

© CREATIVISION

Console o computer?

Forse la domanda che ci facciamo oggi, osservando il creatiVision, è la stessa che si posero i suoi progettisti nel 1981, quando si trovarono a decidere se realizzare una console per "sfidare" il VCS 2600 di Atari e l'Intellivision di Mattel Electronics, oppure cercare di farsi largo nel crescente mercato degli home-computer, che col VIC-20 di Commodore sembrava aver reso l'informatica a portata di tutti.

Entrambe le sfide furono accolte in un colpo solo, e venne realizzata quella che oggi è considerata la più intrigante delle "console ibride" degli anni '80: un videogame con l'anima di home-computer... e che anima! Processore 6502 a 2 MHz, video ed audio che saranno presto ripresi da Colecovision, TI-99 ed MSX, completa espandibilità con memoria volatile e di massa, stampante, modem... e chi più ne ha, più ne metta!

E il software? Beh, quello venne prodotto "in casa" a basso costo – ma non a bassa qualità. Seppure spesso siano imitazioni di grandi titoli di ben più blasonate software house, i giochi sono curati nei dettagli, offrono tante varianti e modalità a due giocatori, e sono sempre divertenti!

Commercializzato in Europa, Oceania, Sudafrica, Cina e Giappone, il creatiVision rimane ancora oggi un capitolo oscuro per i tanti appassionati di retrogames e retrocomputing. La sua assenza sul mercato americano lo ha reso semi-sconosciuto e ricercato oltreoceano, in tutte le sue varianti ed evoluzioni: Wizzard, Funvision, Rameses, VZ 2000, Mk-II e Laser 2001.

Il "Progetto CreatiVEmu"

Sembra strano che siano passati già otto anni... in quel caldo aprile del 2000 ci ritrovammo a discutere di questa misteriosa console ed in pochi giorni, con il nome di "CreatiVEmu Team", eravamo già al lavoro alla ricerca di informazioni studiando sull'hardware, leggendo ed interpretando BIOS e ROM del software, scrivendo il primo embrione dell'emulatore... e poi una lunga pausa di quasi sei anni, in cui si cercava forse la scintilla per dare nuova vita a una quella community che alla fin fine non era mai giunta a piena maturazione.

Ed ecco il nuovo progetto CreatiVEmu che ruota intorno al nuovo sito web contenente un archivio di quasi 500 MBytes tra articoli, fotografie, utilità, giochi, listati BASIC e registrazioni audio. E naturalmente non può mancare il nostro capolavoro: la "creatiVision Multicart 1.0", vero omaggio al retrogaming homebrew di questa console.

Il CreatiVEmu Team ha bisogno di voi!

Siamo sempre alla ricerca di nuovo materiale con l'obiettivo di completare il puzzle sul fenomeno creatiVision in Italia. Se sei in possesso della console, qualche gioco, riviste o libri con articoli utili, non esitare a contattarci tramite i nostri siti web:

- www.madrigaldesign.it/creativemu/
- www.giovanniortu.it

