

VIRTUAL TENNIS



67 anni di videogame
67 years of videogames

CATALOGO CATALOGUE



VIRTUAL TENNIS



*67 anni di videogame
67 years of 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

Tennis for Two	13
Odyssey	15
Ping-o-Tronic	17
Pong Telegames	19
Pong	21
Super Pong Telegames	23
Super Pong	25
Play-o-Tronic	27
Telegioca Match 1	29
Giochi TV	31
VCS CS2600	33
Colourscore 2	35
Intellivision	37
C64	39
NES	41
VG-8020	43
C64C	45
Amiga 500	47
PC-Engine CoreGrafX	49
Master System 2	51

SNES	53
Mega Drive 2	55
Playstation 2	57
GameCube	59
Playstation 2 Slim	61
Wii	63

credits - credits

Origine delle foto	65
--------------------	----

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 - 67 anni di videogames**", realizzata in occasione delle ATP Finals del 2025. 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 - 67 Years of Video Games**", created to coincide with the 2025 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 & 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.

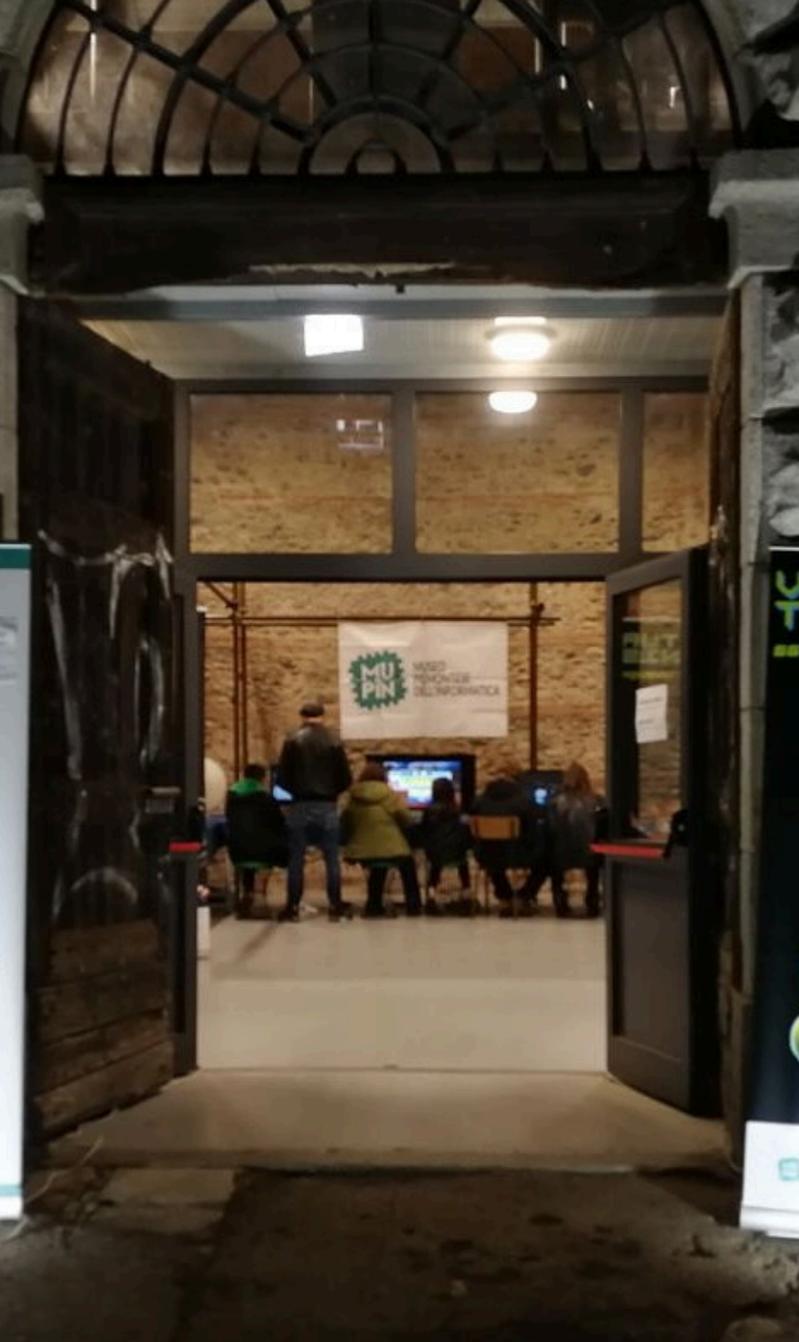
Il gioco divenne un fenomeno globale e attirò intere famiglie, facendo rivivere in chiave moderna le sensazioni del primo Tennis for Two, ma con una tecnologia avanzata e coinvolgente. A "Virtual Tennis", i visitatori potranno impugnare il controller e provare la stessa magia che nel 2006 unì milioni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

TENNIS FOR TWO

- Produttore: Brookhaven National Laboratory
- Anno: 1958
- Produzione: US

Fu un esperimento interattivo ideato da William Higinbotham: due giocatori, un computer analogico e un oscilloscopio che mostrava la traiettoria della palla sotto gravità.

- Producer: Brookhaven National Laboratory
- Year: 1958
- Production: US

It was an interactive experiment by William Higinbotham at Brookhaven: two players, an analogue computer, and an oscilloscope displaying a ball's trajectory under gravity.

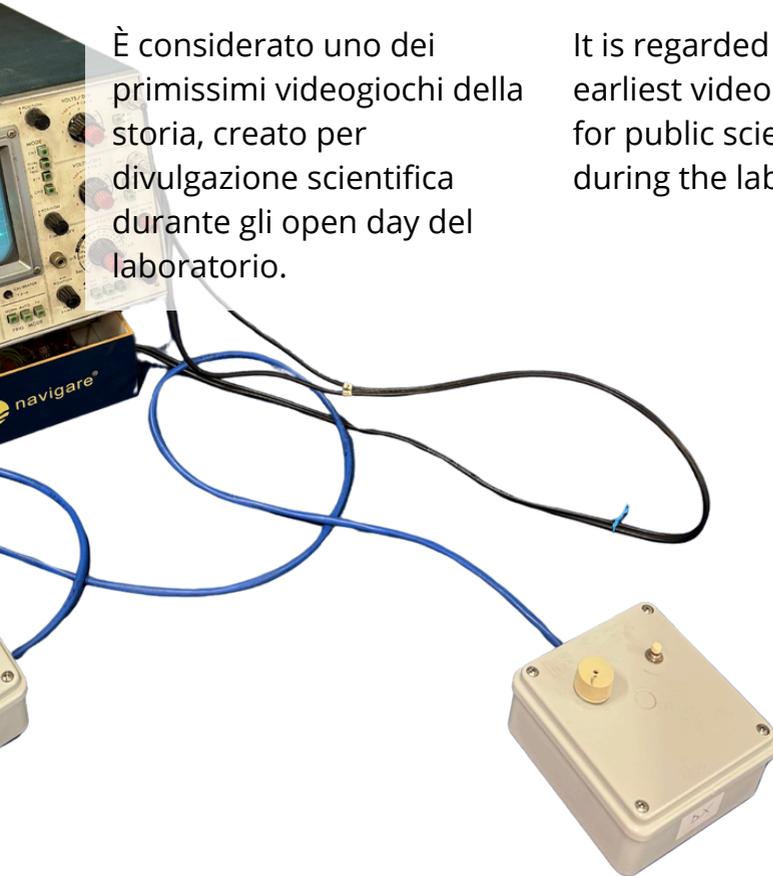


Con semplici manopole e un pulsante di tiro, introdusse il gioco elettronico a due anni prima dei videogiochi commerciali, anticipando concetti poi resi celebri da Pong e dalla cultura arcade.

Using simple knobs and a fire button, it introduced two-player electronic play years before commercial video games, foreshadowing ideas later popularised by Pong and the arcade era.

È considerato uno dei primissimi videogiochi della storia, creato per divulgazione scientifica durante gli open day del laboratorio.

It is regarded as one of the earliest video games, created for public science outreach during the lab's open days.

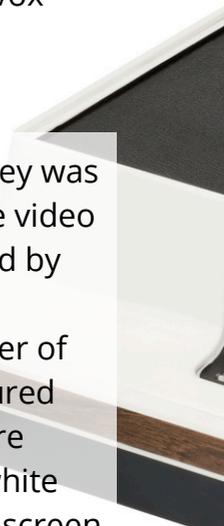


ODYSSEY

- 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.



EXPO

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.



PING-O-TRONIC

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

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

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

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

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

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



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.

EXPO

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.



EXPO

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

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

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

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

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



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.



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.



SUPER PONG TELEGAMES

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

- Producer: Sears
- Year: 1976
- Production: 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.

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.



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.



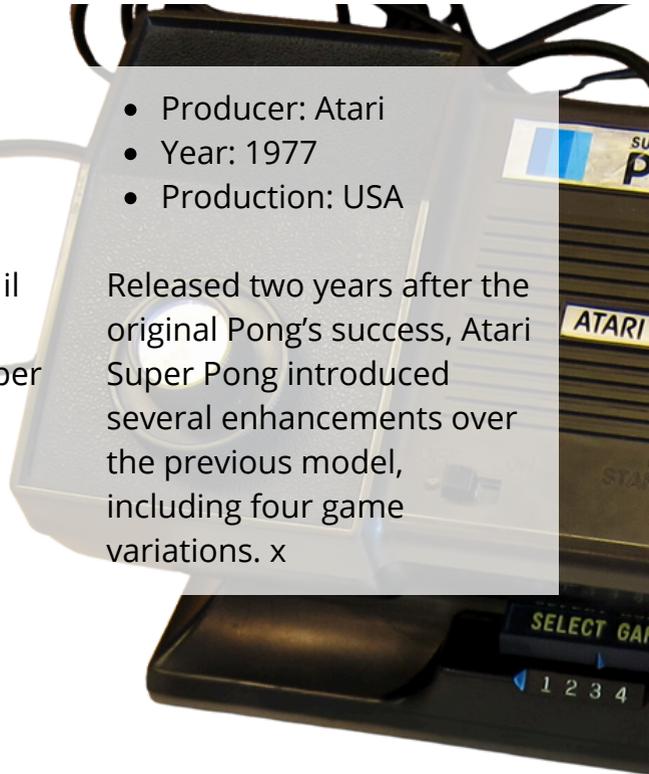
SUPER PONG

- 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



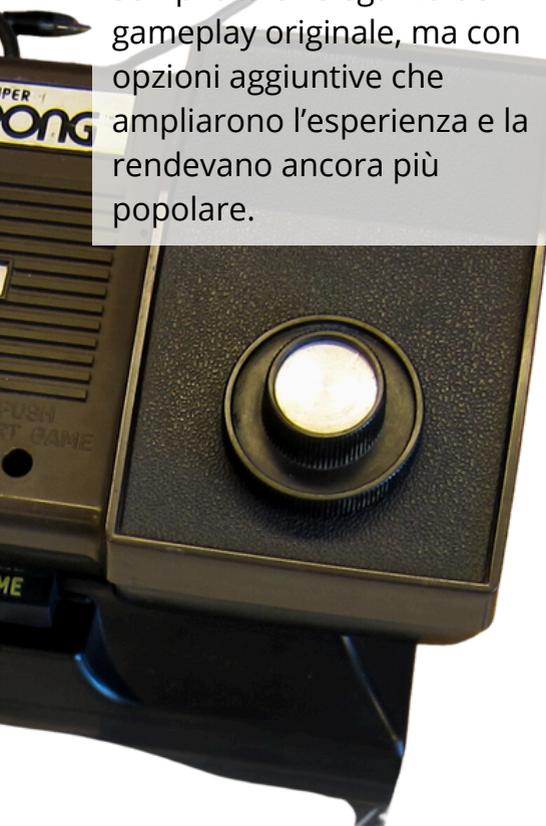
EXPO

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.



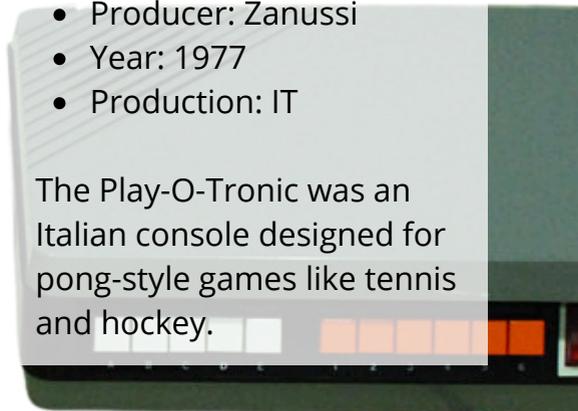
PLAY-O-TRONIC

- 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.



EXPO

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.



EXPO

TELEGIOCA MATCH 1

- Produttore: Cabel Electronic
- Anno: 1977
- Produzione: IT
- Producer: Cabel Electronic
- Year: 1977
- Production: IT

Console italiana ispirata ai giochi "Pong" e prodotta da Cabel Electronic, che offriva varianti di tennis e altri giochi simili.

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



Testimonia la transizione di Cabel dai sistemi “dedicati” ai programmabili a cartucce (famiglia PC-50x: LEM 2000, 1979).

Basata sulla famiglia di chip “ball & paddle” (es. General Instrument AY-3-8500/derivati), che integravano le logiche dei giochi e generavano il segnale video da inviare al modulatore RF del televisore. (Il chip AY-3-8500 era lo standard de facto per queste console).

It documents Cabel’s transition from “dedicated” systems to cartridge-programmable consoles (PC-50x family: LEM 2000, 1979).

Based on the “ball-and-paddle” chip family (e.g. General Instrument AY-3-8500 and derivatives), which integrated the game logic and generated the video signal for the TV’s RF modulator. (The AY-3-8500 was the de facto standard for these consoles).



EXPO

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.



EXPO

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.



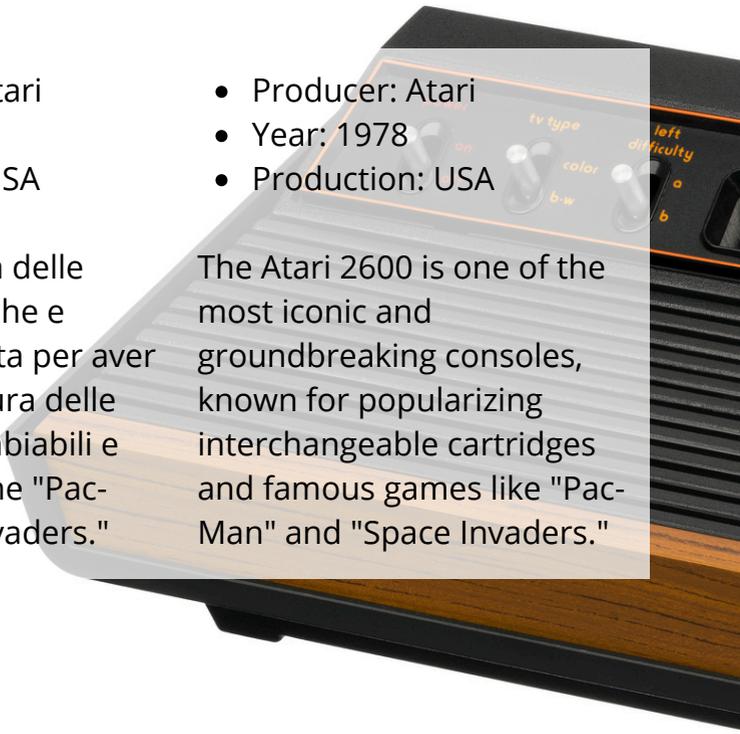
VCS CX2600

- 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."



EXPO

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.



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: Videomaster
- Year: 1979
- Production: UK

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



EXPO

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.



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.



EXPO

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.



C64

- Produttore: Commodore
- Anno: 1982
- Produzione: USA
- Producer: Commodore
- Year: 1982
- Production: USA

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

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



EXPO

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.



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."



EXPO

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.



EXPO

VG-8020

- Produttore: Philips
- Anno: 1984
- Produzione: NL
- Producer: Philips
- Year: 1984
- Production: NL

Il VG-8020, marchiato Philips ma realizzato in OEM da Kyocera, contribuì a diffondere lo standard MSX in Europa, garantendo compatibilità tra marchi diversi e un ampio catalogo su cartuccia e nastro.

Branded Philips but OEM-built by Kyocera, the VG-8020 helped spread the MSX standard across Europe, ensuring cross-brand compatibility and a broad cartridge and tape library.



EXPO

Nato dal consorzio MSX promosso da ASCII/Microsoft e da numerosi produttori, offriva una piattaforma comune per giochi, programmazione e didattica domestica.

Tastiera full-travel, due slot cartuccia e MSX-BASIC integrato resero il sistema versatile e accessibile per casa e scuola.

Born from the MSX consortium backed by ASCII/Microsoft and multiple manufacturers, it provided a common platform for gaming, programming, and home education.

A full-travel keyboard, two cartridge slots, and built-in MSX-BASIC made the system versatile and approachable for home and school use.



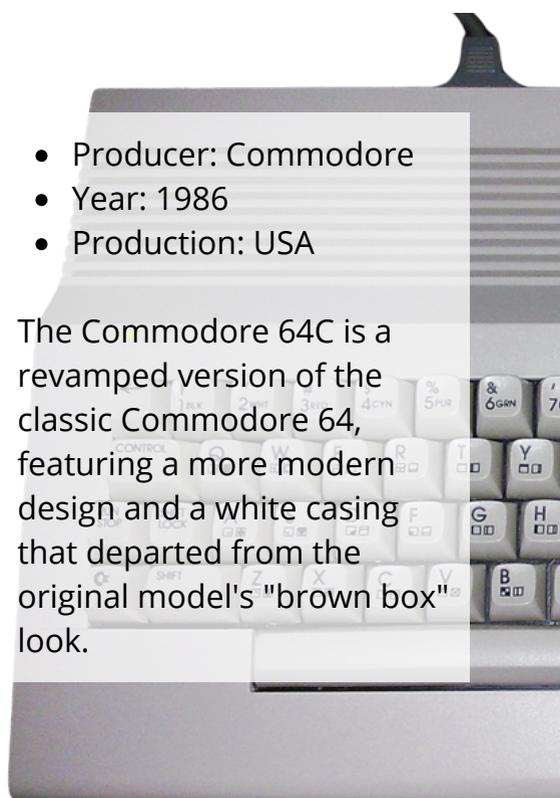
C64C

- Produttore: Commodore
- Anno: 1986
- Produzione: 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.

- Producer: Commodore
- Year: 1986
- Production: USA

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.



EXPO

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.

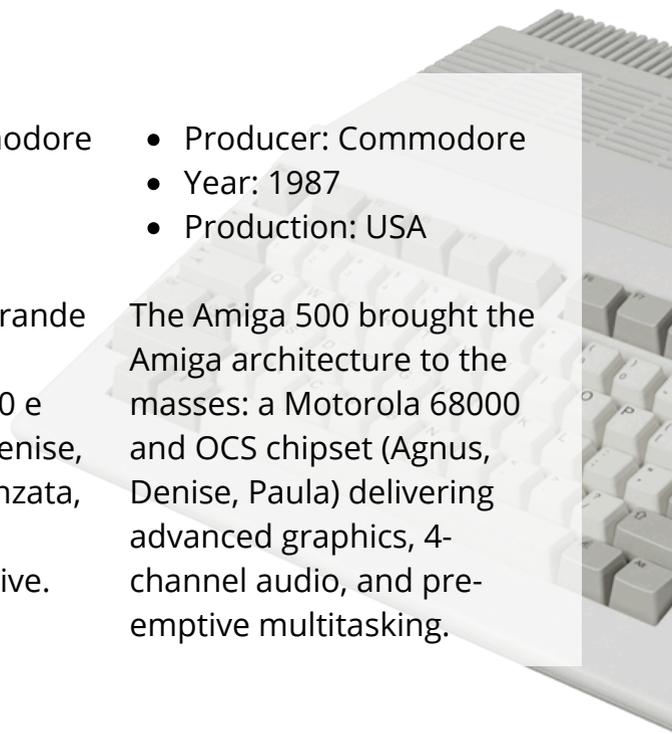


AMIGA 500

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

L'Amiga 500 portò al grande pubblico l'architettura Amiga: Motorola 68000 e chipset OCS (Agnus, Denise, Paula) con grafica avanzata, audio a 4 canali e multitasking pre-emptive.

The Amiga 500 brought the Amiga architecture to the masses: a Motorola 68000 and OCS chipset (Agnus, Denise, Paula) delivering advanced graphics, 4-channel audio, and pre-emptive multitasking.



EXPO

Amatissima per giochi, creatività e demoscene, rese accessibili strumenti come Deluxe Paint, tracker musicali e il sistema Workbench con interfaccia a finestre.

Con l'A500, Commodore ridefinì il multimedia domestico alla fine degli anni '80, fissando nuovi riferimenti per grafica e audio su home computer.

Beloved for gaming, creativity and the demoscene, it popularised tools such as Deluxe Paint, music trackers, and the Workbench windowed GUI.

With the A500, Commodore redefined home multimedia in the late 1980s, setting new benchmarks for graphics and audio on consumer computers.



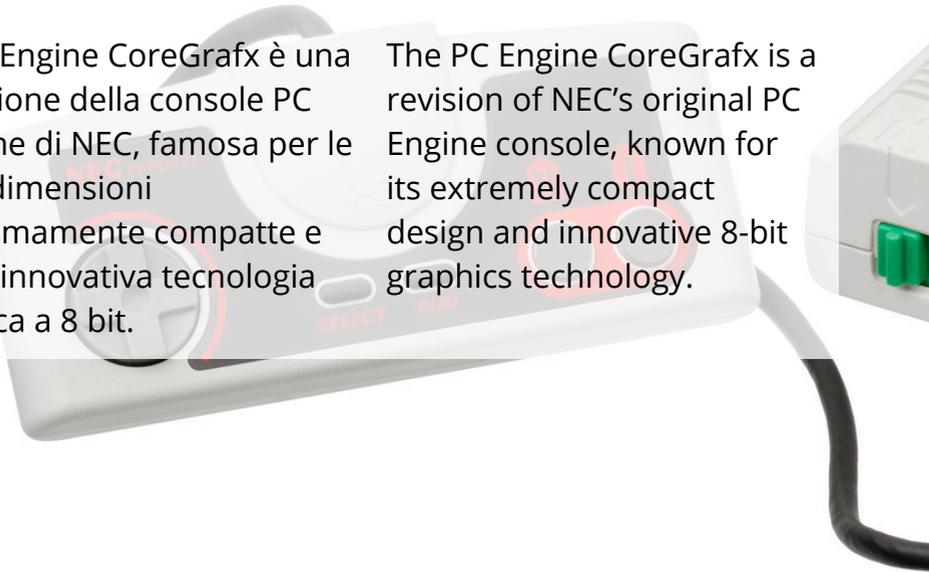
EXPO

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.



EXPO

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.



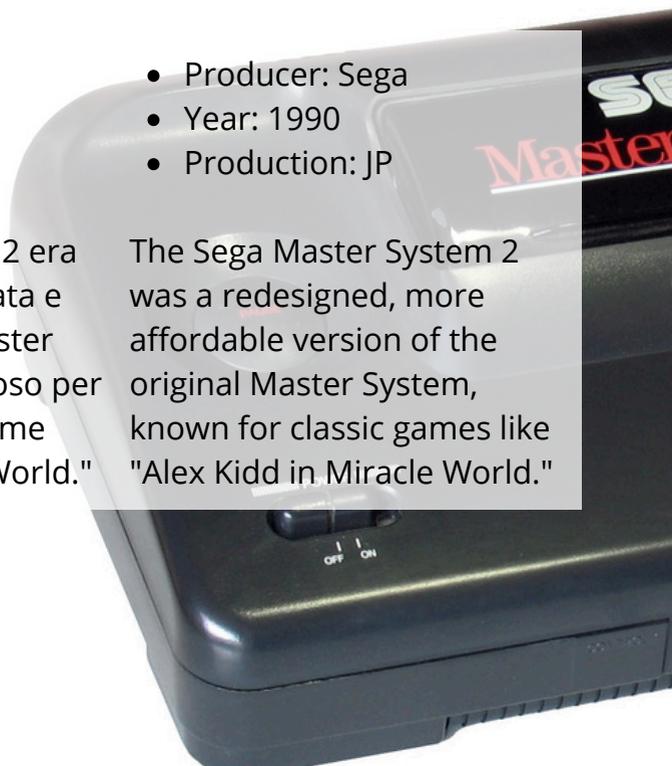
MASTER SYSTEM 2

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

- Producer: Sega
- Year: 1990
- Production: 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."

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."



EXPO

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.



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."



EXPO

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.

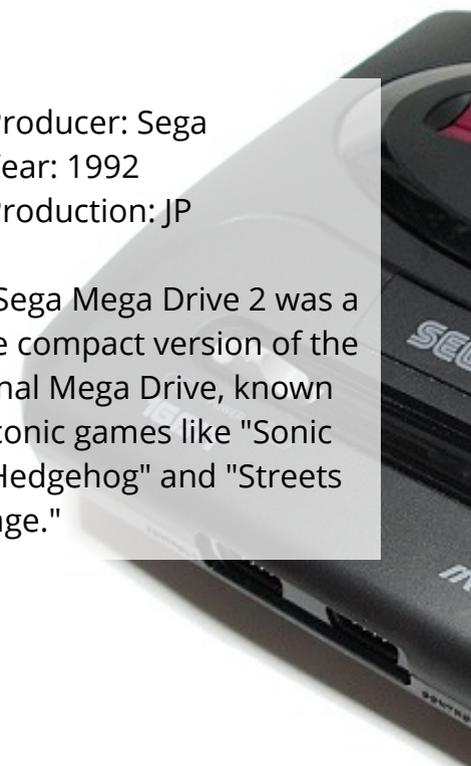


MEGA DRIVE 2

- 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."



EXPO

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.



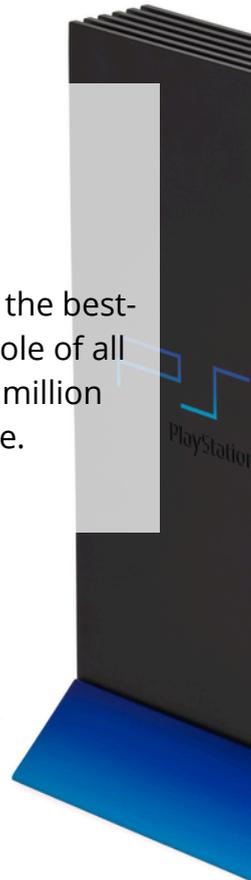
PLAY STATION 2

- 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.



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.

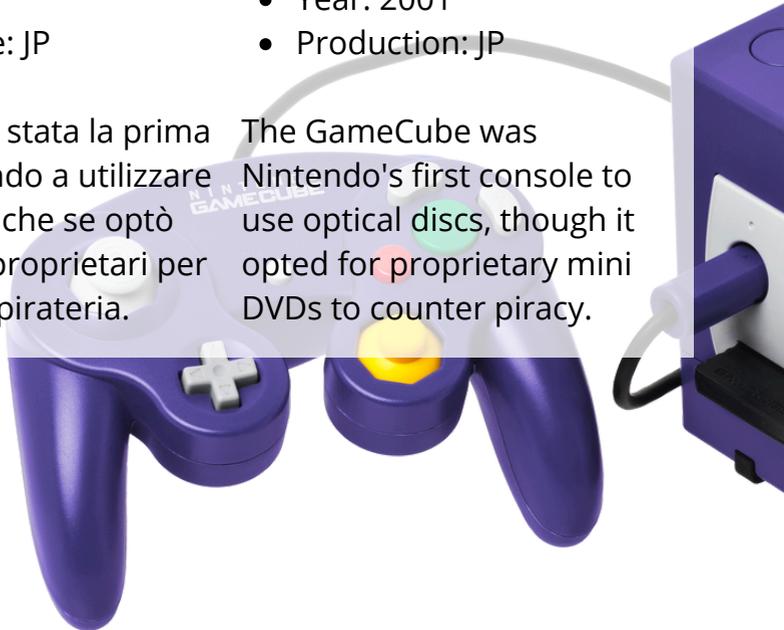


GAMECUBE

- 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.



EXPO

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.



EXPO

PLAY STATION 2 SLIM

- Produttore: Sony
- Anno: 2004
- Produzione: JP
- Producer: Sony
- Year: 2004
- Production: JP

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

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



EXPO

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.



WII

- Produttore: Nintendo
- Anno: 2006
- Produzione: JP

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

- Producer: Nintendo
- Year: 2006
- Production: JP

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



EXPO

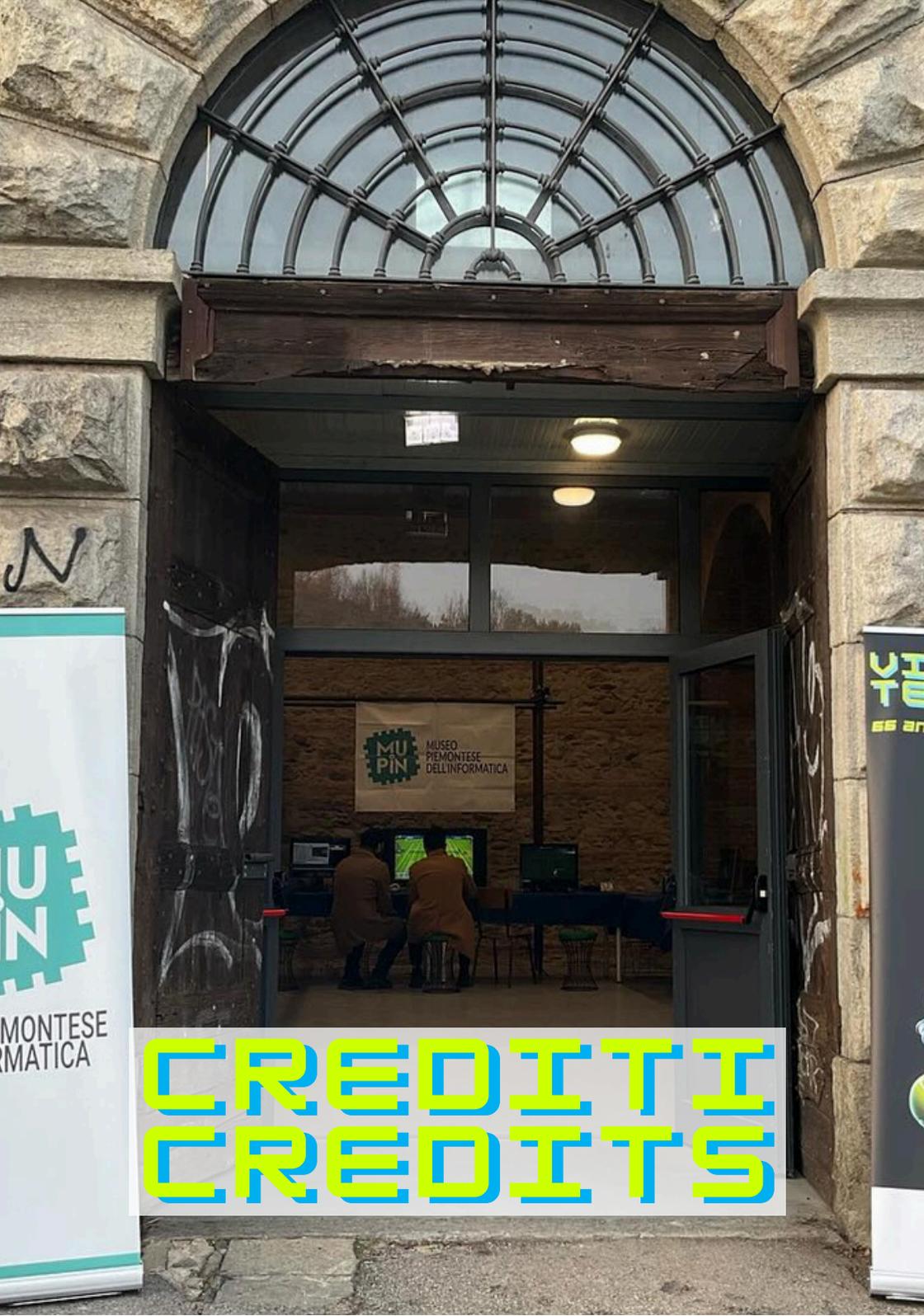
Giochi come "Wii Sports" sono stati fenomeni globali, portando la console in milioni di case.

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

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

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





N

MU
PIN

MUSEO PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA

MUSEO PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA

CREDITI
CREDITI

VI
TE
66 an



crediti - credits

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

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

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

W.AA., Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIN (O.d.V.)

Per i testi / For the texts:

W.AA., Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIN (O.d.V.)





MUSEO
PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA

