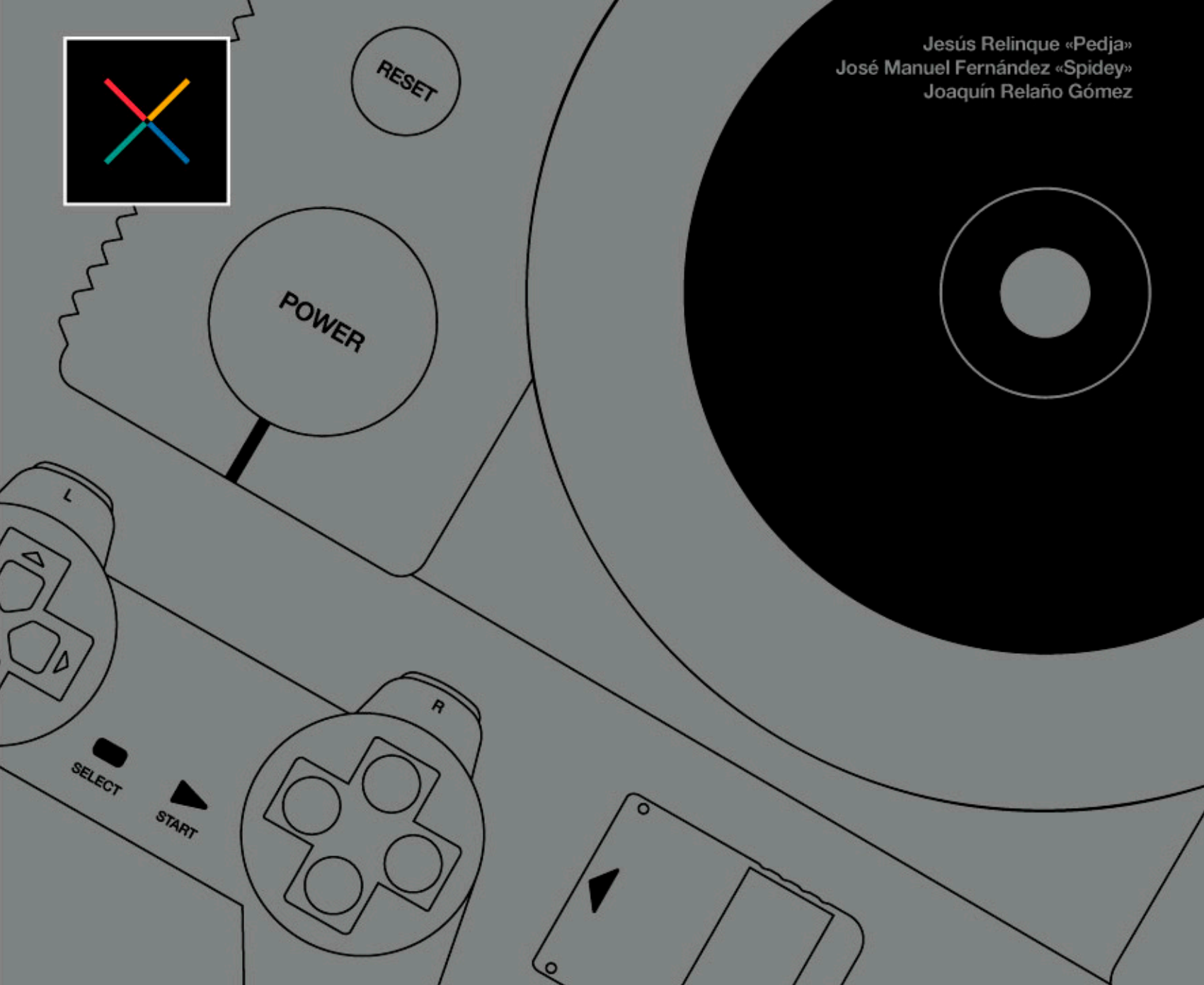




Jesús Relinque «Pedja»
José Manuel Fernández «Spidey»
Joaquín Relaño Gómez



L'Enciclopedia

PlayStation



Jesús Relinque «Pedja»
José Manuel Fernández «Spidey»
Joaquín Relaño Gómez

TRADUZIONE
PROVVISORIA



L'Enciclopedia

PlayStation

Ricordo bene la prima volta in cui mi sono trovato davanti a una PlayStation. Io e i miei colleghi di Bit Managers eravamo a Madrid, e avevamo pensato di fare un salto negli uffici della rivista Super Juegos per salutare lo staff. In redazione avevano già la console, e approfittai dell'occasione per sfidare quella sagoma di "Doc" Fernández a *Tekken*. Rimasi a bocca aperta: poligoni e texture danzavano sullo schermo al ritmo di una colonna sonora spettacolare. Non avevo mai visto nulla di simile su un televisore. La mia reazione non fu troppo diversa nel giocare *Ridge Racer*, che scoprii proprio in quell'occasione.

Tornato a Barcellona, mi affrettai a procurarmi una console. 70.000 pesetas non erano cosa da poco all'epoca, ma l'esperienza valeva la spesa.

Dopo anni passati a lavorare su console molto più semplici, negli uffici di Bit Managers ci preparammo al grande salto su PlayStation. Ricordo che il kit di sviluppo consisteva in una scheda da montare direttamente su PC, e non, come si usava all'epoca, in un hardware dedicato. La rivoluzione era già nell'aria.

Il primo gioco a cui lavorammo fu la conversione di un arcade della Gaelco, *Speed Up*. Per motivi che ignoro, non venne mai pubblicato pur essendo stato completato.

Anche il secondo titolo fu una conversione, ma di tutt'altro spessore: *Radical Bikers*. Stavolta il progetto andò in porto con successo.

In entrambi i casi mi occupai del sound design, della programmazione e di tutto quanto attenesse al comparto audio, basandomi sui materiali originali della versione arcade. Lavorare con il chip sonoro della nuova console si rivelò un'esperienza entusiasmante: passare dagli otto canali audio con 64 kB di RAM dedicata del Super Nintendo ai 24 canali con 512 kB di RAM di PlayStation fu come ritrovarsi al volante della Ferrari di *Out Run* dopo aver guidato per anni un'utilitaria. Un salto in avanti spaventoso.

Restammo altrettanto colpiti dalla possibilità di lavorare in C anziché in Assembler, come di norma all'epoca. Era molto più comodo e semplice.

Per quanto tutti parlassero della console solo per le sue virtù nel campo della grafica poligonale, il potenziale in ambito 2D non era affatto da sottovalutare. Eppure, inspiegabilmente, molti titoli bidimensionali oggi considerati dei veri e propri *cult* vennero distrutti dalle riviste specializzate per la mancanza di elementi 3D. Alcune recensioni di *Rapid Reload*, uno dei miei primi giochi per la console Sony, stroncarono il gioco proprio partendo da questo assunto.

Riflettendoci, è strano che in un'epoca come questa, in cui i processori sono in grado di produrre mondi iperrealistici, titoli indie dallo stile grafico retro siano tornati a mietere successi, dopo essere stati disprezzati in seguito all'avvento della grafica poligonale. E questo nonostante i successi più recenti non offrano un briciolo dei virtuosismi grafici di *The Adventures of Lomax* o di *Castlevania: Symphony of the Night*, per citarne un paio.

Parlare di PlayStation mi riporta invariabilmente alla mente il momento in cui conobbi l'autrice di alcune delle mie colonne sonore preferite. *Parasite Eve* mi lasciò a bocca aperta per tanti motivi, dalla trama all'impianto grafico, passando per le meccaniche di gioco, ma anche a distanza di anni, l'aspetto più affascinante del titolo è senza

dubbio la sua colonna sonora. Mi colpì al punto che feci di tutto per procurarmi il CD, in un'epoca in cui importare un articolo del genere non era certo facile come adesso. Scoprii che l'autrice era una donna, Yoko Shimomura.

All'epoca mi guadagnavo da vivere componendo musica per videogiochi già da molti anni, eppure non mi era mai capitato di incrociare una donna che facesse il mio stesso mestiere. In Europa la figura professionale del compositore non esisteva affatto, o almeno, io non ne ho mai incontrati. Indagando sul suo conto, scoprii che aveva lavorato ad alcuni dei miei giochi preferiti, come *Street Fighter* o *The King of Dragons*, e che in Giappone c'erano moltissime altre donne nel settore, come Tamayo Kawamoto, Junko Tamiya o Kinuyo Yamashita.

Ancora oggi, a distanza di anni, mi chiedo come mai la canzone che accompagnava il finale di *Parasite Eve* fosse cantata in spagnolo. Forse un giorno dovrei provare a chiederglielo!



LA STORIA DI SONY, REGINA DELLA ELETTRONICA GIAPPONESE





Masaru Ibuka (foto: Associated Press).

Gli albori dell'era PlayStation

L'impressione netta è che il marchio Sony abbia sempre fatto parte delle nostre vite. Pensando alla cultura di massa, è impossibile non darle il volto dei prodotti della multinazionale giapponese. I televisori Black Trinitron, i primi Walkman, i film prodotti da Sony Pictures, la casa discografica che ha imposto nel corso dei decenni nomi come Michael Jackson o Beyoncé. E, ovviamente, PlayStation.

Ma prima del successo, delle sfide, prima ancora che questo colosso avesse un nome, c'erano solo due uomini di talento, totalmente ignari di ciò che il loro incontro avrebbe significato: Akio Morita e Masaru Ibuka.

Nel 1933, Masaru Ibuka si laurea all'università di Waseda (Shinjuku, Tokyo), uno dei più prestigiosi atenei privati del Giappone, trovando poco tempo dopo un lavoro presso un'azienda che produceva pellicole, la Photo-Chemical Laboratory. Con lo scoppio della Seconda Guerra Mondiale viene arruolato nella Marina Imperiale Giapponese, entrando a far parte del dipartimento di ricerca militare nel quale servirà fino alla resa del Giappone, nel settembre del 1945. Tornato a casa, in una Tokyo piegata dai bombardamenti americani, Ibuka raccoglie attorno a sé uno sparuto gruppo di ingegneri e apre un piccolo laboratorio dedicato alla riparazione di apparecchi radio al terzo piano dei grandi magazzini Shirokiya, a stento sfuggiti alla devastazione.

All'azienda viene dato il nome Tokyo Tsushin Kogyo (istituto di ricerca delle telecomunicazioni di Tokyo), fin troppo pomposo per una realtà che stenta a decollare nel drammatico panorama economico del dopoguerra. A dispetto dell'entusiasmo del personale, Ibuka è spesso costretto a pagare i salari attingendo ai suoi risparmi.

Ben presto, però, i giapponesi, isolati dagli eventi drammatici che hanno segnato la fine della Seconda Guerra Mondiale, si scoprono ansiosi di sapere cosa accade nel resto del mondo, e la domanda di apparecchi radio si impenna. Ibuka e il suo staff sono specializzati non solo nella riparazione di radio malfunzionanti, ma anche nella conversione delle unità a onde medie disattivate dalla polizia militare. Tramite adattatori a onde corte di loro costruzione, trasformano gli apparecchi a frequenza media in ricevitori universali. Il servizio comincia a riscuotere un grande successo, portando il principale quotidiano del Giappone, l'Asahi Shimbun, a scrivere un pezzo al riguardo. L'articolo, per i giochi del destino, finisce sotto gli occhi di Akio Morita.

Akio Morita nasce in una famiglia dedita da generazioni alla produzione di sake, in un villaggio della prefettura di Aichi. Nonostante i genitori premessero per convincerlo a prendere in mano l'azienda di famiglia, Morita trova nella fisica e nella matematica le sue vere vocazioni, e nel 1944 riesce a laurearsi in fisica all'università di Osaka. Al pari di molti altri giovani, allo scoppio della guerra viene arruolato nella Marina Imperiale, e proprio nel dipartimento di ricerca militare il suo cammino incrocia per la prima volta quello di Masaru Ibuka. Nonostante i 12 anni di differenza, tra i due nasce una solida amicizia.

Al termine della guerra Morita fa ritorno alla prefettura di Aichi, in attesa di scoprire cosa gli riservi il futuro. Sarà proprio l'articolo dell'Asahi Shimbun a indicargli la strada. Dopo aver scritto a Ibuka, la sua risposta entusiasta lo convince a trasferirsi a Tokyo e così, a trentotto anni, Morita entra nella Tokyo Tsushin Kogyo. Si tratta di un momento

cruciale nella vita dell'azienda, perché oltre al suo talento, Morita porta in dote i fondi della sua famiglia, che della "Totsuko" diventa la principale investitrice.

Forti di uno stipendio fisso e delle entrate provenienti da riparazioni e conversioni di apparecchi radio, i due soci cominciano finalmente a vedere le cose andare per il verso giusto. I 20 impiegati, inoltre, ricevono spesso ciotole e sacchi di riso dai clienti in aggiunta al loro compenso. La situazione economica del paese, all'indomani della fine della guerra, è infatti disastrosa, ma le difficoltà cementano il senso civico dei cittadini, e fanno sì che ogni successo del singolo sia percepito come una vittoria di tutti. I posti di lavoro, il benessere dell'azienda, diventano un patrimonio per la collettività. Il Giappone si prepara quindi a risorgere dalle ceneri della guerra grazie alla volontà e allo spirito di sacrificio della popolazione: una spinta cui anche Ibuka e Morita rendono omaggio nello statuto della società, nel quale figura l'obiettivo di ricostruire il paese.

Tokyo Tsushin Kogyo cresce con passo sicuro, facendosi un nome per l'affidabilità e la capacità di creare prodotti innovativi per ogni tipo di pubblico. Sul finire degli anni 40 cominciano a lavorare allo sviluppo di registratori audio a nastro e il primo modello, chiamato Type-G, viene lanciato sul mercato nel 1950. Gli introiti generati dal prodotto avranno un ruolo fondamentale nell'avvio della ricerca che porterà alla creazione di una delle prime radio portatili a transistor, messa in commercio nel 1955. Che si tratti della prima in assoluto non è un dato semplice da confermare, nonostante le dichiarazioni di Sony: il primato è contestato da RCA, che già nel 1952 presenta un suo modello tecnicamente simile, Intermetall, che espone la sua versione funzionante alla fiera di Düsseldorf nel 1953, e Texas Instruments, che vanta un prototipo nel 1954. Limitandosi al panorama commerciale del Giappone, però, il modello commercializzato da Sony è senza dubbio il primo di cui si ha notizia.

È proprio con il lancio della sua radio portatile, la rivoluzionaria TR-55, che la Tokyo Tsushin Kogyo comincia a usare il marchio Sony. Dal 1955 in poi, il nome inizia a circolare associato alle evoluzioni del suo prodotto di punta, come la TR-72 o il modello TR-33, dotato anche di auricolari. All'epoca, Sony era più che altro la denominazione della linea di prodotti audio della compagnia, e non a caso veniva fatto derivare concettualmente da "sonus", suono in latino. L'assonanza era anche con l'espressione "sonny boy", che in quegli anni andava imponendosi per descrivere i giovani giapponesi alla moda, gli spiriti liberi. In quel periodo, Ibuka e Morita stavano ragionando su un nuovo nome per la compagnia, qualcosa che suonasse meno giapponese e risultasse più adatto al loro piano di espandersi in Occidente. Durante i suoi viaggi negli Stati Uniti, infatti, Morita aveva scoperto che i suoi contatti commerciali trovavano difficile pronunciare non solo il nome completo dell'azienda, ma persino l'acronimo Totsuko. Inizialmente viene preso in considerazione l'uso delle sole iniziali, TTK, scartato in quanto creava problemi di sovrapposizione con la compagnia ferroviaria Tokyo Kyuko, e successivamente il nome Tokyo Teletech, che risulta registrato da un'azienda americana.

Alla fine, per semplicità, si preferisce usare il marchio Sony, per i significati che evoca e perché viene considerato di buon auspicio, in quanto associato a prodotti di grande successo. La scelta di optare per un nome dal suono così occidentale non manca di destare scalpore, tanto che, per lungo tempo, ci si riferisce alla compagnia con la parafrasi "Totsuko, i creatori delle Sony", in riferimento alle popolari radio portatili. Questa strana resistenza non crea alcun problema a Morita e Ibuka, che amano allo stesso modo il marchio che li ha portati al successo e il nome originale della loro azienda.

All'avanguardia della tecnologia

Il primo, vero fallimento nella storia della compagnia viene considerato il tentativo di lanciare un cuociriso elettrico, nel 1945: l'apparecchio, che è anche la prima creazione originale dell'azienda di cui si abbia notizia, è piagato da una rilevazione imprecisa della delicata tempistica di cottura, che ne causa il fallimento commerciale. Questo passo falso è rimasto a lungo un caso isolato in una lunga serie di successi destinati a fare la storia



Sony TV8-301, la prima TV portatile della storia (foto: Sony).

dell'audio-video. La compagnia sbarca negli Stati Uniti con le fidate radio TR-62 e TR-63, seguite poco dopo da un nuovo modello, che rimane a lungo il più piccolo al mondo, e da una innovativa radio multibanda. Due anni più tardi, nel 1960, Sony sviluppa la 8-301, la prima TV a transistor al mondo, seguita pochi mesi dopo da un avveniristico quanto costoso videoregistratore a bobine, destinato a rivoluzionare l'intrattenimento a bordo degli aerei. La declinazione commerciale di questo apparecchio giunge sugli scaffali nel 1965 con il videoregistratore CV-2000, un modello destinato al grande pubblico, e nello stesso anno arriva sul mercato anche un microfono a condensazione, ulteriore novità proposta dall'azienda.

Bisogna ricordare che, nel dopoguerra, il Giappone veniva considerato un paese in grado a malapena di copiare le tecnologie sviluppate negli USA, e che la presenza di apparecchi nipponici nelle case americane era un caso rarissimo. Puntando con decisione sulla ricerca, Sony, insieme a un piccolo gruppo di aziende del settore, riesce a trasformare in pochi anni il Sol Levante in un sinonimo di tecnologia all'avanguardia. Successi come lo sviluppo della prima radio a circuiti integrati o il lancio del DV-2400, una videocamera portatile, hanno rappresentato tappe cruciali in questo cammino, così come la creazione del calcolatore elettronico ICC-500 SOBAX; ma il punto di svolta nella storia della compagnia giunge nel 1968, con la presentazione della sua TV a colori con schermo Trinitron, in grado di offrire una luminosità del 25% più alta rispetto alle concorrenti. Di lì a poco, questo marchio sarebbe divenuto sinonimo di qualità visiva e avrebbe fatto la fortuna dell'azienda. Nello stesso anno il primo proto-walkman, il TC-50, viene scelto dalla NASA come equipaggiamento di bordo per la missione Apollo X, portando il marchio Sony (e la popolarità del prodotto) alle stelle.

Niente sembra poter fermare il gigante creato da Ibuka e Morita, neanche la concorrenza interna, ogni giorno più agguerrita. Un'intera generazione di studenti, attratta dal prestigio sempre crescente della tecnologia nipponica, si era formata in materie scientifiche, portando nuova linfa vitale nelle numerose aziende rivali: tuttavia, anche nel nuovo decennio, Sony continua a dimostrarsi all'avanguardia. Nel 1972, ad esempio, sviluppa non solo il formato di videocassette U-matic, destinate a rimpiazzare le delicatissime bobine usate fino ad allora, ma anche il primo videoproiettore per schermi di grandi dimensioni. Un altro passo cruciale nella storia del settore è il lancio, nel 1975, del videoregistratore Betamax SL-6300. La battaglia tra questo formato e il VHS, presentato un anno dopo dalla giapponese JVC, è stata una delle più importanti nella storia dell'audio-video, e viene portata spesso come esempio del principio che non sempre il contendente con la tecnologia migliore si impone sul mercato. Sony riesce comunque a minimizzare i danni seguiti alla sconfitta utilizzando le competenze maturate per sviluppare il formato Betacam, che godrà di enorme successo in ambito professionale.

Il fallimento del Betamax non ferma la compagnia, che nel 1977 sviluppa un innovativo processore audio digitale, il PCM-1, e nel '79 lancia sul mercato un prodotto destinato a fare epoca: il Walkman. Il primo modello di questo riproduttore audio portatile, il TPS-L2, si impone immediatamente, e le sue infinite revisioni finiranno per vendere milioni di unità, ridefinendo il rapporto dei giovani con la musica e mandando in soffitta per decenni gli LP in vinile.

L'era dei personal computer

Negli anni 80 il livello di miniaturizzazione e i costi di produzione dei processori raggiungono un punto in cui comincia a diventare ipotizzabile proporre i personal computer alle famiglie, e non più soltanto alle aziende. Si tratta di una svolta impensabile anche solo qualche anno prima che Sony, ovviamente, non ha alcuna intenzione di guardare da bordocampo.

Per certi versi, il primo passo di Sony nel mondo dell'informatica è stato il già citato calcolatore portatile SOBAX del 1967, ma volendo limitare il campo ai personal computer in senso stretto, l'ingresso dell'azienda nel settore è datato 1982. In quell'anno viene lanciato il sofisticato SMC-70, primo PC in grado di leggere floppy disk da 3,5",

un formato ideato dalla stessa Sony pochi mesi prima. Negli Stati Uniti il prodotto viene proposto principalmente come una macchina dedicata ai professionisti. Il suo processore, uno Z80 a 4,080 MHz con 64 kB di RAM (più 32 kB di VRAM e 16 kB di ROM) era gestito da un sistema operativo CP/M 2.2 e offriva un interprete BASIC sviluppato internamente. Il successivo modello SMC-70G, giunto sul mercato due anni più tardi, offriva anche un genlocker, programma in grado di sincronizzare più sorgenti video usato principalmente per la titolazione delle trasmissioni televisive.

Nel biennio 1983/84 Sony lancia i modelli SMC-777 e 777c, la cui caratteristica di punta è la capacità di visualizzare una palette cromatica da 4096 colori, mentre nel 1985 lancia il Series 35 Model 10, un terminale per videoscrittura che vanta più di una somiglianza con il Macintosh di Apple. Ma la mossa più importante in quegli anni è la definizione, insieme a un pugno di aziende concorrenti, di uno standard destinato a rivoluzionare il settore.



PRIMA DI PLAYSTATION: MSX, SONY IMAGESOFT E SNES-CD



Intorno alla metà degli anni 80 i personal computer prodotti da Sony, come i modelli SMC-70 e SMC-777, dividono la scena nipponica con diverse altre macchine dalle alterne fortune: limitandoci a quelle di maggior successo ricordiamo i PC-6001 e 8000 della NEC, la serie Basic Master di Hitachi e i modelli FM-7 e FM-8 di Fujitsu. La concorrenza era agguerritissima, e l'incompatibilità di software e periferiche tra i vari modelli rendeva ogni acquisto una scommessa da valutare con grande attenzione.

Nel tentativo di combattere questa situazione di estrema incertezza, il fondatore di ASCII, Kazuhiro Nishi, si presenta davanti ai dirigenti delle più importanti aziende del settore con una proposta audace nella sua logica: creare uno standard di produzione comune, che avrebbe garantito ai consumatori dei requisiti minimi di compatibilità sia sul versante software che per le periferiche. Un'idea simile a quella che aveva stabilizzato il mercato dei videoregistratori VHS, a vantaggio di tutte le aziende del settore. Nishi era rispettato dai suoi pari per l'indiscussa competenza: aveva partecipato tra le altre cose allo sviluppo del Kyotronic 85, che si sarebbe poi evoluto nel primo vero PC portatile, il TRS-80, e aveva dalla sua il supporto di un alleato come Microsoft, che già allora forniva sistemi operativi a vari modelli di PC prodotti in Giappone.

Un gran numero di aziende si dichiara immediatamente disposto a firmare un'intesa; altre si aggiungono in seguito a trattative separate. Alla fine, il documento presentato nel giugno 1983 porta la firma di produttori nipponici come Panasonic, Canon, Casio, Toshiba, Yamaha, Pioneer, Sanyo e Kyocera, e di aziende straniere come Philips, Samsung, Goldstar, Daewoo e Spectravideo. È l'atto di nascita dello standard MSX. Grazie alle basi gettate dal documento, in breve tempo vengono sviluppati computer destinati a fare la storia dell'informatica, come il Canon V-20, il Philips VG8020 e lo Spectravideo SVI-728.

Sony, ovviamente, è la prima a firmare il documento e a mettere in moto il processo produttivo. Dai suoi stabilimenti usciranno più di dieci PC compatibili MSX, il primo dei quali è il Sony Hit-Bit 55 (HB-55), un modello base che presenta le caratteristiche minime dello standard concordato: 16 Kb di RAM, altrettanti di VRAM, una porta per cartucce, due dedicate a joystick compatibili Atari, una porta parallela per le stampanti. All'interno, un chip Z80A da 3,58 MHz, un chip video Texas Instruments TMS9918ANL (che nei modelli destinati all'esportazione viene sostituito con il gemello TMS9929A) e un chip audio PSG (YM2149F o AY-3-8910A). Il sistema operativo è il Microsoft MSX BASIC.

Lo standard MSX conquista subito il mercato giapponese, trovando resistenze negli Stati Uniti e in gran parte dell'Europa a causa del dominio dei computer Commodore e Sinclair, ma dando vita ugualmente a quattro generazioni di hardware prodotte fino alla metà degli anni 90. Sony, insieme a Philips, si impone come la maggior produttrice di hardware, cementando il suo successo grazie a innumerevoli periferiche prodotte con il marchio Hit-Bit e allo sviluppo di software di grande successo.

Sony e i videogiochi

Intorno alla metà degli anni 80, il Giappone vive il boom delle sale giochi. Nonostante la concorrenza di giganti americani come Atari e Midway, l'ago della bilancia si sposta via via verso l'industria nipponica, che con sviluppatori come Namco, Taito, Sega e Nintendo infila un successo dopo l'altro. Space Invaders, Pac-Man e Donkey Kong si impongono come fenomeni di costume, cementando lo status dei videogiochi come la nuova frontiera dell'intrattenimento. Il legame tra questi ultimi e i PC diviene ben presto indissolubile e anche il più austero dei computer professionali, per avere successo, deve essere in grado di far girare qualcuno dei successi del momento.

Inizialmente Sony non sembra intenzionata a entrare in prima persona nel mondo dei videogiochi: i vertici dell'azienda ritengono che il business non sia in linea con la loro immagine. Ignorare il volume d'affari del settore, però, era impossibile e di conseguenza, la casa giapponese si assicura che i personal computer della linea Hit-Bit si prestino a far girare, oltre a software gestionali di vario genere, delle conversioni decorose dei titoli arcade più importanti.

Anche la costruzione di un solido rapporto con gli sviluppatori si rivelerà una scelta vincente, soprattutto in prospettiva. Allo scopo di legare a sé i migliori professionisti dell'epoca, Sony mette sul piatto le sue possibilità logistiche e finanziarie, consentendo a nomi quali Konami, Hudson Soft, Taito e T&E Soft di esportare dischi, cassette e cartucce e farsi conoscere in paesi come Italia, Francia, Spagna, Olanda e Inghilterra.

Oltre a fungere da distributore, Sony commissiona agli sviluppatori diversi titoli, instaurando con loro un rapporto da veri e propri *second party*. Tra i giochi che vedono la luce grazie a questa iniziativa spiccano *Magical Kid Wiz* di Seibu Kaihatsu, *Super Soccer* di Takara e *Sparkie* di Konami. Nel 1986 Sony decide finalmente di tentare la sorte in prima persona come sviluppatore, mettendo insieme un piccolo team di grafici, designer e programmatori di talento. Tra i titoli prodotti dall'azienda spicca *Coaster Racer*, un gioco di corse con circuiti caratterizzati da dislivelli vertiginosi. Curiosamente, al pari di *Metroid*, uscito nello stesso anno, anche *Coaster Racer* rivela nella schermata finale che dietro il casco del protagonista si nasconde una donna.

Se oggi possiamo tranquillamente osservare che lo standard MSX sia più conosciuto per i suoi videogiochi che per le prestazioni "serie" dei personal computer, non è tanto per i limiti tecnici dell'hardware o per la penuria di applicazioni, quanto per l'eccezionale qualità del suo catalogo, che include serie come *Gradius*, *Castlevania*, *Final Fantasy*, *Parodius*, *Bomberman* e *Dragon Quest* e l'esordio di serie storiche come *Metal Gear*.

Sul finire degli anni 80, anche MSX imbocca il viale del tramonto a causa di due circostanze concomitanti: in primo luogo la posizione di assoluta egemonia che il Famicom Nintendo aveva costruito nel corso degli anni, soffiando ai personal computer il ruolo di macchina da gioco per antonomasia. In secondo luogo l'eccessiva dipendenza da un mercato interno nel quale ormai le vendite del software riuscivano a stento a coprire le spese di sviluppo: situazione, questa, generata dall'incapacità di sfondare negli Stati Uniti e in mercati chiave europei come Francia, Germania o Inghilterra a causa della concorrenza di Apple e Commodore. È il 1989 quando l'ultimo personal computer MSX prodotto da Sony, il modello HB-F1XV, arriva nei negozi. Appartiene alla quarta generazione di hardware, la serie MSX2+, e chiude un'avventura che, al di là dell'importanza nella storia dei videogiochi, permette di capire come Sony, nel lanciare PlayStation molti anni dopo, non fosse affatto all'esordio nel settore come spesso si tende a pensare.

L'affaire SNES PlayStation

Mentre in Giappone la parabola ludica dei personal computer si avvia alla conclusione, il giro d'affari attorno alle console cresce senza sosta, diventando ben presto impossibile da ignorare. Sony, intenzionata a tenersi ben lontana da investimenti di tempo e risorse simili a quelli operati sullo standard MSX, trova nella creazione di un nuovo ramo d'azienda la soluzione più prudente alle sue esigenze, e nel 1989 crea Sony Imagesoft. Al pari di CBS Records (la futura Sony Music), acquisita solo qualche mese prima, anche Imagesoft viene inquadrata come



sussidiaria della casa madre giapponese. Il suo compito? Produrre titoli sviluppati da terze parti, pubblicando i loro giochi su tutte le console presenti sul mercato.

Inizialmente, in realtà, Imagesoft opera quasi esclusivamente sulle console Nintendo: il primo titolo pubblicato su NES è *Super Dodge Ball* della giapponese Technos, seguito, nel 1990, da due giochi sviluppati nel Regno Unito, *Solstice* di Software Creations e *Dragon's Lair* di MotiveTime. Sul mercato nipponico, questi titoli vengono commercializzati con il marchio Epic / Sony Records, in un bizzarro rincorrersi di sigle e sussidiarie per il quale Imagesoft si trova a operare sulla localizzazione e distribuzione di giochi prodotti in Giappone da Sony Music Entertainment. Da questo garbuglio emergeranno comunque titoli memorabili come *Hook* (1992) e *Skyblazer* (1994), entrambi per Super Nintendo.

Col tempo, Sony prende sotto la sua ala sviluppatori destinati a fare la storia dei videogiochi, come Psygnosis, Bits Studios o Traveller's Tales, pubblicando le loro creazioni su ogni piattaforma disponibile, dal Game Boy al Mega Drive passando per il PC. Le competenze e i contatti acquisiti, insieme a un cambio degli obiettivi strategici dell'intera compagnia, portano all'incorporazione di Imagesoft nella nuova entità Sony Computer Entertainment, creata nell'ambito di un grande processo di riorganizzazione dell'azienda con un singolo scopo: portare avanti il progetto di una nuova console per videogiochi dal nome in codice PSX. Sono i primi passi di PlayStation. Ma come si è passati dalla prudenza iniziale all'audacia di voler sfidare Sega e Nintendo sul loro stesso campo?

Tutto comincia con lo sviluppo del Super Famicom Nintendo, per il quale Sony crea, grazie a un giovane ingegnere di talento di nome Ken Kutaragi, il chip audio SCP-700. Grazie alla sua architettura a 8bit e all'ausilio di un DSP creato ad hoc, il processore si dimostra in grado di dare vita a colonne sonore straordinarie, lasciando i vertici Nintendo pienamente soddisfatti. Il buon rapporto creatosi tra le due aziende e la competenza di Sony nell'ambito del formato CD (creato insieme a Philips nel 1985) la rendono, agli occhi di Nintendo, la candidata ideale al progetto di una unità CD-ROM da affiancare alla sua console di punta: un'idea cui stava lavorando anche la concorrenza.

L'accordo iniziale prevede che Sony sviluppi una espansione hardware per il Super Nintendo, concettualmente simile al Mega-CD Sega e al PC Engine CD-ROM della NEC, e che i suoi nuovi CD-ROM "Super Disc" fungano da supporto per i giochi, permettendole di incassare i costi fissi della licenza su ogni titolo prodotto per la nuova piattaforma. La compagnia, inoltre, avrebbe avuto la possibilità di produrre una sua versione dell'hardware che riunisse in una sola scocca la console base e l'espansione. Il nome previsto per il prodotto, neanche a dirlo, avrebbe dovuto essere SNES PlayStation.

In questo modo, i creatori del Walkman sarebbero entrati a pieno titolo nel mercato delle console con rischi limitati e una serie indiscutibile di vantaggi. Anche troppi, per la dirigenza Nintendo. Il vecchio Hiroshi Yamauchi, boss della casa di Super Mario, subodora che la posizione degli alleati rischia di farsi in breve tempo troppo pericolosa: non solo Sony avrebbe avuto una sua piattaforma hardware a costi relativamente bassi, ma Nintendo avrebbe finito, tramite le tariffe di licenza sui supporti, per alimentare la concorrenza con ogni gioco venduto, in ragione di milioni di dollari l'anno. E così, Yamauchi prende una di quelle decisioni destinate a cambiare il corso della storia dei videogiochi...

Nel corso del Consumer Electronic Show del 1991 Sony, con la benedizione di Nintendo, rende pubblico il nuovo formato Super Disc e la console SNES PlayStation. Neanche 24 ore dopo, con una mossa freddamente calcolata, Yamauchi sale sul palco del CES e lascia di sasso i dirigenti Sony tra il pubblico annunciando un accordo con Philips per la produzione di una unità CD-ROM per Super Nintendo. L'intenzione del boss di Nintendo, già noto tra i produttori di videogiochi per i suoi metodi di trattativa molto "muscolari", era chiarire i rapporti di forza con Sony e tornare al tavolo dei negoziati. Le trattative, nonostante il danno di immagine, proseguono, ma Nintendo questa volta pretende di rivedere la ripartizione delle royalties in senso più favorevole e di mantenere il pieno controllo dalle licenze. Sony prende tempo per valutare il nuovo accordo, che le avrebbe assicurato la possibilità di produrre una sua console, e prosegue nella fase di sviluppo dei prototipi, ma nel giro di un anno il banco salta di nuovo: con ogni evidenza, la volontà di Nintendo era solo di impedire, o quantomeno ritardare più possibile, l'ingresso di Sony nel settore. Da questa rocambolesca vicenda non esce benissimo neanche Philips, che porta a casa soltanto la possibilità di utilizzare le licenze Nintendo per una manciata di giochi del suo lettore

multimediale CD-i. Peccato che i quattro titoli frutto della collaborazione (tra cui *Hotel Mario* e *Zelda's Adventure*), tutti sviluppati in Occidente, non siano neanche pallide ombre dei classici Nintendo.

Sony, dal canto suo, è più motivata che mai ad andare per la sua strada. In particolare Ken Kutaragi, che del fallimentare progetto è stato il responsabile tecnico, ritiene che l'investimento di tempo e mezzi possa ancora dare i suoi frutti, e che la compagnia debba andare avanti anche senza Nintendo. Le letture date a queste complesse vicende sono ovviamente le più varie, ma si può escludere che PlayStation sia nata come atto di rivalsa nei confronti di Nintendo; piuttosto sembra essere frutto della determinazione di un visionario come Kutaragi e della volontà di Sony di crescere attraversando ogni avversità, come ai tempi del dopoguerra.



CAPITOLO VI

/VIII

ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI







007 Racing

Electronic Arts / Eutechnyx (2000)

Una Eutechnyx, che in quegli anni si stava specializzando in giochi di guida, realizza in esclusiva per la console Sony un'insolita divagazione a metà tra *Driver* e *Spy Hunter*. Basato sul James Bond di Pierce Brosnan, il gioco include veicoli provenienti da diversi film della saga, come l'Aston Martin DB5 di *Goldfinger* o la Lotus Esprit di *La spia che mi amava*. Il motore grafico, una versione pesantemente modificata di quello usato per *Need for Speed*, non fa miracoli, e nonostante il gioco offra qualche momento divertente, anche grazie al multiplayer a schermo condiviso, critica e pubblico non hanno gradito particolarmente.



007 The world is not enough

Electronic Arts / Black Ops Entertainment (2000)

La capacità di Electronic Arts di sfruttare le licenze con efficienza è leggendaria, e il gioco ufficiale del diciannovesimo film di 007 ne è la prova: tre console, tre sviluppatori differenti, tre versioni realizzate da zero, uscite in contemporanea con 007 Racing. Dopo aver tentato, con risultati disastrosi, la formula del gioco d'azione in terza persona con *Tomorrow Never Dies*, Black Ops torna allo sparatutto in prima persona, ma lo sviluppo affrettato non consente di fare miracoli, nonostante gli alti valori di produzione.



007 Tomorrow Never Dies

Electronic Arts / Black Ops Entertainment (1999)

L'esordio di James Bond su PlayStation è anche uno dei peggiori titoli dedicati alla spia di Fleming. Oltre a discostarsi dalla trama del film omonimo, uscito due anni prima, tradisce anche le attese dei giocatori, che speravano in un titolo che si accostasse allo storico *Goldeneye* per Nintendo 64. Black Ops Entertainment tenta invece la via del gioco d'azione multievento (con fasi di guida e sparatorie sugli sci), ma travisando tutto quanto aveva reso il titolo Rare un capolavoro senza tempo.



1Xtreme: ESPN Extreme Games

989 Studios (1999)

A causa dello scadere della licenza ESPN, con la pubblicazione nella sua linea economica, Sony rinominò ESPN Extreme Games come 1Xtreme. Il nuovo titolo venne mantenuto nei due seguiti. Per quanto non si trattasse di giochi memorabili, il successo fu enorme: il primo capitolo fu il maggior successo di Sony del 1995. Giunta al terzo capitolo, la serie passò alla grafica poligonale, discostandosi dalle meccaniche in stile *Road Rash* per incentrarsi maggiormente sulle acrobazie.



2 on 2: Open Ice Challenge

Midway (1996)

Una conversione del gioco arcade omonimo, uscito un anno prima, che cercava di applicare all'hockey sul ghiaccio la formula del popolarissimo *NBA Jam*, dello stesso sviluppatore: squadre in campo ridotte, giocatori dall'aspetto caricaturale, ritmo di gioco esagerato, risse e tiri inverosimili. Nonostante la conversione molto rimaneggiata, il gioco risulta divertente anche per i giocatori meno attratti da questo sport.