

La "mini mania" contagia anche il Commodore 64

Scritto da Gekido_Ken

Martedì 03 Ottobre 2017 08:57 - Ultimo aggiornamento Martedì 03 Ottobre 2017 13:43



Ormai è virale, la voglia di riproporre i grandi del passato videoludico in versione "mini" sta dilagando dal settore retroconsole a quello retrocomputer.

Dopo il successo Nintendo con il MiniNES, proseguito attualmente con il SnesMini, sembra che altri stiano seguendo questa filosofia di pensiero, proponendo progetti compatti e user-friendly capaci di riprodurre esperienze digitali passate per molti e tramandare un pezzo di storia alle nuove generazioni.

Molte sono le proposte e i progetti sul campo, ufficiali e non, come lo Zx Spectrum Next, proposto quest'anno come sostituto ufficiale dell'omonimo "spettro" Sinclair del 1982.

E con il nuovo Zx Spectrum in giro non poteva certo mancare il suo più acerrimo e storico rivale, il Commodore 64, annunciato in versione "mini" che spunta in anteprima al Games Week di quest'anno col nome in codice "THEC64 MINI".

Dopo la sua prima pubblicazione ufficiale e rivoluzionaria nel lontano 1982, presentato come macchina da 64Kbyte di ram sotto i seicento Dollari, si vede trasformato nel 2004 dalla [Tulip Computers](#) per mano della geniale [Jeri Ellsworth](#)

La "mini mania" contagia anche il Commodore 64

Scritto da Gekido_Ken

Martedì 03 Ottobre 2017 08:57 - Ultimo aggiornamento Martedì 03 Ottobre 2017 13:43

nel nuovo progetto commerciale nostalgico C64DTV, assumendo le sembianze di un unico joystick in pieno stile anni '80 includendo 30 giochi precaricati in memoria, da collegare direttamente alla TV con un discreto successo dovuto ai tempi prematuri per il settore retrogaming.

Dopo tredici anni, la Retro Games LTD ci riprova sfruttando le nuove micro tecnologie tipo raspberry, per creare un prodotto atto a riproporre il fascino del "biscottone" a 8 bit non solo attraverso i suoi giochi ma anche nell'aspetto vero e proprio, opportunamente ridimensionato da essere, appunto, ribattezzato "MINI".

A prima vista la curiosità di scoprirne tutti i dettagli è tale da lasciare in realtà molti dubbi.



Chi ha avuto modo di osservarlo in anteprima al Games Week, ha per prima cosa notato che il case è una perfetta riproduzione in scala del primo modello del Commodore 64, ma con l'amara scoperta della tastiera falsa, avente solo funzione estetica. Il kit viene proposto unitamente ad un joystick del tutto simile a quello già adottato come involucro per il DTV, collegato via USB come controller sia per i giochi che per il sistema operativo vero e proprio.

Due porte USB, porta HDMI e porta MICRO USB per l'alimentazione esterna, sono le connettività del C64Mini, è prevista la possibilità di collegare una tastiera PC via USB, che permetterebbe di non limitare l'uso della macchina unicamente come console ma anche come computer. Avrà opzioni per simulare filtri TV in modo da ricreare gli effetti video dei vecchi CRT.

Sono previsti ben 64 giochi in memoria (pura casualità 🤖) e la possibilità di caricare esternamente altri giochi, ma resta da vedere i formati previsti dal sistema operativo.

La "mini mania" contagia anche il Commodore 64

Scritto da Gekido_Ken

Martedì 03 Ottobre 2017 08:57 - Ultimo aggiornamento Martedì 03 Ottobre 2017 13:43

Nel complesso si tratta di un emulatore hardware, non più di quanto ci si possa aspettare da una comunissima "open console" ma che appartiene ufficialmente al leggendario brand che ha rivoluzionato il mondo dell'home gaming.

Per ora al Games Week si è intravisto solo il case del progetto, ma non era collegato alla TV, sulla quale era invece connesso un piccolo raspberry con emulatore che si intravedeva tranquillamente sul retro dello schermo. La pubblicazione commerciale ufficiale è prevista per il 2018 ad un prezzo di circa 80 Euro.

Staremo a vedere l'esito con impazienza anche se le polemiche attuali non scarseggiano tra collezionisti e puristi.

