

VIRTUAL TENNIS



66 anni di videogames

CATALOGO



VIRTUAL TENNIS

66 anni di videogames



A cura dei volontari del / Curated by the volunteers of:
Museo Piemontese dell'Informatica - MuPin (O.d.V.)

Per la copertina / For the cover:

Bumm13, Public domain, via Wikimedia Commons.

Elia Bellussi, Public domain, via Dall-E

SOMMARIO

atp finals & virtual tennis

Elia Bellussi

7

expo

Odyssey	13
Ping-o-Tronic	15
Pong Telegames	17
Pong	19
Super Pong Telegames	21
Super Pong	23
Play-o-Tronic	25
Giochi TV	27
TVG 868	29
VCS CS2600	31
Colourscore 2	33
Intellivision	35
Vic 20	37
C64	39
NES	41
C16	43
C64C	45
C64G	47
PC-Engine CoreGraFX	49
C64GS	51

Master System 2	53
SNES	55
Mega Drive 2	57
Playstation	59
Saturn	61
Playstation 2	63
GameCube	65
Playstation 2 Slim	67
Wii	69

credits - credits

Origine delle foto	77
--------------------	----

atp finals & virtual tennis

Elia Bellussi

Il Museo Piemontese dell'Informatica porta a Torino un'iniziativa unica nel suo genere con la mostra "**Virtual Tennis - 66 anni di videogames**", realizzata in occasione delle ATP Finals del 2024. Un percorso espositivo che celebra l'evoluzione dei videogiochi dedicati al tennis, rivelando come questo sport abbia influenzato profondamente il mondo videoludico sin dagli albori.

Un Viaggio alle Origini

La storia inizia con il leggendario Tennis for Two, sviluppato nel 1958 dal fisico William Higinbotham, uno dei primi esempi di videogioco interattivo. Ideato come un diversivo per i visitatori del Brookhaven National Laboratory, Tennis for Two era un semplice

The Piedmont Museum of Informatics (Museo Piemontese dell'Informatica) presents a unique event in Turin with the exhibition "**Virtual Tennis - 66 Years of Video Games**", created to coincide with the 2024 ATP Finals. This interactive exhibit celebrates the evolution of tennis video games, revealing how this sport has profoundly influenced the gaming world since its inception.

A Journey to the Origins

The story begins with the legendary Tennis for Two, developed in 1958 by physicist William Higinbotham, one of the first examples of an interactive video game. Created as a diversion for visitors at the Brookhaven National Laboratory, Tennis for Two

atp finals & virtual tennis

Elia Bellussi

simulatore di una partita di tennis, visualizzato su un oscilloscopio: un'idea rivoluzionaria per l'epoca che aprì la strada a un nuovo modo di intendere il tempo libero.

Questo progetto pionieristico non fu pensato per il pubblico o per il mercato, ma la sua popolarità tra i visitatori accese una scintilla nel mondo della tecnologia.

Nella mostra, una ricostruzione di questo storico gioco permette ai visitatori di rivivere quell'esperienza unica, comprendendo come, da un'idea scientifica, sia nata un'intera industria.

was a simple tennis simulation displayed on an oscilloscope.

Though revolutionary, it wasn't intended for public distribution, yet its popularity ignited the spark that would lead to an entire industry.

At the exhibition, a reconstruction of this historic game allows visitors to experience firsthand how a scientific experiment gave rise to a cultural phenomenon.

atp finals e virtual tennis

Elia Bellussi

Dagli Stadi ai Salotti: l'Arrivo della Magnavox Odyssey

La Magnavox Odyssey, la prima console domestica, rappresenta un'altra tappa fondamentale esposta alla mostra. Lanciata nel 1972, la Odyssey introdusse il tennis direttamente nei salotti di casa, con schermi verdi e segnalini adesivi da attaccare allo schermo per aggiungere elementi grafici, dato che la console era priva di grafica vera e propria.

Si racconta che Nolan Bushnell, il fondatore di Atari, fu ispirato da Odyssey per creare Pong, intuendo che il gioco domestico sarebbe stato il futuro. I visitatori possono esplorare questa console d'epoca, un pezzo di storia che ha segnato l'inizio dell'intrattenimento casalingo.

From Stadiums to Living Rooms: The Arrival of Magnavox Odyssey

The Magnavox Odyssey, the first home console, marks another milestone showcased at the exhibition. Launched in 1972, the Odyssey introduced tennis games to home living rooms, featuring green overlays and adhesive markers to enhance the screen visuals, as the console itself had limited graphics.

Legend has it that Nolan Bushnell, Atari's founder, was inspired by Odyssey to create Pong, recognizing that home gaming was the future. Visitors can explore this historic console, a piece of history that paved the way for in-home entertainment.

atp finals & virtual tennis

Elia Bellussi

L'Avvento di Pong e la Rivoluzione dei Videogiochi

L'evento prosegue con una delle icone più amate della storia videoludica: Pong, rilasciato da Atari nel 1972.

Creato da Allan Alcorn come esercizio tecnico, Pong conquistò immediatamente il pubblico e cambiò per sempre la percezione dei videogiochi.

Secondo le leggende del settore, quando la prima macchina di Pong fu installata in una sala giochi della California, il cassetto delle monete si riempì così rapidamente che il gioco dovette essere spento temporaneamente per evitarne il guasto. Nella mostra, una postazione di Pong invita i visitatori a sfidarsi, sperimentando la semplicità e l'immediatezza che conquistarono milioni di giocatori negli anni '70.

The Rise of Pong and the Video Game Revolution

The event continues with one of the most beloved icons in video game history: Pong, released by Atari in 1972.

Created by Allan Alcorn as a technical exercise, Pong immediately captivated the public, forever changing perceptions of video games.

According to industry legends, when the first Pong machine was installed in a California arcade, the coin box filled up so quickly that the game had to be shut down temporarily to avoid damage. At the exhibition, a Pong station invites visitors to challenge each other, experiencing the simplicity and immediacy that captivated millions in the 1970s.

atp finals & virtual tennis

Elia Bellussi

La Rivoluzione del Motion Gaming: Wii Sports Tennis

Nel 2006, Wii Sports Tennis cambiò di nuovo le carte in tavola, portando i giocatori a muoversi in prima persona grazie ai controller sensibili al movimento della Nintendo Wii.

L'obiettivo era creare un'esperienza che potesse essere apprezzata da tutti, senza limitazioni d'età o abilità.

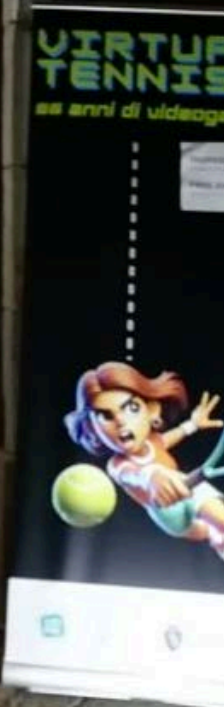
Il gioco divenne un fenomeno globale e attirò intere famiglie, facendo rivivere in chiave moderna le sensazioni del primo Tennis for Two, ma con una tecnologia avanzata e coinvolgente. A "Virtual Tennis", i visitatori potranno impugnare il controller e provare la stessa magia che nel 2006 unì milioni di persone in tutto il mondo.

The Motion Gaming Revolution: Wii Sports Tennis

In 2006, Wii Sports Tennis once again changed the game, allowing players to move in real life with Nintendo Wii's motion-sensitive controllers.

The aim was to create an experience accessible to everyone, regardless of age or skill.

The game became a global phenomenon, attracting families everywhere and recreating the early thrills of Tennis for Two but with advanced, engaging technology. At "Virtual Tennis," visitors can pick up a controller and relive the magic that, in 2006, brought millions of people together worldwide.



EXPO

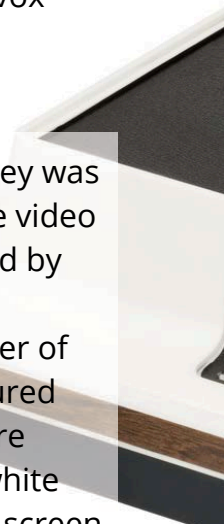
l'esposizione - the exhibit

ODYSSEY

- Produttore: Magnavox
- Anno: 1972
- Produzione: USA
- Producer: Magnavox
- Year: 1972
- Production: USA

La Magnavox Odyssey è stata la prima console per videogiochi domestica al mondo, creata da Ralph H. Baer, spesso considerato il "padre dei videogiochi". La console non aveva grafica complessa: i giochi consistevano in punti bianchi e neri sullo schermo, e i giocatori applicavano degli overlay di plastica colorati sul televisore per simulare scenari di gioco.

The Magnavox Odyssey was the world's first home video game console, created by Ralph H. Baer, often regarded as the "father of video games." It featured simple graphics, where games consisted of white dots and lines on the screen, and players would place colored plastic overlays on the TV to simulate game settings.



l'esposizione - the exhibit

Un aspetto innovativo dell'Odyssey era il sistema a cartucce, anche se queste non contenevano dati veri e propri, ma solo circuiti che attivavano diversi giochi. La Odyssey ha segnato l'inizio dell'industria dei videogiochi, ponendo le basi per le future generazioni di console.

An innovative feature of the Odyssey was its cartridge system, although these cartridges didn't contain data but rather circuits to activate different games. The Odyssey marked the beginning of the video game industry, setting the stage for future generations of consoles.



l'esposizione - the exhibit

PING-O- TRONIC

- Produttore: Zanussi
- Anno: 1974
- Produzione: IT

Si tratta di una delle prime console di videogiochi domestiche prodotte in Italia.

Fu il primo dispositivo elettronico per la casa prodotto da un'azienda di elettrodomestici.

- Producer: Zanussi
- Year: 1974
- Production: IT

This is one of the first home video game consoles produced in Italy.

It was the first electronic home device made by an appliance company.



l'esposizione - the exhibit

La Zanussi era nota per la produzione di frigoriferi e lavatrici, decise di entrare nel mercato dei videogiochi con il Ping-O-Tronic, rendendolo uno dei primi esempi di azienda non tech a esplorare il settore videoludico.

La console era dotata di un design semplice e robusto, in plastica bianca e arancione e con un'estetica che richiamava gli elettrodomestici dell'epoca.

I controller erano integrati direttamente nella console e si maneggiavano tramite manopole, simili a quelle dei primi televisori.

Solo nel 1975 la Zanussi ottenne in licenza la possibilità di integrare il gioco Pong.

Zanussi, known for producing refrigerators and washing machines, decided to enter the video game market with the Ping-O-Tronic, making it one of the earliest examples of a non-tech company exploring the gaming sector.

The console featured a simple, sturdy design in white and orange plastic, with an aesthetic that echoed home appliances of the time.

The controllers were built directly into the console and operated with knobs, similar to early television sets.

It was only in 1975 that Zanussi obtained the license to integrate the Pong game.

l'esposizione - the exhibit

PONG TELEGAMES

- Produttore: Sears
- Anno: 1975
- Produzione: USA

Il Sears Pong Telegames fu una versione dedicata di "Pong" distribuita esclusivamente nei negozi Sears, grazie a una collaborazione tra Sears e Atari.

- Producer: Sears
- Year: 1975
- Production: USA

The Sears Pong Telegames was a dedicated version of "Pong" distributed exclusively in Sears stores, thanks to a collaboration between Sears and Atari.



l'esposizione - the exhibit

Concepita come un'evoluzione del famoso gioco "Pong Coin-op" di Atari del 1972.

It was conceived as an evolution of Atari's famous "Pong Coin-op" game from 1972.

Non supportava cartucce aggiuntive, in quanto il sistema era progettato esclusivamente per eseguire versioni di "Pong".

It did not support additional cartridges, as the system was designed solely to play versions of "Pong."

La partnership con Sears contribuì a diffondere la popolarità di Pong nelle case americane e diede inizio a una lunga serie di console per videogiochi domestici.

The partnership with Sears helped popularize Pong in American homes and marked the beginning of a long line of home video game consoles.



l'esposizione - the exhibit

PONG

- Produttore: Atari
- Anno: 1976
- Produzione: USA
- Producer: Atari
- Year: 1976
- Production: USA

Atari Pong è stata la prima console di gioco domestica a portare il famoso gioco arcade Pong, creato da Ralph H. Baer, nelle case degli utenti.

Atari Pong was the first home gaming console to bring the famous arcade game Pong, created by Ralph H. Baer, into users' homes.



l'esposizione - the exhibit

Lanciata nel 1975, la console si basava su un chip dedicato che emulava il gioco classico, permettendo ai giocatori di sfidarsi a ping pong direttamente in salotto.

Fondata da Nolan Bushnell e Ted Dabney, Atari fu pioniera nell'industria dei videogiochi e la sua console Pong segnò l'inizio dell'era delle console domestiche.

Il successo di Atari Pong non solo aiutò a consolidare il ruolo di Atari come leader del settore, ma ispirò anche lo sviluppo di numerosi altri giochi e console nel corso degli anni.

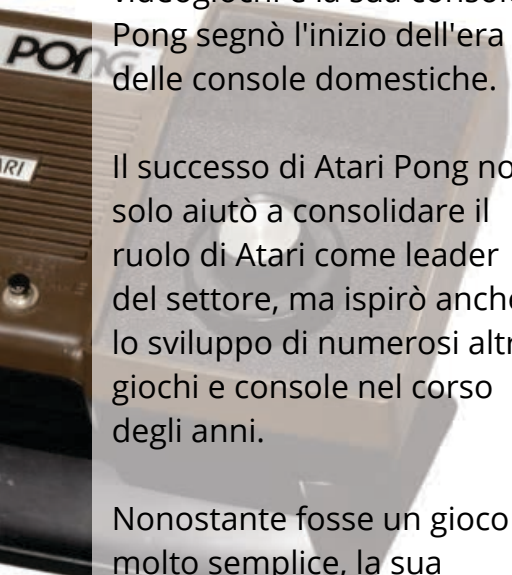
Nonostante fosse un gioco molto semplice, la sua introduzione ha avuto un impatto duraturo sull'industria dei videogiochi.

Released in 1975, the console used a dedicated chip to emulate the classic game, allowing players to compete in a ping pong match in their living rooms.

Founded by Nolan Bushnell and Ted Dabney, Atari was a pioneer in the video game industry, and its Pong console marked the beginning of the home console era.

The success of Atari Pong not only helped establish Atari as an industry leader but also inspired the development of numerous other games and consoles in the following years.

Despite being a simple game, its introduction had a lasting impact on the video game industry.



l'esposizione - the exhibit

SUPER PONG TELEGAMES

- Produttore: Sears
- Anno: 1976
- Produzione: USA

Il Sears Super Pong Telegames era una console di gioco che utilizzava la tecnologia pong per offrire varianti del gioco classico, come il Pong, ma con la possibilità di giocare in modalità multiplayer a due o quattro persone.

- Producer: Sears
- Year: 1976
- Production: USA

The Sears Super Pong Telegames was a pong-based gaming console offering variations of the classic game, including multiplayer options for two or four players.



l'esposizione - the exhibit

Era essenzialmente una versione "private label" della console Atari Super Pong, prodotta e venduta esclusivamente nei negozi Sears sotto il marchio "Telegames".

Nonostante fosse tecnicamente simile all'originale, la versione Sears si distingueva per il suo design e l'accessibilità a un pubblico più vasto grazie alla distribuzione nei negozi di una catena commerciale.

It was essentially a "private label" version of the Atari Super Pong, produced and sold exclusively in Sears stores under the "Telegames" brand.

While technically similar to the original, the Sears version was distinguished by its design and availability to a broader audience through distribution in a major retail chain.



l'esposizione - the exhibit

SUPER PONG

- Produttore: Atari
- Anno: 1977
- Produzione: USA

Lanciata due anni dopo il successo della console originale Pong, Atari Super Pong portò alcune innovazioni rispetto al modello precedente, introducendo quattro varianti di gioco.

- Producer: Atari
- Year: 1977
- Production: USA

Released two years after the original Pong's success, Atari Super Pong introduced several enhancements over the previous model, including four game variations. x



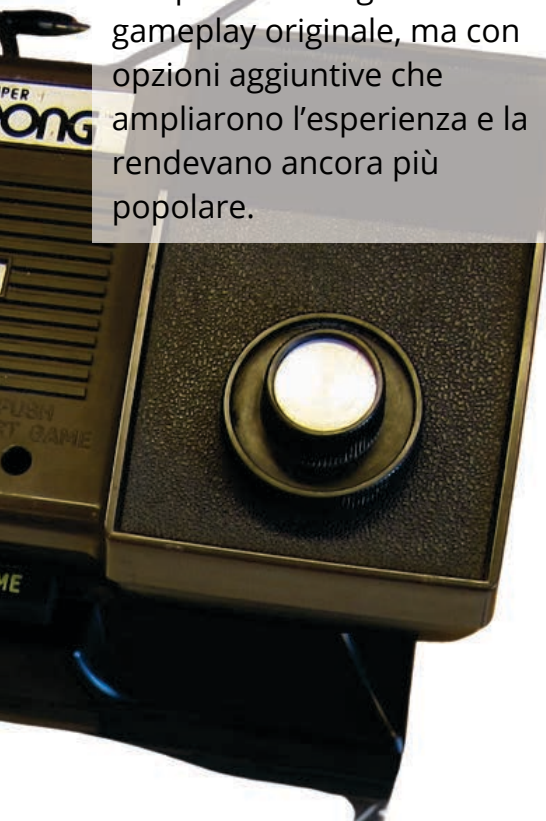
l'esposizione - the exhibit

Per la prima volta, fino a quattro giocatori potevano partecipare, una caratteristica che rendeva la console ideale per le serate in famiglia o con amici.

Super Pong mantenne la semplicità e l'eleganza del gameplay originale, ma con opzioni aggiuntive che ampliarono l'esperienza e la rendevano ancora più popolare.

For the first time, up to four players could participate, making it perfect for family or social gatherings.

Super Pong retained the simplicity and elegance of the original gameplay but added options that enriched the experience, making it even more popular.



l'esposizione - the exhibit

PLAY-O-TRONIC

- Produttore: Zanussi
- Anno: 1977
- Produzione: IT

La Play-O-Tronic era una console italiana progettata per giochi di ping-pong, hockey e varianti di tipo "Pong."

- Producer: Zanussi
- Year: 1977
- Production: IT

The Play-O-Tronic was an Italian console designed for pong-style games like tennis and hockey.



l'esposizione - the exhibit

Prodotta dalla famosa azienda di elettrodomestici Zanussi, era una delle poche console italiane dell'epoca. Oggi è considerata un oggetto da collezione raro.

Produced by the well-known appliance company Zanussi, it was one of the few Italian consoles of its time. Today, it is considered a rare collector's item.



l'esposizione - the exhibit

GIOCHI TV

- Produttore: RE-EL
- Anno: 1977
- Produzione: IT

Console italiana ispirata ai giochi "Pong" e prodotta da Reggiana Elettronica, offriva varianti di tennis e altri giochi simili.

- Producer: RE-EL
- Year: 1977
- Production: IT

An Italian console inspired by "Pong" games, produced by Reggiana Elettronica, offering tennis and other similar game variants.



l'esposizione - the exhibit

Questa console rappresenta un pezzo di storia dei videogiochi italiani e fu popolare in Italia per il suo design semplice e il basso costo.

Venne prodotta in diversi modelli, sia in bianco e nero, sia a colori e con le levette di selezione che potevano anche essere dei pulsanti.

This console represents a piece of Italian gaming history and was popular in Italy for its simple design and affordability.

It was produced in various models, both in black and white and in color, with the selection switches that could also be buttons.



l'esposizione - the exhibit

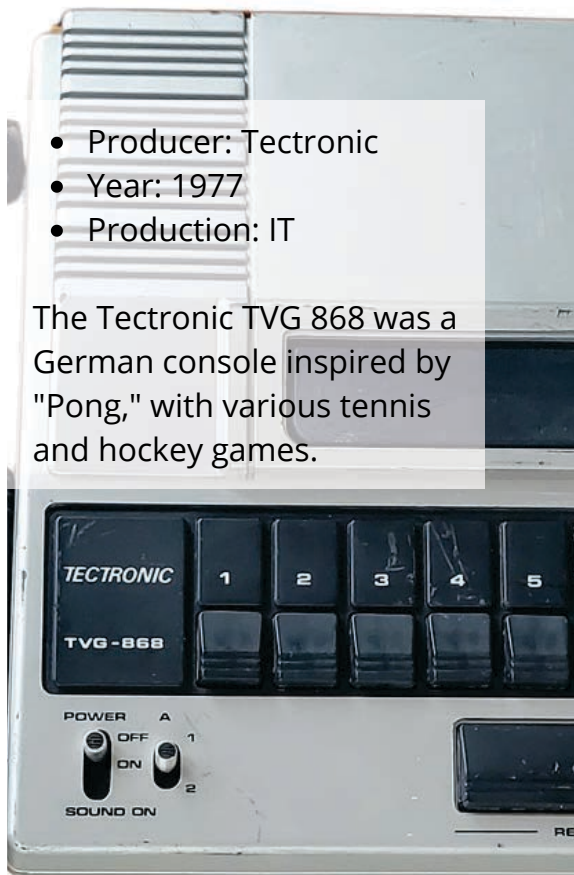
TVG 868

- Produttore: Tectronic
- Anno: 1977
- Produzione: IT

Il Tectronic TVG 868 era una console tedesca ispirata a "Pong," con vari giochi di tennis e hockey.

- Producer: Tectronic
- Year: 1977
- Production: IT

The Tectronic TVG 868 was a German console inspired by "Pong," with various tennis and hockey games.



l'esposizione - the exhibit

Questa console veniva venduta con dei paddle simili a manopole, offrendo un controllo analogico per i giochi.

È un esempio delle numerose console derivate da Pong, molto popolari in Europa negli anni '70.

This console came with knob-like paddles, providing analog control for the games.

It's an example of the many Pong-derived consoles that were popular in Europe during the 1970s.



l'esposizione - the exhibit

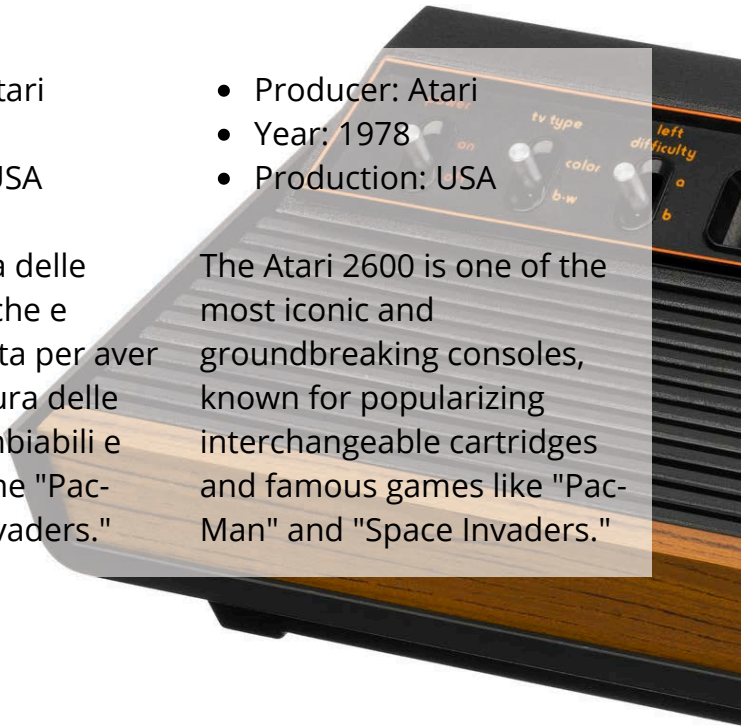
VCS CX2600

- Produttore: Atari
- Anno: 1978
- Produzione: USA

- Producer: Atari
- Year: 1978
- Production: USA

L'Atari 2600 è una delle console più iconiche e rivoluzionarie, nota per aver introdotto la cultura delle cartucce intercambiabili e giochi celebri come "Pac-Man" e "Space Invaders."

The Atari 2600 is one of the most iconic and groundbreaking consoles, known for popularizing interchangeable cartridges and famous games like "Pac-Man" and "Space Invaders."



l'esposizione - the exhibit

Nonostante una grafica semplice, il 2600 offriva un'esperienza arcade a casa e vendette milioni di unità in tutto il mondo.

Il suo controller joystick e la libreria di giochi variegata l'hanno resa una pietra miliare dell'industria.

Venne prodotto in diverse versioni: con 6 levette e bordi spessi, con 6 levette e bordi sottili, con 4 levette, in colore completamente nero.

Despite simple graphics, the 2600 brought the arcade experience home, selling millions worldwide.

Its joystick controller and diverse game library cemented its legacy in the gaming industry.

It was produced in different versions: with 6 levers and thick edges, with 6 levers and thin edges, with 4 levers, in completely black color.



l'esposizione - the exhibit

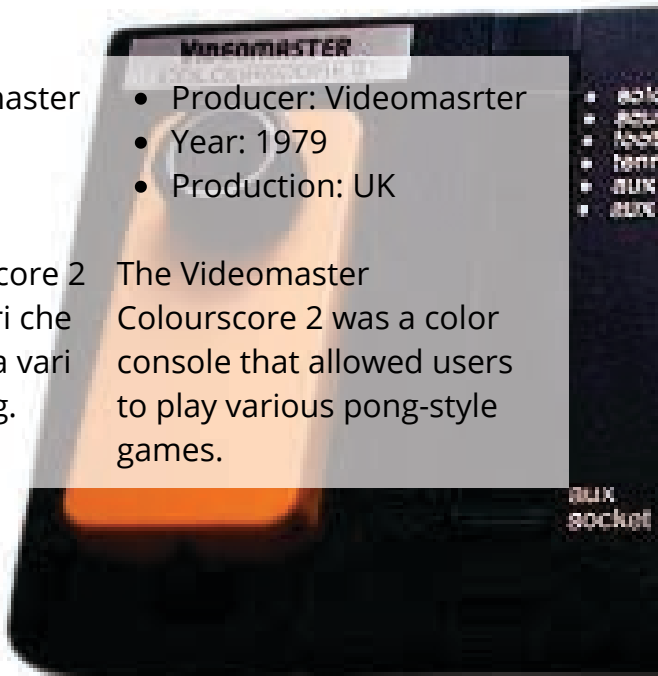
COLOUR SCORE 2

- Produttore: Videomaster
- Anno: 1979
- Produzione: UK

Il Videomaster Colourscore 2 era una console a colori che permetteva di giocare a vari giochi in stile ping-pong.

- Producer: Videomasrter
- Year: 1979
- Production: UK

The Videomaster Colourscore 2 was a color console that allowed users to play various pong-style games.



l'esposizione - the exhibit

Questa console fu una delle prime in Europa a utilizzare una grafica a colori, un dettaglio che la rese innovativa per l'epoca.

Sebbene fosse limitata nelle capacità, rappresentava un primo passo verso l'evoluzione dei giochi domestici.

It was one of the first consoles in Europe to use color graphics, making it innovative for its time.

Although limited in capabilities, it represented an early step toward the evolution of home gaming.



l'esposizione - the exhibit

INTELLI VISION

- Produttore: Mattel
- Anno: 1979
- Produzione: USA

- Producer: Mattel
- Year: 1979
- Production: USA

L'Intellivision fu un pioniere nella grafica avanzata e rappresentava un'alternativa alla popolare Atari 2600.

The Intellivision was a pioneer in advanced graphics and represented an alternative to the popular Atari 2600.



l'esposizione - the exhibit

Il bottone a disco del suo controller e i giochi sportivi realistici portarono l'esperienza di gioco a un nuovo livello.

Its disc-shaped button controller and realistic sports games took the gaming experience to a new level.

L'Intellivision vantava anche una serie di pubblicità con George Plimpton, che mettevano in risalto la sua grafica migliore rispetto alla concorrenza.

Intellivision also boasted a series of ads featuring George Plimpton, highlighting its superior graphics over competitors.



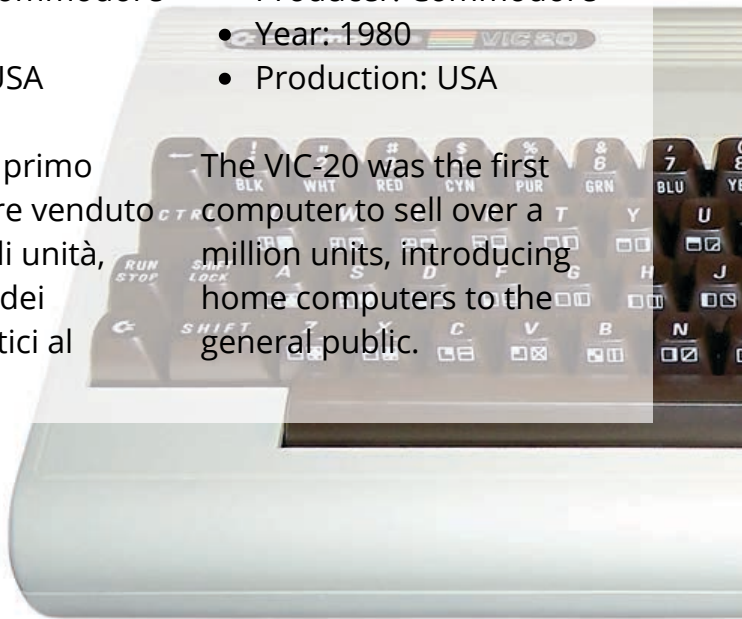
l'esposizione - the exhibit

VIC 20

- Produttore: Commodore
- Anno: 1980
- Produzione: USA
- Producer: Commodore
- Year: 1980
- Production: USA

Il VIC-20 è stato il primo computer ad avere venduto oltre un milione di unità, aprendo le porte dei computer domestici al grande pubblico.

The VIC-20 was the first computer to sell over a million units, introducing home computers to the general public.



l'esposizione - the exhibit

Con una grafica e una memoria limitata, il VIC-20 aveva però un prezzo accessibile e una buona libreria di giochi e software.

Questa macchina rappresentò un successo inaspettato, dimostrando che i computer potevano essere popolari anche tra le famiglie.

With limited graphics and memory, the VIC-20 had an affordable price and a decent library of games and software.

This machine was an unexpected success, showing that computers could become popular with families.



l'esposizione - the exhibit

C64

- Produttore: Commodore
- Anno: 1982
- Produzione: USA

Il Commodore 64 è stato uno dei computer più venduti di sempre, grazie alle sue capacità grafiche e sonore avanzate.

- Producer: Commodore
- Year: 1982
- Production: USA

The Commodore 64 is one of the best-selling computers of all time, thanks to its advanced graphics and sound capabilities.



l'esposizione - the exhibit

Ha avuto un grande impatto nel mondo dei giochi e della programmazione, con una vasta comunità di sviluppatori e utenti.

Il C64 ha ospitato alcuni dei primi giochi cult e ha rappresentato un punto di riferimento per i computer domestici degli anni '80.

It had a huge impact on gaming and programming, with a large community of developers and users.

The C64 hosted some of the first cult games and became a benchmark for home computers in the 1980s.



l'esposizione - the exhibit

NES

- Produttore: Nintendo
- Anno: 1983
- Produzione: JP
- Producer: Nintendo
- Year: 1983
- Production: JP

Il NES è accreditato di aver salvato l'industria dei videogiochi dopo il crollo del mercato del 1983, grazie a titoli come "Super Mario Bros." e "The Legend of Zelda."

The NES is credited with saving the video game industry after the 1983 market crash, thanks to titles like "Super Mario Bros." and "The Legend of Zelda."



l'esposizione - the exhibit

Il sistema introdusse anche il famoso controller a D-pad, che divenne standard nel settore.

Con il NES, Nintendo stabilì nuovi standard di qualità e inventò i concetti di franchise e personaggi iconici, che continuano a vivere oggi.

The system also introduced the famous D-pad controller, which became an industry standard.

With the NES, Nintendo set new quality standards and pioneered the concepts of iconic franchises and characters that continue to thrive today.



l'esposizione - the exhibit

C16

- Produttore: Commodore
- Anno: 1984
- Produzione: USA
- Producer: Commodore
- Year: 1984
- Production: USA

Progettato come computer entry-level, il Commodore 16 era destinato ai principianti e alle famiglie, ma non raggiunse il successo sperato.

Designed as an entry-level computer, the Commodore 16 was targeted at beginners and families, though it did not achieve the success Commodore had hoped for.



l'esposizione - the exhibit

Con una libreria di software limitata, veniva comunque apprezzato per il suo basso prezzo e facilità d'uso.

With a limited software library, it was nonetheless appreciated for its low price and ease of use.

Era una macchina economica che riusciva a fare il minimo per chi desiderava un computer personale.

It was a budget machine that did the basics for those who wanted a personal computer.



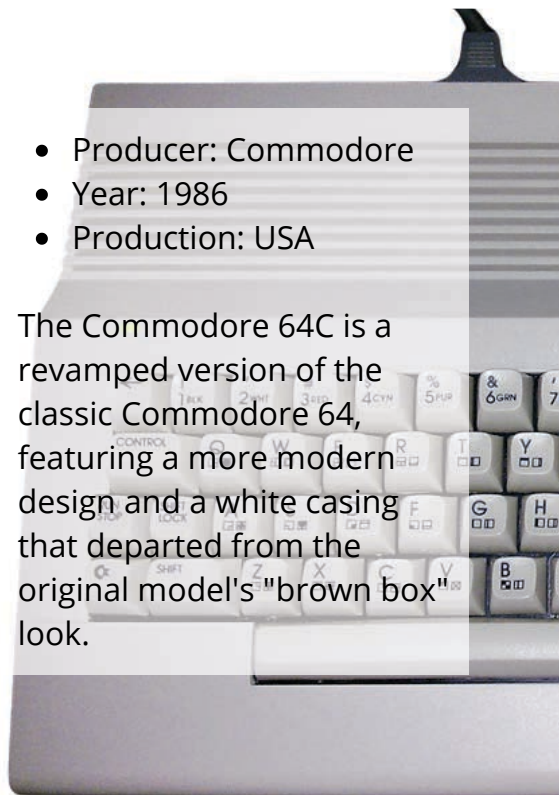
l'esposizione - the exhibit

C64C

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| • Produttore: Commodore | • Producer: Commodore |
| • Anno: 1986 | • Year: 1986 |
| • Produzione: USA | • Production: USA |

Il Commodore 64C è una versione rinnovata del classico Commodore 64, con un design più moderno e una scocca bianca che si allontanava dall'aspetto "brown box" del modello originale.

The Commodore 64C is a revamped version of the classic Commodore 64, featuring a more modern design and a white casing that departed from the original model's "brown box" look.



l'esposizione - the exhibit

Lanciato per attrarre una nuova generazione di utenti, manteneva la stessa architettura e compatibilità del C64 originale, consentendo agli utenti di accedere alla vasta libreria di software e giochi esistente.

Released to attract a new generation of users, it maintained the same architecture and compatibility as the original C64, allowing users to access the extensive library of existing software and games.

Questa revisione estetica si rivelò un successo e contribuì a mantenere il C64 sul mercato per quasi un decennio.

This aesthetic update proved successful and helped keep the C64 on the market for nearly a decade.



l'esposizione - the exhibit

C64G

- Produttore: Commodore
- Anno: 1987
- Produzione: USA
- Producer: Commodore
- Year: 1987
- Production: USA

Caratterizzato da una scocca beige simile a quella del primo Commodore 64, il C64G mantenne la compatibilità totale con l'enorme libreria di giochi e applicazioni sviluppati per il modello originale.

It featured a beige casing reminiscent of the original Commodore 64, it retained full compatibility with the vast library of games and applications developed for the original model.



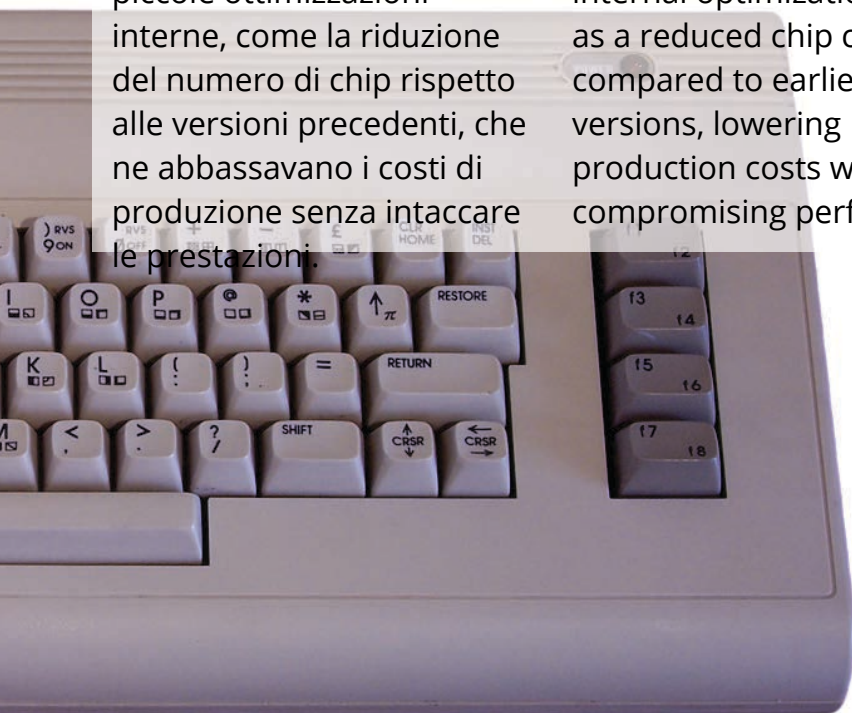
l'esposizione - the exhibit

Prodotto principalmente per il mercato europeo, il C64G fu pensato per mantenere vivo l'interesse per il sistema nonostante l'arrivo dei primi PC e console a 16 bit.

Tra le peculiarità, includeva piccole ottimizzazioni interne, come la riduzione del numero di chip rispetto alle versioni precedenti, che ne abbassavano i costi di produzione senza intaccare le prestazioni.

Produced mainly for the European market, the C64G was designed to keep the system relevant despite the rise of early 16-bit PCs and consoles.

Notably, it included minor internal optimizations, such as a reduced chip count compared to earlier versions, lowering production costs without compromising performance.



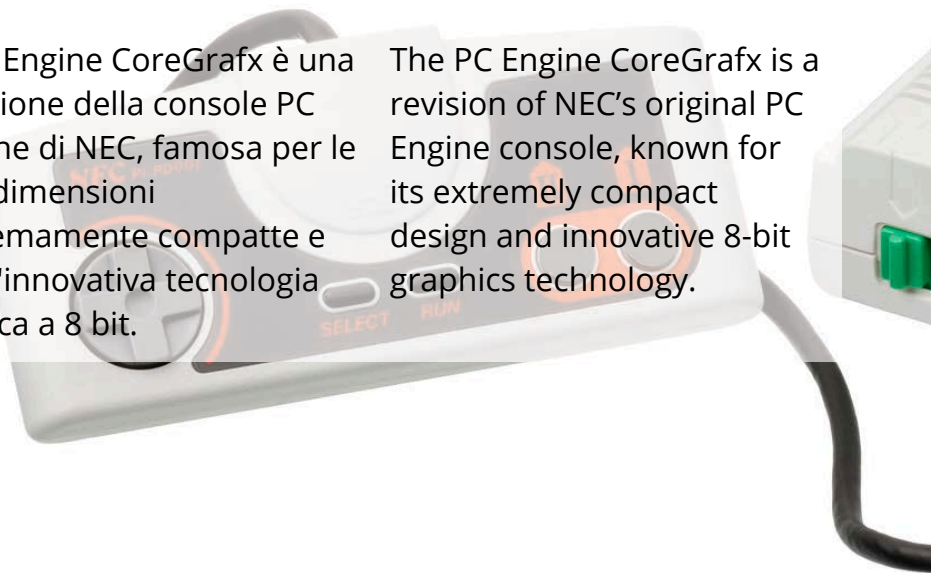
l'esposizione - the exhibit

PC-ENGINE CORE GRAFX

- Produttore: Nec
- Anno: 1987
- Produzione: JP
- Producer: Nec
- Year: 1987
- Production: JP

Il PC Engine CoreGrafx è una revisione della console PC Engine di NEC, famosa per le sue dimensioni estremamente compatte e per l'innovativa tecnologia grafica a 8 bit.

The PC Engine CoreGrafx is a revision of NEC's original PC Engine console, known for its extremely compact design and innovative 8-bit graphics technology.



l'esposizione - the exhibit

La versione CoreGrafx migliorava il modello originale con una porta AV per una migliore qualità video e colori più vividi.

Nonostante il successo in Giappone, la console ebbe una diffusione limitata in altri mercati.

È tuttora apprezzata per il suo vasto catalogo di giochi, inclusi titoli arcade di alta qualità, e per l'introduzione della tecnologia delle schede HuCard, uno dei primi supporti di memoria compatti per giochi.

The CoreGrafx model enhanced the original with an AV port for improved video quality and more vibrant colors.

Despite its success in Japan, the console saw limited distribution in other markets.

It is still celebrated for its vast library of games, including high-quality arcade ports, and for introducing HuCard technology, one of the first compact game storage formats.



l'esposizione - the exhibit

C64GS

- Produttore: Commodore
- Anno: 1990
- Produzione: USA
- Producer: Commodore
- Year: 1990
- Production: USA

Il Commodore 64GS (Games System) è una variante del famoso Commodore 64, lanciata nel 1990 e progettata specificamente come console da gioco domestica.

The Commodore 64GS (Games System) is a variant of the iconic Commodore 64, launched in 1990 and designed specifically as a home gaming console.



l'esposizione - the exhibit

Priva di tastiera e dotata di un design compatto con un vano per cartucce nella parte superiore, il C64GS puntava a competere con le console dell'epoca come il Nintendo Entertainment System e il Sega Master System.

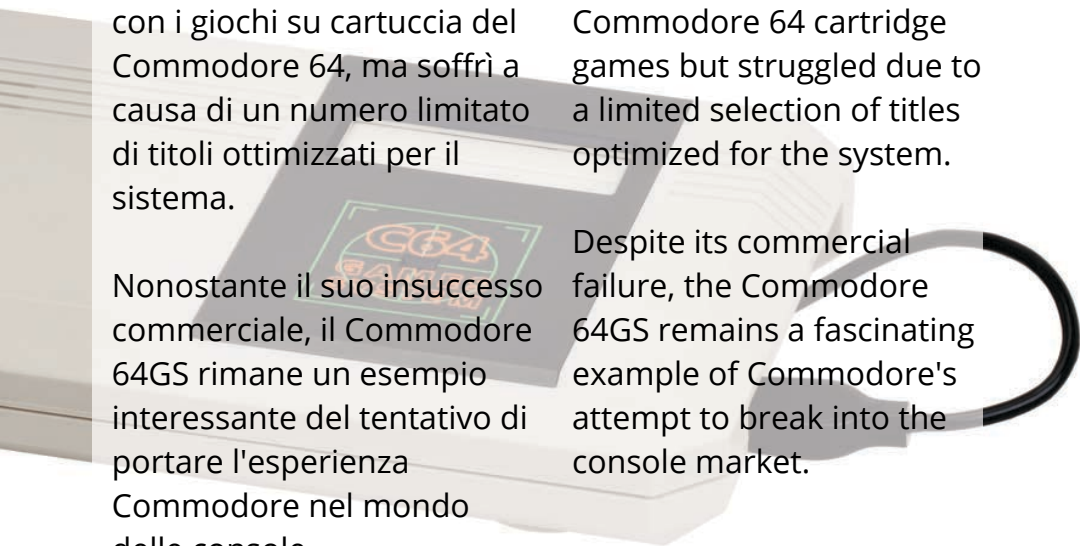
La console era completamente compatibile con i giochi su cartuccia del Commodore 64, ma soffrì a causa di un numero limitato di titoli ottimizzati per il sistema.

Nonostante il suo insuccesso commerciale, il Commodore 64GS rimane un esempio interessante del tentativo di portare l'esperienza Commodore nel mondo delle console.

Without a keyboard and featuring a compact design with a cartridge slot on top, the C64GS aimed to compete with consoles of the time like the Nintendo Entertainment System and the Sega Master System.

The console was fully compatible with Commodore 64 cartridge games but struggled due to a limited selection of titles optimized for the system.

Despite its commercial failure, the Commodore 64GS remains a fascinating example of Commodore's attempt to break into the console market.



l'esposizione - the exhibit

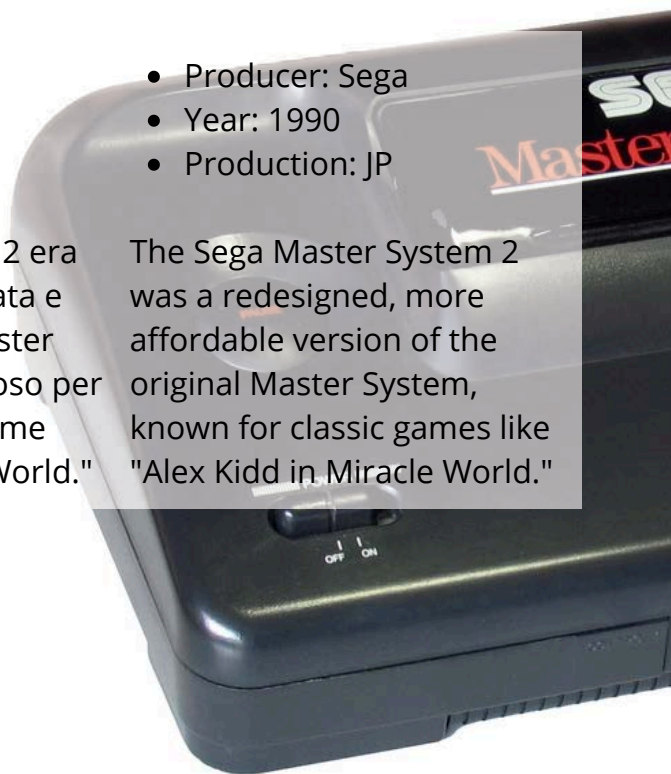
MASTER SYSTEM 2

- Produttore: Sega
- Anno: 1990
- Produzione: JP

Il Sega Master System 2 era una versione ridisegnata e più economica del Master System originale, famoso per i suoi giochi classici come "Alex Kidd in Miracle World."

- Producer: Sega
- Year: 1990
- Production: JP

The Sega Master System 2 was a redesigned, more affordable version of the original Master System, known for classic games like "Alex Kidd in Miracle World."



l'esposizione - the exhibit

Nonostante la concorrenza della NES, questa console ha trovato successo in Europa e Sud America. Il suo prezzo più basso lo ha reso accessibile a una vasta gamma di giocatori.

Despite competition from the NES, this console found success in Europe and South America. Its lower price made it accessible to a wide range of gamers.



l'esposizione - the exhibit

SUPER NES

- Produttore: Nintendo
- Anno: 1990
- Produzione: JP
- Producer: Nintendo
- Year: 1990
- Production: JP

Il Super Nintendo Entertainment System (SNES) è famoso per giochi iconici come "Super Mario World," "The Legend of Zelda: A Link to the Past," e "Super Metroid."

The Super Nintendo Entertainment System (SNES) is famous for iconic games like "Super Mario World," "The Legend of Zelda: A Link to the Past," and "Super Metroid."



l'esposizione - the exhibit

Questa console ha ridefinito gli standard del gioco a 16 bit, offrendo esperienze di gioco più complesse e coinvolgenti.

Grazie alla sua libreria di classici senza tempo, è rimasta amata dai giocatori di tutte le età.

This console redefined 16-bit gaming standards, providing more complex and immersive gaming experiences.

Thanks to its library of timeless classics, it remains beloved by players of all ages.



l'esposizione - the exhibit

MEGA DRIVE 2

- Produttore: Sega
- Anno: 1992
- Produzione: JP

- Producer: Sega
- Year: 1992
- Production: JP

Il Sega Mega Drive 2 era una versione più compatta del Mega Drive originale, famosa per i suoi giochi iconici come "Sonic the Hedgehog" e "Streets of Rage."

The Sega Mega Drive 2 was a more compact version of the original Mega Drive, known for iconic games like "Sonic the Hedgehog" and "Streets of Rage."



l'esposizione - the exhibit

Questa console fu molto popolare nei primi anni '90, grazie alla sua libreria di giochi variegata e alle esclusive Sega.

La versione aggiornata offriva un design più snello, attirando collezionisti e nuovi giocatori.

This console was very popular in the early '90s due to its varied game library and Sega exclusives.

The updated version featured a sleeker design, appealing to collectors and new players.



l'esposizione - the exhibit

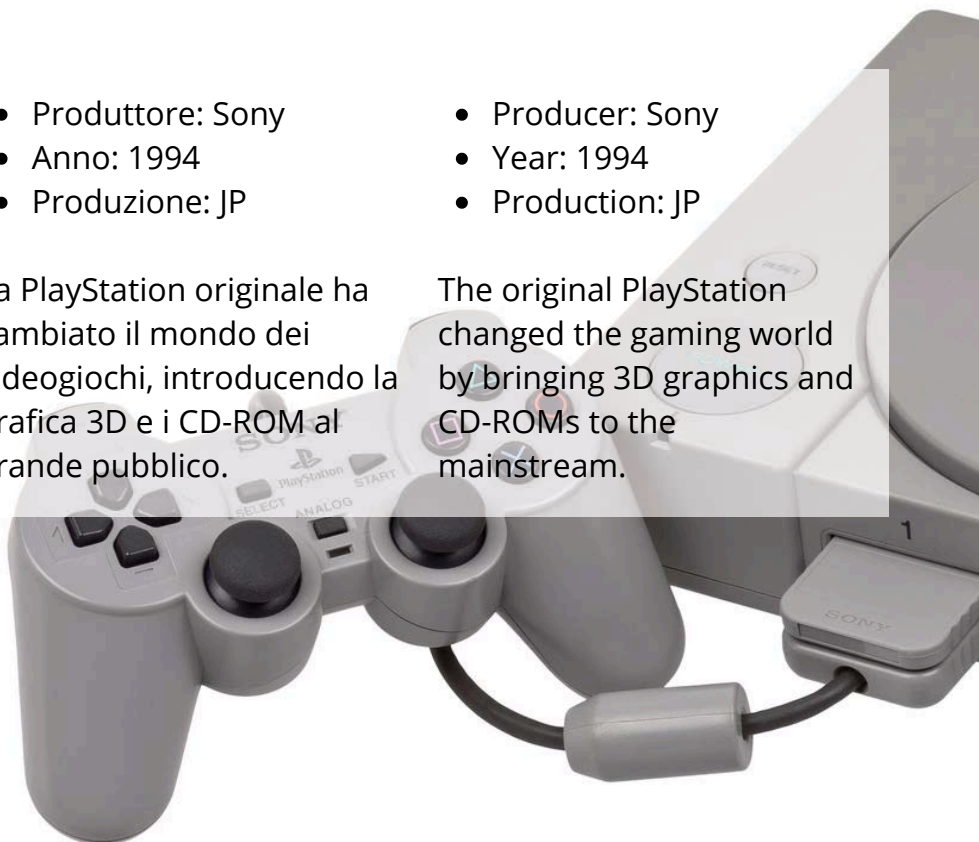
PLAY STATION

- Produttore: Sony
- Anno: 1994
- Produzione: JP

- Producer: Sony
- Year: 1994
- Production: JP

La PlayStation originale ha cambiato il mondo dei videogiochi, introducendo la grafica 3D e i CD-ROM al grande pubblico.

The original PlayStation changed the gaming world by bringing 3D graphics and CD-ROMs to the mainstream.



l'esposizione - the exhibit

Ha lanciato franchise iconici come "Final Fantasy," "Resident Evil" e "Gran Turismo," che ancora oggi influenzano l'industria.

It launched iconic franchises like "Final Fantasy," "Resident Evil," and "Gran Turismo," which still impact the industry today.

Con oltre 100 milioni di unità vendute, la PS1 ha segnato l'ingresso di Sony nel mercato delle console, rendendola un'azienda leader.

With over 100 million units sold, the PS1 marked Sony's entry into the console market, establishing it as a leading company.



l'esposizione - the exhibit

SATURN

- Produttore: Sega
- Anno: 1994
- Produzione: JP
- Producer: Sega
- Year: 1994
- Production: JP

Il Sega Saturn fu una console avanzata per il suo tempo, progettata per eccellere nei giochi 2D, ma meno potente nel 3D rispetto alla concorrenza.

The Sega Saturn was an advanced console for its time, designed to excel in 2D games but less powerful in 3D compared to its competitors.



l'esposizione - the exhibit

Fu molto popolare in Giappone grazie a giochi come "Virtua Fighter," ma non riuscì a imporsi sul mercato occidentale.

Nonostante le difficoltà, è ancora oggi apprezzato dagli appassionati per i suoi giochi unici e di nicchia.

It was very popular in Japan with games like "Virtua Fighter," but it struggled in the Western market.

Despite its challenges, it remains appreciated by fans today for its unique and niche games.



l'esposizione - the exhibit

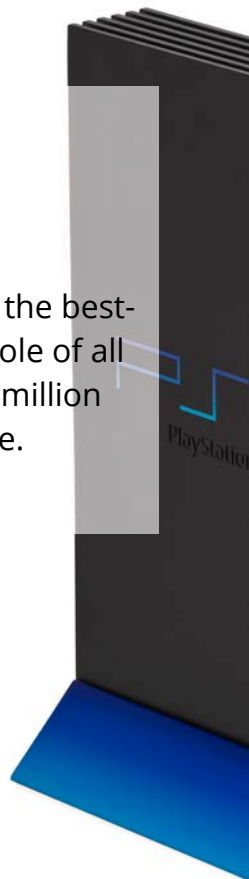
PLAY STATION 2

- Produttore: Sony
- Anno: 2000
- Produzione: JP

La PlayStation 2 è la console di gioco più venduta nella storia, con oltre 155 milioni di unità vendute in tutto il mondo.

- Producer: Sony
- Year: 2000
- Production: JP

The PlayStation 2 is the best-selling gaming console of all time, with over 155 million units sold worldwide.



l'esposizione - the exhibit

Grazie alla retrocompatibilità con i giochi della PlayStation originale, ha avuto un'enorme libreria di titoli, inclusi capolavori come "Final Fantasy X," "God of War," e "Metal Gear Solid 2."

La PS2 ha anche contribuito a rendere il lettore DVD uno standard nelle case di milioni di persone, ampliando il suo pubblico oltre i soli giocatori.

Thanks to backward compatibility with original PlayStation games, it boasted an extensive library, including masterpieces like "Final Fantasy X," "God of War," and "Metal Gear Solid 2."

The PS2 also popularized DVD players, making it a home entertainment staple for millions beyond just gamers.



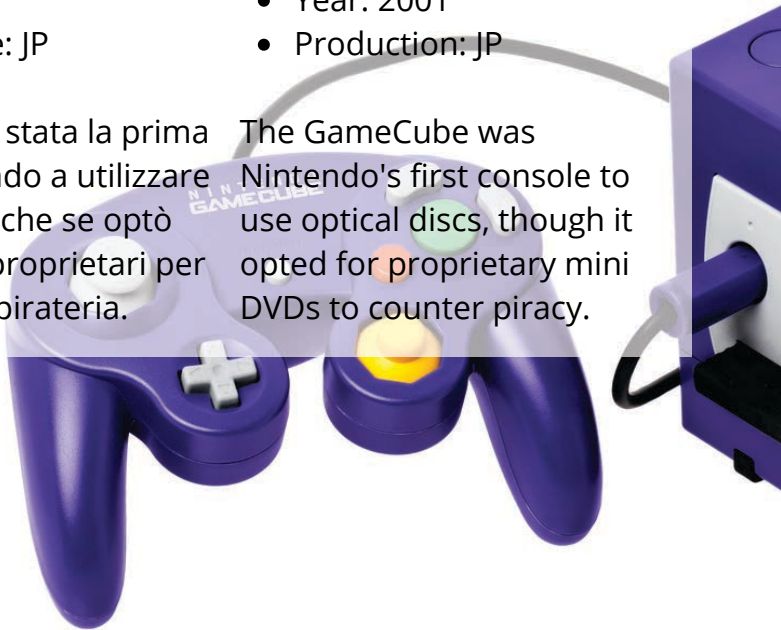
l'esposizione - the exhibit

GAMECUBE

- Produttore: Nintendo
- Anno: 2001
- Produzione: JP
- Producer: Nintendo
- Year: 2001
- Production: JP

Il GameCube è stata la prima console Nintendo a utilizzare dischi ottici, anche se optò per mini DVD proprietari per contrastare la pirateria.

The GameCube was Nintendo's first console to use optical discs, though it opted for proprietary mini DVDs to counter piracy.



l'esposizione - the exhibit

Con il suo controller innovativo e titoli di grande successo come "Super Smash Bros. Melee" e "The Legend of Zelda: The Wind Waker," ha raccolto una forte base di fan.

Anche se non fu un successo commerciale rispetto ai concorrenti, il GameCube è diventato un oggetto di culto tra i giocatori.

With its innovative controller and hit titles like "Super Smash Bros. Melee" and "The Legend of Zelda: The Wind Waker," it garnered a strong fan base.

Although it wasn't a commercial success compared to its competitors, the GameCube has become a cult favorite among gamers.



l'esposizione - the exhibit

PLAY STATION 2 SLIM

- Produttore: Sony
- Anno: 2004
- Produzione: JP

La PS2 Slim è stata una versione compatta della PlayStation 2 originale, con un design più sottile e leggero.

- Producer: Sony
- Year: 2004
- Production: JP

The PS2 Slim was a compact version of the original PlayStation 2, with a thinner and lighter design.



l'esposizione - the exhibit

Il modello Slim ha contribuito a mantenere alte le vendite della PS2, attirando nuovi utenti grazie alla sua maggiore portabilità e alla minore occupazione di spazio.

Con la sua estetica rinnovata e il supporto a un vasto catalogo di giochi, è diventata popolare tra i collezionisti e i giocatori di tutto il mondo.

This model kept PS2 sales strong, appealing to new users with its portability and smaller footprint.

With its updated aesthetic and support for a vast game library, it became popular among collectors and gamers worldwide.



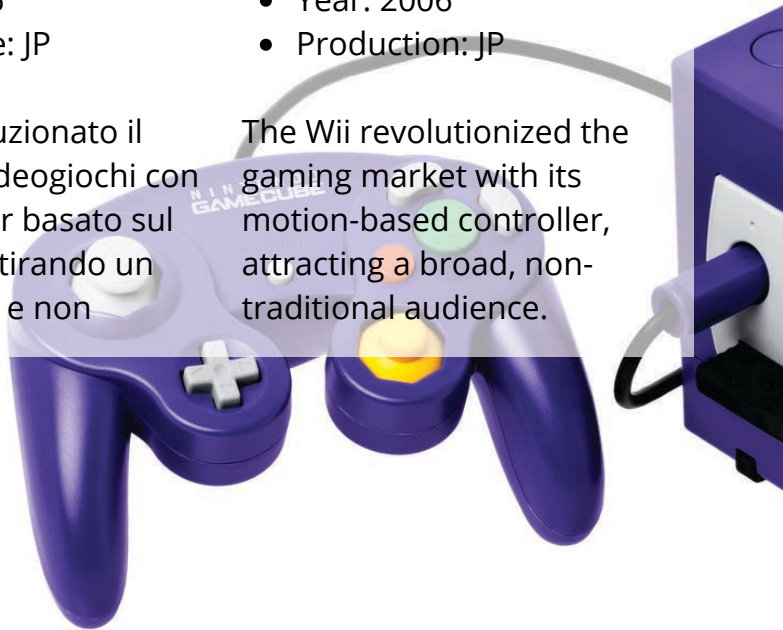
l'esposizione - the exhibit

GAMECUBE

- Produttore: Nintendo
- Anno: 2006
- Produzione: JP
- Producer: Nintendo
- Year: 2006
- Production: JP

La Wii ha rivoluzionato il mercato dei videogiochi con il suo controller basato sul movimento, attirando un pubblico vasto e non tradizionale.

The Wii revolutionized the gaming market with its motion-based controller, attracting a broad, non-traditional audience.



l'esposizione - the exhibit

Giochi come "Wii Sports" sono stati fenomeni globali, portando la console in milioni di case.

Games like "Wii Sports" became global phenomena, bringing the console into millions of homes.

La Wii ha dimostrato che l'innovazione poteva competere con la grafica avanzata, vendendo oltre 100 milioni di unità.

The Wii proved that innovation could compete with advanced graphics, selling over 100 million units.





N

MUPIN

MUSEO PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA

MUPIN
MUSEO PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA

CHI TE
66 27

CREDITI

credits - credits

Per la foto dei pezzi esposti / For the photo of the pieces on display:

VV.AA., Public domain, via Wikimedia Commons.

Per le foto dell'evento stesso / For photos of the event itself:

VV.AA., Museo Piemontese dell'Informatica - MuPin (O.d.V.)

Per i testi / For the texts:

VV.AA., Museo Piemontese dell'Informatica - MuPin (O.d.V.)





MUSEO
PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA

