***Metroid Prime***, ha comprato nel Maggio 2018 gli asset di **Intellivision Production** di **Keith Robinson**, precedente detentore venuto a mancare l'anno scorso, fondando la nuova **Intellivision Entertainment** e, giusto qualche giorno fa (22 Ottobre) è stato lanciato un trailer per l'**Intellivision Amico**, una console, a detta del suo nuovo CEO, rivolta a tutta la famiglia, una macchina che propone giochi per ogni tipo di giocatore e non solo gli hardcore gamer. Sul nuovo sito di **Intellivision Entertainment** è possibile vedere tutti i dettagli della macchina (che a breve discuteremo); ma prima di buttarci a capofitto sulle novità, diamo prima uno sguardo alla precedente console di seconda generazione, giusto per ripercorrere la storia di questo marchio spesso dimenticato ma molto importante.



Meravigliosa creatura

L'originale **Intellivision**, prodotto da **Mattel Electronics**, fu lanciato nel 1980, previo test market a Fresno, in California nel 1979, introducendo sul mercato una marea di innovazioni all'avanguardia (forse anche troppo) per i suoi tempi, feature e capacità che avremmo visto anni o addirittura decenni, più tardi: per prima cosa, **Intellivision** è stata la prima console con processore 16bit in grado di dare alla macchina, sul piano grafico e sull'azione, un vantaggio decisivo contro la concorrenza, sottolineato tramite un'aggressiva campagna marketing, che poteva permettere l'inserimento dell'**Intellivoice Voice Synthesis Module**, un add-on esterno in grado di poter dare

ad alcuni giochi delle vere e proprie tracce vocali digitali da ascoltare durante il gameplay; **Intellivision** è stata la prima macchina a puntare direttamente agli appassionati sportivi, proponendo all'interno della sua ottima libreria, che offriva titoli innovativi come ***Utopia*** e ***Advanced Dungeon and Dragons: Cloudy Mountain*** che gettarono le basi, rispettivamente, per i generi **god simulator** e avventura, **i primi giochi su licenza** delle varie federazioni sportive americane, come **MLB**, **NFL**, **NBA**, **NHL**, ect.; inoltre (e questo è veramente una feature più volte ripresa nel tempo ma decollata soltanto negli anni 2000) è stata **la prima macchina a fornire una distribuzione digitale**, tramite cavo televisivo, con il suo add-on **Playcable**, una qualità, ad oggi, immancabile nelle console moderne. Unico suo punto a sfavore era forse il poco intuitivo controller, direttamente saldato all'interno della console e dunque non sostituibile, che presentava un dischetto metallico, simile ma non uguale a una croce direzionale, che si sostituiva al joystick e che dava al giocatore ben 16 (eccessive) direzioni, quattro tasti principali sui lati e una tastiera numerica, simile a quella di un telefono, sulla quale era possibile attaccare degli overlay di cartone sulla quale erano spiegate le funzionalità di ogni singolo tasto per un determinato giochi; dunque, tenendo anche conto del fatto che il dischetto direzionale funziona anche come tasto se premuto al centro, ci sono ben 17 tasti, veramente troppi per una console di questa generazione. Fra pregi e difetti, possiamo senza dubbio dire che è stata una console veramente all'avanguardia, sia sul piano tecnico che sul piano marketing, ma fra **Colecovision**, **Magnavox Odyssey**[2], **Atari 5200** (che si dava battaglia da sola per rimpiazzare l'obsoleta **Atari 2600** che, paradossalmente, era ancora la console che vendeva di più) e i nuovi **PC casalinghi**, l'**Intellivision** era una goccia d'acqua nell'oceano della competizione.

Successivamente, nel 1984, per limitare le perdite, **Mattel** fondò **Intellivision Inc.**, tramutata in seguito in **INTV Corporation**, che continuò la distribuzione della console, adesso chiamata appunto **INTV** e la produzione di giochi e console, il tutto distribuito esclusivamente via posta ed esente dal marchio **Mattel**, fino al 1990, anno in cui **Nintendo** e **Sega** approcciarono i loro uffici per fermarne la produzione. Anche se meritava molto di più, **Intellivision** se ne uscì con oltre 3 milioni di console vendute in tutto il mondo e più in là, a testimonianza dell'amore e dell'innovazione portata da questa macchina, sotto la nuova **Intellivision Production** fondata da **Keith Robinson** nel 1997 furono licenziate diverse collection, fra PC Windows e console e addirittura l'**Intellivision Flashback** di **AtGames**, una retro-console *plug and play* per poter riscoprire una buona manciata di giochi. **Intellivision** è stata senza dubbio una console che ha saputo farsi spazio nei cuori della community.



Un nuovo Amico

Il marchio e il prestigio di **Intellivision** è sopravvissuto fino a oggi, anno in cui **Tommy Tallarico** ha comprato le possessioni di **Keith Robinson** e ha rilanciato l'intera azienda sotto il nome di **Intellivision Entertainment** mettendosi al capo. Ed è così, come un fulmine a ciel sereno, appare **Amico**, la nuova console **Intellivision** che verrà lanciata il 10 Ottobre 2020 (fate caso a 1010 2020! Piccoli stratagemmi per ricordare certe date, un po' come **Sega Dreamcast** fece per il suo 09/09/1999) per un prezzo di lancio fra i 149 ai 179$. Vediamo un po' cosa offre questa nuova console che propone caratteristiche veramente fuori dal comune.
Innanzitutto la macchina detta una regola tanto interessante quanto rigida, ovvero "**2D only**": ebbene sì, la macchina conterrà un avanzatissimo chip in grado di offrire la migliore grafica 2D sul mercato. La macchina sarà ovviamente in grado di connettersi a internet via **wi-fi,** dove potremo accedere allo **store online** per acquistare i software aggiuntivi, che saranno **esclusivamente digitali**, giocare online, vedere le classifiche all'interno dei singoli giochi e partecipare a tornei. Per il resto, nella console, ci saranno delle **porte USB**, **uscita HDMI**, delle **luci al led** che cambieranno colore con le interazioni con i giochi e il sito **Intellivision Entertainment** parla anche di un "System Expansion Interface", forse un qualche futuro add-on, chissà. I **controller wireless** presentati **ricalcano la forma di quelli originali**, dunque ci sarà un **dischetto** (che però stavolta sembra funzionare di più come un d-pad), i **quattro tasti** sui lati del controller e verranno aggiunti inoltre **microfono**, **speaker**, **vibrazione**, **sensori giroscopici** e sarà possibile ricaricarli sulla base della console; la più grande innovazione, però, è senza dubbio il **touchscreen integrato** che sostituirà il tastierino numerico, e magari riuscirà a restituire, forse, quel concetto pensato originariamente per l'**Intellivision** che ai tempi non funzionò benissimo per via della tecnologia poco avanzata. Sarà possibile inoltre collegare alla console i propri **smartphone** via app dedicata in assenza di controller originali **Amico** (fino a otto giocatori). Per ciò che riguarda i software, che non andranno oltre la classificazione **ESRB 10+**, non solo saranno esclusivamente in 2D ma saranno tutti esclusive **Amico**, sottolineando anche che la console **non ospiterà porting**, **DLC** o **microtransazioni** e che i prezzi varieranno da un **minimo di 2,99$** a un **massimo di 8,99$**. Momentaneamente, sempre sul lato software, si parla di classici **re-immaginati**, dunque vecchi

titoli che vedranno un upgrade grafico, sonoro, nuovi livelli, modalità multiplayer locale, online e molto più: questi verranno presi dalla libreria **Intellivision**, **Atari**, **iMagic**, famoso third party dei tempi e altri titoli arcade come ***Super Burger Time***, ***Moon Patrol***, ***R-Type***, ***Toejam & Earl*** e molti altri. La console, al momento dell'acquisto, avrà alcuni classici inclusi ma sono stati promessi oltre 20 nuovi titoli per il lancio.

Amico o Nemico?

Il team di **Intellivision Amico** è composto da gente veramente competente: come abbiamo già detto, **Tommy Tallarico** sarà il CEO di **Intellivision Entertainment**, mentre al suo fianco troveremo i produttore **Jason Enos**, veterano dell'industria che ha lavorato in ben oltre 100 progetti fra **Sega**, **Konami**, **E.A.** e **Namco**, **Phil Adam**, **Mike Mika**, **Perrin Kaplan**, altra veterana che si occupò dei lanci di **Super Nintendo**, **Nintendo DS**, **Wii**, **Gamecube** e **N64** (e che ovviamente si occuperà del lancio di **Amico**), **Beth Llewelyn** alle pubbliche relazioni, altra veterana **Nintendo** con ben 12 anni di carriera alle spalle, **David Perry** e **Scott Tsumura** come special advisor, il co-fondatore di **Intellivision Steve Roney**, **Bill Fisher**, altro programmatore dipendente dell'originale **Intellivision**, **André Lamothe**, specialista hardware che ha persino avuto esperienza alla NASA, **Emily Rosenthal** per ciò che riguarderà le comunicazioni e gli eventi e **Paul Nurminen**, attualmente l'host del **Intellivisionaries podcast**.
Come possiamo ben vedere, la nuova **Intellivision Entertainment** sta tracciando delle chiarissime linee direttive, a ben due anni di distanza dal lancio, con chiarissime idee su ciò che saranno i loro giochi, come verranno giocati, che aspetto avranno e persino quanto dovranno costare. **Tommy Tallarico** ha espressamente detto:

> **«Vogliamo creare una console che i genitori vorranno comprare, che non gli venga indicata dai figli».**

Ha anche rivendicato come l'industria, oggi, si concentri solo sugli **hardcore gamer**, tenendo fuori tutta quella fetta di pubblico che non gioca regolarmente coi videogiochi o, semplicemente, non ne sono attratti; **Intellivision Amico** dovrà essere una console rivolta a tutti, uno di quei dispositivi da accendere durante le feste a casa con amici e parenti per passare delle sane ore di gaming accessibile a tutti, un po' come avvenne per **Nintendo Wii** – se è per questo, riflettendo, il nome di questa console rimanda proprio al suo significato italiano, amico, una console simpatica che può entrare nel cuore di tutti –. Sebbene ci sia un solidissimo team esperiente alle spalle dell'**Intellivision Amico**, ci sono alcune qualità che non ci entusiasmano, anzi, ci sembrano dei veri e propri *diktat*: per quanto interessante e audace possa sembrare una console che proporrà esclusivamente giochi in 2D ciò escluderà a priori tutti quei produttori che potrebbero realizzare titoli in 3D, anche con un forte richiamo nostalgico; in poche parole, non vediamo il motivo per cui il 3D, moderno o retrò che sia, debba essere bandito dalla libreria a priori; avere una console che si distingua nel mercato, esattamente come succedeva fra **Super Nintendo** e **Sega Mega Drive** nella quarta generazione di console, è sicuramente un fattore positivo ma bisogna anche trovare delle vie di mezzo, dei compromessi vitali per una buona immissione nel mercato. La scelta di creare giochi esclusivi per **Intellivision** è certamente interessante ma può comunque essere una lama a doppio taglio. L'industria vive di porting e di titoli multipiattaforma e, se è per questo, alcuni di questi titoli hanno contribuito a lanciare alcune console di nuova generazione. Pensiamo proprio a ***Shovel Knight***, uno dei titoli più solidi per il lancio di **Nintendo Switch** (aiutato, ovviamente, al rilascio

della campagna interna **Specter of Torment**) e che potrebbe essere assente dal parco titoli di **Intellivision Amico**, una console che al meglio potrebbe valorizzare un gioco dai toni retrò come questo. Il concetto di esclusiva e ancora vivo e funzionante ma i porting e i titoli multipiattaforma sono decisamente vitali per la sopravvivenza di una console, anche in una visione di cross-play, caratteristica che a oggi diventa sempre più un must per alcuni titoli che offrono un multiplayer online. Come potranno mai approcciare le third party verso un sistema così esclusivo? Prendendo il caso di ***Shovel Knight***: **Yacht Club Games** dovrà produrre da capo un nuovo titolo della saga oppure rimappare la grafica con una più moderna, per sfruttare al meglio le specifiche di questo nuovo chip 2D rendendolo esclusivo per l'**Intellivision Amico** senza poterlo rendere disponibile per **PC** o le restanti console?
Tommy Tallarico ha sottolineato che l'obiettivo della console sarà considerare ogni persona, far sì che le persone approccino ai videogiochi ma è molto difficile attuare un piano simile senza almeno far salire a bordo anche i giocatori più assidui che compongono la più grossa fetta del mercato, anche in una prospettiva di marketing in cui, gli ormai decisivi, "influencer" di **YouTube** o **Twitch** non si troveranno invogliati a giocare con **Intellivision Amico**, oppure potrebbero produrre una sorta di "product placement forzato". Neppure **Nintendo**, ai tempi dell'accessibilissimo **Wii**, ha escluso i giocatori più assidui, tanto è vero che quella console, insieme ai tantissimi party game per i giocatori più casuali, ha anche tanti altri titoli per gli hardcore gamer: basti citare i diversi titoli di **Resident Evil** su **Wii**, ***MadWorld***, ***House of the Dead: Overkill***, ***No More Heroes*** e molti altri poco "*family friendly*".
Attrarre i giusti developer e avere una buona linea di lancio è spesso la chiave per il successo di una console ed è difficile che potranno costruire la loro fortuna su un parco titoli per console di seconda generazione; tutto si giocherà su quei 20 titoli esclusivi brand new non ancora annunciati. Non dimentichiamo poi i prezzi accessibili del software: quali saranno gli accordi dietro alla vendita di un gioco così a buon mercato? Quali saranno i vantaggi dei developer che intenderanno investire nel sistema e quali quelli di **Intellivision Entertainment**? Dietro al team di **Amico** c'è un team veramente competente e pertanto crediamo che ci sia ancora molto che non è stato ancora detto; tuttavia la politica sulle esclusive è probabilmente da rivedere e se **Amico** ospiterà solamente giochi esclusivi e allora bene che questi siano veramente eccellenti e che possano essere in grado di fronteggiare i modernissimi giochi proposti da **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**. Sperando che il tutto non sia un "Davide contro Golia", speriamo che **Intellivision Entertainment** offrirà in futuro più dettagli riguardo ai giochi di lancio, sulla politica delle esclusive, che a noi sembra fin troppo restrittiva e sulle potenzialità di **Amico**. Non possiamo fare altro che seguire la pagina di **Intellivision Entertainment** su **Facebook** e iscriverci al canale **YouTube**. E voi farete entrare questo nuovo **Amico** a casa vostra?



I migliori visori VR per smartphone

La moda delle app e giochi in **realtà virtuale per dispositivi mobili** sta esplodendo: basta utilizzare l'hardware e la tecnologia del display dello smartphone per fornire le immagini, utilizzando visori che sono essenzialmente *case* contenenti lenti, spesso con alcune caratteristiche extra.
Per chi stesse valutando l'acquisto di un visore, ecco le caratteristiche principali dei più conosciuti.

Samsung Gear VR

Se possedete un telefono **Samsung** recente, potrebbe valere la pena acquistare il nuovissimo **Gear VR**. Rispetto alla precedente versione, l'ultimo dispositivo è ora più comodo, fornisce più spazio per chi necessitasse di indossare gli occhiali, e include prese d'aria per evitare l'appannamento dello schermo. Inoltre, Samsung e Oculus provvedono ad aggiornare continuamente la lista dei contenuti per questo dispositivo, non solo giochi ma anche cortometraggi e programmi TV.
E' stato recentemente aggiunto un controller al set, che tiene traccia del movimento della mano e possiede un ***touchpad*** circolare cliccabile, che consente di puntare, trascinare e rilasciare oggetti, inclinare e naturalmente sparare nel caso stessimo giocando a degli sparatutto.



Google Daydream View

Il nuovo **Google Daydream View** sfoggia un design più elegante e più confortevole. Inoltre è disponibile in due nuovi colori: nero e rosa (che Google chiama “corallo”). Ha anche un ***headstrap*** che ne migliora l’ergonomia.
Il nuovo Daydream View ha tanti nuovi elementi, studiati per rendere l’esperienza migliore rispetto al suo predecessore. Il campo visivo è salito da 90° a **100°**. È presente anche un nuovo dissipatore di calore che migliora le prestazioni durante le sessioni più lunghe. Il nuovo dispositivo è anche compatibile con un numero ancora maggiore di telefoni, in particolare con i Samsung **Galaxy S8** e **S8+**.



Google Cardboard

L’originale e anche il più economico **Cardboard**, presenta una semplice procedura di assemblaggio in tre fasi, un pulsante di controllo migliore e supporto per smartphone fino a 6 pollici. È interessante notare che Google ha aperto la piattaforma anche agli sviluppatori **iOS**. Cardboard è un visore “fai-da-te” a basso costo che chiunque può costruire, anche se sono disponibili molte alternative terze parti, come **DodoCase**. In effetti, una rapida ricerca online rivela che è possibile acquistarne uno per circa 5€.



Merge VR Goggles

Come il Google Daydream View, il visore Merge VR opta per un materiale più morbido piuttosto che per la rigida plastica. Il materiale utilizzato infatti è una **schiuma morbida e flessibile**, che non solo rende il dispositivo estremamente comodo da indossare ma **protegge il telefono** da eventuali urti. Si adatta a qualsiasi smartphone da **4** a **7 pollici** ed è dotato anche di **lenti regolabili**.



Xiaomi Mi VR Play

Questo non è il dispositivo “Daydream” della società, che è ancora mancante, ma è comunque una buona alternativa ad altri dispositivi VR mobile più costosi.
Non è il dispositivo migliore ma fa il suo lavoro e funziona sia con i telefoni **iOS** che **Android**, oltre a essere abbastanza economico. In Cina è stato appena rilasciato la nuova e più comoda versione, lo **Xiaomi Mi VR Play 2**, ma non è chiaro quando sarà disponibile nei mercati occidentali.



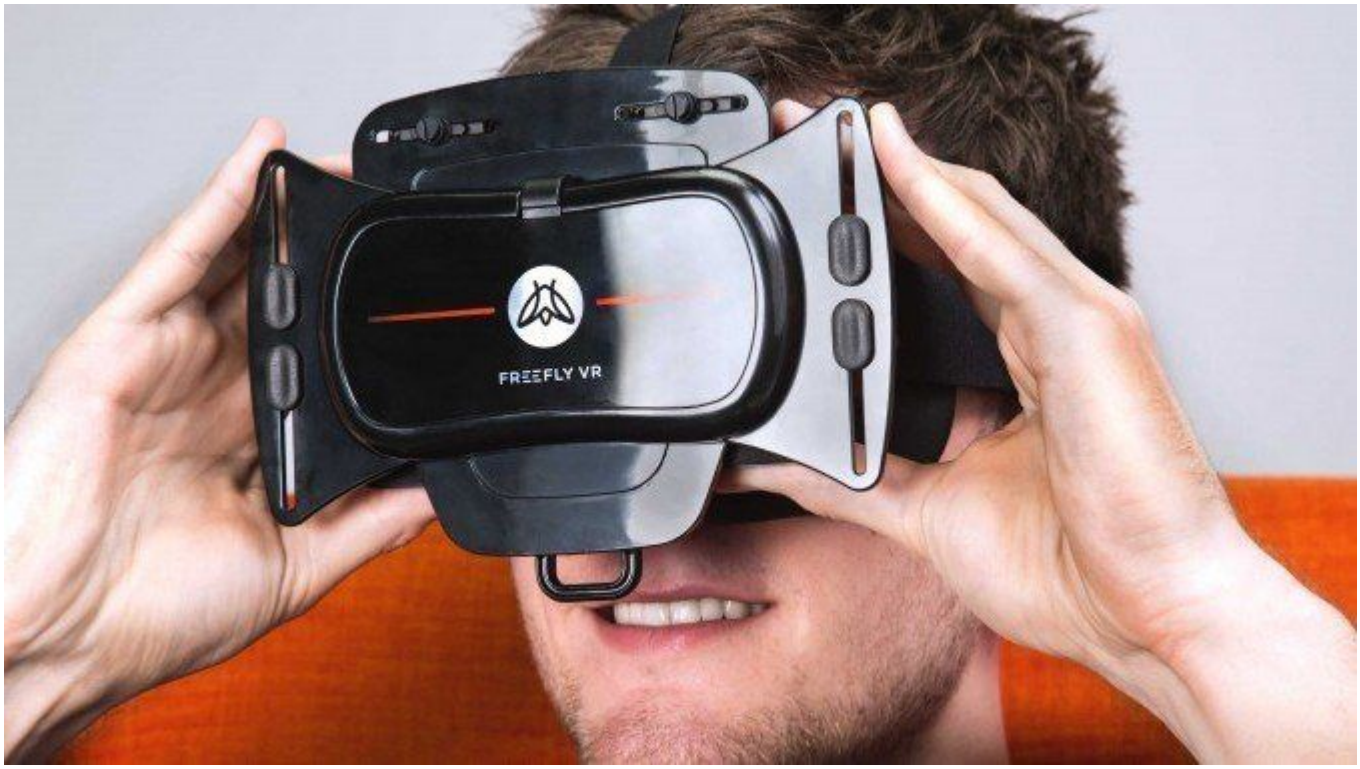
Zeiss One Plus

Lo **Zeiss VR One Plus** fuzniona con qualsiasi telefono **iOS** o **Android** tra 4,7 e 5,2 pollici. Contiene un lettore multimediale per immagini e video **YouTube** e un’app per esperienze in **realtà aumentata**. Inoltre è progettato per essere indossato comodamente anche **sopra gli occhiali**. Tra le caratteristiche degne di nota figurano una fascia per la testa rimovibile e un inserto in schiuma che si appoggia sul contorno degli occhi quando lo si indossa; è possibile anche pulire le lenti e ha a disposizione anche una versione universale che supporta smartphone tra **4,7** e **5,5 pollici**.



Freefly VR Beyond

Il visore **FreeFly VR** offre un campo visivo a **120°** e persino un controller Bluetooth per consentire un controllo migliore dei giochi in realtà virtuale. L'ultima versione di FreeFly, chiamata **Beyond**, incorpora i ***dual trigger*** con tocco capacitivo **Crossfire**. È compatibile con smartphone tra **4,7** e **6,1 pollici**.



View-Master DLX VR

Il visore **View-Master Mattel** di seconda generazione è stato il primo a essere venduto nei negozi **Apple**, anche se ultimamente è un po' scomparso dai radar; tuttavia, è possibile acquistarlo presso altri store.
Il **DLX VR** ha un supporto per smartphone ridisegnato, ideato per funzionare con dimensioni di smartphone diverse e offre un supporto aggiornato per cuffie e lenti. Tutto è modellato sull'iconico design View-Master con un tocco di modernità in più.



BlitzWolf BR-VR3

L'ultimo visore di **BlitzWolf** si adatta a **qualsiasi smartphone fino a 6,3 pollici** e garantisce il massimo comfort grazie all' **imbottitura in pelle**. Permette di regolare la **distanza individuale delle lenti dalla pupilla**, correggendo un'eventuale **miopia**.

