TUTTE LE CONSOLES TUTTI I VIDEOGIOCHI TUTTI I DVD

Evolution

IL FUTURO DELL'HOME ENTERTAINMENT

Magazine

ØØ
Anno 1
Novembre 2001

LA MINACCIA DI LUCAS

Episode I finalmente in DVD: la recensione, le anteprime dei giochi che verranno, le curiosità e la trama di Episode II

I TITOLI DEL MESE

LOTUS CHALLENGE
SPY HUNTER
EXTREME G-3
PRO EVOLUTION SOCCER
PROJECT EDEN
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL
CAPCOM VS SNK 2
STAR FOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET

IN QUESTO NUMERO




DVD Inside



I segreti di PS2


È arrivato il Game Cube!


8 Ampli a confronto

Magazine Anno I novembre 2001 n.0, sped. in a.p. art.2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale di Roma-mensile

Ingegneria genetica





Nuova Serie CDM NT. Notate qualche rassomiglianza? Certamente sì. I diffusori B&W CDM NT per home cinema derivano dal più evoluto DNA di natura audiophile, una perfetta miscela nata dalla prestigiosa serie CDM SE e dalla rivoluzionaria tecnologia adottata nel nostro sistema di riferimento Nautilus™. Il risultato è un puro schermo panoramico per il vostro ascolto: alla straordinaria limpidezza dei diffusori CDM NT anteriori, centrale e posteriori, tutti acusticamente abbinati si aggiunge la possibilità di estendere la risposta alle frequenze più basse utilizzando il nostro subwoofer amplificato ASW 2500.

Ascoltate al più presto la nuova Serie CDM NT presso il vostro rivenditore B&W. Vedrete.

B&W

AUDIOGAMMA

Audiogamma SpA - Via Pietro Calvi, 16 - 20129 Milano - Italy
Tel. 02 55.18.16.10 - Fax 02 55.18.19.61 - Email: info@audiogamma.it - Internet: www.audiogamma.it

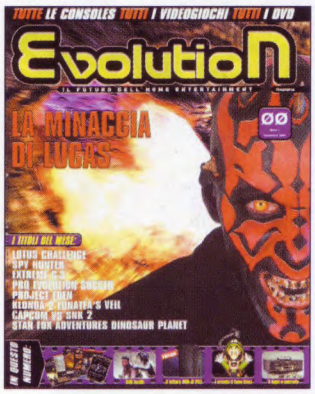
Evolution Magazine
Anno I, Novembre 2001, n.0

DIRETTORE
Roberto Lucchesi
VIDEOGAMES
Giuseppe Nigro
(g.nigro@technipress.it)
HOME ENTERTAINMENT
Gian Luca Di Felice
(g.difelice@technipress.it)
HANNO COLLABORATO
Laura Bennato, Andrea Boschiere, Davide Belardo, Daniele Bertocci, Gian Luca Di Felice, Maurizio Quintiliani, Galadriel Snape, Daniele Ceccarelli, Emidio Frattaroli, Marco Motta, Giuseppe Nigro
DIRETTORE RESPONSABILE
Mauro Neri

Evolution Magazine è una pubblicazione TechniPress S.r.l.
via della Bufalotta 374, 00139 Roma
Tel. 06/8720331, fax 06/87139141
sede legale via Carlo Perrier 9/a, 00157 Roma
In corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

Copyright TechniPress S.r.l.. Tutti i diritti riservati.
Manoscritti e foto originali, anche se non pubblicati, non si restituiscono.
È vietata la riproduzione, seppure parziale, di testi e fotografie.

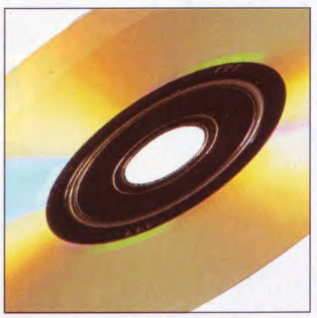
DIRETTORE COMMERCIALE
AMMINISTRATIVO E FINANZIARIO
Massimo Canzona
DIRETTORE EDITORIALE
Roberto Lucchesi
PUBBLICITÀ
Roma: Massimo Canzona tel. 06/87203357
Alessandro Scansani tel. 06/87203352
Milano: Studio Resmini
Via Corno di Cavento 12, 20148 Milano
Tel. 02/40072817, fax 02/40072886
TRAFFICO (pubblicità)
Loredana Palomba (responsabile)
Tel. 06/87203353
GESTIONE AMMINISTRATIVA
Elena Caporusso (responsabile)
Tel. 06/87203358
DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Matteo Piemontese (responsabile)
Tel. 06/87203351
Stampa: Mondadori Printing
Via Costarica 11/13 00040 Pomezia (RM).
Distribuzione per l'Italia: Parrini & C. S.r.l.
Piazza Colonna 361, 00187 Roma.
Tel. 06695141 - Fax 0669940697











EVOLUZIONE DIGITALE

Evolution rappresenta una novità assoluta nel panorama delle riviste specializzate in elettronica di consumo, italiane e non: è infatti la prima a coniugare due mondi che fino a poco tempo or sono apparivano assai lontani (ma anche il mondo della fotografia, della musica e del video sembravano inconciliabili prima dello scoppio della "rivoluzione digitale"), vale a dire quelli delle console per videogames e del cinema in casa.

L'artefice di questo avvicinamento è naturalmente la PlayStation 2, alla quale abbiamo dedicato la copertina del numero 20 (gennaio 2001) di Digital Video: grazie ad un design attraente e maturo e, soprattutto, alla possibilità di essere utilizzata anche come lettore DVD (perdipiù di discreto livello), la console della Sony è presto diventata il cuore dell'intrattenimento domestico ("home entertainment", per dirla all'americana), il "totem" multimediale di tutta la famiglia.

Tra breve la PlayStation 2 non sarà più la sola a giocare questo ruolo, e noi utenti non possiamo che gioirne poiché ben conosciamo i benefici di una sana concorrenza: naturalmente sto parlando di X-Box di Microsoft, che sarà commercializzata negli Stati Uniti a partire da novembre ed in Europa nei primi mesi del prossimo anno, e di GameCube di Nintendo.

È ancora presto per poter dire chi vincerà la partita, anche se molti analisti concordano nel dire che X-Box avrà la sua roccaforte negli USA, Playstation la farà da padrone in Giappone, mentre in Europa la situazione sarà probabilmente più incerta. Molto dipenderà dal prezzo di acquisto delle macchine (ricordiamo che da ottobre il prezzo della PlayStation 2 è sceso sotto le seicentomila lire), ma in ogni caso si parla di numeri da capogiro: milioni e milioni di pezzi venduti nel solo vecchio continente.

Naturalmente, per sfruttare al meglio le enormi potenzialità di queste macchine gli utenti dovranno affiancargli televisori di buona qualità (possibilmente in formato 16/9) e impianti home theater in grado di riprodurre in modo correttamente spettacolare le colonne sonore dei film in DVD e l'audio dei più recenti giochi per console, sempre più spesso in 5.1.

Lo spazio interno di Evolution è quindi suddiviso in tre zone principali: la prima e più ampia dedicata al software ed all'hardware ludico, la seconda alle recensioni di titoli in DVD (nella versione definitiva della rivista, quella che uscirà in edicola nei primi mesi del 2002, ci saranno tutte le novità del mese e non i "best") ed infine l'ultima alle apparecchiature audio e video per il cinema in casa, quelle in grado di dare la marcia in più "emozionale" alle console.

L'approccio ai temi dell'home theater sarà molto più amichevole rispetto ai canoni di Digital Video, poiché il pubblico di Evolution è assai meno smaliziato e quindi ha bisogno di essere preso per mano senza essere spaventato da termini per lui sconosciuti: le prove saranno brevi, di facile lettura e prevalentemente a carattere monografico, e saranno sempre corredate da articoli introduttivi il cui compito è di spiegare l'ABC dell'argomento del mese.

Naturalmente, come d'abitudine per le nostre pubblicazioni, anche Evolution si avvale dei migliori esperti di ogni settore: solamente chi è veramente competente è infatti in grado di farsi capire e di mantenere alta l'attenzione della propria platea.

Resto in attesa dei vostri commenti.

Roberto Lucchesi

SOMMARIO

EVOLUTION N.0 NOVEMBRE 2001

COVER STORY

42 IL RITORNO DEGLI JEDI

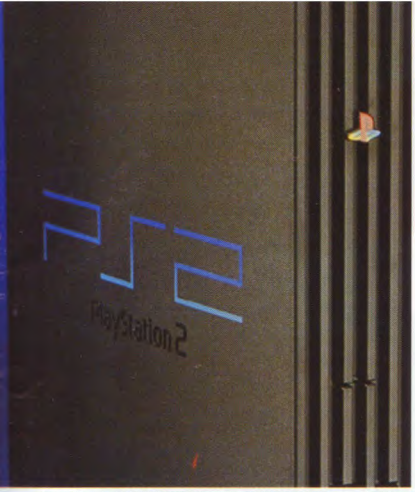
14 20 MILIONI DI PS2!

49 TOP 20: I MIGLIORI DVD

34 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

10 IL GAME CUBE SBARCA IN GIAPPONE!

54 8 PROVE AMPLI







SOMMARIO











>> NEWSLINE

06 Tutte le news dal mondo dei videogames

>> GAME CUBE

10 Il Videogioco cambia forma?

>> MAILBOX

13 La posta di Evolution

>> FOCUS

14 PS2: cronaca di un successo annunciato

>> PREVIEW

16 I giochi che giocheremo prossimamente

>> INTERVIEW

24 Quattro chiacchere con i Kuju Entertainment, sviluppatori di Lotus Challenge

>> REVIEW

27 I titoli del mese, provati alla grande e giudicati con impegno

>> COVER STORY

44 Il ritorno degli Jedi

>> DVD INSIDE

51 I migliori 20 DVD del secolo, provati per voi!

>> HOME ENTERTAINEMENT

56 Amplificatori e console: provati 8 apparecchi

>> RETROVIEW

66 Da Winky Dinky a Tennis For Two

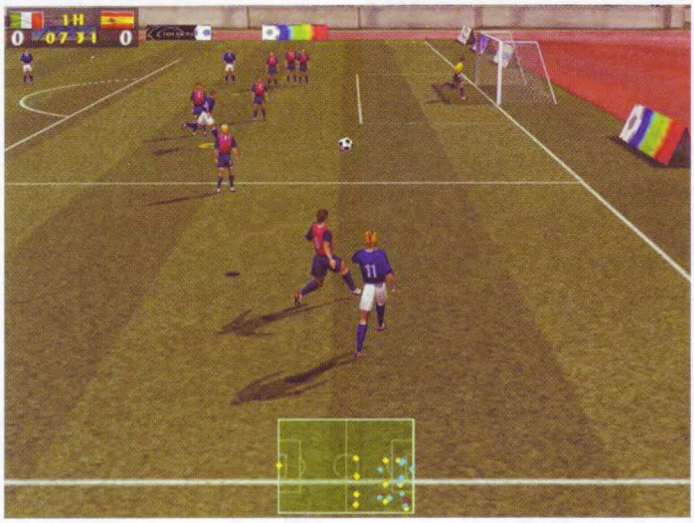


HOT NEWS

06	I COIN-OP ITALIANI	08	WAP MEDIEVALE
06	TEKKEN 4 VS VIRTUA FIGHTER 4	08	SPLASHDOWN
08	RESIDENT EVIL 4	09	XBOX A CANNES
		09	DRUUNA

L' ITALIA NEL PALLONE

ANCHE L'ITALIA SBARCA NEL MERCATO COIN-OP, GRAZIE AI TALENTUOSI RAGAZZI DELLA SOFTWARE-HOUSE DI RAPALLO, TRECISION







Alla recente Enada (Esposizione Nazionale Apparecchi da Divertimento Automatico, una delle più importanti manifestazioni di settore a livello internazionale), tenutasi a Roma nei giorni del 10 -11 -12 di Ottobre, sono stati presentati al pubblico i primi Coin Op Italiani sviluppati dai ragazzi della Trecision e distribuiti dalla DEN Videogiochi, società con esperienza decennale in questo settore. Se il buongiorno si vede dal mattino, siamo certi che anche i talentuosi sviluppatori italiani sapranno raggiungere in pochi anni i livelli di SEGA e Namco nel mercato Arcade. I titoli giocabili mostrati sono stati:

International Soccer

Una simulazione calcistica dove possono prendere parte all'azione fino a 4 giocatori contemporaneamente. *La grafica e le animazioni non fanno gridare al miracolo, c'è da dire però che la giocabilità risulta estremamente immediata e sopperisce in maniera più che degna alle mediocri performance dell'engine grafico.*

Street Soccer

Un gioco di calcetto dove 2 squadre composte da 4 giocatori ciascuna si affrontano in una serie di campi di ambientazione urbana. *Ancora un gioco di calcio per i Trecision, questa volta però la grafica è nettamente migliore. Trecision ci tiene a sottolineare come il calcetto sia in realtà un mondo "inesplorato" dagli sviluppatori di titoli arcade e come perciò, questo possa rappresentare una sorta di novità per un mercato non certo florido.*

SCONTRO TRA TITANI

SBARCANO NELLE SALE GIOCHI EUROPEE I DUE PICCHIADURO DELLA NUOVA GENERAZIONE: VIRTUA FIGHTER 4 E TEKKEN 4



Tekken 4, sembra più o meno sempre il solito brodo videoludico (senza offesa): stessi personaggi, stesse animazioni, almeno in parte riciclate (basti guardare la figlia di Eddy Gordo). I fondali sono a tratti evocativi (la foresta e il grattacielo sono tra questi), altre volte scarsini e poco ispirati (il piano terra del centro commerciale e lo stesso garage sono tristemente esemplari). A proposito: nello stage ambientato nel garage siamo riusciti a distruggere le colonne! Non escludiamo che anche altre infrastrutture possano subire la stessa sorte... La giocabilità ricorda il classico Tekken, con l'aggiunta degli spostamenti a 360 gradi, e la possibilità di rinchiudere all'angolino il vostro avversario. Proprio qui nascono secondo noi i problemi di giocabilità: è veramente difficile e frustrante riuscire ad uscire da queste situazioni. In breve, un titolo tecnicamente buono (a tratti ottimo) ma dal quale ci aspettavamo di più. Molto bello invece VF4, grafica pulitissima e dettagliata, fondali bellissimi (spettacolare l'effetto delle orme lasciate su sabbia e neve): nel fondale ambientato in Grecia, i fulmini distruggono letteralmente le gradinate e le colonne del tempio. I personaggi sono molto meno "rigidi" di Tekken 4 e presentano un dettaglio facciale davvero stupefacente. L'eccezione alla regola risiede nella pavimentazione delle arene che, subiscono una distruzione progressiva man mano che vengono colpite (un dettaglio molto carino e ingegnoso, non ancora visto in nessun titolo). La giocabilità è strettamente legata ala saga di Virtua Fighter. Chi non fa fatica a pararsi utilizzando un tasto, sicuramente sarà più avvantaggiato di chi ama alla follia Tekken. La sfida tra colossi è iniziata in sala giochi e continuerà entro il prossimo anno sugli schermi di PS2.









FIRST LOOK

Street Soccer riprende in parte la meccanica di Puma Soccer (già visto su Psx) introducendo nuove caratteristiche e un database aggiornato, upgradabile dai gestori via software.

MICRONEWS

Lupin in sala giochi

Sega e Wow Entertainment hanno annunciato ufficialmente Lupin: The Shooting, progetto arcade ispirato al popolare manga/serie TV a cartoni animati trasmessa anche nel nostro paese. Come si può intuire dal titolo, il gioco sarà essenzialmente uno shooting game sulla falsariga di Virtua Cop che ci metterà nei panni di Lupin, protagonista dell'opera originale, e del suo fido compagno di avventure Gighen.



Donne e motori (fuoribordo)

La campagna pubblicitaria promossa da Infogrames per pubblicizzare il suo gioco di corse sull'acqua (Splashdown), si tinge improvvisamente di rosa. Queste foto dimostrano chiaramente come non ci sia bisogno di nessuna immagine del gioco vero e proprio per convincere gli acquirenti della bontà delle sue caratteristiche. E chi siamo noi per dargli torto?



Leader, Medusa e XBox!

Con un comunicato stampa diramato a metà Ottobre, Leader ha annunciato la distribuzione di Xbox, la nuova console di casa Microsoft a partire dalla prossima primavera 2002. "Xbox rappresenta il coronamento di un lavoro durato parecchi anni - ha dichiarato Virgilio Bixio, Amministratore Delegato di Leader Spa -, anni durante i quali Leader ha più volte dimostrato le proprie capacità e la propria professionalità.
Bel colpo per Leader! Altra notizia importante è che Medusa Home Video si occuperà della distribuzione software della console Microsoft.



RESIDENT EVIL 4 SOLO SU GAME CUBE

CON UN'ANNUNCIO CLAMOROSO, CAPCOM TRAGHETTA TUTTA LA SAGA DEL SUO HORROR GAME SU GAME CUBE

Con una conferenza stampa tenutasi in quel di Tokyo il 12 di settembre, Capcom, nell'incredulità generale dei giornalisti specializzati accorsi lì, ha annunciato che la saga di Resident Evil (Bio Hazard in Giappone) proseguirà esclusivamente su Game Cube di casa Nintendo. Resident Evil Zero e Resident Evil 4, previsto inizialmente su PS2, passano così nelle scuderie di Shigeru Miyamoto e soci. Inoltre, per catturare qualche giovane videogiocatore in più, Capcom sta per distribuire Resident Evil Rebirth, ovvero la versione graficamente "upgradata" del primo Resident Evil. Anche in questo caso, only for Game Cube! Nella foto potete osservare il dettaglio grafico strabiliante della nuova creatura Capcom. Di seguito riportiamo le dichiarazioni ufficiali di Shinij Mikami e Shigeru Miyamoto sul nuovo accordo: "Non vogliamo che i nostri fan siano costretti ad acquistare più console per giocare alla serie di Resident Evil, così abbiamo deciso di puntare sul GameCube." E ancora: "D'ora in poi, i giochi non dovranno puntare solo sulla grafica, è necessario trovare un bilanciamento tra estetica e gameplay. Se questa strada non verrà seguita in futuro, lo stesso mezzo di intrattenimento è in pericolo. Vogliamo mostrare ai giocatori la filosofia Nintendo basata sulla giocabilità."
Gli ha fatto eco il papà di "Mario", sottolineando come: "i videogiochi vengono considerati come un mezzo per divertirsi, ma ultimamente sono stati prodotti diversi titoli basandosi esclusivamente sull'ottima grafica. Per questo motivo, spesso il direttore di un progetto si sente estraniato dalla creazione e non può apportare le modifiche necessarie. Il GameCube è una macchina basata sul concetto di massima attenzione per i giochi: è vero che al giorno d'oggi i videogiochi devono offrire un'ottima grafica, ma questo non ci deve distrarre da quello che conta, la giocabilità". Parole sante.



Stretta di mano "storica" tra Miyamoto e Mikami.



DEFENDER OF THE WAP!

IL CLASSICO DEGLI ANNI OTTANTA, RITORNA IN UNA VERSIONE MOLTO ORIGINALE

La risorta Cinemaware, in collaborazione con Atomic Planet Entertainment, sta sviluppando una versione del glorioso Defender Of The Crown per tecnologie WAP. Dalle prime immagini diffuse dal pubblisher, si può notare con quale fedeltà sia stata riprodotta la grafica di questo capolavoro giocato anni or sono su Amiga. Darren Falcus, direttore marketing di Planet ha dichiarato: "Lavorare con Cinemaware su Defender Of The Crown è stato un vero onore. Ho riprovato le stesse sensazioni di quando giocai l'originale nella metà degli anni ottanta. Defender Of The Crown è un classico che resiste all'incedere del tempo..."



UN X-BOX A CANNES

SI È SVOLTA A METÀ OTTOBRE LA PRIMA FIERA EUROPEA DEDICATA ESCLUSIVAMENTE ALLA CONSOLE MICROSOFT

Il 16 e 17 ottobre 2001 scorso a Cannes, sono stati il luogo e la data scelti da Microsoft per l'evento europeo che ha raccolto 700 fra giornalisti e operatori del settore, convenuti a scoprire i dettagli per il lancio della X verde nel Vecchio Continente. Senza stare a girarci intorno troppo, possiamo senza dubbio affermare che la console di casa Microsoft, ha ricevuto dalla stampa specializzata, consensi più o meno unanimi. Il rovescio della medaglia è costituito però dal prezzo di lancio previsto in Europa per il 14 marzo 2001: 479 Euro (927.473 Lire al cambio), una cifra purtroppo superiore a quanto "annunciato" precedentemente dalle molte voci circolate sul Web. Evidentemente la qualità, come recita il motto, "si paga". Questa volta, però, il prezzo pare davvero elevato. Eppure... Durante la due giorni francese, sono stati mostrati in anteprima alcuni titoli che saranno disponibili al lancio Europeo, nonché numerosi filmati e screen di titoli in fase di sviluppo (Project Ego e B.C., ambedue sviluppati dal talentuoso Peter Moulynex, sembrano proprio di un altro pianeta). Quelli che senza dubbio hanno confermato tutte le aspettative positive che si sono create attorno a loro, sono Dead or Alive 3, Wreckless, Project Gotham, Halo, Gun Metal, Jet Set Radio Future, GunValkyrie, Shreck...
Ma anche i "newcomers" sembrano degni di attenzione. Vi invitiamo a non perdere i prossimi numeri di Evolution, dove potrete leggere le anteprime dettagliate di queste novelle Killer - Application.





UN'AVVENTURA MOLTO SEXY

STA PER ARRIVARE SU PS2 LA SENSUALE DRUUNA, EROINA SEXY DI UN FAMOSO FUMETTO ITALIANO

Adattato da un fumetto del nostrano Paolo Eleutieri Serpieri, Druuna Morbus Gravis è un action adventure ambientato in un mondo futuro prossimo, devastato dalle guerre nucleari. L'eroina del gioco, Druuna appunto, possiede un carisma e degli... argomenti decisamente interessanti, come lasciano ben intuire alcune delle immagini diffuse dagli sviluppatori della Artematica. I seguaci dell' omonimo fumetto, saranno dispiaciuti nell'apprendere che nel gioco, non sarà possibile avere alcun "incontro sentimentale" con le creature aliene. Probabilmente, con questa scelta, Artematica ha voluto innalzare il target di utenza finale del suo primo prodotto per Plasystation 2. Uscita prevista per la fine dell'anno.



MICRONEWS

Poligoni su Gameboy Advance

Il secondo titolo sviluppato da Graphic State per GBA, punta ad un motore interamente tridimensionale basato su poligoni, una cosa finora mai vista sul piccolo portatile delle meraviglie realizzato da Nintendo. Il gioco chiamato Star Fight sarà distribuito sotto etichetta BAM! software, agli inizi del prossimo anno.
Non possiamo che essere meravigliati ed eccitati dopo aver visto cosa ci aspetta...



Tenchu 3

È in fase di sviluppo (ancora una volta negli studi Acquire) il nuovo episodio di Tenchu. Si può notare un livello di dettaglio realmente impressionante. Ancora non possiamo pronunciarci sulle innovazioni inserite dagli sviluppatori. Il gioco, infatti, non uscirà che nel secondo trimestre del prossimo anno su PS2. Nel frattempo ammirate una delle prime screen.



Arriva "Q"

Partirà il 14 dicembre, secondo quanto dichiarato ufficialmente dalla stessa Matsushita, la vendita al pubblico di Q, l'accoppiata Game Cube + lettore DVD. Nella confezione di Q saranno presenti, oltre alla macchina vera e propria, i cavi di collegamento audio/video, un telecomando e un controller del tutto simile (a parte la serigrafia) a quelli già visti nel caso del GameCube originale Nintendo. Le previsioni di Matsushita/Panasonic per il Q parlano di circa 15.000 pezzi prodotti ogni mese e 100.000 macchine vendute entro il primo anno di uscita.



di Davide Belardo

IL VIDEOGIOCO CAMBIA FORMA?

A CINQUE ANNI DI DISTANZA DAL MEZZO PASSO FALSO FATTO CON IL N64, LA NINTENDO CI RIPROVA: IL GAME CUBE SBARCA NELLA TERRA DEL SOL LEVANTE! ECCOVI LE NOSTRE PRIME IMPRESSIONI SU CONSOLE E SOFTWARE...



GC INSIDE

In queste due colonne laterali, analizziamo nel dettaglio alcune caratteristiche esclusive della nuova console Nintendo. Seguiteci e ne saprete di più!

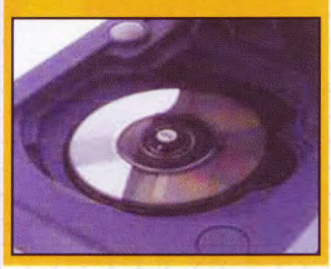
Collegamenti Video

Le uscite video, contrariamente a quanto accadeva con PS2 non contemplano l'ingresso RGB, ma solamente l'output digitale (più adatto per i TV High Definition). Se però possedete ancora un vecchio SNES, potrete comodamente inserire il cavo scart che trovavate nella confezione giapponese.



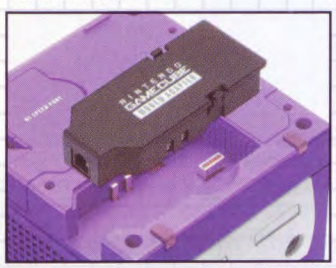
Mini DVD

Contrariamente alla concorrenza, il supporto scelto da Nintendo non è l'ormai diffuso DVD da 4.7 GB bensì un supporto proprietario, creato appositamente da Matsushita per Nintendo: il Mini-DVD (diametro di 8 cm con una capienza di 1.5 GB). Questa scelta è stata giustificata con due principali motivazioni: cercare di contrastare la pirateria e limitare il costo di fabbricazione di un normale lettore DVD; ogni costruttore infatti, è soggetto ad una tassazione da parte del DVD Forum (consorzio fondato dalle principali case hardware) che si aggira intorno ai 20 dollari per ogni unità venduta. La scelta di questo disco di ridotte dimensioni, offre un'elevata velocità di accesso, che si traduce in tempi di caricamento ridotti al minimo. In più la grande N per facilitare l'utilizzo dei Mini-DVD ha studiato un sistema di estrazione del disco, che non farà rimpiangere la facile estrazione delle cartucce. Alla domanda sul perché non dotare il cubo di un comune lettore DVD, Nintendo è stata molto chiara: - "Game Cube è solo una console per giocare che noi vogliamo vendere ad un prezzo competitivo, niente funzionalità extra che fanno lievitare il prezzo". In ogni caso, chi vorrà potrà acquistare il Game Cube proposto da Panasonic che, in futuro, oltre alle funzioni standard della normale console offrirà anche la possibilità di vedere i film su DVD ad un prezzo, chiaramente, raddoppiato.



Dopo aver assistito personalmente al deludente lancio della nuova console in Giappone, anche noi della redazione, possiamo mettere le mani sul nuovo gioiello della grande N.

Ho aperto con le dovute precauzioni la scatola e sono rimasto completamente stupefatto. Ragazzi, il GameCube è veramente piccolo! La versione in mio possesso era quella viola: l'unica per ora disponibile, gli altri colori verrano distribuiti nei mesi a venire. Passando al lato estetico, come ogni cubo che si rispetti, anche Game Cube presenta 6 lati: sul lato superiore troviamo lo sportello per i mini-DVD, il tasto power di colore grigio più altri due tasti viola con impresse le classiche scritte "reset" e "open". Nel lato frontale troviamo le 4 porte per i Joypad e le 2 per le Memory card (vedi box), mentre sul lato posteriore troviamo il famigerato maniglione porta console. Si è tanto discusso sulla reale utilità di questa feature della console Nintendo, ma, dopo uno sguardo ravvicinato, posso affermare con certezza che tale maniglia non rovina affatto il design, anzi, ne amplifica l'immagine hitech che la grande N ha voluto dare alla sua macchina. Nel lato posteriore del Cube troviamo l'ingresso per l'alimentazione più 2 uscite video, una analogica per comuni televisori l'altra digitale per gli HDTV. Le due facciate laterali sono dedicate al raffreddamento con fori d'aerazione che incastonano una ventola che immette aria a getto continuo. La parte inferiore infine ha 3 slot di espansione tutti coperti con appositi sportelletti. Uno di questi verrà occupato dal modem 56k e in seguito Broadband, per gli altri ancora non si sa nulla.



Il cuore del Game Cube è gestito da un PowerPC di IBM chiamato GEKKO che viaggia ad una velocità di 405Mhz. Il processore grafico denominato Flipper, un vero e proprio mostro di potenza, è capace di rinchiudere 51 milioni di transistor in un chip di appena 10 centimetri quadrati capace di generare effetti degni delle schede video di ultima generazione (cito solamente il Bump Mapping, il Trilinear Filter e l'Alpha blending): Il bello è che tutto questo il Game Cube lo fa via hardware con tutti i vantaggi del caso in termini di velocità. Completa il tutto il processore audio special 16bit dsp, capace di riprodurre suoni simultaneamente su 64 canali audio. Dopo aver osservato attentamente il Cube, è venuto il momento di accenderlo!



Un piccolo cubetto parte dal centro dello schermo, formando pian piano il logo della console per poi lasciare spazio al Bios; la sua grafica è alquanto stilizzata. Un cubo è posto al centro dello schermo. Ruotandolo su 4 lati ci da l'accesso alle sue opzioni (purtroppo in giapponese), nel seguente ordine: ruotandolo a sinistra troviamo l'opzione per la calibrazione dello schermo, a destra quella per il settaggio dell'orologio e della data, sotto troviamo il controllo delle memory card, mentre in alto troviamo l'avvio dei giochi. È qui che si ha un'altra piacevole sorpresa: dopo aver inserito il mini-DVD e premuto il tasto start passeranno solo pochi secondi e il gioco sarà subito sullo schermo, neanche fosse una cartuccia!
A questo punto mi resta solamente lo spazio per i commenti personali. C'è da dire che Nintendo ha sicuramente imparato dai suoi errori ed ha proposto finalmente una macchina potente, dotata di un supporto ottico, aperta all'impiego di un'ampia gamma di periferiche e semplice da programmare. Tutte caratteristiche che la renderanno sicuramente un duro avversario per la concorrenza. Nonostante il lancio della macchina in Giappone non sia stato dei più felici (si parla di un numero di unità vendute inferiore alle 160.000), il futuro di Game Cube appare più roseo che mai. I programmatori sembrano apprezzarlo per la sua facilità di programmazione, e i videogiocatori di vecchia data sanno che Nintendo rappresenta un marchio famoso per l'originalità dei suoi prodotti e la cura riposta, in primis nella giocabilità dei suoi titoli. Voci di corridoio indicano come Marzo 2002 il periodo temporale durante il quale verrà lanciato GC in Europa. Noi di Evolution, cominceremo a recensire titoli ufficiali in versione Pal proprio dal numero di Marzo, ma non mancheremo di tenervi informati su tutte le novità riguardanti il 128 bit Nintendo durante i prossimi mesi.

Memory Card 59

Non più Digicard ma Memory card 59, questo nome le è stato assegnato per via del numero di blocchi di salvataggio che può contenere. La nuova card di Nintendo è piccolissima e sottilissima, molto più di una memory per PS2. La sua poca memoria mi lascia un po' perplesso visto che è molto ridotta rispetto ad una comune Card per PS2 o X-BOX (8MB). Considerando però lo spazio occupato dai blocchi di salvataggio dei primi giochi per ora mi soddisfa. In futuro, tramite un apposito adattatore, il Game Cube sarà in grado di ospitare le San Disk Memory Card della Panasonic in grado di contenere un enorme mole di dati (64/128MB).



GC Pad

Il pad creato dalla grande N presenta alcune caratteristiche simili al DualShock Sony (gli somiglia nella forma nei tasti analogici dorsali L e R). Il resto ricorda molto quello del N64, con la ricerca dell'originalità a tutti i costi che Nintendo da anni infonde ai suoi prodotti. Il controller dispone di uno stick analogico nel posto normalmente occupato dalla croce direzionale (a dire il vero si trova un po' più in basso). La pulsantiera principale si compone di 4 tasti: il tasto A di colore verde il più grande, l'unico insieme al B (Rosso) ancora di forma circolare. Gli altri X e Y (Grigi) sono disposti intorno al tasto A ma sono a forma di "fagiolo". I quattro tasti C sono diventati un piccolo joystick situato in basso a destra.
Il suo scopo sarà principalmente quello di consentire una rapida gestione delle inquadrature.
Il tasto Z invece è stato spostato sulla parte destra del dorso. Al centro infine troviamo il tasto start (grigio). Il sistema di vibrazione questa volta è interno, ed è disposto nella parte centrale della periferica. Sebbene apparentemente scomodo, questo joypad è fantastico e bastano solo pochi minuti per abituarsi e apprezzarne le doti elevatissime di ergonomicità e maneggevolezza. L'unica riserva è dovuta dalla (apparente) scarsa propensione di questo Pad per una tipologia di giochi come i picchiaduro ad incontri.
Come si comporterà il GC Pad?



Luigi's Mansion







Primo gioco con protagonista il fratello dell'idraulico Italiano più famoso del mondo (Mario). Siamo di fronte ad un action-adventure con forti elementi da puzzle game, con un ritmo di gioco piuttosto lento, per procedere nell'avventura in modo ragionato e riflessivo. La trama è molto semplice: Luigi entra nella casa per cercare Mario, presto però si accorgerà che la stessa è stregata. Armato solo di aspirapolvere e di torcia elettrica, egli dovrà vedersela con ogni genere di fantasma. Il sistema di gioco non è affatto complesso: con la torcia si intercettano i fantasmi e poi li si aspira proprio come nei films dei Ghostbusters. Non tutte le presenze ectoplasmatiche sono facili da catturare: molte di queste possono essere abbagliate e aspirate solo dopo determinate azioni. Il gioco non diventa mai ripetitivo, proponendo nuove sfide ad ogni livello. Nonostante questo però, il gioco soffre di una longevità non certo elevatissima: la durata complessiva si attesta infatti, sulle 10-15 ore. Il sistema di controllo ci fa scoprire subito le qualità del nuovo pad: con lo stick di sinistra possiamo camminare, quello di destra ci servirà per dirigere l'aspirapolvere/torcia. Davvero comodissimo! Dal punto di vista grafico, pur non spremendo il nostro cubetto fino in fondo, Luigi's Mansion ci dà la possibilità di capire di che cosa è capace la console Nintendo. Luigi's Mansion sembra un cartone animato con splendidi effetti di luce ed ottime ombre in real time. Non è una killer application ma se il buon giorno si vede dal mattino, avremo una giornata radiosa.

I GIOCHI

Pur essendo per il momento la principale "azionista" nel parco software Game Cube, Nintendo punta molto sulle terze parti. Dopo essersi garantita il supporto di case come Konami, Capcom e SEGA, Nintendo punta a stabilire ulteriori contatti con le software house di tutto il mondo. Le intenzioni della grande N sono quelle di non ripetere le gesta del N64, dove , le software house più blasonate snobbarono la console a 64 bit.

METROID PRIME



PRODUTTORE NINTENDO | SVILUPPATORE RAINBOW S.
GENERE FPS | USCITA 2001 JAP

PIKMIN



PRODUTTORE NINTENDO | SVILUPPATORE INTERNO
GENERE SIMULAZIONE | USCITA 2002

SOUL CALIBUR 2



PRODUTTORE NAMCO | SVILUPPATORE INTERNO
GENERE PICCHIADURO | USCITA 2002

ZELDA GC



PRODUTTORE NINTENDO | SVILUPPATORE INTERNO
GENERE RPG | USCITA 2002

SUPER SMASH BROS MELEE



PRODUTTORE NINTENDO | SVILUPPATORE NINTENDO
GENERE PICCHIADURO | USCITA 2001 JAP

VIRTUA STRIKER 3.0



PRODUTTORE SEGA | SVILUPPATORE SEGA
GENERE SPORT | USCITA 2002

PHANTASY STAR ON LINE



PRODUTTORE SEGA | SVILUPPATORE SEGA
GENERE RPG ON LINE | USCITA 2002

ETERNAL DARKNESS



PRODUTTORE NINTENDO | SVILUPPATORE DIGITAL M.
GENERE ADVENTURE | USCITA 2002

Super Monkey Ball

Mai e poi mai ci saremmo aspettati un titolo SEGA nella line-up di lancio di una console della concorrenza, figuriamoci poi in una di Nintendo. I protagonisti di questo gioco sono delle scimmiette rinchiuse in particolari sfere, alle quali bisogna far percorrere varie piste sospese in aria, raccogliendo più banane possibili in un dato limite di tempo, evitando di far cadere la nostra scimmia nel vuoto. I percorsi sono tutti più o meno difficili, e comprendono piattaforme mobili, inclinazioni delle piattaforme, salti, passaggi strettissimi e via di questo passo. C'è veramente di tutto. Il gioco offre in multiplayer tantissime sfide che spaziano da un simil Mario Kart, al minigolf, da una battaglia tra scimmie nelle arene, al Monkey billiards e così via: tutte modalità divertentissime con una giocabilità incredibile, immediata e divertente come tutti i giochi Sega. Tecnicamente il titolo si presenta con una buona grafica (il tutto gira a 60fps) pur non sfruttando molto il Game Cube, e con un discreto comparto audio anche se a volte può risultare un po' ripetitivo.



Wave Race Blue Storm

Fu uno dei primi titoli di successo per N64, ancora oggi nessun altro gioco può vantare un'effetto d'acqua così realistico. Nessun altro fino all'uscita di questo Wave Race Blue Storm, che fa sembrare il mare del suo predecessore un laghetto artificiale. L'acqua sembra vera, con incredibili riflessi, trasparenze ed un realistico effetto di moto-ondoso. Splendidi i paesaggi interamente in 3D così come gli 8 piloti e le loro moto d'acqua. Peccato per l'aggiornamento dello schermo che avviene a 30fps (costanti) invece dei classici 60 che sembravano diventati ormai uno standard per le console di nuova generazione. La giocabilità immensa del suo predecessore è anche qui uno dei punti di forza, facendo di Wave Race Blue Storm uno dei titoli più interessanti per gli appassionati corse sull'acqua che abbia mai girato su una console.



MAILBOX

LA POSTA

Per le vostre richieste, curiosità e critiche, scrivete a:
Redazione EVOLUTION
VIA DELLA BUFALOTTA 374 sc. F
00135 - ROMA EVOLUTION@TECHNIPRESS.IT

RETROCOMPATIBILITÀ

Sono Daniele da Roma. Mi chiedo che genere di miglioramenti a livello grafico si hanno (se ce ne sono) facendo girare i giochi della PSX sulla PS2! Sono paragonabili al miglioramento grafico che si ha per giochi della PsOne che vengono fatti girare su un PC con scheda 3D mediante il Bleem? Leggendo una FAQ sul web, sembra proprio che non ci siano miglioramenti a livello grafico ma solamente a livello di velocita di framerate!
Chiaritemi questo dubbio.
Daniele – Roma

Caro Daniele, i miglioramenti che occorrono ai titoli PSX che vengono fatti girare su PS2, riguardano, oltre ad una maggiore velocità nei caricamenti, l'utilizzo di un filtro per le textures, che le fa apparire meno cubettose. Purtroppo non siamo ai livelli del Bleem. Ma poco importa, in fin dei conti quella della retrocompatibilità è solamente un surplus... o no?

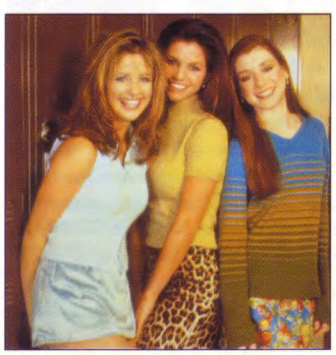




VAMPIRI SU XBOX

Ma Buffy esce o non esce per psx? :(
Luca - Roma

Buffy the Vampire Slayer è improvvisamente diventato esclusiva XBox, e a dire il vero sta venendo su bene!
Nel frattempo, per alleviare l'attesa, ti regaliamo una bella foto che ritrae la tua eroina.



DTS MON AMOUR...

I giochi della ps2 utilizzano soltanto i classici 2 canali stereo? È possibile utilizzare il dolby digital con i giochi?
Riccardo - Cesenatico

In linea di massima, gli ultimi giochi usciti per PS2 supportano alla grande il DD in 5.1. Per la tua felicità, ti informiamo che gli sviluppatori dell'EA implementeranno il DTS nei loro prossimi titoli NHL 2002 e SSX Tricky (foto).



REGION-X? CHI ERA COSTUI?



Scusate l'ignoranza... vorrei comprare una PS2... anzi mettiamola così: vorrei comprare un lettore DVD. Poi però visto l'abbassamento di prezzo della PS2 mi sono detto perché no? In fondo ho anche la psx e mi sono divertito un bel po' con GT1, GT2 e i vari ISS... e allora perché no? Poi sento parlare di questo Region-x... Ma che cos'è esattamente? Un programma, una cartuccia... cos'è? Che fa? Dove lo trovo? Io ho una televisione un po' economica e ho solo l'entrata SCART, va bene? Ho il vecchio cavo che usavo sulla vecchia Psx che mi faceva vedere a colori tutti i giochi di tutti i paesi, di tutti i tipi... va ancora bene? Grazie in anticipo e un saluto da Fabio!

Il Region X è un software su CD correlato da apposita Memory Card, che ti consente di cambiare i codici regionali del lettore DVD. Ciò vuol dire che grazie a questo accessorio potrai gustarti tutti i film in DVD che vuoi, siano essi europei, americani o asiatici.

UN PROBLEMA DA 100 HZ

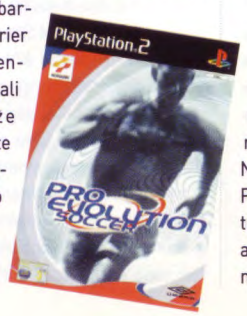
Ho acquistato la PS2 due giorni fa. L'ho collegata al mio televisore 21" panasonic 50 Hz. La play2 è collegata con il cavo RGB nero (quello che costa 89000 originale, ma che offre una qualità video superba) il mio problema è che l'immagine che compare nel televisore non è perfettamente allineata ovvero è spostata lievemente a sinistra. Non so se mi sono spiegato bene ma praticamente sulla destra rimane un po' di spazio nero mentre a sinistra l'immagine va lievemente a nascondersi. Ora...nei monitor PC si può spostare l'immagine destra e a sinistra per centrare perfettamente l'immagine, su un televisore tale funzione non c'è,infatti io posso regolare solo contrasto,luminosità,colore ecc..ecc. La cosa non è grave poiché poi nelle impostazioni dei giochi puoi regolare l'immagine suddetta. Tuttavia è uno strazio regolarsi lo schermo tutte le volte dalle opzioni dei giochi. Ho provato a mettere 4:3, 16:9 e schermo intero nelle opzioni di sistema ma l'immagine rimane sempre così, lievemente a sinistra. La stessa cosa la fa nel televisore del salotto: un Trinitron Sony di 8 anni fa 29" 50 Hz quasi piatto. Allora ho provato anche da un mio amico e anche la sua play2 proietta l'immagine spostata un po' a sinistra lasciando a destra il solito spazio nero. Anche il suo è un televisore Sony Trintron come il mio a 29". Ho provato anche a cambiare il cavo con un altro ma la situazione è la stessa. La cosa bella è che invece quando guardo i Dvd come per magia l'immagine diviene perfettamente centrata senza più quello spazio di un centimetro sulla destra. La mia conclusione è che la play2 si aggancia alle tv in base a come esse rispondono in frequenza e forse le mie 2 tv non sono troppo performanti perché hanno 50 Hz. Forse il motivo è proprio questo: con le tv normali più grandi di 18" pollici l'immagine non viene centrata bene.
Ci vuole per forza un TV nuovo a 16.9 a 100Hz?
Potrò mai risolvere questo problema senza cambiare il mio televisore?
Antonio il disperato – Trieste

In teoria, come tu stesso hai dedotto, il problema si risolve andando ad operare nelle opzioni di regolazione schermo all'interno dei giochi. In pratica non esiste ancora un adattore capace di anticipare il segnale PS2 così da permetterti di regolare lo schermo. Una curiosità: sul vecchio Mivar di un nostro redattore (Davide Belardo) l'immagine sia dei giochi che dei DVD è sempre centrata perfettamente.

UN CALCIO ALLA PS2!

Ciao ragazzi, una domanda su WE5 ver. PAL (non mi ricordo mai il nome PAL!)... Si sanno con "certezza" se ci saranno, e se si quali, migliorie rispetto alla versione ntsc-jap? Ormai ho deciso che prenderò la ps2 assieme a WE5 :), fosse anche solo per quel gioco...
Cordiali saluti,
Matteo – Milano

Eccome se ci saranno! Vai subito a leggere la recensione a pagina 28 scritta dalla nostra barvissima Galadrier Snape per renderti conto quali magnificenze (non solamente grafiche) raggiunge il nuovo titolo Konami. Rimarrai strabiliato!



LUCE DEI MIEI OCCHI



Quando uscirà il GBA retroilluminato? Vi prego ditemelo perché sto diventando cieco!!!
Falco - Massa

Bella domanda! Speriamo tutti che esca al più presto...
Voci di corridoio narrano di un prototipo con retroillumionazione già funzionante all'interno degli uffici giapponesi Nintendo.
Prima però la grande N dovrà piazzare tutti i suoi GBA primo modello. Volendo azzardare una previsione, diciamo che... nel 2003 potremmo giocare con il GBA2!

PS2: cronaca di un successo annunciato

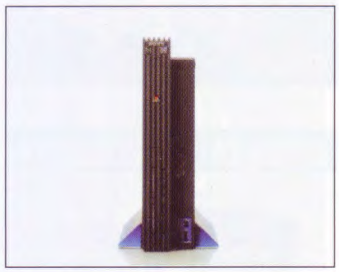


È tempo di bilanci per Sony, che con Playstation 2 ha raggiunto la ragguardevolissima cifra di 20 milioni di esemplari venduti nel mondo! In queste pagine potrete leggere la nostra prova con le caratteristiche più "tecniche" del monolite nero e quanto di interessante ne è uscito fuori. Inoltre, nelle colonne laterali, avrete una rapida carrellata sugli accessori più utili disponbili all'acquisto.

Playstation 2

Tipo:	Console per videogiochi e lettore DVD
Dimensioni (L x A x P):	301 x 178 x 78 mm
Peso:	2,1 Kg
Processore centrale:	Emotion Engine, 128 bit, 294,912 MHz
RAM:	32 MB Rambus DRAM
Meccanica di lettura:	DVD-ROM / CD-ROM player 4x/24x
Compatibilità in lettura:	CD audio, DVD video, CD-ROM Playstation, CD-ROM PS2, DVD-ROM PS2, CD-R Audio, DVD-R Video
Accessori in dotazione:	1 Joypad Dual-Shock2 analogico, cavo A/V, cavo di alimentazione, disco demo
Distribuito da:	Sony Computer Entertainment Italia, Tel. 06 330741
Prezzo:	www.playstationplanet.it
	599.000 Lire (309,36 Euro)







Come succede per tutte le macchine rivoluzionarie, la console di casa Sony ha generato in questo suo primo anno di vita opinioni contrastanti. Una certezza però è il successo ottenuto in tutti i mercati mondiali, e pensando a tutte le possibili applicazioni della stessa, che vanno dal puro passatempo ludico alla possibilità di utilizzare la console come un lettore DVD Video, non è difficile comprenderne i motivi.

È la prima volta infatti che, oltretutto ad un prezzo ormai concorrenziale, una console ha tutte le carte in regola per diventare il fulcro dell'intrattenimeto domestico.

Nella confezione della PS2 possiamo trovare un joypad "Dual Shock 2" con controlli analogici, i cavi A/V con adattatore Scart che consentono di prelevare l'audio stereofonico unito al segnale videocomposito, il cavo di alimentazione ed un manuale d'uso fin troppo semplice. Oltre al joypad gli unici tasti sono rappresentati dall'interruttore generale, il tasto di "accensione-reset-spegnimento" ed il comando di apertura del cassettino dei dischi. L'interno può essere suddiviso in quattro parti: l'alimentazione, la meccanica di lettura, l'alloggiamento per l'hard-disk (non ancora disponibile) e l'unità centrale di elaborazione, quest'ultima costituita da tre principali componenti.

L' "Emotion engine", vero cuore del sistema, è un processore basato su un core RISC a 128 bit ed una frequenza di lavoro di circa 300 MHz.

Il "Graphic Synthesizer" è l'acceleratore grafico che, potendo contare su 4Mb di DRAM, permette un'ampiezza di banda a 48 GB/sec. Tra le funzioni di rendering implementate citiamo Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi- e Tri-Linear Filtering, MIPMAP, Anti-Aliasing e Multi-Pass Rendering. Il chip di I/O è basato sul processore contenuto nelle vecchie PSX con un aumento della quantità di memoria cache e della velocità di trasferimento dati. Questo chip, inoltre, integra un controller che gestisce le due porte USB e la connessione i.Link.

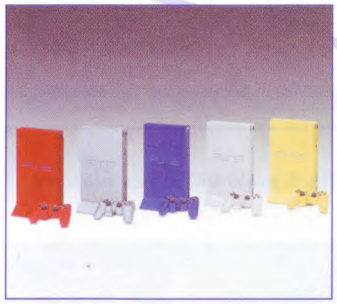
Tra i fattori più importanti che hanno permesso alla PS2 di conquistare i favori del pubblico vi è la possibilità di lettura



Il Dual Shock 2, differisce dal suo fratellino minore (disponibile in bundle all'interno della confezione di PsOne), per via della analogicità non solo delle levette destra e sinistra, ma anche dei quattro tasti posizionati sulla plancia dello stesso. Ogni tasto possiede ora 256 livelli di pressione, che determinano, a secondo della forza con la quale vengono pigiati, una differente reazione degli sprite durante il gioco.



Anche se per il momento nessun titolo disponibile su PS2 supporta la modalità DTS, le cose stanno per cambiare. Grazie ad Electronic Arts, ed al suo sistema brevettato che consente di riprodurre in real-time questo particolare sistema di trasmissione sonoro all'interno dei giochi, le nostre orecchie potranno presto bearsi di questa particolare feature. Anche altre software house seguiranno questo esempio.



Per festeggiare i 20 milioni di PS2 vendute in tutto il mondo, la SCEJ distribuirà a partire dal prossimo mese, in edizione limitata, queste bellissime Playstation 2 colorate. Tutti i collezionisti che volessero saperne di più, possono visitare il sito dedicato della Sony: www.playstation.com.



A distanza di un anno e mezzo dalla nascita di PS2, dopo aver assistito all'uscita di diversi telecomandi "commerciali", è arrivato finalmente quello ufficiale della Sony. La confezione include, oltre al telecomando, il ricevitore infrarossi da inserire in una delle porte seriali presenti sul fronte della console, 2 batterie ministilo, un completo manuale d'istruzioni ed un CD-ROM con la versione 2.10 del DVD Player. La livrea, molto bella, è in perfetta sintonia con la linea della PS2. Attraverso il telecomando si aggiungono nuove caratteristiche alla console, come tre differenti velocità di avanzamento veloce e di riavvolgimento, quattro opzioni di riproduzione, funzione moviola e il tasto display per controllare il tempo trascorso o rimanente. L'unico limite di questo controller rispetto ad alcuni di quelli concorrenti sembra essere l'obbligo di possedere una memory card per utilizzarlo. Vista l'ottima funzionalità di questo telecomando, speriamo di vedere presto altri accessori.

dei DVD Video. Il modello europeo, a differenza di quello giapponese, permette la lettura dei DVD Video PAL e NTSC, regione 2 o regione 0, senza dover caricare alcun driver di lettura dalla memory card. Inizialmente abbiamo proceduto al controllo delle possibilità operative e della qualità video potendo contare su un paio di titoli giapponesi (NTSC regione 2) ed americani (region all), che ci hanno permesso di verificare la totale compatibilità della console verso i supporti in standard NTSC.

Potendo all'inizio contare soltanto sull'uscita in videocomposito, abbiamo senza successo cercato di trovare delle differenze tra le immagini provenienti dalla PS2 e quelle di due lettori Sony di riferimento (535 e 735). Invece dopo aver utilizzato cavi di collegamento che permettono di prelevare segnali S-Video oppure component, abbiamo verificato che le prestazioni offerte dalla console sono molto interessanti, visto che ha consegnato immagini convincenti per risoluzione, contrasto e fedeltà dei colori. Non è invece presente un'uscita RGB, che viene disattivata durante la visione dei DVD Video in luogo dell'uscita a componenti a causa di un presunto "bug", che consentiva agli utenti giapponesi di estrarre un segnale videocomposito privo del disturbo Macrovision partendo dal segnale RGB. Ecco spiegate le immagini verdognole che hanno all'inizio preoccuppato molti appassionati.

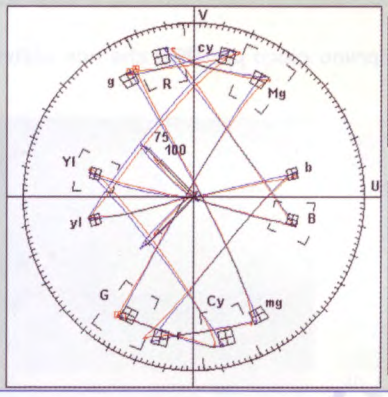
Grazie alla presenza dell'uscita audio digitale TOSLink (ottica), la PS2 ha consegnato in modo trasparente lo stream Dolby Digital e DTS. L'unica uscita audio analogica presente è stereo, quindi dovrete obbligatoriamente utilizzare un decoder esterno per la decodifica multicanale. Da segnalare anche che la console è capace di leggere i CD-R masterizzati in formato CD Audio. Oltre a questo, molto interessante è anche la possibilità di prelevare l'audio dei giochi direttamente dall'uscita dgitale ottica, che consente di di bypassare il decoder D/A integrato nel chip audio; questo permette sicuramente nei titoli dotati di audio multicanale (soprattutto nel caso di codifica in Dolby Surround), una decodifica del segnale molto più fedele, utilizzando un decoder collegato direttamente in digitale. Le buone capacità audio verrano inoltre ancora più esaltate dal momento in cui i titoli presenti sul mercato inizieranno ad utilizzare frequentemente il formato 5.1. Per ora solo in pochi software si è ricorso all'utilizzo di questo formato, ma le impressioni sono state comunque ottime: e con il passare del tempo non potremo che assistere ad ulteriori miglioramenti! Come già detto la PS2 è sicuramente la macchina che più di ogni altra si propone di essere il fulcro dell'intrattenimento domestico; lo dimostra il fatto che ogni giorno di più, al notevole interesse per quanto riguarda la sua funzione prettamente ludica, grazie anche all'abbassamento del prezzo, si sta sostituendo la consapevolezza che sia anche un buon lettore DVD Video, potenziando di fatto il numero di persone che la acquisteranno. Una macchina davvero camaleontica, che dovrà scontrarsi con le nuove console di Microsoft (XBox) e di Nintendo (Game Cube).

Livello e fase del segnale presente sull'uscita videocomposita

(barre di colore con saturazione 75% e 100%)

La fedeltà dei colori é confermata dalle misure del vectorscopio, eseguite nei nostri laboratori.

Linea BLU: saturazione 75% - Linea ROSSA: saturazione 100%





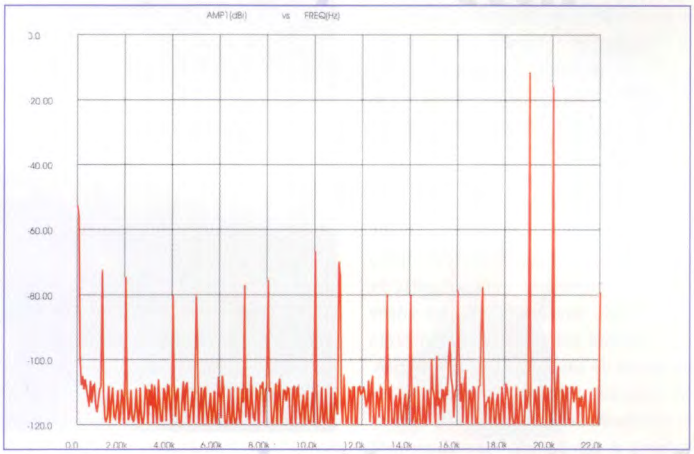
Livelli per saturazione 75%

Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	308.7	643.7	238.8
Cursor-V	310.4	645.1	117.7
White	726.3	0.1	31.5
Yellow	473.3	491.6	167.5
Cyan	367.8	693.2	283.4
Green	309.6	643.8	240.5
Magenta	212.8	648.0	61.3
Red	155.7	691.5	103.4
Blue	55.3	492.9	346.6
Black	2.4	0.1	103.4

Distorsione per differenza di frequenze

(a 0 db, toni a 19 e 20 Hz, modalità CD)

Anche la sezione audio é di buona qualità, come conferma la misura di distorsione per differenza di frequenza



Capcom Vs SNK 2 Millionaire Fighting 2001

di Andrea Boschiere

GENERE PICCHIADURO 2D | PRODUTTORE CAPCOM | SVILUPPATORE INTERNO | USCITA NOVEMBRE | FORMATO PS2

Il nuovo titolo Capcom è il primo gioco per PS2 che non utilizza grafica tridimensionale. Ma non tutto il male viene per nuocere...













Senza ombra di dubbio, le due più grandi case produttrici di beat'em up bidimensionali sono la Capcom e la Snk. Mentre la prima spopolò definitivamente con Street Fighter II e, in misura differente con Final Fight, la seconda seguì l'hype creato dalla fama di Ryu e Ken distaccandosi, ad un certo punto, con realizzazioni del calibro di Fatal Fury, Art Of Fighting, la serie di The King Of Fighters e ultimo, ma non meno importante, Samurai Shodown.

Quando queste due software house, più di due anni fa, comunicarono l'intenzione di unire le loro forze per creare il picchiaduro "definitivo", ci furono subito reazioni contrastanti tra i giocatori di tutto il mondo. Nonostante i pareri discordi dei sostenitori di Capcom piuttosto che di SNK (e viceversa), alla fine il primo passo fu fatto. Nel 1999, si materializzò dunque **Snk Vs Capcom** per Neo Geo Pocket Color (sicuramente il gioco più performante ammirato sul portatile Snk); l'anno successivo ne uscì anche una versione per Dreamcast (convertita da quella da sala), tale **Capcom Vs Snk**. Nonostante l'ottima realizzazione, il titolo distribuito dalla Capcom, utilizzava un sistema di combattimento e di gestione dei personaggi che aveva ben poco a che fare con il piccolo capolavoro per Neo Geo Pocket e, di conseguenza, non aveva soddisfatto pienamente gli hardcore gamers del globo.

Ma non finisce qui. È di poco tempo fa, infatti, la notizia che il nuovo capitolo della serie, chiamato **Capcom Vs Snk 2 – Mark Of The Millennium 2001**, disponibile in questi giorni in Giappone, farà la sua comparsa in versione Pal alla fine di questo mese.

Analizzando il titolo in versione Jap in nostro possesso, saltano subito all'occhio il numero pressoché esagerato (!) dei personaggi disponibili. Se nel precedente episodio erano poco più di trenta, ora sono saliti a ben quarantaquattro, aggiungendo al manipolo di eroi, figure famose del calibro di Joe Higashi (Fatal Fury), Athena (The King Of Fighters) e Haohmaru (Samurai Shodown) per la Snk e, per la Capcom, Kyosuke (Rival Schools), Maki (Final Fight) e Dan (Street Fighter Zero).

Come in **Capcom Vs Snk**, anche in questo sequel ogni giocatore avrà a disposizione un numero limitato di punti da spendere per comporre la propria squadra. Difatti ogni personaggio ha un "costo" in base al quale viene quantificata la sua abilità sul campo di battaglia. Discutibilissimo il valore dato agli stessi, giacché secondo noi, tale fattore risulta legato alla bravura del giocatore, e alle simpatie dello stesso per determinati personaggi piuttosto che per altri. Di conseguenza starà al giocatore stesso decidere se comporre una squadra di pochi membri (perché più costosi e, seguendo il filo logico Capcom, più forti) oppure limitarsi a scegliere personaggi "economici" ma superiori in quantità. Proprio sotto questo aspetto sono state fatte delle modifiche al valore originario di alcuni personaggi per meglio bilanciare il gioco.

Dal punto di vista della meccanica di combattimento le variazioni sostanziali riguardano lo stile di gioco selezionabile all'inizio del match. A differenza del



Selezionando l'apposito groove, sarete in grado di performare determinate mosse speciali riempiendo la gauge bar situata nella parte bassa dello schermo. Cambierà inoltre il sistema di parata in aria, la possibilità di effettuare colpi speciali in un determinato frangente, la possibilità di schivare gli attacchi di tipo projectyle, l'utilizzo o meno della recovery gauge e molto altro. In definitiva, grazie ai nuovi groove, la longevità aumenta in maniera esponenziale.



INTERESSE	8
CURIOSITÁ	7
IMPAZIENZA	6















primo episodio, ora ciascun giocatore potrà scegliere il **groove** che preferisce tra i sei disponibili: tre per i personaggi Snk e altrettanti per quelli Capcom. Essenzialmente ciascuno stile differisce dall'altro per il livello che è possibile raggiungere con le Super e per i movimenti speciali che sarà possibile far compiere al proprio alter-ego digitale (Guard Cancel e Short Jump sono solo un piccolo esempio di quello che intendiamo). Per maggiori dettagli a riguardo vi rimandiamo all'apposito box.

Il discorso invece è un po' diverso per ciò che riguarda l'aspetto tecnico del gioco in questione. Nonostante ci siano stati notevoli modifiche al sistema di gioco originario, lo stile utilizzato per la rappresentazione grafica di **Capcom Vs SNK 2**, è rimasto pressoché invariato (a parte, ovviamente, nuovi effetti per le mosse speciali). Prepariamoci dunque a gustare degli splendidi fondali in alta risoluzione, che contrastano nettamente con i pixellosi personaggi bidimensionali. I characters artworks cambieranno a seconda del groove scelto, nonché della fazione a cui appartiene ciascun personaggio (Snk o Capcom). Non ci resta quindi che attendere l'uscita di questo preannunciato capolavoro (ma è presto per giudicare), per vedere se le migliorie apportate siano servite a rivitalizzare una tipologia di giochi (i picchiaduro 2D) che, sfortunatamente, negli ultimi anni è andato via via indebolendosi con l'avvento del 3D, ma che resiste tra tutti coloro che in passato si sono divertiti a mazzolarsi per bene con Fatal Fury, Street Fighter e compagnia.

INTERESSE 9
CURIOSITÀ 8
IMPAZIENZA 8

Herdy Gerdy

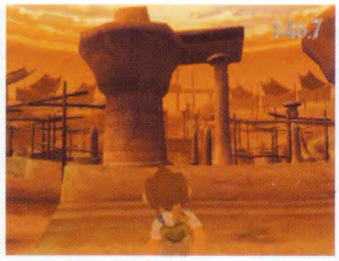
di Galadrier Snape

GENERE PLATFORM/PUZZLE | PRODUTTORE EIDOS | SVILUPPATORE CORE | USCITA 2002 | FORMATO PS2

A metà tra il concept del sempre valido Lemmings e la brillantezza grafica delle produzioni Disney, Herdy Gerdy si fa strada...













La Core Design sta crescendo. Molto più che una sensazione, dando uno sguardo alla release schedule dei talentuosi sviluppatori inglesi, possiamo parlare di un dato di fatto. Congelato per il momento il franchise di Tomb Raider, (le gesta della formosa archeologa in gonnella Lara Croft, appariranno il prossimo anno in un episodio dal titolo provvisorio "Next Generation"), l'attenzione degli sviluppatori, sembra essersi spostata verso prodotti dal tenore più adulto e, in qualche modo, differenti da quanto giocato sino ad ora su PsOne. È il caso di Thunderhawk: Operation Phoenix e del nuovissimo Project Eden, due titoli dallo spessore sicuramente elevato. Ultimo, ma non meno importante, è Herdy Gerdy, un gioco dal look tremendamente cartoonesco, ma con un plot adulto capace di attirare le attenzioni del più consumato hardcore gamer. Herdy Gerdy è un titolo difficilmente traducibile: volendone mantenere parte del senso in italiano, si potrebbe tradurre come "Salvatore il Pastore", ma in questo modo si perderebbe l'altro gioco di parole, dato dall'assonanza con hurdy-gurdy, che è il nome inglese dell'**organetto di Barberia**, quello strumento musicale in cui occorre girare una manovella per far suonare la canzone. Che originali questi programmatori della Core, eh?

Ad ogni modo, il fatto che il protagonista, Gerdy appunto, sia un pastore, influenza in maniera non lieve la struttura del gioco; si tratta di un concept già visto altre volte: senza scomodare **Lemmings**, il mitico capostipite dei giochi in cui bisogna condurre in salvo un gruppo di animali alquanto stupidi, basta pensare al più recente Sheep, divertente anche se non eccezionale titolo della Empire Software, uscito tempo fa per PSX e PC. Ma Herdy Gerdy promette non poche innovazioni.

La trama, narra di sette anziani, gli "Elders", creatori di un'isola, popolata da ogni tipo di esseri viventi. Gli **Elders** hanno affidato il cuore di quest'isola, l'Acorn of Power, al loro apprendista Zadorf, il Master Herder. Questo "maestro pastore" avrebbe dovuto mantenerne il possesso per quattro anni, servendosi del suo potere per far sì che l'isola vivesse in prosperità e armonia. Trascorsi i quattro anni, il vincitore del grande torneo dei pastori sarebbe stato scelto come suo successore. Bene, sappiate che le cose non sono andate proprio così, in quanto **Zadorf** preferì dominare per sempre l'isola, vincendo ogni edizione del torneo. Quest'anno però, Zadorf avrebbe dovuto fare i conti con il padre di Gerdy, il più esperto pastore dell'isola, l'unico che avrebbe potuto superarlo in bravura.

Per evitare che il padre del nostro eroe vincesse il torneo, Zadorf lanciò su di lui un terribile incantesimo che lo fece addormentare non consentendogli neppure la partecipazione al torneo. Spetterà a **Gerdy** (cioè a voi), vincere la gara contro il Dittatore, salvando suo padre e gli abitanti dell'isola dalle grinfie del malvagio Zadorf. Gerdy è ancora giovane, e dovrà diventare in fretta molto più esperto se vorrà avere qualche speranza nell'affrontare Zadorf. A questo punto intervenite voi, che dovrete aiutarlo a diventare un ottimo pastore, facendogli risolvere dei















puzzle, superare tutte le missioni e recuperare i diversi oggetti di cui avrà bisogno per il suo compito.
Una delle cose più interessanti del mondo di Herdy Gerdy è che ognuna delle dodici specie animali con cui si deve interagire, ha una sua intelligenza e delle caratteristiche proprie, che influiscono sul modo in cui Gerdy dovrà tentare l'approccio. Ci sono prede e predatori, e ci vorrà un po' per imparare a servirsi dell'interazione tra i vari tipi di animali per portare a termine le missioni. Nello stadio attuale dello sviluppo non sono ancora presenti tutti i personaggi, ma, quando il gioco sarà completato, i PNG (Personaggi Non Giocanti) saranno più di duecento. In linea generale, comunque, non ci sarà un solo modo per condurre a buon fine una missione, ma diversi, utilizzabili o meno a seconda del livello di esperienza raggiunto da Gerdy. Inoltre, data l'enormità dei livelli, spesso sarà possibile trovare la soluzione a un enigma cercandola in un altro posto, recuperando magari un nuovo oggetto, oppure acquisendo una nuova abilità.
Proprio a causa della varietà di situazioni da affrontare, e dei diversi modi in cui esse vanno risolte, alla Core Design definiscono il gioco come un misto di avventura, platform, puzzle e strategia; il tutto è legato dal filo conduttore della storia, che viene raccontata attraverso numerose scene di intermezzo in tempo reale, divertenti e ben realizzate. Nonostante i livelli siano tutti molto vasti, i tempi di caricamento sono brevissimi.
Graficamente, Herdy Gerdy è un vero spettacolo. Le animazioni dei vari personaggi sono bellissime e completamente cartoon-style: Herdy non sfigurerebbe affatto come protagonista di un cortometraggio animato. Del team che ha lavorato alla realizzazione di questo titolo fanno parte molti disegnatori provenienti dalla Warner e dalla Disney, e si vede: sembra di muoversi in un film di animazione tridimensionale, e ogni location ha qualcosa di strano che ricorda inevitabilmente l'ambientazione di un cartoon. Le ambientazioni da visitare saranno ben ventisette, tutte spettacolari. La cosa che colpisce di più (una volta tanto) è l'estrema varietà degli ambienti e delle textures, ciascuna delle quali, disegnata a mano, fa un ottimo effetto anche se osservata da vicino. Finalmente i detrattori di PS2 (soprattutto quanti criticano la scelta di dotarla di soli quattro mega di memoria video), avranno di che ricredersi. Chiudiamo con una curiosità: Herdy Gerdy era previsto, inizialmente, per N64. In seguito fu cancellato e "dirottato" su Dreamcast, dove però non uscì mai. Ora, finalmente, la Core ha trovato la piattaforma adatta al gioco, che quando si materializzerà nei negozi italiani, sarà senza dubbio uno dei titoli più originali disponibili per PS2.



INTERESSE 8
CURIOSITÁ 7
IMPAZIENZA 7

New Legends

di Laura Bennato

GENERE ACTION-ADVENTURE | PRODUTTORE THQ | SVILUPPATORE INFINITE MACHINE | USCITA INVERNO | FORMATO XBOX

Da Monkey Island a Sam & Max, passando per numerosi ottimi titoli sviluppati su PC. E adesso tocca all'XBox.

In un futuro non troppo lontano, in **Cina**, ci sarà una grande guerra. I tuoni cadranno dall'alto dei cieli e il fuoco infernale sorgerà dal sottosuolo. In poco tempo, il vastissimo territorio Orientale sarà messo a ferro e fuoco, le razze si divideranno, le città si rivolteranno l'una contro l'altra. Umani, Demoni e Dei combatteranno tra di loro finché una delle loro stirpi non prevarrà sulle altre. Per sconfiggere le malvagie forze del male e liberare le popolazioni cinesi, un nuovo eroe, proveniente dall'antico regno di Soo, è pronto a sfidare i terribili demoni di Xao Gon.
Il suo nome è **Sun Soo**, un giovane guerriero destinato a divenire principe.
Con **New Legends**, sviluppato sotto etichetta THQ, ci troviamo di fronte ad uno dei primi action-adventure in terza persona per la console di casa Microsoft.
Il titolo, ambientato in un mondo post-apocalittico dove tecnologia e magia si fondono (creando uno stile grafico particolare), combina elementi di arti marziali all'uso di armi da fuoco e da taglio.
A detta degli sviluppatori (Infinite Machine), tutti ex membri di un team interno alla LucasArts, in New Legends sarà possibile utilizzare quattro differenti personaggi, ognuno provvisto di un particolare tipo di arma. Ad ogni arma, sempre visualizzata nel pratico inventario situato nell'alto dello schermo, saranno associati più di tre differenti tipi di attacchi speciali. Inoltre, con il progredire del gioco, saremo in grado di acquisire la potentissima "Forbidden Blades of Heaven", una potentissima spada, semplicemente sconfiggendo i cinque demoni guardiani dell'esercito di **Xao Gon**. Tutto il gioco è arricchito da sequenze animate in real-time che fanno da collante alle vicissitudini dei nostri alter-ego digitali. Dai filmati che abbiamo potuto visionare sino ad ora, New Legends, pur non brillando per l'originalità del suo concept, riesce a distinguersi dalla massa per via della sua ottima realizzazione tecnica. Tutto l'impianto grafico, risulta fluido e ben definito, anche se qualche location ci è sembrata un po' troppo spoglia. I personaggi, dallo stile prettamente "comic USA", risultano caratterizzati in maniera piacevole e non mancano di appeal. Ancora non siamo in grado di giudicare il sistema di controllo, del resto il gioco è ancora in fase di sviluppo, e solamente un'anteprima più approfondita in uno dei prossimi numeri di Evolution, potrà svelarci ulteriori dettagli.









Sempre dagli Infinite Machine, arriverà entro la fine del 2002, il seguito di Sam & Max. Rispetto al primo episodio, una classica avventura grafica, il nuovo Sam & Max sarà un action/adventure e offrirà ai giocatori un controllo più diretto sulle azioni del simpatico duo. Assolutamente inalterata la vena umoristica e dissacrante del predecessore, caratteristica di cui possiamo già confermare la presenza grazie alla collaborazione di Steve Purcell (il creatore dei personaggi) nello sviluppo del gioco. L'ambientazione sarà questa volta lo spazio e non più il Pianeta Terra, con situazioni al limite dell'impossibile arricchite da personaggi completamente fuori di testa.







INTERESSE	8
CURIOSITÀ	6
IMPAZIENZA	6

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

di Laura Bennato

GENERE ACTION-ADVENTURE | PRODUTTORE NINTENDO | SVILUPPATORE RARE | USCITA INVERNO | FORMATO GAME CUBE

Ritorna Fox McCloud in uno spin off della saga che lo ha reso famoso. Ma questa volta le avventure non si svolgono nello spazio.











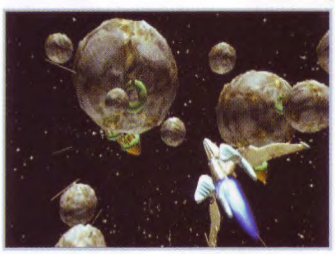
Quando Dinosaur Planet fu annunciato lo scorso anno per Nintendo 64, gli sviluppatori della Rare lo definirono come "uno dei loro progetti più ambiziosi". Evidentemente Star Fox Adventures era troppo ambizioso anche per lo stesso Nintendo 64, poiché a tutt'oggi è uno dei primi titoli Game Cube a sfruttare uno dei più famosi franchise Nintendo.

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet è un'avventura in terza persona che prende in prestito alcuni elementi della saga di Zelda, introducendo combattimenti più complessi e una componente arcade-simulativa del tutto inedita in un gioco di questa tipologia.

L'azione di gioco si dipanerà attraverso il mondo di Star Fox. Non solo avremo modo di incontrare i personaggi più famosi della saga, ma potremo navigare tra i pianeti della federazione utilizzando le famose navette Airwing. A differenza della versione "work in progress", mostrata su Nintendo 64 lo scorso anno, Fox ha acquisito un tono più adulto, perdendo parte della goffaggine che lo caratterizzava.

Per quanto riguarda gli altri personaggi, Slippy si è tramutato in un novello 'Archimede Pitagorico', pronto ad inventare ogni nuova diavoleria per aiutare Fox nella sua esplorazione mentre Peppy si adopera per fornire alla nostra volpe spaziale, supporto tattico per la missione. Si sono perse le tracce di Falco, partito non si sa per dove, alla ricerca di fama. Alcuni personaggi del cast originale di Dinosaur Planet sono però rimasti, come l'eroina della storia, Krystal, rapita dal malvagio Krazoa e il piccolo triceratopo Tricky, ora al seguito di Fox, al posto del lucertolone Sabre, tramutato in questa versione a 128 bit, nel Generale Scales. Il sistema di battaglia, fa perno attorno alla lancia magica di cui è equipaggiato Fox. Tale lancia, oltre ad essere utilizzata per i combattimenti corpo a corpo, è capace di generare magie come fireball o missili green magic, nonché di creare un clone di Fox, atto a distrarre le attenzioni dei nemici. Il particolare Joypad del Game Cube, consente di controllare il piccolo Tricky tramite il C-stick. Tricky giocherà un ruolo fondamentale nelle battaglie: grazie alla demo presentata al recente E3 di Los Angeles, abbiamo avuto modo di vedere il piccolo triceratopo utilizzato come esca, mentre Fox era intento a colpire il boss di fine livello alle spalle. Tricky può anche attaccare di par suo, scavare, utilizzare oggetti ed essere indipendente dal movimento di Fox. Inoltre i suoi comandi si sono rivelati comodi ed intuitivi. Naturalmente il più significativo cambiamento rispetto a quanto visto su N64, non viene dall'aggiunta di alcuni personaggi, bensì dall'utilizzo dell'hardware GC. Dinosaur Planet su Game Cube presenta delle textures molto varie, una fluidità generale di animazione davvero notevole e soprattutto, alcuni incredibili effetti di ombra e riflessione sull'acqua. Il tocco di classe è l'animazione della coda di Fox, costantemente in sintonia con la camminata del nostro eroe.

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, ha il potenziale per diventare un hit di sicuro successo. Due anni di sviluppo e un franchise di forte richiamo, potrebbero rappresentare per gli utenti americani, due credenziali di tutto rispetto, per un titolo che, stando a quanto dichiarato dalla Rare, sarà disponibile al momento del lancio americano del Game Cube questo mese.



StarFox, o se preferite, in versione USA, StarWing, fu il primo gioco in assoluto, ad utilizzare il chip FX per generare migliaia (!) di poligoni su schermo che andavano a formare le navicelle e gli scenari. Il titolo, programmato dagli Argonaut, fu una vera rivoluzione per una console 16 bit e fu uno dei pionieri dei giochi poligonali degli anni '90. Nel titolo GameCube, ritroveremo le simpatiche navicelle polimorfe, che ci consentiranno di spostarci da un pianeta all'altro.



INTERESSE	8
CURIOSITÁ	7
IMPAZIENZA	7

WWF Raw Is War

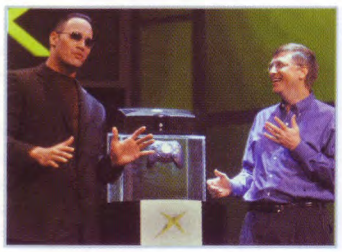
di Simone Roca

GENERE	PRODUTTORE	SVILUPPATORE	USCITA	FORMATO
SPORT	THQ	ANCHOR	2002	XBOX

"Mamma mamma, chi sono quei signori in costume da bagno che se le danno di santa ragione?" "Pierino! Cambia subito canale!"

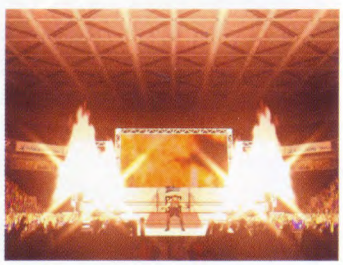
I giochi dedicati al mondo del wrestling stanno invadendo le consoles e THQ la fa da padrone. Difatti, oltre a **WWF Smackdown: Just Bring It** per PS2, THQ produrrà anche WWF Raw is War per X-Box. Sviluppato dal team Anchor (creatore di Ultimate Fighting Championship per PSX), il gioco è approssimativamente completo al 40%, ma pare già molto promettente. Le caratteristiche introdotte in questo titolo, includeranno la capacità di afferrare l' avversario per i vestiti mentre questi è intento a scappare dal ring. Molto bella l'animazione degli spettatori, che si alzano e fuggono, quando i wrestlers arrivano nei paraggi. Per aumentare la longevità di questo nuovo prodotto THQ, gli sviluppatori hanno incluso un editor capace, grazie a pochi comandi impartiti via pad, di farvi ricreare dal nulla nuovi wrestler, ring ed arene multiple. Inoltre, ci saranno più di trentacinque superstars del ring ed altri combattenti segreti da sbloccare avanzando nei tornei. La lista degli atleti comprende per il momento The Rock, Chyna, Stone Cold, Jericho, Angle, Kane, Triple H, e The Undertaker, altri se ne aggiungeranno molto presto. I combattimenti potranno svolgersi sul ring oppure in ambienti esterni (più di dieci nella versione finale) come parcheggi, spogliatoi o sale d'aspetto. Le modalità di gioco comprenderanno anche il Survivor Series ed il Royal Rumbe. Quest'ultima in particolare risulta molto gradita, poiché permetterà a quattro giocatori di sfidarsi contemporaneamente. L'aspetto grafico del gioco appare eccellente e, al momento, superiore a WWF Smackdown Just Bring It (PS2). Impossibile però esprimersi sulla giocabilità: ancora troppo presto per valutarne l'effettivo stato qualitativo.





Nel recente Game Stock (una fiera ad hoc, creata da MS per presentare la line-up invernale di XBox), un Bill Gates molto più giovanile del solito, ha preso parte ad un simpatico siparietto con The Rock, stella portante del mondo WWF (quello vero). Oltre ad aver presentato il gioco relativo, The Rock ha sciolinato in pubblico tutto il suo amore per XBox, applaudendo e gesticolando alla maniera di un vero duro, ad ogni elucubrazione vocale emessa da zio Bill.









INTERESSE 8
CURIOSITÀ 6
IMPAZIENZA 8

Lotus Challenge

di Andrea Boschiere

GENERE RACING | PRODUTTORE VIRGIN | SVILUPPATORE KUJU | USCITA NOVEMBRE | FORMATO PS2

Basterà il marchio Lotus a spodestare dal trono di miglior "driving game" sua maestà GT3? Chiedetelo ai ragazzi della Kuju...

Quello che si appresta a comparire sugli scaffali dei negozi è l'ennesimo driving-game che ha la "modesta" pretesa di spodestare la serie di **Gran Turismo** dal trono. **Lotus Challenge**, questo il titolo del suddetto gioco, non è ancora completo, ma molte caratteristiche sono già state rese note, a cominciare dal titolo che, senza ombra di dubbio, rivela la natura delle automobili selezionabili: la rosa di mezzi tra cui scegliere sarà monomarca, composta esclusivamente da Lotus: la sceltà sarà tra auto d'epoca, auto da gara e moderni bolidi come la Esprit o l'ormai famosissima Elise (una delle auto di serie più leggere oggi sul mercato). Il parco macchine sarà quindi di tutto rispetto e, tutto sommato, vario soprattutto considerando che ogni auto avrà colori diversi in base alla nazionalità dei piloti. Le gare saranno ambientate in luoghi molto diversificati, come strade di montagna tutte tornanti e curve o l'affollatissima città, e saranno suddivise in categorie a seconda del tipo di mezzo selezionato. Vincendo le corse di una categoria, si avrà accesso al gruppo successivo e così via, fino a sbloccare tutti i tracciati e le automobili.

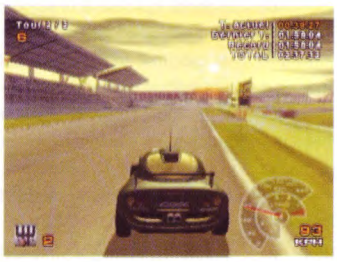
Oltre al classico torneo ed alla gara singola, fanno anche la loro comparsa tra le modalità di gioco lo Story Mode e una specialità Stunt Mode. Il primo è una vera e propria simulazione di carriera, dove deciderete per quale scuderia iniziare a gareggiare e porterete avanti il vostro pilota fino a raggiungere la fama mondiale; il secondo, invece, vi vedrà impegnati ad affrontare manovre al limite delle vostre ruote ed acrobazie spacca-sospensioni (in pratica sarete gli stunt-man di turno). Altra caratteristica degna di nota riguarda la possibilità di arrecare danni alla vostra Lotus. Quindi se cozzerete sovente contro muri e guard-rail correrete il rischio di non portare a termine la gara a causa dei troppi danni alla carrozzeria e al motore.

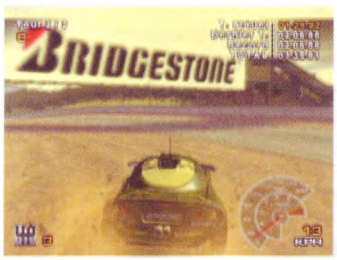
Ad onor del vero, dopo aver giocato ad una versione preliminare, siamo rimasti leggermente interdetti per via della manovrabilità piuttosto "pesante" dell'unica vettura disponibile. Tuttavia, le immagini lasciano ben sperare, i modelli tridimensionali sembrano piuttosto particolareggiati e le ambientazioni assai realistiche, e alla Virgin assicurano che il gioco sarà incredibilmente giocabile. Riuscirà dunque **Lotus Challenge** a vincere il confronto con il bolide del momento (GT3 A-Spec)? Scopritelo da soli leggendo l'**intervista** al team Kuju nelle pagine seguenti...





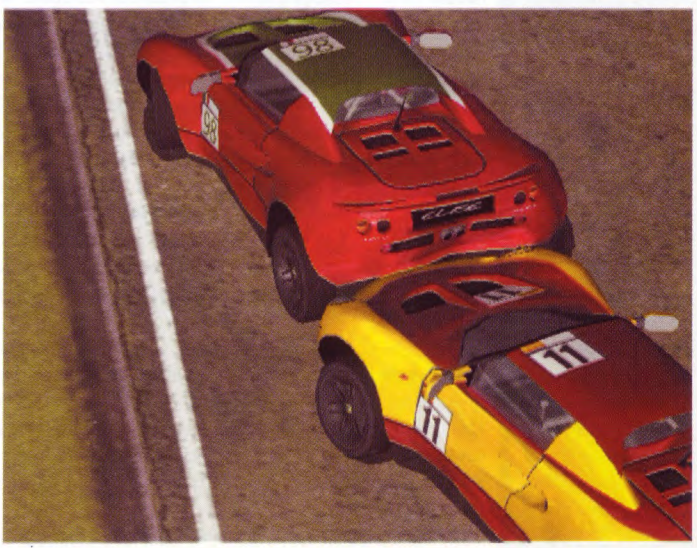














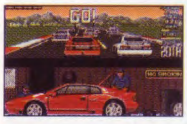


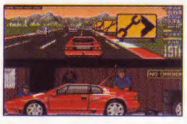




INTERVISTA CON IAN BAVERSTOCK: KUJU ENTERTAINMENT

di Giuseppe Nigro







Il gioco da cui trae ispirazione Lotus Challenge di Kuju, è il fenomenale Lotus Esprit Turbo Challenge sviluppato dai Magnetic Fields per Amiga una decina di anni or sono. Al primo episodio seguirono due fortunati seguiti che introducevano un curioso editor di percorsi "random" e una fluidità di aggiornamento dello schermo davvero notevole. In breve, la trilogia di racing game della Gremlin resta a tutt'oggi un classico dei videogames grazie soprattutto alla varietà di percorsi, ad una modalità due giocatori coinvolgente e al marchio Lotus.

Lotus Challenge è il vostro primo titolo per console a 128 bit. Perché proprio un gioco di corsa? Soprattutto, perché un gioco di corsa basato su una licenza così importante?

Lotus Challenge è il nostro primo titolo per console della next-generation... ma sicuramente sarà il primo di una lunga serie! Abbiamo voluto cominciare con un gioco di guida, perché qui nel nostro team, ci sono un mucchio di persone che desideravano realizzare un driving game da parecchio tempo, e perché è dal 1999 che stiamo sviluppando un engine poligonale performante dedicato ad una simulazione di guida. Il giorno che abbiamo ricevuto il tool di sviluppo PS2, ed abbiamo intrapreso una relazione commerciale con Lotus, l'opportunità di realizzare un gioco basato sulle vetture della famosa casa automobilistica inglese, ci è sembrata troppo allettante per non essere sfruttata...!

Toglimi una curiosità: Lotus Challenge è in qualche modo un seguito del famoso Lotus Challenge giocato anni or sono sui computer Amiga di casa Commodore? C'è una sorta di relazione tra il vecchio gioco della Gremlin ed il vostro?

Sicuramente, c'è una forte ispirazione e la voglia di lasciare nelle menti dei giocatori qualcosa di indelebile su PS2, così come fece la trilogia Gremlin su Amiga. Ma le connessioni con il capolavoro 16 bit, finiscono qui.

Quante persone sono state coinvolte nello sviluppo di Lotus Challenge?

Il team, ad un certo punto della lavorazione era cresciuto sino a venti unità. Solamente quattro persone però, sono state coinvolte nel progetto, dall'inizio alla fine.

Quando avete iniziato a lavorare a Lotus Challenge?

Abbiamo iniziato lo sviluppo reale, nei primi mesi del 2000. Prima di far questo, abbiamo studiato per tre mesi i prototipi che la Lotus ci ha messo a disposizione.

Qual è il concept alle spalle di Lotus Challenge?

Il concept alla base di Lotus Challenge è quello di far provare al videogiocatore, le stesse sensazioni e le stesse emozioni, che si provano guidando una vera Lotus. Io ne possiedo due (un' Elan ed un' Elise 340R) e credo che molte persone saranno d'accordo con me, se affermo che poche vetture al mondo, sono in grado di creare un feeling così intenso tra auto e pilota, come le Lotus. Le Lotus non sono solamente automobili sportive... Ciò che le rende speciali, è la piacevolezza nell'affrontare le curve e il sistema di controllo bilanciato e tecnico. È per questo che Lotus Challenge non è solo un gioco di corsa. Infatti abbiamo inserito tutta una serie di situazioni alternative, come la modalità stunt, le sfide e le corse su strada, per dare al giocatore la possibilità di prendere pienamente il controllo del mezzo ed aumentare le sue performance.

Quante vetture potremo utilizzare nella versione finale del gioco?

Nella versione finale di Lotus Challenge, ci saranno 38 automobili, che coprono l'intero parco auto prodotto dalla Lotus durante gli ultimi quarant'anni. Per non creare troppa confusione, le vetture saranno divise in classi. Tra auto classiche, vetture da Formula Uno e automobili GT, un minimo d'ordine ci deve pure essere (ride)! Oltre alle stunt locations, ci saranno 15 circuiti disseminati in 5 locations.

Qual è la caratteristica del vostro gioco di cui andate più fieri?

Quella della quale sono più fiero, è la capacità di LC, di trasmettere al giocatore le stesse sensazioni che si provano al volante di una vera Lotus. Come ti ho già detto, possiedo due Lotus ed adoro guidarle. Credo che LC sappia restituire al giocatore la stessa sensazione di velocità e la stessa facilità di guida di una vera Lotus... e sono orgoglioso di questo.

Dopo aver visto GT3 di Polyphony, molti videogiocatori hanno cominciato a pensare che quello è il limite attuale della tecnologia 128 bit di PS2. Mi chiedo: cosa dobbiamo aspettarci dal vostro gioco? In che modo Lotus Challenge sarà migliore di GT3?

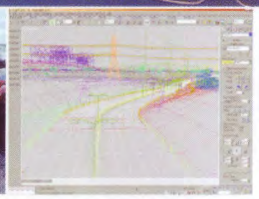
Lotus Challenge è un gioco differente rispetto a GT3. Prima di tutto, in Lotus Challenge, avrete un parco macchine decisamente più differenziato.

















In questo modo, impratichirsi col sistema di guida, sarà senza dubbio più divertente che in GT3. Il titolo Polyphony, possiede un modello di guida molto "stabile" che, seppur perfetto per le gare, non vi consente di fare tante belle cose che potreste fare con una vettura reale. In Lotus Challenge, invece, il giocatore potrà affrontare le modalità Stunt e Challenge, nelle quali le vostre autovetture dovranno effettuare incredibili testa-coda, giri della morte, 360°, 180°, salti, frenate improvvise, e precise manovre per essere completate. Per essere in grado di far fare questo alle automobili, abbiamo implementato un sistema di guida più realistico e meno "lineare" rispetto al capolavoro Polyphony. Nelle modalità Stunt e Challenge, dovrete affrontare prove spettacolari e "curiose" come ad esempio guidare a folle velocità lungo un circuito trafficato, diventare uno stunt driver per la scena di un film, ricreare situazioni viste nella pubblicità - personalmente ricordo quella di una vettura in cima ad un palazzo... davvero impressionante! -, saltare sopra un Bus e tanti altri contesti da brivido che non vedrete mai in GT3. Un'ulteriore caratteristica a favore del nostro gioco, è che le vetture presenti potranno subire danni alla carrozzeria. La filosofia di guida alla Lotus, è quella di correre ad alte velocità; se la vostra auto subisce un incidente, è ragionevole che si distrugga!
Ci hanno permesso di inserire danni realistici alla carrozzeria, e sono orgoglioso nell'affermare che è la prima volta che accade per un gioco di guida basato su licenza! La fisica delle auto è altrettanto buona, tanto che, se subirete dei danni, il sistema di guida ne risentirà di conseguenza... perciò, dimenticatevi di usare gli angoli delle curve per aiutarvi nella sterzata (qualcuno ha detto GT3? N.d.R.)! Naturalmente in GT3 ci sono più automobili, ma credo fortemente che le vetture di Lotus Challenge saranno utilizzate più a lungo...

È così difficile realizzare un buon gioco su PS2? Quali sono i lati positivi e negativi nel programmare su un hardware così potente?

Diciamo che, in linea di massima, creare un buon gioco su PS2 è leggermente più difficile rispetto a quanto accade con PsOne. Noi abbiamo fatto molta gavetta sulla sorellina minore di casa Sony, per questo non penso che sia una cosa impossibile realizzare un titolo competitivo. Credo che questa diceria comune "Ps2 = difficoltà di programmazione", sia solamente un'esagerazione da parte degli addetti ai lavori che, almeno all'inizio, non sono riusciti a tirare fuori dal loro cilindro lo stato dell'arte a livello grafico.
Avendo sviluppato in questi anni molti titoli su PC, sappiamo come vanno le cose. Non voglio dire che Sony e Microsoft abbiano la stessa mentalità naturalmente, dico soltanto che qui alla Kuju, siamo abbastanza abituati ai "salti tecnologici" che avvengono ogni sei mesi con i Personal Computer. Così, non siamo rimasti scioccati più di tanto dal passaggio da PsOne a PS2. Il lato positivo della potenza di Playstation 2, è la sua alta duttilità: possiamo migliorare un gioco sul quale stiamo lavorando, consci del fatto che l'hardware ci permette di farlo – questa è una cosa molto positiva. L'aspetto negativo è che per far questo, siamo costretti ad impiegare più tempo e, di conseguenza più risorse finanziarie!

Come avete risolto i problemi di aliasing e di flickering che molto spesso si presentano in sede di programmazione?

Per ovviare alle sgradevoli scalettature presenti in molti titoli PS2, abbiamo utilizzato un leggerissimo effetto di "full screen motion blur". Questo ci ha permesso di arricchire con il blur motion anche la modalità replay. Date un'occhiata agli spettacolari stacchi di telecamera e ve ne renderete conto!

Cosa dobbiamo aspettarci dalla versione XBox? Solamente un update grafico oppure delle interessanti aggiunte a livello di gameplay?

I dettagli della versione XBox sono ancora in via di definizione al momento, ma di sicuro aggiungeremo qualche caratteristica interessante che per problemi di tempistica non abbiamo inserito nella versione PS2.

In questo periodo a quale progetto state lavorando?

Stiamo progettando nuovi giochi per console e PC, ma i titoli sono, per il momento, top secret!

Ci sarà un Lotus Challenge 2 in futuro?

Tutti quanti speriamo di si...

KUJU WAP

I ragazzi della Kuju Software non sviluppano giochi solamente per console e computer. Nella loro line up sono previsti interessanti titoli per tecnologia WAP. A giudicare da queste screen sembrano tutti giochi molto interessanti... In particolare citiamo Formula Nitro che riesce a ricreare una gara velocissima su cellulare!







TechniPress

Via della Bufalotta 374 00139 Roma

le nostre pubblicazioni vi aspettano in edicola

digital video home theater

LA RIVISTA DI HOME THEATER, CINEMA E VIDEO

ACS AudioCarStereo

LA RIVISTA DI ELETTRONICA E MUSICA IN AUTO

HOME VIDEO THEATER

Annuario

COME SCEGLIERE L'IMPIANTO PER IL CINEMA IN CASA

Audio

LA RIVISTA DI ELETTROACUSTICA, MUSICA ED ALTA FEDELTÀ

audioguida HI-FI

LA GUIDA PER SCEGLIERE ED AGGIORNARE L'IMPIANTO AUDIO

REVIEWS



Una bella foto di gruppo per i protagonisti di Project Eden, uno dei giochi più attesi su PS2, in sviluppo da oltre un'anno. Sarà valsa la pena aspettare così tanto?

Benvenuti nelle pagine delle recensioni!
Tutta la redazione si è impegnata al massimo per testare al meglio i titoli di questo mese, e per fornirvi così un giudizio ponderato e una valutazione quanto mai obiettiva. Sappiamo bene che solo i migliori giochi meritano l'acquisto, e non avremo peli sulla lingua nel criticare anche i giochi più importanti e stroncare quelli più deludenti. State certi che non vi deluderemo!

La Redazione

IL SISTEMA DI PUNTEGGIO	
10	UN CAPOLAVORO
9	UN TITOLO OTTIMO
8	UN CLASSICO
7	UN BUON GIOCO
6	UN GIOCO DISCRETO
5	UN TITOLO CON DEI DIFETTI
4	I DIFETTI SUPERANO I PREGI
3	LA SITUAZIONE Ø CRITICA
2	DA EVITARE A TUTTI I COSTI
1	IMMONDIZIA VIDEOLUDICA
0	NON SCHERZIAMO...

I GIOCHI DEL MESE

28 Pro Evolution Soccer
30 Extreme G3
32 Resident Evil Code: Veronica X
34 Project Eden
35 Klonoa 2: Lunatea's Wind
36 Bloody Roar 3
37 Spy Hunter
38 This Is Football 2002
39 Victorious Boxers
40 Dark Cloud
40 Ephemeral Fantasia
41 Power DiggerZ
41 C.A.R.T. Fury
41 Paris Dakar Rally
41 X-Men Mutant Academy 2
42 Thunderhawk: Operation Phoenix
43 GBA Review

PRO EVOLUTION SOCCER

Signore e signori, Konami ha l'onore di presentarvi la simulazione calcistica definitiva. Mettetevi comodi e preparate sciarpe e bandiere: inizia la nuova stagione!

Attesa inizialmente come una versione leggermente migliorata per l'Europa del giapponese World Soccer Winning Eleven 5, Pro Evolution Soccer negli ultimi mesi ha subito modifiche tali che uscirà anche in Giappone, con il nome di Winning Eleven 6. Il titolo Konami dunque, si presenta come un gioco completamente nuovo. I fans del pallone possono preparare i joypad, perché il mostro calcistico giunge con un solo e unico leitmotiv: la simulazione definitiva.

Bisogna subito dire che tutti quelli che si sono fatti la mano su WE5 import, dovranno lasciare le loro strategie e tecniche negli spogliatoi, perché in Pro Evolution Soccer non resta praticamente niente del gameplay del gioco giapponese. Tutto è stato cambiato per l'uscita europea, sia l'aspetto visivo che la quasi totalità delle fasi di gioco. Ciò nonostante, PES segue la linea direttrice della serie dei giochi di calcio KCET; ma se l'ultima versione, uscita da noi con il nome di ISS Pro Evolution 2, era un ritorno a una certa facilità e un'ode alla tattica offensiva, questo Pro Evolution Soccer è in realtà molto più complicato. La difficoltà è stata fissata, infatti, a un livello medio-alto, e, preoccupandosi soprattutto del realismo, questo nuova opera spinge all'estremo i limiti della simulazione.

La giocabilità è senza alcun dubbio quanto di più complesso si sia mai visto su console. Lontano dalle ampie fasi di gioco arcade della concorrenza, le nuove aggiunte di questo titolo hanno di che far impazzire i novizi che, davanti a tanta complessità, non potranno che restare impotenti e increduli. Le più grandi novità vengono principalmente dalla gestione dell'attacco, poiché dal punto di vista difensivo, le cose sono rimaste più o meno le stesse delle versioni precedenti, con un ritorno in forze del pressing e una presenza meno marcata dell'aiuto prestato dall'intelligenza artificiale. Al contrario, per quel che riguarda la costruzione del gioco bisognerà rivedere tutto da capo e mettere in preventivo numerose settimane di allenamento per iniziare a sviluppare un gioco decente. L'iniziale difficoltà proviene principalmente dalla nuova gestione dei controlli della palla, aspetto cruciale del gioco: controlli orientati, finte di corpo e deviazioni durante la corsa, sono nel bagaglio tecnico del nuovo gioco Konami, con l'anticipo e la tecnica personale del giocatore come uniche parole d'ordine. Il meno che si possa dire è che padroneggiare queste nuove mosse è tanto complicato quanto decisivo ed è certo che si imprecherà a lungo sui numerosi controlli che non si riescono a far funzionare, che fanno abortire la maggior parte delle azioni costruite. Se i controlli necessitano un apprendimento impegantivo, la gestione dei passaggi non è certo più facile. I passaggi approssimativi nella direzione di un altro giocatore sono stati eliminati. L'utilizzo della X per i passaggi corti non è più efficace come prima: per rimediare a questo, è ora possibile gestire il tutto con l'aiuto dello stick analogico destro, cosa che accentua ancora di più l'aspetto simulativo. Pressione analogica, quindi, per imprimere la potenza, direzione millimetrica, e il più piccolo errore di traiettoria determina inevitabilmente un passaggio non riuscito. Questa implementazione cambia il modo di affrontare il gioco in maniera racidale, tanto da un punto di vista ergonomico del pad, quanto per l'approccio generale della distribuzione dei passaggi.

Novità anche sul versante "offensivo". Il nuovo sistema di tiro è forse il più complesso mai inventato finora. Continuare a dirigere il pallone dopo aver tirato è sempre stato possibile, ma in questo nuovo titolo, la correzione della traiettoria è divenuta quasi obbligatoria per non spedire la palla nelle tribune. Il nuovo sistema, inizialmente, è molto fastidioso, perché bisogna

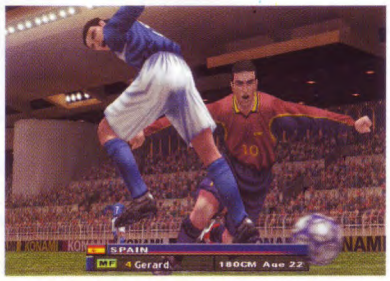




DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-8
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD











Fate bene attenzione alle entrate in scivolata da dietro, poichè saranno sanzionate a norma di regolamento.

correggere la traiettoria con l'aiuto dello stick analogico sinistro in funzione della posizione del giocatore. Fin qui, niente di particolarmente complicato, ma la cosa che non va è che la correzione si fa con il movimento sinistra-destra dello stick, indipendentemente dalla posizione del tiratore. Per un classico tiro in diagonale, occorre decidere la potenza del colpo e poi azionare lo stick verso sinistra se si viene dall'ala sinistra, verso destra se si viene dall'ala destra. Una manovra pericolosa e fastidiosa, che non permette sfortunatamente di segnare a piacere (soprattutto perché il livello di bravura dei portieri è diventato allucinante). Chiaramente, è inutile sperare di raggiungere dei grossi punteggi, ed è meglio puntare su un

"...entrando nella stanza nel mezzo di una partita si potrebbe credere di essere di fronte ad un vero incontro in diretta TV"

1-0 o uno 0-0 per un bel po' di tempo.
A livello di performance tecniche, se Winning Eleven 5 aveva dato un grosso colpo alla Playstation 2, questo Pro Evolution Soccer fa ancora di più del suo predecessore. Infatti, la sola nota dolente visiva viene dalla cattiva qualità delle maglie in generale, ma a parte questo tutto lo spettacolo grafico che ci attende, fa letteralmente cadere la mascella sotto terra. Grafica ancora più curata, modelli dei giocatori più precisi, stadi sontuosi ed effetti di luce dinamici straordinari sono nel menu di questo titolo che rasenta a tal punto il realismo che entrando nella stanza nel mezzo di una partita si potrebbe credere di essere di fronte ad un vero incontro in diretta TV. Le animazioni sono ancora più accurate e numerose di prima e il gioco è più rapido. La velocità del gioco, non è più settabile a piacimento poiché nelle menti dei programmatori di KCET, questa deve rispecchiare al meglio le controparti reali.





Finalmente sarà possibile scegliere le squadre di club anche nelle amichevoli!

Dopo ogni gol, seguono i festeggiamenti classici, e il replay dettagliato dell'azione, con la possibilità di muovere la telecamera a nostro piacimento.



Se si aggiunge a ciò un pubblico più presente, fumogeni più numerosi e quattro stadi modellati ex-novo per questa versione, ci si rende conto che si tratta di qualcosa di più di un semplice gioco di calcio e che si sfiora davvero la perfezione. Tra le altre caratteristiche di minor rilievo, ma pur sempre di una certa importanza, va segnalata la possibilità, al termine del primo tempo e alla fine dell'incontro, di assistere ad una ricapitolazione delle migliori azioni, la presentazione delle squadre, degna di una trasmissione televisiva, e la telecronaca completamente in italiano (anche se molto anonima).
Per concludere, sappiate che le reti tremano di nuovo e che i nomi dei giocatori rispecchiano fedelmente quelli delle loro controparti reali... Be', diciamo quasi fedelmente, giacché Konami possiede i diritti per i nomi dei calciatori per il 75%. Non stupitevi quindi se vi trovate a comandare atleti quali "Rumorio", e "RobertoLarcos"! Pro Evolution Soccer è sicuramente il gioiello delle simulazioni calcistiche su console e non crediamo di sbagliare se affermiamo che farà vendere alla Sony un bel numero di PS2 in più. I soli rimproveri che gli si possono fare sono la sua difficoltà e complessità iniziale, che sono al livello del suo realismo, ma che possono essere snervanti e talvolta frustranti. Questo gioco è una vera rivoluzione, attesa come manna dal cielo da tutti i sostenitori della serie KCET.

Galadriel Snape

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Grafica ultra definita	- Curva di apprendimento elevata
+ Realismo impressionante	
+ Modalità Master League	
+ Longevità infinita	
+ Tutto in italiano	

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	9
SONORO	8
GLOBALE	9

Il miglior gioco di calcio per qualsiasi piattaforma. Non averlo nella propria ludoteca sarebbe un grosso errore.



EXTREME G-3

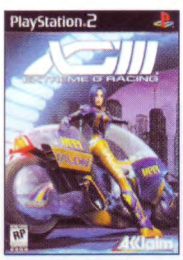
Di nuovo a bordo delle monoposto futuristiche di Extreme G, questa volta però, la corsa si svolge su Playstation 2!

Extreme G-3 è il nuovo episodio di una serie caduta nel dimenticatoio dopo due apparizioni su Nintendo 64. Logico dunque, che l'annuncio di Acclaim di sviluppare questo titolo per PS2 (e successivamente per Game Cube), non abbia provocato una reazione di eccessivo entusiasmo. Il passaggio dai 64 ai 128 bit ha in realtà giovato al racing game futuristico sviluppato da Acclaim.
Si corre a bordo di particolari motociclette futuristiche (ricordano vagamente i veicoli del film Tron) attraverso circuiti concepiti probabilmente dopo una seduta a base di birra e altri agenti nocivi alla salute dei programmatori (!).
Prima di tutto bisognerà scegliere la scuderia della quale si desidera far parte, dopodiché la scelta si restringerà al pilota che più soddisfa le nostre caratteristiche. A questo punto, sarete in grado di cominciare la modalità carriera. In questa modalità di gioco, dovrete cercare di guadagnare il maggior numero possibile di crediti, per passare al campionato seguente.
È altresì possibile la customizzazione dei veicoli: i crediti vinti infatti serviranno anche ad acquistare nuove armi e nuovi accessori utili per il vostro bolide. Le altre modalità di gioco disponibili sono l'arcade e il multiplayer con due giocatori e lo schermo diviso verticalmente. In questo caso, oltre al classico faccia a faccia contro un vostro amico (o nemico!), potrete apprezzare l'inserimento della modalità campionato estesa anche a due giocatori contemporaneamente. Davvero una bella novità per giochi di questo tipo.
Extreme G-3 dunque, pur non raggiungendo le vette di GT3, beneficia di un buon numero di opzioni che soddisferà la maggior parte del pubblico (video) giocante.
Per quanto concerne la giocabilità, non si può dire che il titolo Acclaim sia il non plus ultra dell'innovazione (tutto sommato di giochi di questo tipo ne abbiamo già visti a dozzine).
Il primo impatto con le piste, alla guida delle moto futuristiche è a dir poco catastrofico. Solamente dopo un po' di giri, si comincia a prendere familiarità con i controlli. Con i tasti dorsali R2 e L2, saremo in grado di inclinare il nostro veicolo a destra e sinistra e questa sarà la prima cosa da imparare per riuscire a domare i cavalli del nostro bolide virtuale. Ma il fattore più importante dal quale dipenderanno le nostre vittorie, sarà l'utilizzo razionale e intelligente del famigerato turbo. Al contrario delle armi, l'uso delle quali in gara non è determinante ai fini della conquista del podio, l'utilizzo della carica di velocità extra è spesse volte fondamentale per riuscire a sorpassare i nostri avversari. In più, bisognerà prestare molta



Incredibili effetti di distorsione dello schermo arricchiscono il comparto grafico di questo titolo acclaim.





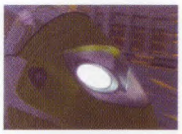
DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD



















(troppa) attenzione alle traiettorie da seguire lungo i circuiti, giacché è facile perdere contatto col gruppo percorrendo una linea ideale di pochi gradi differente da quella stabilita dai programmatori. Aggiungete a questo fattore, il controllo delle moto non sempre intuitivo e avrete un'idea di cosa vi attende durante le gare.

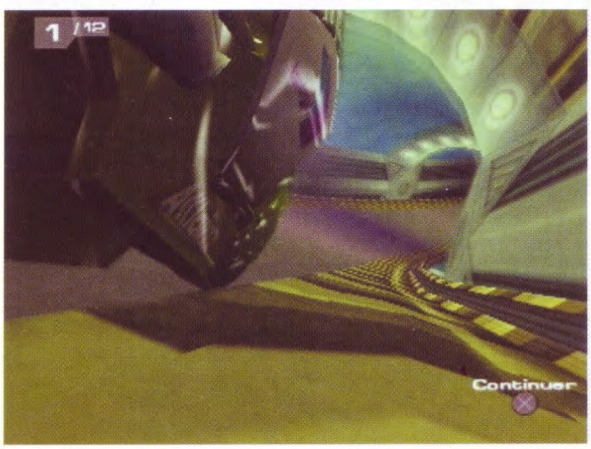
Dal punto di vista tecnico, Extreme G3 è quanto di più veloce ammirato sino ad ora sulla console di casa Sony. La velocità infatti è la chiave di lettura dell'intera produzione Acclaim. Vedrete sfrecciare le vostre motociclette futuristiche lungo i fantasiosi circuiti di gioco, costantemente a 60 frames al secondo. A proposito dei circuiti, va detto come questi, pur ricordando quelli già visti nella saga di WipeOut (e questo non è un male), presentino delle incredibili e spettacolari conformità morfologiche, tali da far venire davvero le vertigini ai videogiocatori più sensibili. Stiamo parlando di tutta una serie di rampe, giri di vite, paraboliche, giri della morte e quant'altro garantiscano la spettacolarizzazione dell'esperienza di guida. Effetti di luce a iosa, fanno da contrasto ad una certa povertà di dettaglio, visibile soprattutto nelle textures. I modelli delle motociclette, risultano invece molto particolareggiati e dotati di un (fintissimo) effetto di rifrazione solare in tempo reale. Peccato che siano tutti praticamente identici! Durante le corse e nella navigazione dei menu, saremo accompagnati da una gradevole colonna sonora a base di musica techno-beat, che farà la felicità degli appassionati.

In definitiva, Extreme G-3 riesce a guadagnarsi la sufficienza. Pur essendo in qualche modo già visto (e già giocato), una volta entrati nello spirito giusto, G-3 riesce a trattenere le attenzioni del videogicatore per un periodo mediamente lungo (almeno finché non si saranno sbloccati tutti i campionati). Peccato che alla lunga, il sistema di controllo si riveli non troppo "amichevole" e sia, almeno agli inizi, causa di frustrazione e perdita di interesse.

Andrea Noschiere

> **Dal punto di vista tecnico, Extreme G-3 è quanto di più veloce ammirato sino ad ora sulla console di casa Sony.**





CONTROL BOX

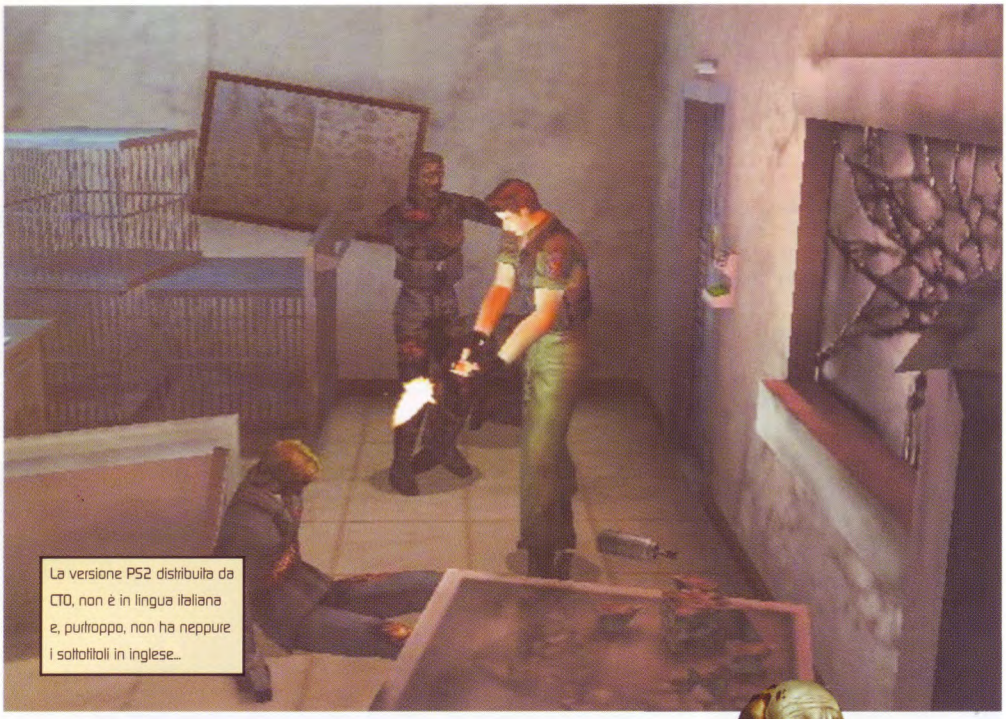
PLUS	MINUS
+ Grafica fluida e colorata	- Tutto sa di già visto
+ Conformazione dei tracciati molto articolata	- Il controllo delle motociclette è davvero frustrante, almeno inizialmente
+ Modalità 2 giocatori finalmente cooperativa	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Un titolo discreto, veloce e colorato, con un sistema di controllo ampiamente migliorabile.







La versione PS2 distribuita da CTO, non è in lingua italiana e, purtroppo, non ha neppure i sottotitoli in inglese...

Animazioni fluide e realistiche (per quanto si possano definire tali parlando di zombi e affini), sono uno dei punti di forza del titolo Capcom.













RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

La Capcom porterà l'intero franchise di Resident Evil su Game Cube, abbandonando la macchina che lo ha lanciato.

Dopo questa breve ma dovuta premessa, cerchiamo di lasciarci alle spalle le brutte notizie e interessiamoci all'ultimo capitolo della serie per PlayStation 2 di Resident Evil, denominato Resident Evil Code: Veronica.

La storia inizia poco tempo dopo il finale di Resident Evil 2 con Claire Redfield decisa a ritrovare il fratello Chris a costo di mettere sotto sopra tutte le basi dell'Umbrella, la corporazione che ha creato il T e il G-Virus. L'imprudenza però a volte finisce per fare brutti scherzi e così, dopo una rocambolesca fuga negli uffici dell'Umbrella Claire viene catturata e trasportata in una base top secret. Tali avvenimenti sono narrati nell'eccellente filmato iniziale che, oltre a denotare una cura maniacale nei dettagli, vanta una regia di tutto rispetto che in alcuni momenti strizza l'occhio ai film a base di sparatorie diretti da John Woo.

Come ormai saprete il titolo non è altro che una conversione dell'episodio uscito qualche tempo addietro per Sega Dreamcast, arricchito per l'occasione di alcuni effetti speciali, notevoli, sia chiaro, ma ormai assimilabili allo standard, vista la loro presenza in numerosi altri titoli per il 128 bit Sony. Quasi a testimoniare la fretta ed il poco tempo messo a disposizione del team di sviluppo di Capcom.

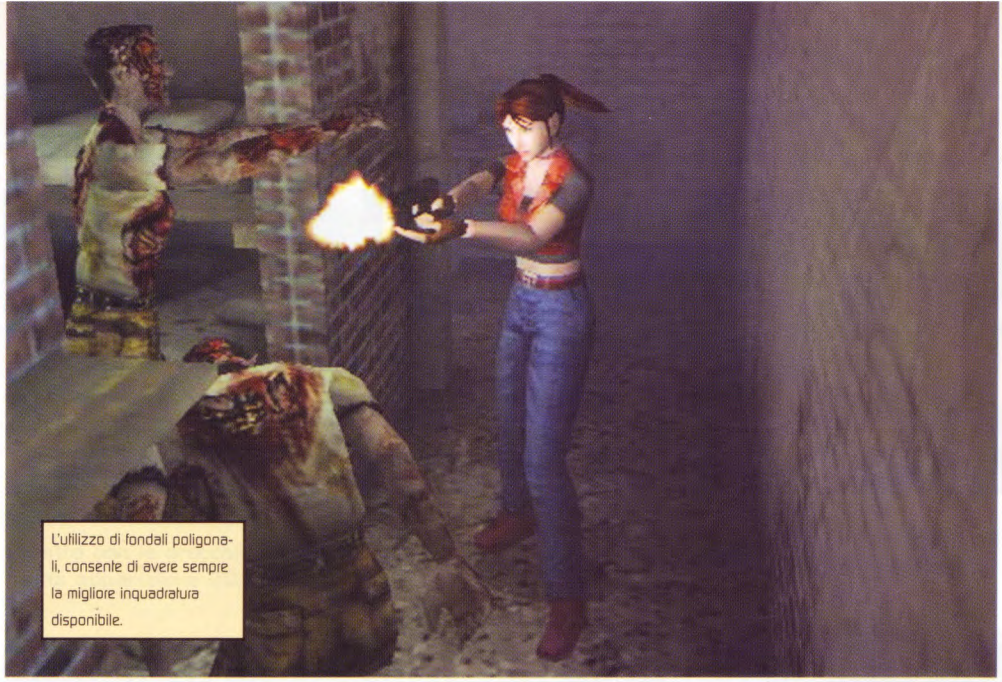
Uno degli effetti, o meglio una delle innovazioni, apparentemente trascurabili ma in grado al contrario di appagare l'esperienza ludica, è dato dal contesto scenografico interamente poligonale in 3D. Questa peculiarità arricchisce Code: Veronica rendendolo idealmente più simile ad una pellicola cinematografica, quindi dotato di maggiore suspence. Non crediate che passando al 3D le ambientazioni abbiano perso livello di dettaglio, commettereste un grossolano errore. L'unica critica a tale riguardo potrebbe essere rivolta alla profondità del campo visivo che, pur non potendo essere definita insufficiente, certo non rende giustizia alle capacità della console nera.

In poche parole, dubbi effetti nebbia e di pulviscolo in sospensione, oltre che per impreziosire l'atmosfera, vengono adeguatamente impiegati per celare i limiti del motore grafico, nonostante tutto di pregevole fattura.

Insignificanti anche i cambiamenti apportati



Il paziente presenta profondi segni di denutrizione uniti ad unincredibile e sconcertante aggressività. La ricetta medica prescrive una bella cura a base di... piombo!



L'utilizzo di fondali poligonali, consente di avere sempre la migliore inquadratura disponibile.











alla meccanica di gioco. Chiunque abbia giocato ai precedenti episodi della serie difficilmente avrà problemi ad adattarsi all'ultimo sistema di controllo ideato da Capcom, sempre e comunque character relative. Niente controllo alla Devil May Cry quindi, e neppure un simile sistema di ripresa dell'azione.

Ciò che tuttavia sarebbe stato lecito aspettarsi sono le mutilazioni operabili colpendo adeguatamente gli zombie, avversari maggiormente definiti ed esplosioni meno approssimative; tutte cose alle quali dovremo purtroppo pazientemente sottostare.

Rifanno la loro comparsa anche le obsolete ombre circolari dei personaggi, la necessità di premere un tasto per salire dei gradini e le ambientazioni buie bisognose di essere illuminate per essere esplorate (fortunatamente non in grado di infastidire il videogiocatore come nell'ultimo episodio di Alone in the dark).

Positivo il reparto sonoro, ricco di silenzi spaziati da mugugni e colpi di arma da fuoco perfettamente in grado di sottolineare i momenti fondamentali dell'azione.

Come nel caso di Resident Evil 2, l'azione viene narrata dai differenti punti di vista dei due personaggi, Claire e Chris Valentine che stavolta saranno però chiamati a darsi man forte soprattutto nella parte finale del gioco.

Sempre presenti tuttavia, saranno i due binari narrativi relativi ai personaggi, che si incroceranno in alcune situazioni e daranno origine ad enigmi differenti ed in fondo non così banali come potrebbero apparentemente apparire. Tra l'altro Code: Veronica racconta avvenimenti fondamentali alla comprensione della storia dei precedenti episodi, avvenimenti che nessun appassionato della serie vorrebbe farsi scappare. Se ciò non fosse sufficiente per convincervi ad acquistare questo titolo, pensate alla versione demo di Devil May Cry inclusa (recensione della versione Pal il mese prossimo) o ancora al fatto che questa sarà l'ultima puntata giocabile su PlayStation 2, salvo ripensamenti da parte di Capcom.

Marco Motta

Una delle numerose creature che affollano i bassifondi di Racoon City.



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	AVVENTURA
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD

RESIDENT EVIL CODE:Veronica X

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Ambientazioni tridimensionali	- Controllo dei personaggi solo tramite D-Pad
+ Grafica ottima anche se "vecchia" di due anni	- Non è supportata la lingua italiana
+ Storia intrigante	
+ Demo di Devil May Cry	

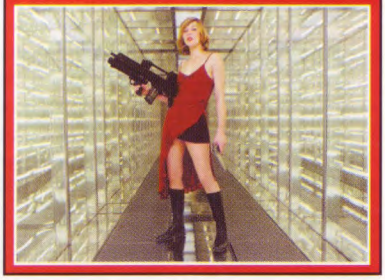
GRAFICA	8
GIOCABILITÁ	8
LONGEVITÁ	7
SONORO	6
GLOBALE	8

Un degno seguito della trilogia di Resident Evil. Se conoscete bene l'inglese, lo apprezzerrete ancora di più.

IL DIAVOLO AL CINEMA

Prodotto dalla Constantin Film e diretto da Paul Anderson, nel prossimo mese di marzo 2002, sbarcherà in America, la versione cinematografica della saga di Resident Evil. Del cast fanno parte Milla Yovovich (foto), Eric Mabius, Michelle Rodriguez e Martin Crewes. Ecco in breve la trama: l'Umbrella Corp, un importante laboratorio scientifico, sta studiando un nuovo tipo di virus che viene costantemente tenuto sotto osservazione da un potentissimo computer chiamato White Queen. A causa di un guasto però, il virus viene accidentalmente diffuso all'interno dello stabile, provocando la morte di tutto il personale dell'Umbrella, e, particolare ancor più spaventoso, trasformando tutte le vittime in zombie famelici.

Per impedire che il virus si estenda anche all'esterno del laboratorio, viene inviata sul posto una squadra speciale capitanata da Alice (Yovovich) e da Rain (Rodriguez).











PROJECT EDEN

Ricordate Dungeon Master e Hired Guns? Cosa aveavano in comune? Indovinato! Avevano quattro personaggi contemporaneamente sullo schermo!



Il sistema di puntamento dell'arma è in parte automatico.

A causa della grave sovrappopolazione, il diametro del pianeta Terra sta lentamente aumentando per via della crescita di mega-città fatte di torri, ciascuna abitata da milioni di persone. Gli edifici stanno crescendo sempre più in alto, quasi volessero toccare il cielo.

> **"...per tutto il gioco, l'unico comando che potrete impartire ai vostri uomini, sarà quello di seguirvi o meno."**

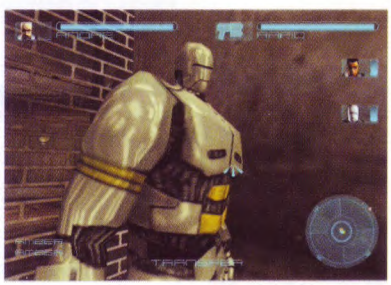


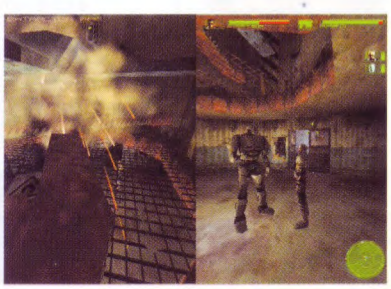
DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ACTION ADVENTURE
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CORE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD

EDEN

In questi enormi "magazzini umani", solo le persone più influenti possono vedere i raggi del sole e respirare l'aria più pulita. Decine di metri più in basso, le condizioni di vita peggiorano. Gli abitanti di queste aree in rovina riescono a stento ad accorgersi della luce del sole che filtra attraverso la fitta struttura sopra di loro. Al di sotto di questi sobborghi, ci sono cose ancora più ripugnanti... Un mondo sotterraneo occupato da criminali, strane sette, gente infelice e pazza. Ormai in perenne stato decadente, la più bassa di queste zone è visitata sporadicamente da squadre di ingegneri pronte all'azione quando le fondamenta hanno bisogno di essere rinforzate – al fine di permettere di innalzare ancora di più le costruzioni stesse. In questa città è ambientato Project Eden. Il giocatore (o i giocatori) controlla un team composto da quattro membri appartenenti all'UPA (Urban Protection Agency), una forza di elite che si occupa dei problemi più seri all'interno della città. La squadra è chiamata a investigare su alcuni strani accadimenti alla fabbrica "Real Meat": tutte le attrezzature, infatti, hanno cominciato a funzionare male nello stesso tempo. I tecnici mandati a riparare le macchine sono scomparsi senza spiegazioni...
È qui che comincia la sinistra pista su cui deve indagare la UPA... Sviluppato dal team responsabile del primo Tomb Raider, Project Eden è un action/adventure in cui si controlla una squadra, e dove bisogna risolvere puzzle, usare in modo intelligente l'equipaggiamento e interagire in maniera innovativa con i personaggi. Il giocatore può cambiare personaggio alla semplice pressione di un tasto, passando dalla visuale in soggettiva a quella in terza persona. Esaltati dalla possibilità di comandare quattro personaggi contemporaneamente, inizialmente sarete rapiti dallo svolgersi degli eventi e passerete un buon tre quarti d'ora ad assimilare tutte le peculiarità dei quattro simpatici protagonisti. Purtroppo, svanito l'effetto sorpresa, scoprirete tristemente che l'interattività tra i quattro, si riduce ad un semplice ordine di movimento. Ebbene sì: per tutto il gioco, l'unico comando che potrete impartire ai vostri uomini, sarà quello di seguirvi o meno. Un bel passo all'indietro per Core, se pensiamo che persino su Amiga, ai tempi di Hired Guns (Psygnosys), il numero di azioni performabili dai quattro avventurieri era di gran lunga superiore. Anche i combattimenti non sono da meno: al comando del vostro marine, dovrete sparare all'impazzata; il computer si occuperà di manovrare i vostri compagni. L'aspetto tecnico è dignitoso anche se non eccezionale: molto gradevole l'effetto di environment mapping che ricopre le superfici metalliche, in netto contrasto con alcune locations che, più che ricordare una metropoli futuristica, rassomigliano a decadenti quartieri di periferia. Insomma, un'occasione sprecata per Core, specie considerando il tempo di sviluppo neppure breve.
Speriamo in un seguito che aggiunga qualcosa di interessante...

Galadriel Snape







CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Quattro personaggi su schermo	- Scarsa interattività tra i personaggi
+ Plot narrativo intrigante	- Alcune locations un po' troppo spartane
	- In parte deludente

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	6

Che peccato! Dalla Core ci aspettavamo un nuovo capolavoro. Invece PE si rivela appena un titolo sufficente.

6

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL



Il gatto con le orecchie più lunghe del mondo, ritorna nel seguito della sua prima apparizione 3D. Riuscirà a reinverdire i fasti di due anni fa?



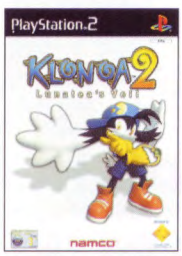
Simpatici diversivi come questo, aggiungono un po' di varietà ad un gioco altrimenti troppo lineare.







Lunatea è un mondo molto differente dal nostro: qui regnano i sogni, l'armonia e la pace, preservate dalla potenza di quattro campane. Questo pianeta è in pericolo a causa di una quinta campana, che è pronta a suonare il rintocco del cambiamento, trasformando definitivamente il fantastico mondo di Lunatea, in una landa oscura e desolata. Nei panni di Klonoa, sorta di gatto con le orecchie da coniglio, coadiuvato dai suoi inseparabili amici, dovrete mettervi sulle tracce della quinta campana attraversando, come nelle precedenti versioni di questo titolo, coloratissimi paesaggi. La costruzione tecnica del gioco è molto semplice: esso infatti si presenta come un 'finto 3D'. Il vostro personaggio, agirà in un ambiente bidimensionale, ma costruito in modo da darvi l'illusione di essere tridimensionale; anche se la mancanza di libertà si avverte, soprattutto dopo essere stati abituati a platform in 3D, (Spyro ad esempio), questa è in gran parte sostituita da una ricchezza grafica eccellente.



DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	NAMCO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD

I fondali, caratterizzati da un gran numero di elementi dinamici, sono coloratissimi e molto belli da vedere. Anche le animazioni, in tipico stile fumettistico, sono ben curate e riproducono personaggi strani almeno quanto il protagonista.
Il sonoro è in linea perfettamente con la cura riservata dai programmatori all'aspetto grafico. La musica è molto gradevole, in perfetta armonia con lo stile pacato di questo titolo. Inoltre, come già successo per ' The Bouncer', alcune scene animate di passaggio da uno stage ad un altro godono dell'audio Dolby-Digital 5.1, che restituisce un fronte di ampio respiro e dall'ottimo impatto dinamico che richiede l'apporto di tutti i canali. La giocabilità, come nel suo predecessore, è discreta. Tutte le azioni principali sono state mantenute invariate (salti, evoluzioni a mezz'aria), anche se il sistema di controllo sembra essere fin troppo elementare: utilizzerete infatti solo due tasti che vi serviranno per saltare e per sparare. Un innovazione molto interessante è data invece dall' introduzione di enigmi e rompicapi e all'aggiunta di bivi durante il percorso. Il quadro generale dunque è buonoanche se la longevità non è certo eccelsa. Seppur decisamente più difficile dei suoi predecessori, non impiegherete poi tanto per portarlo a termine, ed una volta vista la fine, il gioco perderà molto del suo fascino. In un quadro videoludico in cui ci sono un buon numero di titoli in 3D, la scelta della Namco è stata coraggiosa, ed anche se realizzazione del prodotto è davvero buona, la longevità, caratteristica sempre più importante nel commercio dei videogames, è davvero l'elemento penalizzante di questo titolo.

Daniele Ceccarelli

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Grafica coloratissima e curata	- Una volta finito, difficilmente lo rigiocherete
+ Ambientazioni fantasiose e rilassanti	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Un buon platform 3D (almeno graficamente) da parte di Sony. Peccato per la longevità non troppo elevata.







All'esecuzione del colpo finale, il gioco si ferma per una frazione di secondo e lo schermo si illumina a giorno...



Effetti di blur motion come questo nello stage finale, faranno letteralmente cadere la mascella ai videogiocatori.

BLOODY ROAR 3

Tekken Tag Tournament, Dead Or Alive 2, Street Fighter EX3, chi manca all'appello?

Sono passati ormai alcuni anni da quando la prima incarnazione di Bloody Roar fece la sua comparsa sulla Playstation e, come si intuisce dal titolo di questa recensione, siamo giunti al terzo episodio della saga targata Hudson; il tutto per la gioia degli utenti Playstation 2.

Nel caso vi fosse sfuggito, il gioco in questione altro non è che un picchiaduro sulla falsariga di titoli ben più blasonati (come Tekken o Dead Or Alive), ma con una caratteristica pressoché unica: ogni personaggio ha la facoltà di trasformarsi in un particolare animale. Per esempio c'è l'agilissima Jenny che può diventare un temuto pipistrello, Long che tra un calcio e l'altro diventa una tigre o ancora Shina che all'occorrenza si tramuta in leopardo. Ma non sono semplici animali; una volta trasformati, infatti, possono tranquillamente continuare a mazzolare l'avversario. Il danno maggiore si combina a tutta una serie di nuove mosse speciali e di nuove combo (peraltro di facile esecuzione). Ovviamente non potremo mantenere all'infinito la forma animale ed è per questo che la stessa barra che una volta piena ci consente di "cambiare", incomincerà a svuotarsi gradualmente finché, svuotatasi interamente, ci ritrasformeremo in esseri umani.

Non saremo comunque vincolati a questa barra di energia per tornare alle sembianze originarie: potremo decidere di ritornare umani in qualsiasi momento con la semplice pressione di un tasto e, se nelle immediate vicinanze c'è l'avversario, saremo in grado di infliggergli anche dei seri danni a seguito della nostra "esplosiva" ritrasformazione.

Parlando invece degli incontri veri e propri, sappiate che questi ultimi si svolgono in arene delimitate da delle pareti le quali, una volta fracassate a suon di duri colpi, vi daranno la possibilità di scaraventare il nemico fuori dal ring con la conseguente perdita del round. I personaggi utilizzabili, non raggiungono le vette di quanto visto nella saga di Tekken, attestandosi su un mediocre numero di dodici unità (più il boss finale).

Per quanto riguarda le modalità di gioco, invece, nulla di nuovo sotto il sole: classico torneo single-player e versus mode per sfidare gli amici.

Il discorso è un po' diverso in ambito tecnico. Infatti il titolo Hudson vanta una grafica di tutto rispetto, con esplosioni colorate, violenti colpi e modelli poligonali tutto sommato buoni (anche se alcuni particolari dei vestiti rimangono statici quando non dovrebbero esserlo), e il sonoro riesce a stupire ancora di più, con musiche ai massimi livelli per una produzione del genere ed effetti sonori più che azzeccati, soprattutto considerando che il titolo in questione mescola abilmente mosse reali con colpi ai limiti della realtà e oltre (quanti di voi sono in grado di tramutarsi in un leone e continuare a stare in piedi prendendo a botte un amico?!?). In definitiva un titolo gradevole, ma non fondamentale, che non mancherà di divertire ogni appassionato stanco dei soliti Kazuya, Paul, Law e compagnia bella, nonché coloro che si sono divertiti con i primi due episodi. In questo ultimo caso è bene tenere presente che Bloody Roar 3 non offre grosse novità rispetto ai predecessori, fatta eccezione per una veste grafica decisamente migliore e per alcuni (pochi) personaggi inediti.

Andrea Boschiere



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	HUDSON
SVILUPPATORE	8TEEN
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Grafica ben definita e varia	- Pochi personaggi
+ Musiche realizzate ottimamente	- Inutile se avete già Dead Or Alive o Tekken Tag Tournament
+ Sistema di gioco di facile apprendimento	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

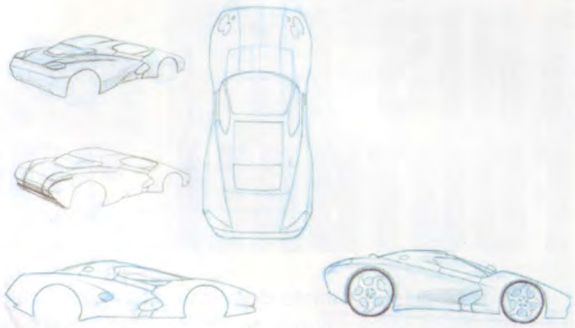
Se non siete stufi dei picchiaduro 3D, potrete divertirvi molto col nuovo titolo Hudson. Altrimenti...

SPY HUNTER 83
Un tuffo nel passato grazie ai programmatori Midway!



Chi ha superato la ventina se lo ricorderà sicuramente: Spy Hunter, il gioco sviluppato dalla Midway, per le sale giochi del 1983! Si trattava di un titolo tutto velocità e azione, con una visuale a volo d'uccello che lasciava intravedere la strada da seguire ed i nemici da abbattere. Per rifornirsi di armi o di carburante, dovevamo posizionare la nostra automobile, nel retro di un enorme camion che veniva in nostro soccorso. Che bei ricordi!

SPY HUNTER



A volte ritornano...
Ma se ne sentiva davvero il bisogno?

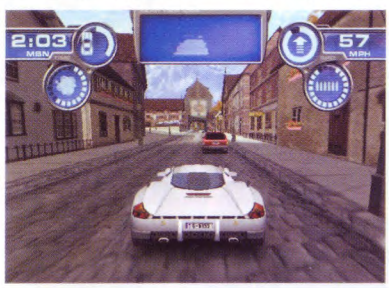


I vantaggi della terza dimensione, hanno permesso ai programmatori di inserire dei bersagli aerei.



Continua il revival di "vecchi" giochi che approdano su PS2. Questa volta è il turno di Spy Hunter, un titolo che ebbe una certa popolarità nei primi anni '80 e che, dalla sua prima uscita come coin-op nel 1983, ha poi goduto di tutta una serie di versioni per computer a 8 bit dell'epoca (C-64 e Spectrum). In Spy Hunter, molto somigliante per certi versi a 007 Racing per PsOne, i giocatori saranno ai comandi di una super automobile e dovranno affrontare una serie di missioni per salvare il mondo dalla diabolica società multinazionale NOSTRA (!). Secondo il terreno e gli obiettivi da affrontare, il veicolo sarà in grado di mutare la sua forma originaria in una barca, un motoscafo e persino in un jet supersonico. Non mancano un gran numero di armi, necessarie ad affrontare la marea di nemici che cercheranno di ostacolare le vostre missioni. L'arsenale comprende, fra gli altri, missili, laser, mitragliatrici ed alcuni simpatici gadget Bond-style, come spargi-chiodi e bombe fumogene. Le missioni da compiere sono in tutto 14, ognuna ambientata in un luogo ed una situazione diversi: sono compresi locations come Panama, Florida, Inghilterra, Germania e Italia (una missione sarà ambientata a Venezia). C'è da dire subito che il numero di missioni, pur sembrando elevato, non garantisce una longevità adeguata ad un titolo che fa delle sue caratteristiche arcade il piatto forte. Proprio questo può essere considerato il più grande difetto della prima produzione Paradigm su PS2. Pur essendo un titolo immediato e giocabile, il rovescio della medaglia si traduce in un esaurimento dell'esperienza ludica relativamente breve. Dal punto di vista tecnico, si può ammirare un aggiornamento di 30 fps, anche se, a dire il vero, sia i fondali, che le textures non fanno gridare al miracolo. Buono invece il reparto audio: effetti sonori da film, sono accompagnati dalla colonna sonora composta dai Saliva, che riprende in maniera moderna il classico motivo "Peter Gun's Theme". Inoltre, completando il gioco, sarà possibile sbloccare negli extra, il video dello stesso sotto forma di bonus. Completa il tutto la modalità 2 giocatori, che si traduce in un simpatico e furioso testa a testa, attraverso i livelli già visitati in singolo. Tracciando un bilancio finale tra lati positivi e negativi di questa produzione Midway, viene da chiedersi se il giocatore moderno avesse realmente bisogno di un rifacimento di Spy Hunter. Forse no. O almeno, non di cotale fattura.

Davide Belardo





Come accennato nella recensione, il vostro veicolo a contatto con l'acqua muterà la sua forma in quella di un rapidissimo motoscafo iper-tecnologico.



DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	ARCADE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	PARADIGM
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Arsenale bellico fornitissimo	- Graficamente solo sufficiente
+ Azione immediata	- Longevità non elevatissima
	- Cui prodest?

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	5

Un arcade immediato e giocabile, che fa di queste caratteristiche un'arma a doppio taglio.

THIS IS FOOTBALL 2002

Come ogni anno con l'inizio della nuova stagione calcistica, il mercato dei videogiochi viene invaso da titoli che si basano sull'arte pedatoria.

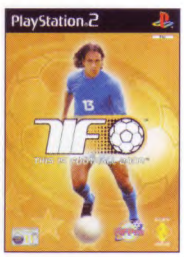


Come ogni stagione, il vincitore dello scudetto videoludico è sempre Konami con il suo Pro Evolution Soccer. Sarà capace il nuovo gioco di Sony Computer Entertaiment Europe sviluppato dal Team Soho di contrastare questo strapotere? Sviluppato negli studi di Londra, TIF 2002, sequel dei due giochi calcistici apparsi gli ultimi due anni per PsOne, gode di Alessandro Nesta come testimonial dell'edizione italiana. Il titolo si presenta graficamente benissimo con una notevole cura nei modelli dei giocatori, ed una buona realizzazione degli stadi e del pubblico. Si notano alcune animazioni veramente bruttine (come quella della corsa) ed un frame rate che ogni tanto cala vistosamente, presentando rallentamenti grossolani, con troppi giocatori sullo schermo (curiosamente questo difetto si manifesta la maggior parte delle volte durante i replay). Dopo aver scelto il nostro team da una rosa che comprende un numero elevatissimo di club e di nazionali, saremo pronti a scendere in campo. Le modalità di gioco a nostra disposizione sono molte e vanno dai campionati nazionali più importanti per club (Serie A, Liga, ecc...), ai tornei internazionali tra nazionali (Coppa del mondo, d'Europa...) alle coppe speciali tra cui troviamo anche i club storici come il Real Madrid di Puskas e Di Stefano. Da segnalare inoltre alcune opzioni interessanti come le statistiche dell'allenatore (vittorie, pareggi, ecc..) che nel tempo collezionerete, il riassunto della stagione e l'editor delle squadre dove potete creare la vostra squadra preferita.
I nomi dei giocatori sono reali ma non tutte le squadre sono aggiornate alla stagione in corso 2001/02. La prima cosa che balza subito all'occhio sono gli splendidi stadi realizzati dai programmatori, davvero convincenti sia per le proporzioni rispetto ai giocatori, sia per la folla animata che li ricopre. Inoltre, a livello sonoro, ogni stadio possiede cori specifici della sua nazionalità. Non stupitevi quindi se sentirete gridare "Italia, Italia" dagli spalti. Passando alla fase giocata vera e propria, si può notare un sistema di controllo abbastanza maneggevole e che ricorda da vicino il titolo della Konami. Si avverte un millesimo di ritardo tra il tasto che schiacciamo per far fare ciò che vogliamo ai giocatori e l'esecuzione stessa dell'evento. Sicuramente un difetto che a lungo andare può irritare i giocatori più esperti.
Le nuove caratteristiche introdotte dagli sviluppatori rispetto alle edizioni passate riguardano, oltre ad un reparto cosmetico logicamente migliorato (incredibilemente, in questo gioco NON sono presenti le tanto odiate scalettature dovute all'aliasing), tutta una serie di nuove mosse nel repertorio dei nostri atleti poligonali. Ecco così spuntare dal nulla (una vera novità per un gioco di calcio), gli stop di ginocchio, le simulazioni sanzionate con il cartellino giallo se scoperte, i falli di mano e, anche se già viste, le condizioni meteo variabili durante la gara.
Un plauso va sicuramente fatto alla realizzazione sonora vuoi per le curve dei tifosi che per tutta la partita incitano la nostra squadra o quella avversaria non risparmiando i fischi, vuoi per il commento di Bruno Longhi che, al contrario di altre produzioni celebri (chi ha detto Fifa?) sembra seguire veramente la partita. Ma tutto questo lavoro risulterebbe inutile se non fosse completato da una buona giocabilità ed è qui che This is football 2002 offre le più belle sorprese risultando subito divertente, come ogni gioco arcade che si rispetti, con un pizzico di realismo a fare da contorno.
Certamente non ci troviamo ai livelli di Pro Evolution Soccer, ma TIF 2002 riuscirà sicuramente a calmare gli spiriti dei videogiocatori "malati" di calcio, che non vogliono perdere troppo tempo ad imparare a controllare la palla.

Davide Belardo



Testimonial della versione italiana di This Is Football 2002 è il simpatico difensore della Lazio e della Nazionale, Alessandro Nesta. durante la conferenza stampa di presentazione del gioco, Alessandro ha dichiarato: "è stato molto divertente prendere parte allo sviluppo di questo gioco... anche io, come molti videogiocatori italiani, amo i giochi sportivi e TIF 2002, mi sembra veramente il massimo per quanto riguarda le simulazioni calcistiche". Alessandro ci fa poi sapere che, anche su PS2, egli preferisce giocare in difesa...!



DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	TEAM SOHO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD









CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Buona Giocabilità	- Alcune animazioni da rivedere
+ Molte simpatiche innovazioni	- Scarsa componente simulativa
+ Buona realizzazione tecnica	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

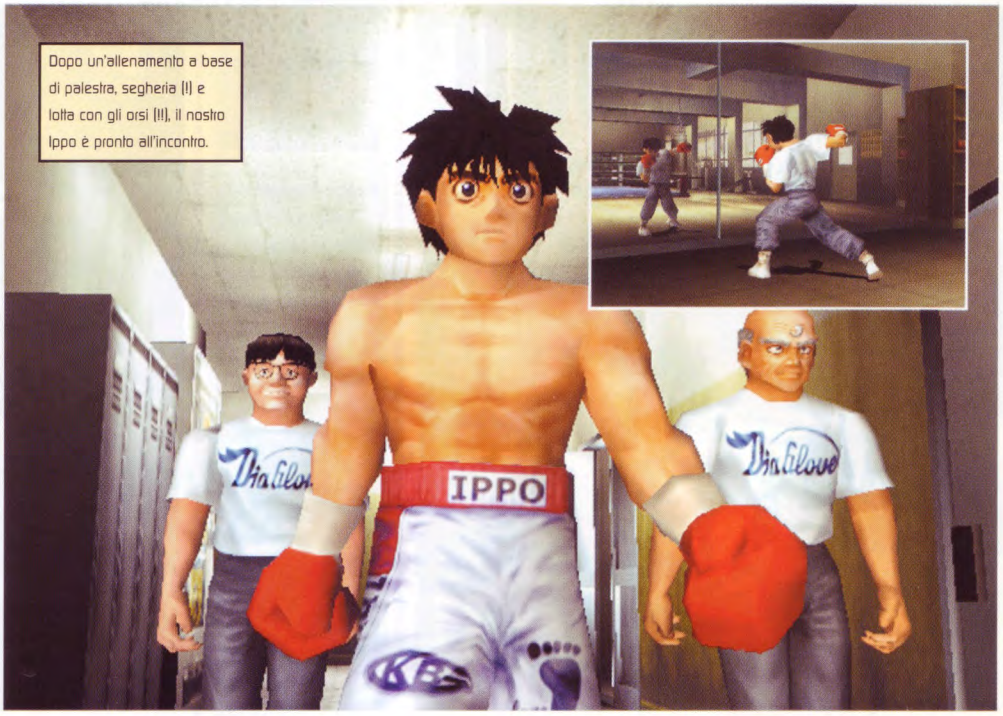
Un buon gioco di calcio che apporta alcune innovazioni degne di menzione. Da tenere in cosiderazione l'acquisto.







Il pugno incrociato. Chi ha avuto modo di vedere la serie TV di Rocky Joe, ricorderà bene questo spettacolare colpo.



Dopo un'allenamento a base di palestra, segheria (!) e lotta con gli orsi (!!!), il nostro Ippo è pronto all'incontro.

VICTORIOUS BOXERS

No, non è il Tie-In di Rocky Joe. Però si ispira ugualmente ad un noto manga di successo. Ora la Empire ce lo propone in versione europea.

Arrivato in sordina in versione Pal, Victorious Boxers è la conversione di un gioco nipponico ispirato ad un famoso manga locale. Per quanto riguarda la grafica (la prima cosa che si può notare) non ci troviamo sicuramente di fronte a qualcosa di eccezionale. A parte i pugili, la realizzazione degli ambienti (8 palazzetti in tutto) raggiunge sì la sufficienza, ma non stupisce per nessun effetto speciale (a parte uno specchio nella palestra di allenamento). I personaggi (visibilmente in stile orientaleggiante) sono invece realizzati meglio, dotati di un buon numero di poligoni (neppure troppi poi...), animazioni discrete e una buona gestione delle collisioni tra gli stessi. Niente a che vedere purtroppo con la caratterizzazione dei boxer vista in Ready2Rumble. La nota positiva è che non si notano le solita fastidiose scalette dovute all'aliasing. Buona la varietà delle inquadrature, che spaziano da quella a "volo d'uccello" alla classica in stile televisivo. Il fronte audio è debole: nonostante la varietà di motivetti durante gli incontri, questi si rivelano un po' troppo scialbi. Il pubblico che incita un nome irriconoscibile, (sicuramente mai il nostro) è quantomeno inopportuno. Si salva l'annunciatore sul ring. Per il resto... nulla. I consigli del coach vengono rappresentati da dei simpatici fumetti.
Il punto forte del titolo distribuito da Empire e sviluppato da ESP, sta invece nella giocabilità.
I controlli possono sembrare un po' ostici all'inizio, dato l'uso della sola levetta analogica sinistra sia per i movimenti sul ring sia per la schivate, ma, dopo i primi incontri si inizia a padroneggiare il sistema e a togliersi le prime soddisfazioni. Gli incontri tendono ad essere simulativi, sia per quanto concerne la durata, sia per il sistema dei punti, il numero e il tipo di cazzotti messi a segno (niente colpi alla Ready2Rumble, anche se esistono delle piccole mosse speciali assimilabili strada facendo). Discutibile ma non necessariamente negativa la scelta di non visualizzare alcuna barra di resistenza/potenza: può bastare infatti un solo gancio ben assestato per atterrare un avversario, mentre potrebbero non bastere 13 round di jab sferrati a casaccio, per sconfiggere lo stesso. Quindi una barra di energia non sarebbe attendibile. Ad ogni modo, vi possiamo assicurare che sconfiggere per K.O. il campione di categoria in carica all'ultimo round dopo un incontro di sofferenze, regala delle belle soddisfazioni.
È possibile anche salvare il replay dell'intero incontro (ma non una sequenza particolare). Nel gioco è presente uno story mode molto lineare (una serie di combattimenti in sequenza, dall'ammissione ai PRO all'incontro per il titolo con una difficoltà molto ben bilanciata, senza alcun sotto-gioco per gli allenamenti) e una modalità versus per due giocatori. La longevità è abbastanza alta (sono una quarantina i pugili da sconfiggere) ed e' arricchita dalla modalita' multi-player.
Per concludere, Victorious Boxers è un buon titolo per chi cerca un gioco di boxe simulativo e "leggero" allo stesso tempo. Se siete tra questi compratelo, altrimenti rivolgetevi a Knockout Kings 2002, di prossima uscita oppure al già citato Ready2Rumble Round 2.

Laura Bennato



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EMPIRE
SVILUPPATORE	ESP
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD



CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Pugili ben realizzati	- Sistema di controllo "particolare"
+ Un buon numero di avversari	- Solo 8 palazzetti
	- Il numero dei poligoni su schermo non fa gridare al miracolo

GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	7
SONORO	5
GLOBALE	6

Videogiochi e Manga non vanno troppo d'accordo, ma questo titolo dimostra che a volte è possibile una sana convivenza.

DARK CLOUD

Prendete un chilo di Zelda, due di Vagrant Story, un pizzico di Sim City e PS2 quanto basta.



Toan alle prese con l'esplorazione di uno dei (graficamente scialbi) livelli di gioco

Mescolate con vigore per un annetto circa e otterrete il drink ludico, di Dark Cloud.
Da ingredienti eccellenti purtroppo non scaturisce un prodotto di primissima qualità. Di fatto un RPG semplificato e denaturalizzato, troppo semplice e povero di contenuti per competere con i grandi del genere. Questo però potrebbe essere stato l'intento di Sony: creare un RPG alla portata di tutti. La storia, vi cala nei panni di Toan, unico sopravvissuto all'attacco del proprio villaggio ad opera del Genio Oscuro. Vostro compito sarà quello di riportare alla vita i vostri compaesani, nonché quello di ricostruire (nel vero senso della parola) i villaggi distrutti dal "malvagio supremo". Sarete aiutati da altri cinque compagni e da Fairy King, che vi fornirà una gemma denominata Atlamilla per mezzo della quale potrete ricreare i villaggi distrutti e liberare la stessa popolazione. Dei cinque compagni, potrete assumere il comando di un singolo personaggio alla volta, mentre i rimanenti saranno completamente all'oscuro dei fatti al di fuori dell'area di gioco. Il gioco è composto da cinque dungeon, con circa 17 livelli ognuno, nei quali dovrete ritrovare le sfere atla ed eliminare ogni boss che vi si presenti dinanzi. Purtroppo, vuoi per la qualità grafica non eccelsa, vuoi per la ripetitività dei combattimenti, Dark Cloud si attesta appena sulla sufficenza, lasciando ad altri RPG, il compito di stupirci.

Marco Motta



DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	ACTION RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD

CONTROL BOX

GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Un RPG non eccelso, molto indicato per i neofiti. Dalla Soy ci aspettiamo qualcosa di più.

6

PSONE ZONE



Power DiggerZ

Dopo aver giocato GT1, GT2 e numerose altre simulazioni di guida su PsOne, Taito ci offre la possibilità di pilotare nientemeno che vere e proprie ruspe e mezzi da trasporto pesanti. Molte e curiose sono le missioni che potremo scegliere: corse fra scavatrici, sfide contro il tempo a chi



riempie prima il retro di un carro trasportatore con della sabbia, gara "distruggitutto" con il potente braccio scavatore contro le povere macchine nei dintorni... I veri e propri capolavori di originalità però, sono i due eventi più divertenti: la corsa nel labirinto, da cui bisognerà uscire percorrendo strette stradine senza toccare nulla col braccio meccanico del nostro mezzo e il recupero delle tartarughe marine dalla piscina in cui sono andate a finire! Scopo di tutto il gioco è quello di risolvere piccoli enigmi e semplici azioni nel minimo tempo possibile, accumulando così punti (crediti) utilizzabili per sbloccare nuovi possenti mezzi e "upgradare" gli stessi. In definitiva, non siamo di fronte ad un gioco che lascerà il segno nella storia PsOne, ma sicuramente possiamo giocare con un titolo che ci regalerà ore e ore di sano divertimento.

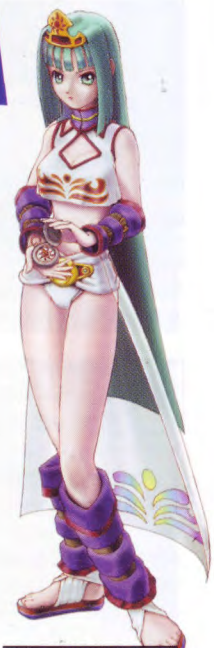
GLOBALE 7





EPHEMERAL FANTASIA

Un nuovo RPG dalle caratteristiche "musicali"...



In Ephemeral Fantasia vestirete i panni di Mouse, chiamato a comporre un brano musicale per una cerimonia nuziale da tenersi su di un'isola preda di un incantesimo (gli isolani rivivano ciclicamente gli stessi cinque giorni della loro presente esistenza). Vostro compito sarà quello di impedire che ciò accada eternamente, sventando i piani del malvagio di turno.
Niente di particolarmente straordinario, penserete. Invece vi sbagliate: questo titolo è particolare almeno dal punto di vista dei sotto giochi disponibili, la maggior parte dei quali tratti niente meno che dai rhythm game Konami. Avete la chitarra di Guitar Freaks in casa? Bene, collegatela alla console e divertitevi. Anche perché graficamente non avrete modo di farlo, viste le scenografie scialbe e scarsamente definite, l'aspetto dei personaggi a dir poco orribile (sembrano usciti di peso da un gioco Psx) e un appeal generalmente scarso, che non vi farà riprendere in mano il titolo Konami neppure dopo poche ore di gioco. Se amate gli RPG classici, provate a cercare qualche titolo per PsOne di qualche anno fa: si rivelerà indubbiamente migliore.

Marco Motta



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD

CONTROL BOX

GRAFICA	4
GIOCABILITÁ	4
LONGEVITÁ	3
SONORO	7
GLOBALE	4

Un RPG squalido che sembra più adatto all'hardware della PsOne. Attendete la versione Pal di Final Fantasy X.

4

C.A.R.T. FURY

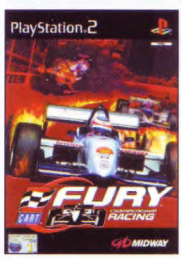
Cart? Ma non erano quei trabiccoli sui quali correva il mitico Senna? Ci deve essere uno sbaglio...



Gran Turismo 3? Semmai C.A.R.T. Fury può inpensierire Ridge Racer V e gli altri giochi di guida inslile arcade... Ma forse sarebbe meglio dire "potrebbe".

Questo gioco con la formula Cart americana ha ben poco da spartire. Ci sono le controparti ludiche delle monoposto reali ed i relativi piloti (rigorosamente della passata stagione), alcuni tracciati originali e gli spettacolari incidenti che caratterizzano questo sport (con tanto di enormi quantità di rottami volanti sulla pista). Tutto il resto deriva dalla strana fantasia degli sviluppatori della Midway che di fatto ripropongono su PS2 ciò che è già stato in sala giochi, un gioco arcade. Lo si capisce innanzitutto dalla modalità dedicata, l'Arcade appunto, ma non solo. Anche nelle altre, (4 in totale), la meccanica di gioco rimane sostanzialmente la stessa. Il tutto sarebbe anche accettabile, se non fosse per la tremenda intelligenza artificiale dei piloti avversari in grado sempre e comunque di seguire la traiettoria migliore, anche se sulla loro strada ci siete voi con la vostra monoposto. Dovrete guardarvi le spalle, non per evitare di essere superati ma per non essere costretti a terminare la gara prematuramente. Gli aspetti migliori del gioco, di conseguenza, rimangono il sonoro e la grafica. Il rombo dei motori è veramente ben fatto e caratteristico dei bolidi di Formula Cart, mentre la grafica, pur non eccelsa, è in grado di dare adeguata percezione della velocità.
C.A.R.T. Fury si pone in diretta concorrenza con giochi come Ridge Racer 5. Il fatto è che riesce a rivaleggiare coi suddetti a malapena.

Marco Motta



DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD



CONTROL BOX

GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	4
SONORO	7
GLOBALE	5

Ennesimo driving game estremamente arcade per Midway, che non riesce ad appassionare troppo.



X-Men 2: Mutant Academy

Fedele allo stampo dei titoli immediatamente precedenti che avevano visto protagonisti i noti personaggi di casa Marvel, questo gioco appartiene al genere dei picchiaduro a incontri, caratterizzato dalla presenza di due sfidanti che si danno battaglia, a colpi





di poteri speciali e armi tecnologiche, nelle più svariate arene (anche se dalle dimensioni un po' troppo ridotte). Oltre allo stile complessivo, anche le opzioni di gioco offerte in X-Men: Mutant Academy 2 sono decisamente classiche e comprendono, oltre al canonico Arcade Mode (un giocatore contro il computer come nei videogame da sala giochi), anche il Survival Mode (sfida di resistenza e di abilità per un giocatore contro il computer), il Versus Mode (scontri fra due giocatori) e infine l'Academy Mode. Quest'ultima voce in realtà cela un ottimo tutorial nel quale, oltre ai colpi base, vengono descritte minuziosamente, per ciascun personaggio, anche alcune delle combo effettuabili. Un buon picchiaduro 3D che non fa rimpiangere la saga di Tekken.

GLOBALE 7

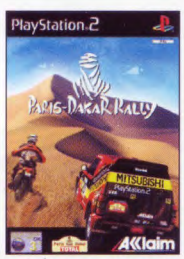


PARIS DAKAR RALLY

Dimenticate per un attimo i fasti di GT3 e gettatevi senza pregiudizi su questo nuovo titolo Acclaim

Paris Dakar Rally tenta di ricreare su schermo, le stesse sensazioni che provano gli spericolati piloti a bordo dei loro variegati mezzi (si va dalle Buggy ai fuoristrada) durante questa folle corsa che, sin dal 1977 attira pubblico e sponsor.
Il tentativo dei programmatori fallisce sin dai primi istanti: dopo avere scelto il nostro veicolo da una rosa che comprende persino i mitici ATV, andiamo ad affrontare la modalità Paris-Dakar. Qui, rimaniamo letteralmente di stucco nell'ammirare le sospensioni dei veicoli che non fanno una piega, neppure quando ci muoviamo sul terreno più irregolare. Le differenze tra i mezzi si riducono sostanzialmente alla pesantezza di manovra degli stessi. Un po' pochino se pensiamo a quanto hanno saputo fare i Polyphony con la modalità Rally di GT3. Anche sul versante grafico Paris Dakar Rally non si distingue per un'eccessiva ricercatezza del realismo: infrastrutture bidimensionali ai lati della strada, fanno da scarno ornamento a strade che rassomigliano più a distese di sabbia che a percorsi rallystici. Inoltre è presente un lieve effetto di fogging che riduce notevolmente il punto d'orizzonte.

Davide Belardo



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD



CONTROL BOX

GRAFICA	5
GIOCABILITÁ	5
LONGEVITÁ	4
SONORO	6
GLOBALE	4

Un titolo che non apporta nessuna novità di rilievo nella schiera dei simulatori rallystici per PS2 con molte lacune grafiche.

THUNDERHWAK: OPERATION PHOENIX



Dai cieli virtuali di Amiga a quelli di PS2, passando per console come Mega-Cd e Playstion, l'elicottero della Core Design torna a volare.

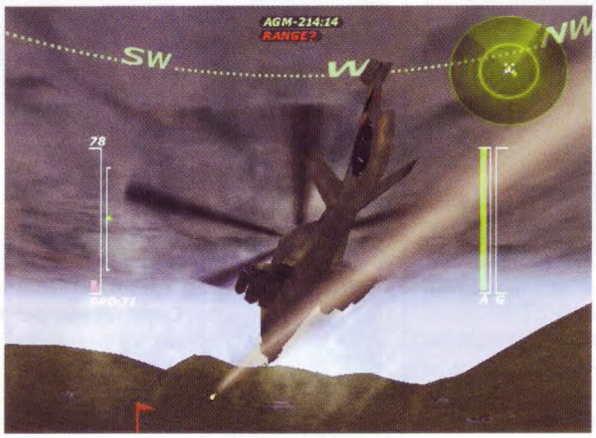
Come se non bastassero i due "simulatori" di volo Ace Combat 4 e Top Gun, anche la Core prova a riesumare un franchise iniziato anni fa su Amiga, proseguito poi su Mega CD e Playstation: stiamo parlando di Thunderhawk: Operation Phoenix, il nuovo simulatore di elicottero a carattere bellico disponibile su PS2.

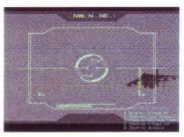
La saga vede i suoi natali su Amiga. Il gioco risiedeva su due dischetti da 3,5 pollici e fu uno dei più apprezzati e veloci simulatori di elicottero da guerra per la macchina 16 bit di casa Comodore. Tutta questa familiarità, tuttavia, potrebbe venirvi meno già dopo i primi cinque minuti di gioco. Ben difficilmente infatti sarete in grado di ricondurre Thunderhawk: Operation Phoenix ai suoi predecessori: innumerevoli i cambiamenti in bene ed in male adoperati dagli sviluppatori; meccanica di gioco, chiaramente improntata all'arcade, ed effetti grafici sicuramente adeguati (non che facciano gridare al miracolo) al 128 bit di casa Sony.

Gioco arcade lo abbiamo appena definito, anche se nei comunicati stampa di Eidos di tale parola non si trova la benché minima traccia. Non che un arcade sia necessariamente un male, attenzione, ma definire simulatore di volo un videogioco dove un elicottero può venire equipaggiato con bombe sismiche e Distruptors ci sembra leggermente eccessivo.

In pratica Thunderhawk potrà far luccicare gli occhi ai fan della serie e rattristare chi pensava di vedersi arrivare finalmente uno strategico ed ultra realistico simulatore.

Questi ultimi tuttavia rimarranno delusi esclusivamente dalle scelte inerenti la meccanica di gioco, in quanto tutti gli altri aspetti che citeremo a breve cercano di dare a tutta l'esperienza ludica, una parvenza di realtà. Facciamo riferimento alle mappe di gioco che coprono 256 chilometri quadrati di territori opportunamente ricreati, al ciclo giorno/notte e lunare nonché alla posizione delle stelle, ordinate secondo le regole celesti "vigenti".





Il sistema di puntamento, ci consente di effettuare uno zoom sul bersaglio da abbattere.

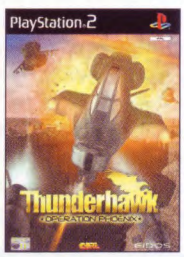
Altro elemento fondamentale, inoltre, è l'adozione di un sistema di alterazione morfologica in tempo reale, simile a quello impiegato per Red Faction, che vi permetterà di constatare quanto potenti siano le vostre armi.

A detta degli sviluppatori, persino i mezzi nemici (aerei, terrestri, persino la fanteria) oltre a presentare un dettaglio elevatissimo, sono dotati di routine comportamentali plausibili. Graficamente, pur presentando una grafica fluida, Thunderhaw non offre paesaggi, per così dire, estremamente attraenti. Al contrario, dal nostro abitacolo, spesse volte saremo in volo su enormi distese campestri o desertiche, contornati da un leggero effetto fogging che cela il, seppur minimo, clipping dell'orizzonte. Molto curato il dettaglio di tutti gli oggetti presenti negli ambienti: palazzi, case, mezzi nemici e torri, possono essere completamente rase al suolo dai nostri mitragliatori, con dei conseguenti buoni effetti di luce relativi alle esplosioni. Il sistema di controllo presenta invece alcune lacune: pur di voler riprodurre in maniera semplificata i comandi di un vero elicottero da guerra, pilotando il nostro Thunderhawk ci vengono alla mente sessioni di gioco al luna park, alle prese con un areoplanino a gettoni. È difatti impossibile inclinare l'elicottero senza aumentare la velocità del motore: questo comporta un notevole disagio quando ad esempio vogliamo eseguire un'attacco ravvicinato su un bersaglio terrestre. Le quarantesei missioni raggiungono un livello di difficoltà medio-alto, bisognerà quindi stare attenti a non esaurire le scorte di missili anzitempo.

In definitiva, pur non facendo gridare al miracolo, Thunderhawk: Operation Phoenix, rappresenta un discreto tentativo da parte di Core, di portare su PS2 un simulatore di volo completo e "user-friendly". Se vi piace il genere, fateci pure un pensierino, potreste rimanere piacevolmente sorpresi. Se al contrario amate alla follia Tekken e soci, la difficoltà delle missioni e l'apprendimento del sistema di controllo, potrebbero rappresentare un ostacolo all'acquisto.

Marco Motta





DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SIMULAZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CORE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD





CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Alto livello di interazione con il paesaggio	- Aspetto simulativo praticamente assente
+ Longevità a buoni livelli	- Può non interessare
+ Elicotteri molto dettagliati	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	8
SONORO	6
GLOBALE	7

Una simulazione di elicottero dai contolli spesso non felici. Un buon titolo per tutti quelli che amano il genere.

DISTRIBUTORE HALIFAX | GENERE PICCHIADURO | PRODUTTORE CAPCOM | SVILUPPATORE CAPCOM

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL








La versione GBA è l'ultima incarnazione del capolavoro Capcom, in sostanza Super Street Fighter 2X. Questa versione portatile non si discosta molto in quanto a gameplay dai precedenti episodi, la differenza di base va ricercata nella console: come saprete il portatile Nintendo possiede solamente quattro tasti "di gioco", i quali hanno costretto i programmatori Capcom a rivedere un attimino il sistema di controllo; nessun cambiamento rilevante, ad ogni modo. La grafica è tale e quale l'originale da sala, con un mucchio di extra sbloccabili man mano che completate il gioco. Un ottimo titolo, dotato di una longevità praticamente infinita. Da comprare.

GLOBALE **8**

Un classico che resiste al passare del tempo e sembra trovare su GBA la sua collocazione più idonea.

DISTRIBUTORE HALIFAX | GENERE PICCHIADURO | PRODUTTORE CAPCOM | SVILUPPATORE CAPCOM

FINAL FIGHT ONE








Anche in questo caso siamo di fronte alla trasposizione di un classico giocato anni oro sono su console 16 bit. La leggendaria versione che imperlava la softeca del S.Famicom, da cui FFO trae liberamente ispirazione, viene amplificata ed ammorbidita, in ottemperanza alle superiori virtù tecnologiche del gioiellino Nintendo. Il picchiaduro da strada, trae nuova linfa dal restyling adoperato dai programmatori per questa versione: nuovi menu, nuove cut-scene e un look generale più moderno. Il cuore che batte sotto questo prodotto distribuito in Europa da Ubi Soft, è fatto di giocabilità e divertimento allo stato puro. Il comparto opzionistico non comporta eclatanti innovazioni, se non la presenza del battle point, ovvero di un insieme di punti accumulabili sconfiggendo un elevato numero di antagonisti. Il meccanismo di extra sbloccabili è direttamente collegato al computo dei teppisti cacciati a suon di sberle: ergo, la proporzionale corrispondenza fra un buon cumulativo e ricompense più gratificanti è in logica conseguenza. Ecco così spuntare come per magia nuovi livelli di difficoltà e le versioni Z di Guy e Cody (praticamente le controparti grafiche di quanto visto e giocato in Street Fighter Alpha 3. È veramente piacevole e rilassante andare in giro a mazzolare i loschi ceffi che popolano la città! Su GBA poi ancora di più!

Come potete ammirare da soli, il comparto grafico non risente degli anni.

GLOBALE **8**

Un' altro Hit Capcom riproposto in versione portatile. Divertente, longevo e grafcamente ottimo.

NEXT GAMES

Tekken GBA

Tekken Advance, a detta di Namco, incarnerà solo il meglio della famosa e fortunata serie, a cominciare dai combattenti il cui numero purtroppo calerà drasticamente. La rosa di gioco vanterà unicamente 10 personaggi tra i quali scegliere, Paul, Nina e Yoshimitsu confermati. Identica scremata subiranno le modalità di gioco (rimarranno unicamente Arcade mode, Team battle e link mode per sfide a due giocatori) e con buona probabilità le arene di combattimento.

Ad oggi sono ancora insufficienti le informazioni rilasciate da Namco per giudicare a fondo la bontà o meno di questo suo imminente prodotto, che tuttavia si potrebbe dimostrare in grado di rappresentare il gioco di lotta desiderato da ogni videogiocatore per una console portatile. Se alla Namco saranno in grado di far fronte alle inferiori capacità dell'hardware Nintendo, e se risolveranno il problema del sistema di combo visti gli scarsi tasti a disposizione, questo Febbraio sapremo come trascorrere il tempo. A quando Ridge Racer Advance?



Moto GP

Il titolo in sviluppo da Namco sotto etichetta THQ, è solo concettualmente simile al futuro Moto GP 2 in produzione per la console Sony.

Dimenticatevi quindi la frustrazione provata nel gareggiare in continuazione nei pochi circuiti disponibili nella prima versione del gioco, qui di circuiti ufficiali ce ne saranno ben 16 ai quali si aggiungerà, previo superamento di non meglio precisati obbiettivi, un circuito bonus. Tra quelli ufficiali inizialmente disponiblili segnaliamo Motegi, Le Mans e Donington Park. Naturalmente le varie licenze acquisite dagli sviluppatori permetteranno tra l'altro di usufruire delle moto e dei piloti con tanto di livree e sponsor ufficiali ad eccezione di quelli Philip Morris. Le condizioni meteorologiche, a quanto sembra, potrebbero variare durante le competizioni.

THQ sembra anche in grado di garantire un'adeguata intelligenza artificiale dei piloti governati dalla CPU, che sapranno dimostrarsi veloci, tecnici e tenaci.

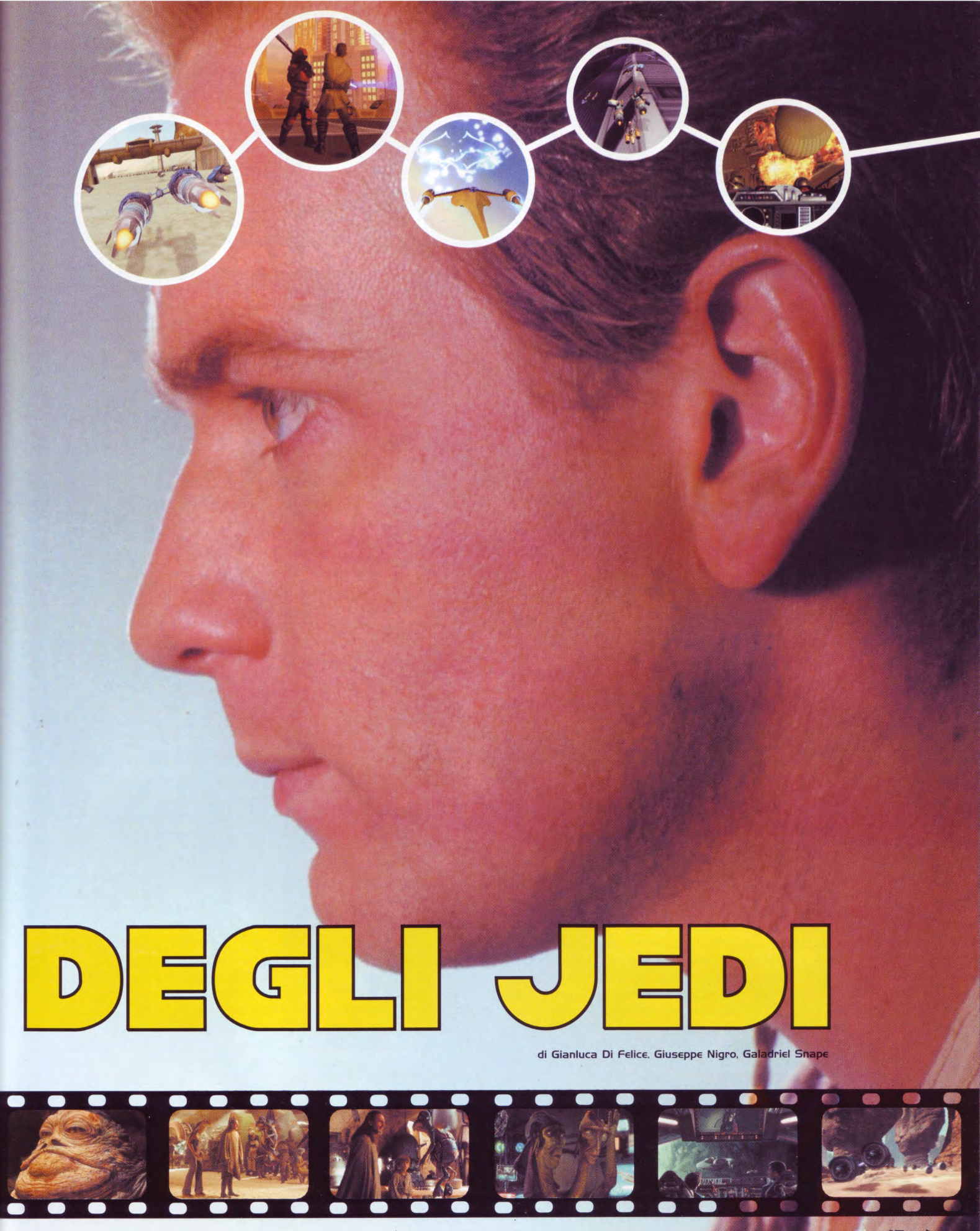
In chiusura, 4 saranno le modalità di gioco tra le quali scegliere: Gara veloce, Campionato, Prova a tempo e Time attack. Uscita prevista per il mese prossimo.



Finalmente, dopo una lunga attesa, arriva in Italia il DVD che setterà nuovi standard nel campo dell'home entertainment. Nelle pagine che seguono potrete leggerne la recensione, scoprire i segreti che si nascondono tra i fotogrammi della pellicola, ammirare le screen dei prossimi giochi Lucasarts e, dulcis in fundo, dare uno sguardo alla trama di Episode II.
Che la forza sia con voi!

IL RITORNO





DEGLI JEDI

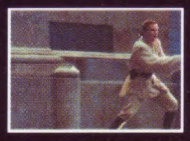
di Gianluca Di Felice, Giuseppe Nigro, Galadriel Snape

LA FORZA DEL LEGO

Da quando il fenomeno Guerre Stellari ha preso piede in larga scala, numerosi articoli ispirati a questo universo sono stati dati in pasto al mercato. Si va dalle action figures, ai pupazzi di pezza, dagli oggetti per la scuola agli snack. Ultimo in ordine cronologico è questo simpatico e curioso mezzobusto dedicato a Darth Maul, relizzato interamente con i mattoncini Lego. Chissà se avremo il piacere di vederlo anche qui da noi in Italia?









STAR WARS EPISODE I LA MINACCIA FANTASMA

Il DVD più atteso da tutta la redazione approda finalmente in Italia. Eccovi la recensione...



Il duello finale tra Darth Maul e i due cavalieri Jedi. Purtroppo Qui-Gon Jinn sarà ferito duramente...

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...

Ambientato trent'anni prima di Guerre Stellari, questo film racconta come è cominciata la saga. In un'epoca in cui i cavalieri Jedi sono i guardiani della pace in una galassia in fermento, la giovane regina Amidala combatte per salvare il proprio pianeta da una forza malvagia che si nasconde nell'oscurità attendendo il momento giusto per rivelarsi e colpire la Repubblica. Nel viaggio che la regina affronterà assieme al maestro Jedi Qui-Gon Jin ed al suo allievo Obi-Wan Kenobi, i nostri eroi incontreranno Anakin Skywalker, un bambino dai poteri speciali che li aiuterà nella loro impresa; ma il giovane Anakin non sa ancora che il viaggio avventuroso che sta per intraprendere sui sentieri della Forza lo trasformerà nel malvagio Darth Vader. Quando ci si confronta con un film del genere, è inevitabile che il giudizio sia proporzionato alle attese che lo precedono. Attese enormi, nel caso di "Star Wars", non solo per le dimensioni titaniche del battage pubblicitario, ma anche per la sincera affezione di quanti attendevano da anni il nuovo capitolo della saga, girato per di più direttamente dal suo creatore George Lucas. È così parimenti inevitabile una qualche delusione nei confronti de "La minaccia fantasma". Intendiamoci: da un punto di vista spettacolare il film, realizzato al novantacinque per cento con tecniche digitali, non disattende le promesse. Anzi, la sequenza della corsa degli sgusci (in originale podracers: delle bighe a razzo, versione fantascientifica di quelle di "Ben Hur") è tra le più memorabili dell'intera serie. Così come il look di robot e astronavi è perfettamente coerente a quella che potremmo chiamare la logica cronologica della saga: abbastanza futuribile, cioè, da suscitare meraviglia e abbastanza antiquato da giustificare la retrodatazione di questo primo episodio rispetto agli altri capitoli della serie. Ma tutte queste sono qualità accessorie rispetto a ciò che ha fatto di



"Star Wars" un mito. Il punto di forza della saga è stato non quello di stupire con gli effetti speciali, ma quello di sedurre con il fascino grandioso di un'epopea, i cui risvolti esoterici hanno alimentato anche ipotesi cospiratorie. Mescolando genialmente fantascienza e mitologia, Lucas ha saputo proiettare nel futuro una sorta di ciclo epico medioevale, attingendo a fonti eclettiche con efficace disinvoltura. I suoi cavalieri Jedi traggono fascino dall'essere una versione aggiornata di misteriosi ordini monastico-cavallereschi come i Templari. Ma tutto ciò funziona solo se il lato mistico-epico della saga è alimentato da uno scontro emotivo forte fra il bene e il male. Ne "La minaccia fantasma", invece, manca proprio quel lato oscuro della



FANTASCIENZA

CAST	LIAM NEESON, EWAN MCGREGOR, JAKE LLOYD, SAMUEL L. JACKSON, NATALIE PORTMAN
REGIA	GEORGE LUCAS
VIDEO	2.35:1 ANAMORFICO
AUDIO	IT.E ING. DD 5.1 EX
DISTRIBUTORE	20TH CENTURY FOX HOME VIDEO
PREZZO	69.900 LIRE



Forza che negli altri capitoli aveva dato dignità e vigore all'epopea. Tutto il peso del Male ricade così sulla doppia lama della spada-laser di Darth Maul, muto acrobata dal suggestivo make-up ma dallo scarso spessore.

Dal punto di vista tecnico il DVD è un trionfo assoluto con un video che rasenta la perfezione (ho detto appunto rasenta proprio perché, strano ma vero, qualche difetto lo abbiamo trovato) e un audio in Dolby Digital 5.1 EX da goduria assoluta che farà dimenticare tutto ciò che avete ascoltato fino ad oggi, o quasi. Ma ciò che più sorprende è l'incredibile quantità di extra che vi terranno compagnia per circa 6 ore! Sul primo disco potete trovare il commento di Lucas insieme ad altri collaboratori, nel secondo tro-



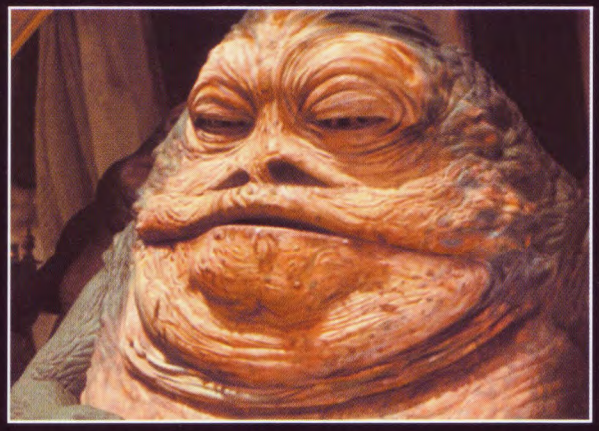
> "...da un punto di vista spettacolare il film, realizzato al novantacinque per cento con tecniche digitali, non disattende le promesse."

Durante la spettacolare corsa degli sgusci, faremo la conoscenza con decine di differenti razze aliene.



vate 2 trailer, il video musicale, 7 spot TV, il documentario sulle scene tagliate con interviste a Lucas e ai realizzatori del film, 7 scene eliminate, lo special "la realizzazione di Episode I" con making of, storyboard, interviste, casting, dietro le quinte sugli effetti speciali di 1h 6', 5 featurette con interviste agli attori e ai realizzatori, il "Documentario sul Web" suddiviso in 12 parti che ritraggono le diverse fasi del film, l'introduzione ai bozzetti animati, i bozzetti animati del primo giro della gara degli sgusci e della sequenza sottomarina con 4 angoli di visione e confronti (che sfrutta appunto l'opzione multiangolo), una galleria fotografica con tanto di didascalie, la campagna pubblicitaria sulla stampa, i cartelloni del film, e il dietro le quinte sulla realizzazione del gioco "Star Wars – Starfighter".

PUNTEGGIO	
FILM	7
DVD	10



Grazie agli effetti della Computer Graphics, il mitico Jabba ringiovanisce di... cento anni!



QUI-GON JINN

È uno Jedi ribelle, spesso in disaccordo con le decisioni del Consiglio Jedi, e per queste sue scelte non ha un posto nel Consiglio.

OBI-WAN KENOBI

Giovane cavaliere Jedi allievo Padawan di Qui-Gon Jinn. Alla fine di Episode I il Consiglio Jedi gli conferisce la nomina di Cavaliere Jedi.

ANAKIN

È il personaggio centrale della saga di Star Wars. All'inizio di Episode I già sappiamo che il giovane Anakin è destinato a divenire Darth Vader, il braccio destro del malvagio Imperatore Palpatine. Anakin vive con la madre su Tatooine, a Mos Espa, dove lavora nella bottega di Watto.

DARTH MAUL

Apprendista Sith di Darth Sidious. È incaricato dal suo Maestro di distruggere la Regina Amidala e i due Jedi che la proteggono, Qui-Gon Jinn e Obi-Wan Kenobi.

AMIDALA



Regina del Pianeta Naboo. Eletta da poco, deve subito fronteggiare un'emergenza: il blocco imposto dalla Federazione del Commercio Neimoidian.

CAPITANO PANAKA



È il capo del Servizio di Sicurezza della Regina Amidala, che comprende le Guardie di Sicurezza, le Guardie di Palazzo e il Corpo dei Caccia Spaziali N-1.

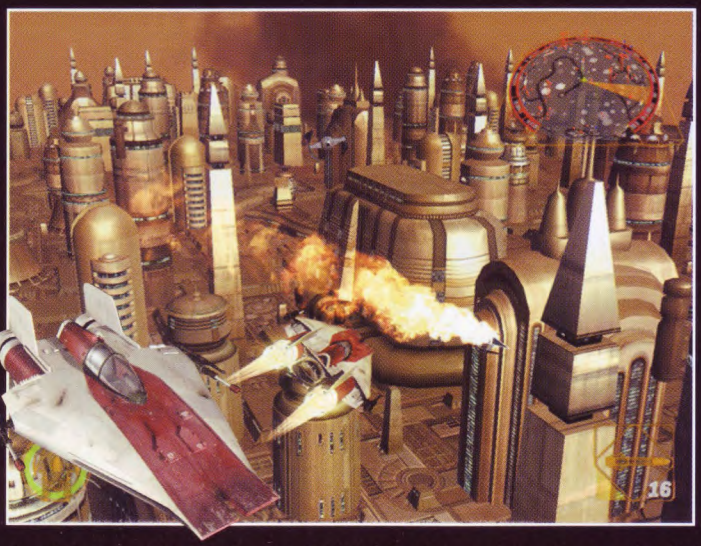
JAR-JAR BINKS



Uno dei personaggi più originali e allo stesso tempo più criticati di Episode I. Realizzato interamente in CG dalla ILM. Il realismo di questo personaggio è incredibile, ma a volte la sua presenza risulta fin troppo evidente, per alcuni al limite della sopportazione.

SW ROUGE LEADER

Formato: Game Cube | Produttore: Lucasarts | Sviluppatore: Factor 5 | Genere: Sparatutto 3D







Provato in forma giocabile al recente E3 di Los Angeles, possiamo affermare che ciò che più colpisce di Rouge Leader, non è solamente la grafica, ma tutto il gioco vero e proprio. Le missioni saranno tratte dalla trilogia, e saranno ricostruite su schermo le più famose battaglie dei tre film: potrete partecipare allo scontro su Hoth, o provare l'ebbrezza di una corsa nel canalone della Morte Nera, con nelle orecchie il grido dei caccia Tie che vi inseguono... Tutto il gioco è reso più bello da una serie di effetti di luce, bump-mapping e dirt-mapping, i Factor 5 assicurano che, nella versione finale di RL, il frame-rate sarà mantenuto a 60 fps senza problemi. Anche l'utilizzo del GC Pad è stato ponderato e studiato al meglio: tenendo premuto a lungo il tasto A, o al contrario rilasciandolo subito, o ancora schiacciandolo ripetutamente, si avrà sempre un fuoco laser diverso. Potrete altresì dare ordini alla vostra squadra, chiedere di proteggervi, oppure di attaccare un certo bersaglio; con il sistema di telecamere terrete la situazione sotto controllo, zoomando e allontanandovi dall'azione secondo necessità, e con il tasto C potrete osservare tutto attraverso gli occhi del pilota, guardandovi attorno per non essere sorpresi dai nemici.

SW OBI WAN

Formato: XBox | Produttore: Lucasarts | Sviluppatore: Interno | Genere: Action-adventure







Presentato per la prima volta allo scorso E3 di Los Angeles, Star Wars Obi Wan è un arcade adventure in terza persona, che ha per protagonista, naturalmente, il mitico cavaliere Jedi. Le vicende hanno luogo prima dei fatti narrati in Episode I, quando Ben deve ancora completare il suo addestramento. Questo non gli impedisce, però, di avere alcune abilità conferitegli dalla Forza: si tratta di cinque diversi tipi di poteri: attacco, difesa, salto, e la capacità di lanciare o attrarre a sé oggetti. È proprio questa una delle caratteristiche più innovative del gioco: servendosi della Forza, Obi Wan può, ad esempio, disarmare i suoi nemici attraendo verso di sé le loro armi. O ancora, egli può attirare a sé l'avversario se questi è troppo lontano per colpirlo in modo da poterlo finire con la sua spada laser. Un altro elemento innovativo introdotto in questo titolo riguarda il sistema di controllo del protagonista: per muovere la spada laser, si dovrà usare lo stick analogico di destra (il sinistro servirà a muovere Obi Wan) e, seguendo la direzione impressa alla leva, la spada si muoverà in un certo modo. Tecnicamente, sembra ben realizzato, con alcuni particolari, come la superficie dell'acqua o il pavimento di alcuni livelli, veramente sbalorditivi.

SW STARFIGHTER SPECIAL EDITION

■ Piattaforma: X-Box ■ Produttore: Lucasarts ■ Sviluppatore: Interno ■ Genere: Sparatutto 3D











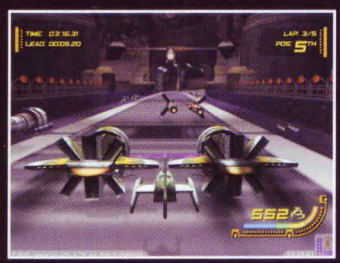


SW Starfighter: Special Edition è il riadattamento dell'ottimo titolo uscito su PS2: in una storia ambientata contemporaneamente agli eventi de "La minaccia fantasma", potrete impersonare tre piloti, la giovane recluta Rhys Dallows, la mercenaria Vana e l'alieno Nym. All'inizio, ognuno di loro avrà una sua nave, ma successivamente sarà possibile sbloccarne di nuove, ciascuna con diversa potenza di fuoco e manovrabilità. Oltre alle 14 missioni già presenti nella versione PS2, saranno presenti svariate missioni bonus. Inoltre le modalità in multiplayer, in questa special edition, sono passate da due a cinque: Capture the Flag e Steal the Bacon, in cui lo scopo è, con alcune variazioni, di catturare la "bandiera" e portarla alla propria base; Tag e Hunter/Hunted, in cui un giocatore deve "cacciare" un altro, oppure tutti gli altri, e infine Dogfight, il classico scontro a due nei cieli. Non solo la dimensione delle textures è stata portata da 256x256 a 512x512 pixels, ma anche i rallentamenti del frame rate, che erano il più grosso difetto tecnico del gioco, sembrano essere stati eliminati. Dal punto di vista sonoro, Star Wars Starfighter: Special Edition sfrutterà la possibilità offerta dall'X-Box di utilizzare il supporto Dolby Digital 5.1.

SW RACER REVENGE

■ Formato: Playstation 2 ■ Produttore: Lucasarts ■ Sviluppatore: Rainbow Studios ■ Genere: Racing











Racer Revenge è ambientato otto anni dopo gli avvenimenti di Episode 1; Anakin Skywalker è ormai diventato un pilota esperto, e Sebulba, alla ricerca della vendetta che tanto desidera, si troverà a correre contro un avversario giovane e motivato. Anakin e Sebulba sono solo due dei sedici personaggi presenti nel gioco. I nuovi tracciati sono 18, tutti molto ampi; potremo gareggiare di nuovo sul pianeta Tatooine, cosa che sicuramente farà piacere ai fans della saga. I Rainbow Studios promettono che nel gioco definitivo i fondali saranno arricchiti da textures dettagliate e da un gran numero di elementi animati. Durante le corse si potrà scegliere tra diverse inquadrature, dalla quella tipica con telecamera alle spalle del veicolo, a quella che dovrebbe essere la più emozionante, dall'interno del abitacolo dello sguscio. Inoltre, per un maggior realismo, all'interno del pod, i piloti sobbalzeranno e si muoveranno realisticamente seguendo l'inclinazione delle curve dei tracciati, donando al giocatore un insieme di movimenti fluidi e legati tra di loro. I modelli dei pod, come potete ammirare nelle screen disseminate in questa pagina, sembrano sufficientemente complessi e presentano un design originale.

I SEGRETI DI EPISODE I

Episode I, nasconde all'interno dei suoi fotogrammi, una serie di citazioni e curiosità davvero notevole. In questo box, vi mostriamo quelle che ci hanno colpito di più. Se siete curiosi di conoscerne di altre, navigate su www.theforce.net.

Odissea da Watto



Nel deposito di Watto sembra ci siano dei rottami molto rassomiglianti a qualcosa del film 2001 Odissea nello Spazio. Un meritato tributo a Stanley Kubrick.

Oggetti comuni



Il comunicatore di Qui-Gon è in realtà un Gillette Sensor Excell Pour Elle, rasoio femminile, con alcune parti in più incollate. Del resto il budget per questo film era... limitato!

L'ombra del diavolo



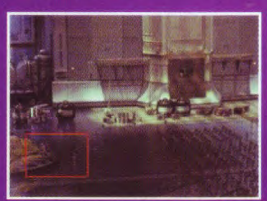
In questa scena, tutti i droidi sulla scalinata hanno l'ombra. Tutti tranne uno! In molte scene sono presenti questi piccoli problemi di ombre, con cambiamenti repentini ad ogni stacco.

Il cielo in una stanza



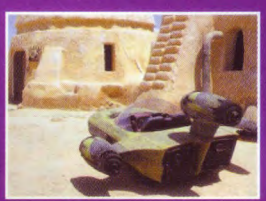
Questo è il soffitto della casa di Anakin. Molti ricordano disegni simili nella casa di Luke in ANH, alcuni lo paragonano addirittura al tatuaggio sul volto di Darth Maul.

Droidi al lavoro



Osservate l'immagine qui in alto: vedrere un povero droide da battaglia lavare uno dei carri. Inoltre un'altro droide funge da supervisore, a destra.

Landspeeder amarcord



Il landspeeder che si vede brevemente in Episode I, è in realtà lo stesso di Luke in ANH, ripitturato di verde, come potete vedere dalla foto in alto.

Un gioco terrestre



Nella stanza di Anakin si possono notare due racchette di un gioco americano denominato "trac-ball". Una è degli anni '70, l'altra è del 1991 circa. Ambedue pitturate di grigio.

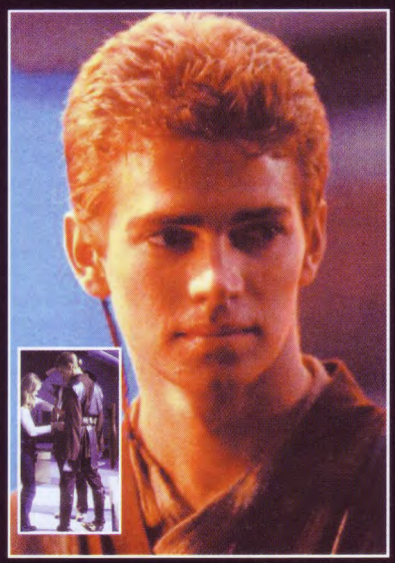
Orione



Altro che nella profondità dell'universo! Qui siamo sulla Terra! Mentre Darth maul sta rilasciando i droidi sonda su Tatooine, di notte, si può notare bene la costellazione di Orione.

STAR WARS EPISODE II LA GUERRA DEI CLONI

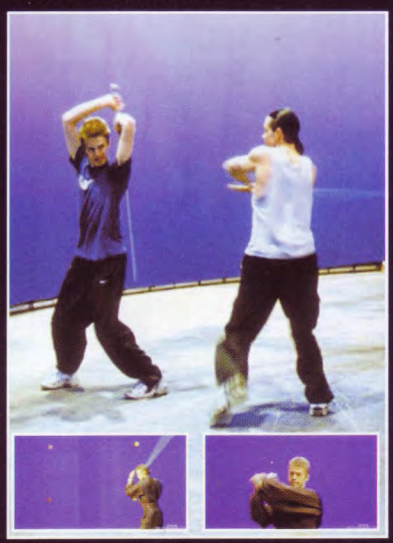
La trama del prossimo episodio della saga di Lucas, svelata su Evolution!



Amidala, che ha lasciato il trono di Naboo (il suo posto è stato preso dalla regina Jamillia) è conosciuta ora col nome di Padmé Naberrie, ed è la rappresentante di Naboo nel Senato Galattico. All'inizio del film, veniamo a conoscenza di un accordo segreto tra il conte Dooku e Jango Fett: in cambio del diritto in esclusiva di clonare un esercito dal patrimonio genetico di Jango, Dooku gli dona il primo clone realizzato, un ragazzo di circa dodici anni. Jango lo prende come figlio adottivo e decide di chiamarlo Boba.



Divenuta improvvisamente pericolosa per aver scoperto tentativi di corruzione al Senato, Padmé subisce un (fallito) tentativo di omicidio da parte Zam Wesell, assunto dal Senatore Orn Free Taa. A questo punto, per tutelare la sicurezza della senatrice, vengono richiamati come guardie del corpo Anakin e Obi-Wan, poiché già in passato l'hanno protetta con successo.
Dopo un secondo tentativo di assassinio, fallito ancora una volta, Anakin viene incaricato di riaccompagnare Padmé su Naboo. Qui Anakin conosce l'intera famiglia di Padmé (i genitori sono agricoltori) e fa la (triste) ricomparsa Jar Jar.
Nel frattempo, Obi-Wan indagando per scoprire la mente dietro gli attentati, raggiunge il pianeta governato dal conte Dooku e scopre i piani per la creazione di un esercito di cloni. Raggiunge anche Jango Fett e il suo giovane figlio Boba, e scopre che Jango è stato usato come modello per creare i cloni. Qui avverrà lo spettacolare duello tra Jango e Obi Wan. Successivamente, grazie a Yoda, veniamo a sapere come il conte Dooku sia stato in passato un cavaliere Jedi e come abbia in realtà subito la conversione al Lato Oscuro. Nel frattempo Anakin, assieme a Padmé, fa ritorno a Tatooine, poiché durante la notte, una visione lo ha avvertito che la madre corre un grosso pericolo. Il Consiglio Jedi gli ordina di non partire, ma Anakin è irrevocabile. Giunto al suo pianeta natale, Anakin si mette in cerca della madre. Egli viene a sapere da uno stanco Watto, che Shmi è stata liberata dalla schiavitù e si è risposata. Ora però, come in preda alla follia, Shmi vagabonda nel deserto. Anakin fa appena in tempo a raggiungerla per vederla morire tra le sue braccia. Obi-Wan nel frattempo ha scoperto la base segreta dove vengono clonati gli Stormtroopers. Nello scontro con Darth Sidious, Obi Wan avrà la peggio, perdendo la spada laser che era appartenuta a Qui-Gonn. Il suo destino sarà quello di finire in pasto ai Reek durante uno spettacolo che ricorda gli infausti giochi di morte tra gladiatori. Le vicende che accadono nel frattempo ad Anakin, lo porteranno ad incontrare di nuovo Obi-Wan, nello stesso pianeta dove verrà rinchiusa la senatrice Padmé. Per il resto, vi diciamo soltanto che ci sarà un matrimonio, che conosceremo il perché di tanto odio nei confronti degli Jedi da parte di Boba Fett e che, persino Yoda darà un ampio saggio della sua agilità in battaglia in una scena memorabile.



2001: ODISSEA NELLO SPAZIO

FANTASCIENZA

CAST	REGIA	VIDEO	AUDIO	DISTRIBUTORE	PREZZO
KEIR DULLEA, GARY LOCKWOOD	STANLEY KUBRICK	2.21:1 ANAMORFICO	ITA E ING DD 5.1	WARNER HOME VIDEO	44.900 LIRE





Questo film rappresenta la visione onirica di Kubrick sull'Uomo e sull'Universo. Ognuno potrà quindi vedere, partendo dalle sequenze del film e sull'onda dell'emozione musicale, la forma che vuole dare alle suggestioni ricevute. I lunghi intervalli musicali, servono proprio ad innescare questo meccanismo così originale. La completa assenza di voci umane nei primi 25 minuti del film induce lo spettatore a rivedere la classica posizione passiva di chi vuole "godersi lo spettacolo" per suscitare invece degli interrogativi, se non vera e propria partecipazione all'impianto narrativo. David, questo Ulisse moderno, che al caro prezzo delle vite dei suoi compagni riesce ad accecare l'occhio di Hal (il computer di bordo preso da manie di grandezza), non farà ritorno alla sua Itaca, ma uscirà dal tempo e dallo spazio in un'esplosione di colori magmatici. La qualità audio-video è da primato assoluto, (la pellicola risale al 1968!), mentre deludono gli extra.

PUNTEGGIO FILM 10 DVD 8

AMERICAN BEAUTY

DRAMMATICO

CAST	REGIA	VIDEO	AUDIO	DISTRIBUTORE	PREZZO
KEVIN SPACEY, ANNETTE BENING, MENA SUVARI	SAM MENDES	2.35:1 ANAMORFICO	ITA E ING DD 5.1	DREAMWORKS HOME ENT.	54.900 LIRE





"...look closer": in questa frase è la chiave di lettura del film, uno sguardo al di là delle apparenze su una famiglia americana normale. La vita di Lester Burnham, giornalista di un mensile locale, è sconvolta dall'incontro con Angela Hayes, un'amica di sua figlia Jane. L'improvvisa passione che prova nei suoi confronti gli rivela il fallimento del suo matrimonio con Carolyne e della sua vita familiare. La situazione non è migliore dal punto di vista professionale. Lester decide così di cambiare vita e ritrovare l'entusiasmo degli anni passati... Da applauso le interpretazioni dei due protagonisti Kevin Spacey e Annette Bening, sempre appassionati nel rappresentare l'aridità dei loro personaggi. L'immagine molto buona colpisce in particolare per il livello di definizione, mentre l'audio 5.1 vi colpirà grazie alla dinamica e l'estensione in frequenza. Gli extra includono il commento del regista e vari special.

PUNTEGGIO FILM 9 DVD 9

L'ESORCISTA - VERSIONE INTEGRALE

HORROR

CAST	REGIA	VIDEO	AUDIO	DISTRIBUTORE	PREZZO
ELLEN BURSTYN, MAX VON SIDOW, JASON MILLER, LINDA BLAIR	WILLIAM FRIEDKIN	1.85:1 ANAMORFICO	ITA E ING DD 5.1 EX	WARNER HOME VIDEO	44.900 LIRE





A 27 anni dalla prima uscita nelle sale cinematografiche, "L'esorcista" torna in versione integrale con numerose sequenze aggiuntive (11') volute dallo sceneggiatore Blatty. Sostanzialmente, il film non ne riceve particolare beneficio, il che sta a dimostrare che, sin dalla sua impostazione originaria, l'opera conserva una sua compiutezza difficilmente perfettibile. In un ambiente patinato e scintillante come quello del mondo dello spettacolo, in che modo le colpe dei padri (e delle madri) ricadono sui figli? Nella realtà virtuale in cui gli autori si danno le arie di Creatori, la vera forza del male colpisce l'attrice affermata Chris MacNeil prendendo possesso della giovane figlia Regan. Presto si capirà che a nulla valgono gli sforzi della medicina ufficiale e che la battaglia si svolgerà sul terreno della trascendenza... L'immagine è più che discreta (solo una leggera grana di fondo) e l'audio gode della rimasterizzazione in 5.1 EX (con sesto canale centrale posteriore). Tra gli extra segnaliamo il commento del regista.

PUNTEGGIO FILM 8 DVD 8

FIGHT CLUB

DRAMMATICO

CAST	REGIA	VIDEO	AUDIO	DISTRIBUTORE	PREZZO
EDWARD NORTON, BRAD PITT	DAVID FINCHER	2.35:1 ANAMORFICO	ITA E ING DD 5.1	MEDUSA HOME VIDEO	49.900 LIRE





David Fincher non finisce mai di sorprenderci ed anche questa volta ci regala un film mai banale, con delle riprese, un montaggio ed una cura dei dettagli che per certi versi ci ricorda il modo di lavorare del Maestro Kubrick. Una sceneggiatura sicuramente complessa, che va oltre la semplice storia di azione, proseguendo la riflessione avviata dal regista - con "Seven" - sul conflittuale rapporto tra bene e male e sulla disarmante incapacità dell'uomo di vivere libero dalla penetrante schiavitù dell'altro e dall'ossessionante forza distruttiva della morte. Egli riesce a giocare con la narrazione spiazzando lo spettatore dall'inizio alla fine. Un film che per essere apprezzato al meglio, merita di essere visto più volte. La trasposizione in DVD è da riferimento sia per il video (con colori volutamente poco naturali) che per l'audio, in cui i canali sono tutti totalmente indipendenti e di grande impatto. Tra gli extra non perdetevi i "messaggi di servizio".

PUNTEGGIO FILM 9 DVD 9

LEGENDA AUDIO							
DS	DOLBY SURROUND	DTS	DIGITAL THEATER SYSTEM	ING	INGLESE - AMERICANO	SPA	SPAGNOLO
DD	DOLBY DIGITAL	ITA	ITALIANO	FRA	FRANCESE	TED	TEDESCO

JFK - UN CASO ANCORA APERTO - DIRECTOR'S CUT

DRAMMATICO

CAST: KEVIN COSTNER, KEVIN BACON, TOMMY LEE JONES, GARY OLDMAN | REGIA: OLIVER STONE | VIDEO: 2.35:1 ANAMORFICO | AUDIO: ITA E ING DD 5.1 | DISTRIBUTORE: WARNER HOME VIDEO | PREZZO: 44.900 LIRE





Nonostante l'elevata durata - ben 198' in questa versione "Director's Cut", JFK riesce a tenerti incollato allo schermo sino all'ultimo fotogramma e a scatenare una reazione coinvolgente fino all'indignazione e all'identificazione. È uno squarcio di luce in una delle pagine più oscure della democrazia americana, uno spettacolare documentario, rinforzato da filmati originali, sui giochi di potere, la forza degli interessi economici e il prezzo da pagare per essere liberi. Oliver Stone mostra i meccanismi con cui è stata imbastita la verità ufficiale e ricostruisce la realtà dei fatti accaduti alle 12:30 del 22 novembre 1963, dimostrando con un'analisi approfondita ed imparziale quanto sia difficile ma inarrestabile il cammino verso la verità.
I due DVD sono caratterizzati da una qualità audio-video assolutamente all'altezza delle aspettative, con l'immagine molto definita e un audio 5.1 in grado di calarvi nelle ambientazioni. Tra gli extra vi segnaliamo i 55' di scene eliminate e commentate.

PUNTEGGIO — FILM 9 — DVD 9

IL GLADIATORE

DRAMMATICO

CAST: RUSSEL CROWE, JOAQUIN PHOENIX, CONNIE NIELSEN | REGIA: RIDLEY SCOTT | VIDEO: 2.35:1 ANAMORFICO | AUDIO: ITA E ING DD 5.1 | DISTRIBUTORE: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT. | PREZZO: 69.900 LIRE





Il generale romano Massimo ha condotto ancora una volta i suoi legionari alla vittoria sul campo di battaglia e ora spera di poter ritornare dalla sua famiglia. L'imperatore Marco Aurelio, ormai morente, gli chiede però un'altra "impresa": assumere il comando dell'impero al suo posto. Geloso di questo speciale trattamento l'erede al trono Commodo comanda l'uccisione del generale e della sua famiglia. Sfuggito miracolosamente alla morte, Massimo viene ridotto in schiavitù e allenato come gladiatore per i combattimenti nell'arena... Il capolavoro di Ridley Scott è stato sicuramente il film del 2000, premiato con ben 5 Oscar, la sua trasposizione in DVD rappresenta tutt'ora un riferimento in termini di qualità audio-video, nonché una delle migliori edizioni (2 dischi) per quanto riguarda la ricchezza dei contenuti speciali, di cui vi segnaliamo il commento del regista e i 20 minuti di scene eliminate.

PUNTEGGIO — FILM 9 — DVD 10

LA TIGRE E IL DRAGONE

DRAMMATICO

CAST: YUN-FAT CHOW, MICHELLE YEOH, ZHANG ZIYI, CHEN CHANG | REGIA: ANG LEE | VIDEO: 2.35:1 ANAMORFICO | AUDIO: IT. DTS 5.1, IT. DD 5.1 | DISTRIBUTORE: ELLE U MULTIMEDIA HOME VIDEO | PREZZO: 44.900 LIRE





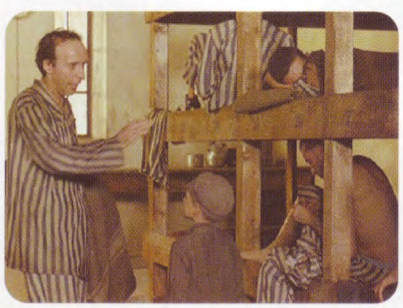
Li Mu Bai è un grande maestro conosciuto in tutta la Cina per le sue doti di guerriero e per la sua saggezza. Quando però decide di abbandonare la via della spada a favore di quella dell'amore, donando la sua arma "Il Destino Verde" ad un suo vecchio amico, questa viene rubata da un ladro misterioso e lo costringerà a tornare sul vecchio sentiero affrontando il suo più antico nemico: Volpe di Giada. Soltanto la presenza di una nuova potenziale discepola, Jen, anche lei vittima di una storia d'amore particolarmente travagliata, lo porterà a mutare il suo cammino. Un film con grandi effetti speciali alla "Matrix" ma un po' troppo sopravvalutato, specie in quanto a statuette (ben 4 Oscar!). La qualità delle immagini è sublime e senza ombra di dubbio rappresenta uno dei migliori DVD in circolazione, l'audio si avvale inoltre della codifica DTS in grado di restituire un sonoro incredibilmente realistico. Tra gli extra vi segnaliamo il "making of" di 23'.

PUNTEGGIO — FILM 7 — DVD 10

LA VITA È BELLA

COMMEDIA

CAST: ROBERTO BENIGNI, NICOLETTA BRASCHI, GIORGIO CANTARINI | REGIA: ROBERTO BENIGNI | VIDEO: 1.85:1 ANAMORFICO | AUDIO: IT.DD 5.1 | DISTRIBUTORE: CECCHI GORI HOME VIDEO | PREZZO: 39.900 LIRE





Questo è il film che ha consacrato Benigni come uno dei geni del cinema contemporaneo e come uno dei migliori registi e attori italiani. Sarà difficile dimenticare la consegna degli Oscar, in cui un Benigni commosso abbraccia Sofia Loren e improvvisa uno sketch davanti ai molti divi di Hollywood, tutti affascinati da questo "piccolo" Maestro, un uomo che con la sua semplicità e spontaneità ha saputo conquistare il mondo. L'intuizione alla base del film è assolutamente originale e allo stesso tempo sconcertante: Benigni sfrutta le sue innegabili capacità interpretative che subito coinvolgono lo spettatore, inizialmente divertito dalla frizzante e rassicurante comicità del protagonista, quindi "spiazzato" dallo svolgersi dei fatti, e poi colpito emotivamente dal dramma disumano dell'Olocausto. La qualità audio-video di questo DVD è da "Oscar" e chiude, insieme ai numerosi e interessantissimi extra (non perdete l'intervista a Benigni), un quadro complessivo molto positivo.

PUNTEGGIO — FILM 10 — DVD 9

LAWRENCE D'ARABIA

DRAMMATICO

CAST	REGIA	VIDEO	AUDIO	DISTRIBUTORE	PREZZO
PETER O'TOOLE, ALEC GUINNESS, ANTHONY QUINN, OMAR SHARIF	DAVID LEAN	2.20:1 ANAMORFICO	ITA E ING DD 5.1	COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.	69.900 LIRE





Vicitore di ben 7 Oscar, Lawrence d'Arabia è stato indicato da grandi registi come Steven Spielberg e Martin Scorsese come una delle loro principali fonti di ispirazione. Thomas Edward Lawrence era quell'enigmatico agente britannico inviato nel 1916 da Sua Maestà britannica al Cairo per animare la rivolta araba contro i turchi; un biondo Ufficiale che gli eventi trasformeranno in una leggenda. Il film, diretto in maniera impeccabile, non offre alcun momento di staticità e noia per tutta la sua durata, che supera abbondantemente le 3 ore. La pellicola utilizzata per la realizzazione di questo DVD si rifà alla versione del '89, in cui è stata reintegrata delle parti mancanti e portata a 216'. La pellicola è stata rimessa totalmente a nuovo e il risultato è assolutamente stupefacente e rappresenta il miglior esempio delle possibilità odierne di restauro. I contenuti speciali meriterebbero un capitolo a parte in quanto a ricchezza e qualità con tanto di documentari, dietro le quinte e interviste.

PUNTEGGIO — FILM 10 — DVD 10

MATRIX

FANTASCIENZA

CAST	REGIA	VIDEO	AUDIO	DISTRIBUTORE	PREZZO
KEANU REEVES, LAURENCE FISHBURNE, CARRIE-ANNE MOSS	A. E L. WACHOWSKI	2.35:1 ANAMORFICO	ITA E ING DD 5.1	WARNER HOME VIDEO	44.900 LIRE





Un giovane impiegato in una grande azienda di software passa le proprie notti insonni al computer con il nickname "Neo". Entrato in contatto con un famoso terrorista cibernetico, Morpheus, Neo viene arrestato e torturato da misteriosi agenti in borghese. Liberatosi della "cimice" che gli era stata inserita nel corpo, viene condotto al quartier generale di Morpheus. Qui scoprirà la terribile verità: la vita che sta vivendo è solo una finzione creata da Matrix, un'onnipotente Intelligenza Artificiale che ormai da decenni domina l'intero genere umano, traendone il nutrimento per la propria sopravvivenza. Neo, ritenuto da Morpheus "l'eletto", si unirà al gruppo dei ribelli nel tentativo di distruggere Matrix. Il film dei fratelli Wachowski è diventato un cult in pochissimo tempo, così come il DVD che rimane ancora un riferimento assoluto degli appassionati sia per la qualità audio-video, che, soprattutto, per gli extra di cui vi segnaliamo l'opzione "Segui il coniglio bianco" e i numerosi inserti DVD-ROM.

PUNTEGGIO — FILM 9 — DVD 10

MEN IN BLACK - LIMITED EDITION

FANTASCIENZA

CAST	REGIA	VIDEO	AUDIO	DISTRIBUTORE	PREZZO
WILL SMITH, TOMY LEE JONES, LINDA FIORENTINO	BARRY SONNENFELD	1.85:1 ANAMORFICO	ITA ING SPA DD 5.1, ING DS	COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.	74.900 LIRE





Da una mini-serie di fumetti ideata da Lowell Cunningham, i "Men in Black" sono agenti segreti incaricati di tenere sotto controllo l'immigrazione extraterrestre, una realtà da nascondere ad ogni costo agli abitanti del pianeta Terra, incapaci di concepire l'idea di non essere soli nello spazio. La maggior parte degli alieni presenti è di natura pacifista, finché non arriva una piattola aliena che vuole impadronirsi della Terra, scatenando così la reazione degli "arquiliani", non disposti ad accettare un pianeta infestato nella loro galassia. Il video e l'audio nel DVD ripropongono i formati cinematografici originali ed entrambi garantiscono una resa davvero eccellente e che si presta particolarmente a dimostrare le potenzialità del supporto. Quello che però colpisce maggiormente è la mole davvero ingente di contenuti speciali che hanno richiesto per questa edizione limitata una confezione con 2 dischi. È comunque disponibile l'edizione su singolo disco, meno costosa e ricca di extra.

PUNTEGGIO — FILM 8 — DVD 10

REGOLE D'ONORE

THRILLER

CAST	REGIA	VIDEO	AUDIO	DISTRIBUTORE	PREZZO
SAMUEL L. JACKSON, TOMMY LEE JONES, GUY PEARCE	WILLIAM FRIEDKIN	2.35:1 ANAMORFICO	ITA DTS 5.1, ITA E ING DD 5.1	EAGLE PICTURES HOME VIDEO	49.900 LIRE





Ci sono regole che devono essere infrante, prove che bisogna superare e, infine, conti da pagare. Il colonnello del corpo dei Marines Terry Childers pluridecorato, eroe nazionale, è sotto accusa. Per difendere l'ambasciatore americano in Yemen la sua famiglia ha ordinato ai marines di sparare sulla folla inferocita. Le conseguenze sono state tre soldati morti e un'ottantina di civili yemeniti - uomini, donne e bambini - trucidati. Il punto è: quelle persone erano armate? Il colonnello ovviamente sostiene di sì, ma nessuno gli crede. Persino il suo difensore, e amico da anni, il colonnello Hays Hodges nutre dei dubbi...
L'immagine è davvero eccellente, così come l'audio in uno spettacolare e coinvolgente DTS 5.1 che specie nei primi 10 minuti dimostra tutte le sue potenzialità. Gli extra si distinguono per il commento, 11 interviste ed un quiz-video-gioco.

PUNTEGGIO — FILM 8 — DVD 10

ROCKY HORROR PICTURE SHOW

MUSICAL

CAST: TIM CURRY, SUSAN SARANDON, BARRY BOSTWICK, PATRICIA QUINN | REGIA: JIM SHARMAN | VIDEO: 1.66:1 ANAMORFICO | AUDIO: ING DD 5.1 | DISTRIBUTORE: 20TH CENTURY FOX HOME ENT. | PREZZO: 49.900 LIRE





Una coppia di ragazzi decide di andare a trovare il loro caro amico, ex professore di fisica all'università, per annunciargli il loro fidanzamento. Per una serie di disavventure si trovano, in una notte di burrasca, appiedati in mezzo ad un bosco e l'unico edificio nelle vicinanze è un castello degno dei peggiori incubi, all'interno del quale si sta tenendo una festa molto strana. Il proprietario del castello è una sorta di scienziato pazzo, extraterrestre, proveniente dal pianeta Bisexual, il cui scopo è dare vita ad un essere bellissimo, l'amante ideale. Il Musical è dissacratorio, con profonde allusioni sessuali. Dietro ad un'apparente mancanza di concetti cela una profonda critica alla società puritana americana, che nasconde scheletri in ogni armadio e cassetto e che, paradossalmente, risulta ancora attualissimo, nonostante il quarto di secolo passato. Il DVD gode del restauro effettuato in occasione del 25° anniversario e garantisce un'immagine e un audio 5.1 molti buoni, ma la vera ciliegina sta nell'enorme quantità di extra.

PUNTEGGIO — FILM 9 | DVD 10

SALVATE IL SOLDATO RYAN

BELLICO

CAST: TOM HANKS, MATT DAMON | REGIA: STEVEN SPIELBERG | VIDEO: 1.78:1 ANAMORFICO | AUDIO: ITA E ING DD 5.1 | DISTRIBUTORE: PARAMOUNT HOME VIDEO | PREZZO: 54.900 LIRE





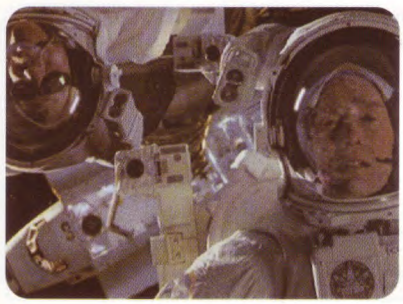
Qual è il modo migliore per mostrare l'assurdità e la disumanità della guerra? Farla vedere in tutta la sua cruda e allucinata realtà. Questo è quel che Spielberg si proponeva con la prima mezz'ora di questo film, che ritrae lo sbarco in Normandia durante la seconda guerra mondiale, con un approccio di ripresa prettamente documentaristico. Interessante, in alcune riprese, la riduzione del "frame-rate" a 12 fotogrammi al secondo. Qualcuno ha storto la bocca di fronte a questo film, preferendogli l'ottimo "La sottile linea rossa". Ma Spielberg rimane il miglior "illusionista" del cinema contemporaneo e lo fa senza quasi mai cadere nel luogo comune. La qualità dell'immagine è veramente molto buona, mentre la traccia italiana in 5.1 è un vero trionfo di effetti sonori che vi travolgeranno da ogni direzione. Gli extra sono molto ricchi ed anche in questo caso hanno richiesto un'edizione con 2 dischi che faranno la gioia di tutti gli appassionati del genere.

PUNTEGGIO — FILM 9 | DVD 10

SPACE COWBOYS

FANTASCIENZA

CAST: CLINT EASTWOOD, TOOMY LEE JONES, DONALD SUTHERLAND | REGIA: CLINT EASTWOOD | VIDEO: 2.35:1 ANAMORFICO | AUDIO: ITA ING FRA DD 5.1 | DISTRIBUTORE: WARNER HOME VIDEO | PREZZO: 54.900 LIRE





Frank Corvin, William Hawkins, Jerry O'Neill e Tank Sullivan formavano nel '58 il Team Daedalus, un gruppo di collaudatori dell'Air Force che dovevano essere i primi lanciati nello spazio. Poi la NASA sostituì l'Aeronautica e il gruppo venne lasciato a casa; il Team quindi si sciolse, ma il desiderio di andare nello spazio è rimasto sempre immutato. Per loro, quarant'anni dopo, si presenta però una nuova occasione: il satellite russo "Ikon" ha un guasto che rischia di paralizzare le comunicazioni in tutto il paese. Visto che "Ikon" ha lo stesso sistema di orientamento del primo satellite americano "Skylab", bisogna contattare subito il suo progettista. L'unico che può fare il lavoro è Frank Corvin ma ovviamente lui è disposto a lavorare soltanto con la sua vecchia squadra. L'immagine risulta estremamente dettagliata e dai colori molto caldi e naturali, mentre l'audio 5.1 saprà regalarvi 2 ore di puro intrattenimento con grandi effetti e impatto travolgenti.

PUNTEGGIO — FILM 7 | DVD 10

TERMINATOR 2

AZIONE

CAST: ARNOLD SCHWARZENEGGER, LINDA HAMILTON, EDWARD FURLONG | REGIA: JAMES CAMERON | VIDEO: 2.35:1 ANAMORFICO | AUDIO: ITA ING DD 5.1, ITA DTS | DISTRIBUTORE: CECCHI GORI HOME VIDEO | PREZZO: 54.900 LIRE





29 agosto 1997: tre miliardi di esseri umani sono stati uccisi dall'offensiva nucleare di Skynet, nel giorno chiamato "Judgment Day". I sopravvissuti si sono organizzati per cercare di vincere la guerra contro le macchine. Dopo aver salvato sua madre Sarah in "Terminator", adesso è lo stesso capo della resistenza John Connor ad essere in pericolo. Il computer che controlla l'offensiva dei robot, invia a ritroso nel tempo il più evoluto Terminator, il T1000, per stroncare la vita di John quando era ancora adolescente. La resistenza non sta a guardare e manda a sua volta il cyborg T-800 a difendere la vita del futuro leader. L'edizione in DVD è stata l'occasione per rimasterizzare sia il video che l'audio di questo cult-movie a cui è stato riservato un audio stupefacente grazie alla scelta di optare per la codifica in DTS, in grado di restituire un ascolto di grande effetto e impatto dinamico. Tra gli extra (presenti sul secondo disco) vi segnaliamo i dietro le quinte e lo special sugli effetti speciali.

PUNTEGGIO — FILM 9 | DVD 9

TITAN A.E.

ANIMAZIONE

CAST N.D. | REGIA D.BLUTH - G.GOLDMAN | VIDEO 2.35:1 ANAMORFICO | AUDIO ITA E ING DD 5.1 | DISTRIBUTORE 20TH CENTURY FOX HOME VIDEO | PREZZO 54.900 LIRE





L'ultima fatica di Don Bluth e Gary Goldman è costata 75 milioni di dollari e la chiusura della Fox Animation. Ebbene sì, questo film di animazione è stato un "flop" in tutto il mondo. Peccato, visto che rappresenta il meglio dell'animazione tradizionale e digitale: nessuno aveva mai osato tanto. Le immagini, le scenografie, i personaggi e l'ambientazione stessa sono fantastici nel senso letterale del termini, e lasciano sbigottito lo spettatore. Il risultato finale è veramente stupefacente: tratto pulito, design innovativo, sonoro strabiliante. La sceneggiatura non sarà forse quanto di più originale si possa trovare, ma il film merita sicuramente di essere visto, specie in DVD. Le immagini sono strabilianti sotto ogni punto di vista, ma ciò che più colpisce è la definizione. L'audio 5.1 sembra quello di un disco demo ed un tripudio di effetti sonori. Tra gli extra vi segnaliamo il commento del regista e le 4 scene tagliate.

PUNTEGGIO FILM 8 DVD 10

TORO SCATENATO - EDIZIONE SPECIALE

DRAMMATICO

CAST ROBERT DE NIRO, JOE PESCI, CATHY MORIARTY, FRANK VINCENT | REGIA MARTIN SCORSESE | VIDEO 1.85:1 LETTERBOX | AUDIO ITA ING TED FRA SPA DD MONO | DISTRIBUTORE FOX / MGM HOME VIDEO | PREZZO 54.900 LIRE





Jack La Motta, il "Toro del Bronx", fu il primo pugile che riuscì a sconfiggere Sugar Ray Robinson. Divenne poi nel 1949, campione del mondo dei pesi medi, a seguito della sua brillante vittoria su Marcel Cerdan. Si è sempre vantato di essere l'unico a non essere mai stato mandato al tappeto, ma i combattimenti di La Motta non finivano sul ring. Percosse violentemente suo fratello, picchiò così duramente sua moglie da farla abortire ed i suoi problemi di alcol e peso posero fine, assai prematuramente, alla sua carriera. Questi fatti e quest'uomo hanno talmente affascinato Robert De Niro da indurlo a supplicare insistentemente Martin Scorsese di realizzare un film sulla sua vita e carriera. Ne è risultata una pellicola diventata un assoluto capolavoro di recitazione, regia, montaggio e fotografia, premiata con 2 (soli) Oscar. L'immagine è abbastanza buona anche se priva dell'estensione anamorfica, mentre l'audio è l'originale mono. Il secondo disco è interamente dedicato ai bellissimi contenuti speciali.

PUNTEGGIO FILM 10 DVD 8

TOY STORY 2

ANIMAZIONE

CAST N.D. | REGIA JOHN LASSETER | VIDEO 1.77:1 ANAMORFICO | AUDIO ITA ING DD 5.1 | DISTRIBUTORE BUENA VISTA HOME ENT. | PREZZO 54.900 LIRE





Vi ricordate di Buzz e Woody? Bene, i simpatici personaggi creati dal fortunato connubio della "Disney-Pixar" sono tornati più desiderosi che mai di farci divertire ed emozionare. Il più degno erede del genio creativo di Walt Disney, John Lasseter, vice presidente del reparto creativo della Pixar, è alla sua terza regia, e con questa pellicola torna nel colorato mondo dei giocattoli. I personaggi sono gli stessi simpatici amici che abbiamo conosciuto nel 1995, Woody, Buzz, Rex, Mr. Potato, ma la sceneggiatura e le tecniche di ripresa sono più fresche e coinvolgenti, tanto da sembrare proprio un film totalmente nuovo. Il DVD è stato ricavato direttamente dal master digitale (ricordiamo che il film è stato realizzato totalmente in Computer Grafica) e garantisce una qualità d'immagine assolutamente stupefacente e un audio di grande coinvolgimento grazie anche al continuo apporto dei canali Surround.

PUNTEGGIO FILM 8 DVD 9

X-MEN

FANTASCIENZA

CAST PATRICK STEWARD, IAN MC KELLEN, HUGH JACKMAN, F. JANSSEN | REGIA BRYAN SINGER | VIDEO 2.35:1 ANAMORFICO | AUDIO ITA E ING DD 5.1 | DISTRIBUTORE 20TH CENTURY FOX HOME VIDEO | PREZZO 54.900 LIRE





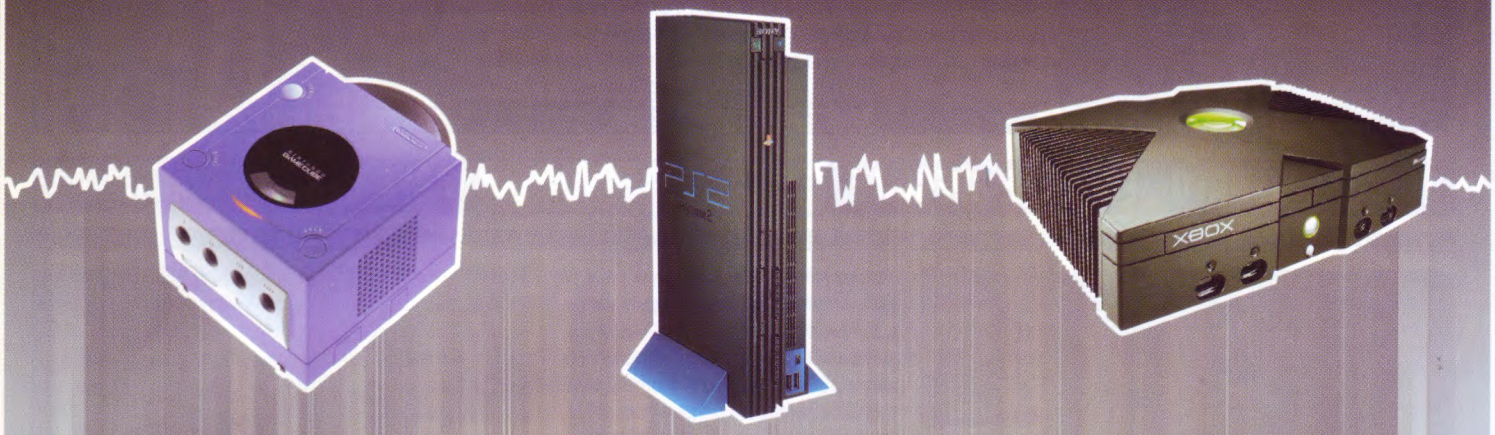
Gli X-Men sono supereroi mutanti, caratterizzati cioè da una particolare mutazione genetica che conferisce un potere sovrumano che essi hanno posto al servizio dell'umanità. Ciclope con il suo raggio ottico, Jean Grey con la sua forza telecinetica e telepatica e Tempesta che può manipolare qualsiasi forma meteorologica. Sotto la guida del Professor Charles Xavier questi ragazzi hanno imparato ad usare i loro poteri, a gestirli e ad utilizzarli per il bene della razza umana. Ma in realtà questa li teme, li odia, e farebbe di tutto per eliminarli a causa della loro diversità e dei loro incredibili poteri. Il video gode di un'ottima definizione e di colori tipici dei film del genere, così come l'audio 5.1 che risulta coinvolgente e sfrutta tutti i canali disponibili, con un grande impatto dinamico. Il DVD presenta il film in versione integrale con ben 6 scene aggiuntive e un interessante special di 22 minuti.

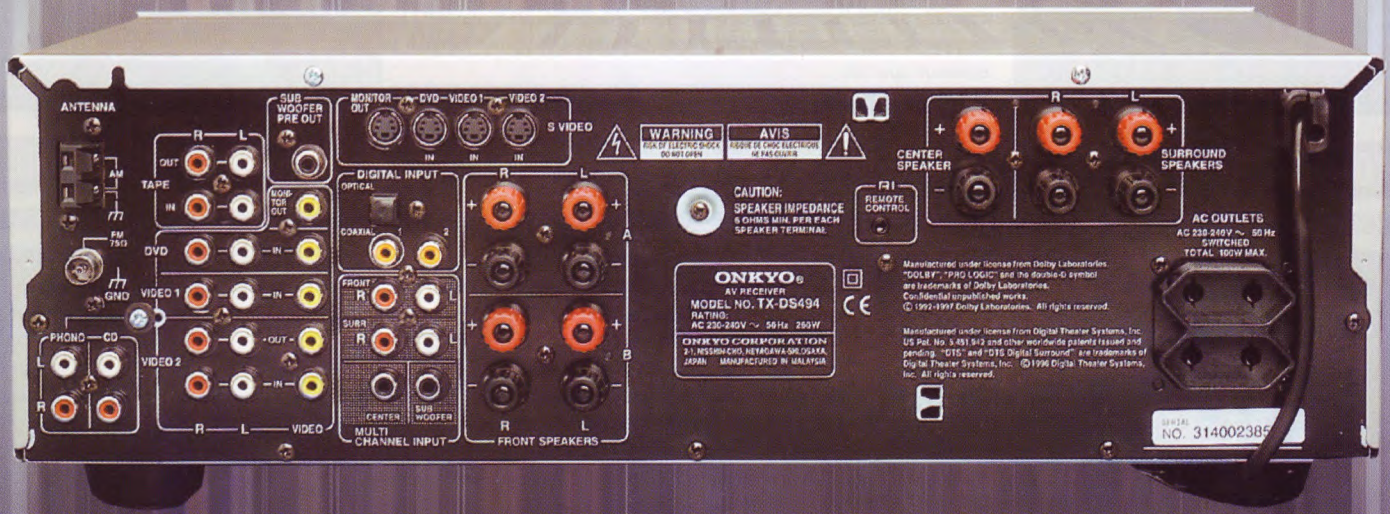
PUNTEGGIO FILM 7 DVD 9

INDEX

56	SPECIALE AUDIO MULTI CANALE	64	PHILIPS DVDR 1000
59	OTTO AMPLI A CONFRONTO		

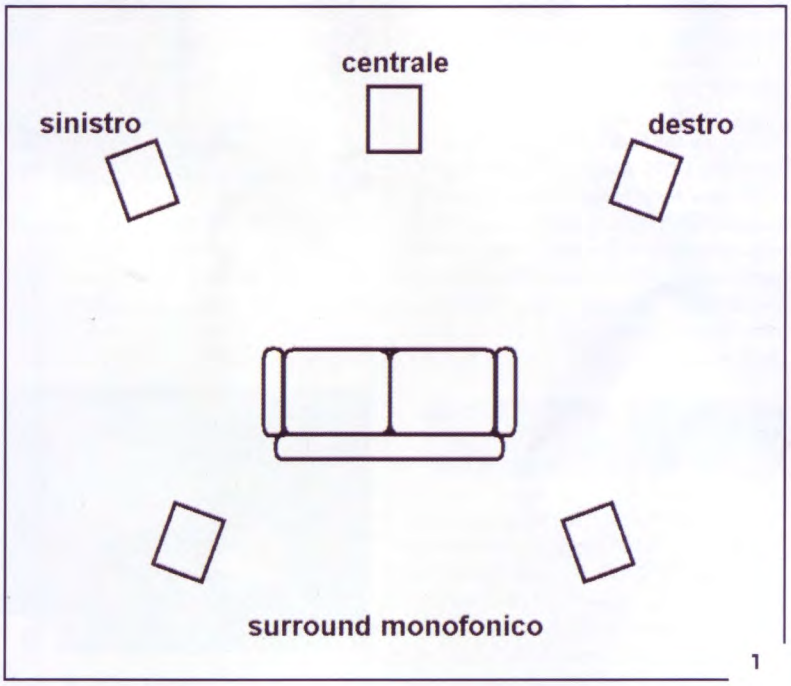
L'audio multicanale nelle nuove console





Nei primi anni '80 l'oggetto del desiderio di molti appassionati veniva utilizzato in modo molto diverso rispetto ad oggi. La limitata risoluzione video delle macchine di allora, la bassa qualità audio ed il fatto che venissero collegate a piccoli televisori, magari con schermi in bianco e nero e con audio scadente, limitava sicuramente il coinvolgimento che avrebbero potuto generare. Oggi la qualità audio/video raggiunta da macchine come la PlayStation 2 consente di aumentare il coinvolgimento emotivo del videogiocatore quando viene utilizzato uno schermo di generose dimensioni ed un sistema audio multicanale. Fino a poco tempo fa l'audio a più canali era ad esclusivo appannaggio dei personal computers. EAX, A3D e Sensaura sono alcuni dei nomi di tecnologie di audio cosiddetto "posizionale" adoperate dai personal computers che, utilizzando 4 altoparlanti attorno al giocatore, modificano la riproduzione dei suoni in funzione delle situazioni di gioco. Ipotizziamo ad esempio di essere impegnati in una partita a Quake III mentre un nemico ci spara alle spalle: vi assicuro che percepire il suono di un fucile a pompa esattamente da dietro, quando meno ve lo aspettate, è decisamente emozionante e molto lontano da quello che potrà offrirvi l'audio integrato nel televisore. Eppure, mentre le schede audio per PC utilizzano appunto queste tecnologie e 4 o più uscite audio per altrettanti altoparlanti (disponibili sulle schede audio), macchine come PlayStation 2, X-Box e GameCube dispongono di un'uscita stereofonica e un'altra di tipo digitale. La geniale particolarità delle nuove console è l'utilizzo dei sistemi di codifica multicanale del mondo home theater come Dolby Surround, Dolby Digital e DTS. Per sfruttare completamente l'audio generato dalle nuove console dovremo quindi dotarci di un amplificatore multicanale, dello stesso tipo utilizzato per applicazioni home theater. Per comprendere al meglio queste nuove potenzialità cerchiamo di analizzare in dettaglio i principali sistemi di codifica audio multicanale...

Dolby Surround & Dolby Pro Logic



1

La prima vera codifica audio "di massa" utilizzata in ambito domestico è conosciuta con il nome Dolby Surround e deriva direttamente dal mondo cinematografico. La geniale tecnica matriciale elaborata dallo staff di Ray Dolby è in grado di "infilare" all'interno di una traccia stereofonica ben quattro canali distinti (disegno 1): centrale, destro, sinistro ed uno posteriore (surround mono). Le basi di funzionamento di questa codifica sono assolutamente analogiche e si basano esclusivamente sulle differenze di fase e livello tra i quattro canali che devono essere codificati. Se vogliamo ad esempio che un suono sia riprodotto principalmente dal canale centrale, basterà che questo suono sia modulato con la stessa intensità e con la stessa fase nei due canali stereofonici.

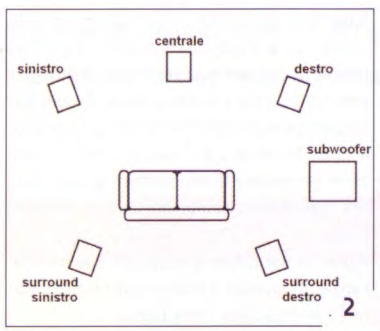
Purtroppo questa tecnologia ha tre principali limitazioni:

1- il canale surround é monofonico;
2- la risposta in frequenza del canale surround é compresa tra 100Hz e 7KHz (mancano quindi le frequenza più alte);
3- la separazione tra tutti i canali é limitata a circa 30 dB (è praticamente impossibile che un suono sia riprodotto esclusivamente da uno dei canali senza che "qualcosa" sia riprodotto anche dagli altri).

Se la codifica ha il nome di Dolby Surround, il processo di decodifica che permette di ricostruire i 4 canali iniziali ha il nome di Dolby Pro Logic.

Il fatto stesso di poter utilizzare come mezzo di trasporto un segnale stereofonico analogico, permette un numero di applicazioni molto vasto con un coinvolgimento già molto elevato. In realtà tutti i decoder Dolby Pro Logic, inseriti negli attuali amplificatori domestici, lavorano nel dominio digitale. Questo significa che il segnale stereo analogico che arriva all'amplificatore attraverso le due classiche spine RCA (foto 2), viene digitalizzato prima di essere consegnato ai dispositivi che curano la decodifica. In seguito, i quattro canali che sono il frutto della decodifica, vengono di nuovo convertiti in segnale audio analogico. In realtà quindi, una connessione digitale tra la console e l'amplificatore porterebbe ad immaginabili vantaggi eliminando il processo di doppia conversione, da analogico a digitale e vice-versa.

Dolby Pro Logic II



2



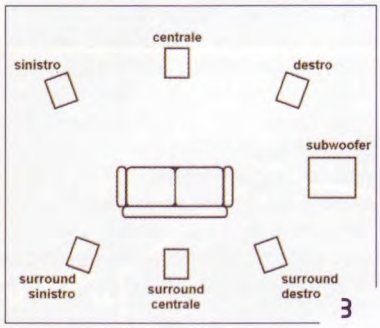
Mentre il "vecchio" Dolby Pro Logic indica soltanto il processo di decodifica del segnale codificato in Dolby Surround, con Dolby Pro Logic II il discorso si complica leggermente. Un amplificatore con decodifica Dolby Pro Logic II è in grado di decodificare il segnale Dolby Surround in maniera più efficiente rispetto al vecchio Pro Logic. Inoltre il Pro Logic II si riferisce ad un nuovo sistema di codifica, sempre di tipo matriciale, che è in grado di superare tutti i limiti che erano stati evidenziati dalla codifica in Dolby Surround. Infatti l'audio codificato in Dolby Pro Logic II permette di avere due canali surround stereofonici senza limitazioni in frequenza. Sebbene per il momento non esiste ancora software codificato in Dolby Pro Logic II, sembra sia imminente l'intruduzione di giochi per PlayStation 2 codificati in questa modalità (WipeOut Fusion).

Dolby Digital 5.1

Anche questo sistema é nato per il cinema ed i miglioramenti rispetto alla codifica Dolby Surround sono evidenti. Innanzitutto si tratta di un sistema di codifica completamente digitale: i segnali audio vengono convertiti in dati digitali, successivamente elaborati e trasformati in un flusso unico con particolari caratteristiche che permetteranno al decoder di ricostruire i canali originari. I canali sono al massimo 5.1 (disegno 2): tre anteriori (centrale-destro-sinistro), due posteriori (destro e sinistro) e il sesto (quel .1) é il canale per il subwoofer. Oltre alla presenza di un canale dedicato soltanto alle basse frequenze, i canali surround posteriori sono stereofonici e non c'è la limitazione in frequenza a 7 kHz della codifica Dolby Surround. L'unico problema del Dolby Digital (conosciuto anche come AC3, Audio Code 3) è che il segnale audio digitale é compresso in modo simile all'MP3. Se infatti volessimo inserire tutti e sei canali digitali senza alcuna compressione, su un DVD rimarrebbe poco spazio per le immagini. L'audio contenuto nella traccia AC3 5.1 viene trasformato in segnali digitali con un campionamento a 16 bit e 48 kHz, molto simile all'audio dei Compact Disc che invece vale 16 bit e 44.1 kHz; quindi il flusso di informazioni occuperebbe circa 4600 Kbps (16 x 48.000 x 6), circa la metà di quello disponibile sul DVD Video. Per questo motivo i sei canali del Dolby Digital vengono compressi di un fattore che in media vale circa 10:1 riducendo la quantità di informazioni ad un valore di 384 Kbps oppure 448 Kbps (migliaia di bit per secondo). Inoltre non bisogna dimenticare che Dolby Digital non significa sempre 5.1 canali. Esistono infatti DVD in AC3 a 2 canali stereo, a 2 canali con la codifica Dolby Surround (ai limiti del Dolby Surround si aggiungono i problemi deri-

vanti dalla compressione), a 3 canali (destro, sinistro e posteriore mono), 4 canali e 5 canali (senza il canale per il sub woofer).

Dolby Digital Surround EX



3

Se "Guerre Stellari" nei lontani anni '70 era stato il lancio del sistema Dolby Surround, il film "Episodio I: La Minaccia Fantasma" segna l'ingresso di un'evoluzione del Dolby Digital. Con Surround EX s'intende infatti la presenza di un ulteriore canale centrale posteriore che aiuta notevolmente nella ricostruzione della scena sonora alle spalle degli ascoltatori (disegno 3). La tecnica impiegata per inserire il settimo canale è la stessa del Dolby Surround, codificando il canale centrale posteriore all'interno dei canali posteriori surround con tecniche matriciali, con un valore di separazione limitato ma comunque pienamente sufficiente. Per ascoltare il canale centrale posteriore dovremo controllare che il nostro amplificatore disponga dell'uscita necessaria. Sebbene al cinema il canale centrale posteriore sia soltanto uno, il sistema di decodifica "ufficiale" Surround EX casalingo, divide il segnale del canale centrale posteriore in due canali distinti: il nome di tale decodifica è THX Surround EX con 7.1 canali totali.

DTS Coherent Acoustic 5.1

L'unica alternativa attuale al Dolby Digital nell'audio multicanale è rappresentata dalla codifica Digital Theather System, anche quest'ultima pensata per il cinema ed introdotta con il film "Jurassic Park". Il nuovo sistema presenta una serie di vantaggi che lo pongono ad un gradino leggermente superiore rispetto al Dolby Digital sia per qualità che per possibilità operative. Il numero di canali a disposizione è lo stesso del Dolby Digital (disegno 2) ed anche in questo caso viene utilizzato un sistema di compressione simile all'MP3 che permette i risparmiare un certo quantitativo di spazio. Innanzitutto, le operazioni di trasformazione dell'audio in forma digitale vengono effettuati a 20 bit e 48 kHz; quindi la risoluzione delle informazioni digitali è leggermente superiore. La vera differenza rispetto al Dolby Digital risiede però nelle operazioni di compressione: il DTS adotta un fattore di compressione nettamente inferiore al Dolby Digital che in alcuni casi è responsabile di un sensibile miglioramento della qualità all'ascolto. Mentre il flusso Dolby Digital 5.1 vale 384 oppure 448 kbps (dipende dalle edizioni del DVD), il DTS si posiziona a 768 oppure 1536 kbps. Nelle migliori condizioni il DTS contiene un numero di informazioni che è circa tre volte quello del Dolby Digital. Inoltre sembra proprio che dovremo attendere veramente pochissimo tempo per l'introduzione del primo gioco su piattaforma PS2 con questo tipo di codifica audio.

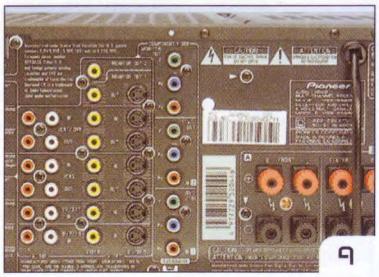


DTS ES

Spinti forse dalla necessità di rincorrere le nuove funzionalità introdotte dal sistema concorrente Dolby Digital Surround EX, anche DTS propone un canale centrale posteriore che porta il numero di canali disponibili a 6.1 (disegno 3). In realtà questo canale aggiuntivo è disponibile in due differenti modalità. La prima è del tutto simile a quella utilizzata per il Surround EX: il canale centrale posteriore viene inserito con tecniche matriciali all'interno dei due canali posteriori. Infatti sarà sufficiente dotarsi di un amplificatore abilitato alla decodifica Dolby Digital Surround EX per ascoltare anche il canale centrale posteriore DTS ES. Una seconda possibilità offerta dal sistema di codifica DTS inserisce i segnali digitali del canale posteriore aggiuntivo in una "zona" riservata del flusso digitale. In questo modo il canale posteriore centrale è assolutamente separato da tutti gli altri. Il nome del sistema è "DTS ES 6.1 Discrete" e necessita di un amplificatore espressamente predisposto per effettuare la decodifica. Altrimenti potremo sempre utilizzare un amplificatore con la semplice decodifica DTS, rinunciando al canale centrale posteriore.

I collegamenti da utilizzare

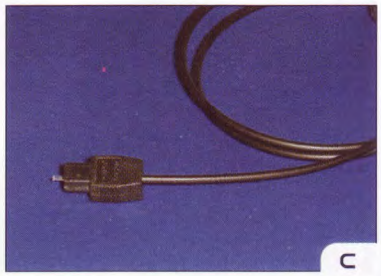
Il pannello posteriore di un moderno amplificatore riesce a spaventare numerose persone (foto A). Il numero e la densità di connessioni presenti è spesso molto elevata. Eppure per riuscire ad assemblare un sistema multicanale in modo corretto dovremo fare molta attenzione per evitare di commettere quegli errori che potrebbero compromettere il risultato finale.
Partendo dal primo gradino dell'audio multicanale, il consiglio è di dotarsi di un amplificatore con decodifica Dolby Digital.



9

Tutti gli amplificatori Dolby Digital consentono la decodifica Dolby Pro Logic.
Ad esempio, per poter ascoltare gli effetti in Dolby Pro Logic durante quei giochi che offrono questo tipo di codifica audio, sarà sufficiente collegare la sorgente (es. PS2) all'amplificatore per mezzo di un classico cavetto audio con connettori RCA (foto B). Inoltre non bisogna dimenticare di posizionare gli altoparlanti come indicato nel disegno 1. Per aumentare di più la qualità del risultato dovremo verificare se abbiamo la possibilità di utilizzare una connessione audio digitale. Sulla PlayStation2 è infatti presente una porta TOSLink (TOShiba Link) che reca un segnale audio digitale di tipo ottico: i segnali digitali sono infatti trasformati in impulsi luminosi e possono essere consegnati all'amplificatore attraverso un cavo a fibre ottiche (foto C). Attraverso questo tipo di uscita potremo prelevare ogni tipo di segnale audio, sia quello stereofonico dei CD Audio, sia quello codificato in Dolby Surround dei giochi e di alcuni DVD Video utilizzando i convertitori audio dell'amplificatore. Se per la decodifica Dolby Pro Logic è sufficiente il collegamento stereo analogico, i segnali Dolby Digital e DTS viaggiano soltanto attraverso connessioni digitali. Per poter usufruire della decodifica Dolby Digital o DTS, sia durante la visione dei DVD ma anche durante i giochi, dovremo assolutamente collegare la sorgente all'amplificatore mediante un cavo digitale.


B


C

R.C.P. associati



Vi semplifichiamo il lavoro.

MC-link, servizi e soluzioni Internet che guardano avanti.

Abbiamo messo al primo posto le vostre esigenze di business. Per questo le nostre tecnologie puntano da sempre ad un uso concreto di Internet. E oggi le nostre idee innovative consentono, accanto alla migliore delle connessioni, un utilizzo pieno e "facile" delle potenzialità della rete. Ecco perché le aziende ed i professionisti preferiscono MC-link. Connettività dial-up, ADSL, HDSL, qualità e flessibilità dell'offerta impostata sulle diverse necessità di utilizzo, esclusivi servizi di groupware inclusi in tutte le formule di abbonamento, soluzioni innovative di housing e hosting, progettazione e sviluppo di applicazioni Web. Per saperne di più visitate il nostro sito **www.mclink.it**

- Connettività dial-up e larga banda (ADSL, HDSL)
- Housing dedicato
- Servizi di groupware
- Soluzioni e applicazioni Web

MC-link spa
via C. Perrier 9/a
00157 Roma
tel. 0641892434 (r.a.)
www.mclink.it

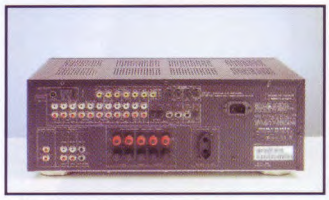
mc link

Il valore aggiunto di Internet

MARANTZ SR 4200

PREZZO: 1.150.000 LIRE (EURO 593,93)





DISTRIBUTORE
Audiogamma S.r.l., Tel. 02 55181610

Tipo: **Sintoamplificatore Home Theater**
Dimensioni (L x A x P): **438 x 165 x 364 mm**
Peso: **9,7kg**
Decoder: **Dolby Digital, DTS, Dolby Pro-logic II**
Caratteristiche principali dichiarate: **risposta in frequenza 22 Hz – 20 kHz, potenza di uscita 70W per canale. Disponibile anche in finitura color champagne**
Info: **www.marantz.com**

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	42.6W	42.6W	43.2W	42.6W	42.6W
4 ohm	53.8W	53.2W	53.9W	53.2W	54.3W

Gli amplificatori Home Theater di ultima generazione si caratterizzano per una fitta presenza di sigle sul frontale che denotano la possibilità di decodificare i diversi formati audio presenti sul mercato. Da oggi va ad aggiungersi alla lista l'ultimo standard lanciato dai Dolby Labs, il Dolby Pro-Logic II, che va a sostituire l'antecedente Dolby Pro-Logic. Il sintoampli SR 4200 propone una linea molto pulita e dominata nel frontale da due grandi manopole, destinate rispettivamente alla regolazione del volume e alla selezione dei diversi preset surrond e una serie di pulsanti in grado di controllare la sezione sintoRDS (con memorizzazione fino a 30 emittenti), la selezione degli ingressi digitali e analogici, l'opzione direct, il muting, lo spegnimento temporizzato (sleep) e l'attenuazione per la luminosità del display. Più sotto troviamo invece i comandi per selezionare le diverse sorgenti d'ascolto e visione. Il pannello posteriore dispone di due coppie di ingressi digitali (ottiche e coassiali), oltre che di un'uscita. Il pannello dispone degli ingressi per tutte le più moderne sorgenti, oltre che le uscite per quattro registratori (cassette, Mini Disc, CD-R e VHS). Sono invece assenti gli ingressi 5.1, sostituiti dai "pre-out" per il pilotaggio di finali esterni. Via menu (sia su display che via OSD) si accede alla configurazione dei diffusori e delle relative distanze dal punto d'ascolto. Sempre in questa fase è possibile assegnare alle sorgenti i quattro ingressi digitali. Il telecomando è in grado di pilotare tutte le funzioni del sintoampli, oltre ad avere già prememorizzati i codici di un gran numero di apparecchi audio/video dei più importanti costruttori. La sezione finale si avvale dell'impiego di validi componenti discreti, in grado di configurare all'SR 4200 la sonorità tipica dei buoni amplificatori di casa Marantz, rotonda e di buona potenza e trasparenza. Il decoder Pro-Logic II ha dimostrato di poter avvicinare le prestazioni delle tracce a codifica discreta (Dolby Digital), pur partendo da software codificato surround e addirittura stereofonico.

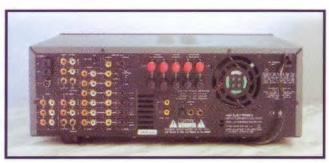
PRO	CONTRO
+ Dolby Pro-logic II	- Mancanza di ingressi 5.1
+ Realizzazione ordinata	
+ Ampia dotazione di prese digitali	
+ Prezzo	

PRESTAZIONI ■■■■■■■■■□ 9
VERSATILITÀ ■■■■■■■■■□ 9

NAD T 751

PREZZO: 2.190.000 LIRE (EURO 1.131,04)





DISTRIBUTORE
Panasonic Italia, Tel. 02 67881

Tipo: **Sintoamplificatore Home Theater**
Dimensioni (L x A x P): **435 x 132 x 350 mm**
Peso: **16,3 kg**
Decoder: **Dolby Digital, DTS, Dolby Pro-logic**
Caratteristiche principali dichiarate: **potenza massima continua su 8 ohm 2 x 70W o 5 x 60W (THD 0,08%), potenza massima impulsiva 2 x 108W (8 ohm) 2 x 160W (4 ohm)**
Info: **www.audioclub.it**

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	42.6W	42.6W	43.2W	42.6W	42.6W
4 ohm	53.8W	53.2W	53.9W	53.2W	54.3W

Modello base della nuova serie di sintoamplificatori NAD, il T 751 offre una potenza adeguata alla maggior parte delle situazioni e una notevole accuratezza nella riproduzione musicale, come da buona tradizione dei prodotti NAD. La significativa riduzione di prezzo rispetto al modello della serie precedente, non avendo comportato rinunce in termini di qualità costruttiva, accresce l'interesse per l'apparecchio. Esternamente l'apparecchio si presenta con la classica e austera colorazione "grigio NAD" e con un display piuttosto ampio. Il principale elemento che caratterizza la progettazione del T 751 è la realizzazione a componenti discreti che costituisce un punto fermo della filosofia NAD. Al T 751 possono essere collegati 2 apparecchi di tipo audio (CD e tape) e 5 di tipo video e a questo proposito segnaliamo l'assenza della connessione component, presente, invece su altri apparecchi della stessa fascia. Per i collegamenti digitali sono previsti 3 connettori, 1 ottico e 2 coassiali. L'assegnazione alle sorgenti è però preimpostata e non consente purtroppo cambiamenti. Tra le funzione dell'apparecchio abbiamo trovato molto utile la possibilità, nel caso di materiale codificato in Dolby Digital, di ridurre la gamma dinamica (magari per un ascolto notturno) secondo ben tre diversi fattori di compressione (25%, 50% e 75%). Il telecomando, piuttosto ingombrante, risulta di impiego semplice e intuitivo e permette di pilotare tutte le funzioni del sintoampli, oltre che quelle di apparecchi rigorosamente marchiati NAD. All'ascolto, ciò che colpisce maggiormente è la notevole naturalezza timbrica, l'accurata resa dei particolari e la piacevole rotondità del suono, performance che non si è soliti incontrare in sintoampli HT di questa categoria, ma che risponde in pieno al motto della casa "Music First". Il T 751 non sarà certo il massimo in quanto a versatilità, ma quelli della NAD hanno preferito puntare sulla qualità d'ascolto e sulla facilità d'uso, centrando in pieno l'obbiettivo.

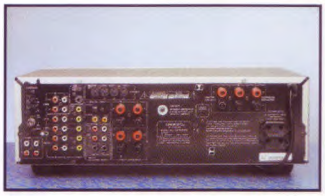
PRO	CONTRO
+ Riproduzione musicale	- Comportamento non ottimale su carichi bassi
+ Qualità costruttiva	- Connessioni video non particolarmente ricche
+ Facilità d'uso	

PRESTAZIONI ■■■■■■■■■□ 9
VERSATILITÀ ■■■■■■■■□□ 7

ONKYO TX-DS494

PREZZO: 1.090.000 LIRE (EURO 562,94)





DISTRIBUTORE

Eurosound, Tel. 02 2619841

Tipo: **Sintoamplificatore Home Theater**
Dimensioni (L x A x P): **435 x 150 x 339 mm**
Peso: **10,3 kg**
Decoder: **Dolby Digital, DTS, Dolby Pro-logic II**
Caratteristiche principali dichiarate: **potenza d'uscita 5 x 55W RMS su 8 ohm, 5 x 75W DIN su 6 ohm, 1 kHz**
Info: **www.eurosound.it**

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	42.3W	44.2W	42.3W	43.6W	42.8W
4 ohm	57.1W	58.5W	57.8W	58.1W	57.7W

Si tratta del modello più economico nel listino del costruttore orientale, tradizionalmente indirizzato ad offrire sempre qualcosa in più rispetto alla concorrenza diretta. In effetti, per essere un modello "d'attacco", il 494 è particolarmente ben fornito, rivaleggiando in pratica, quanto a dotazione, flessibilità d'impiego e potenza di uscita, con numerosi modelli di classe intermedia, potendo, inoltre, contare sul decoder Dolby Pro-logic II. Il 494 si presenta in un'elegante finitura color champagne dove sul frontale troviamo, a destra, i comandi del volume e dei controlli di tono; al centro troviamo il pulsanti destinati alla selezione degli ingressi analogici, phono, CD e tape (per l'audio) cui se ne affiancano altrettanti per le sorgenti audio-video. Per la selezione della modalità d'ascolto ci sono tre ulteriori pulsanti, posizionati sopra al display, relativi all'ascolto in stereofonia, all'impiego dei decodificatori Dolby Digital, DTS e al nuovissimo Dolby Pro-logic II, oppure all'impiego dei preset DSP. Sul retro troviamo le prese per due sorgenti e un registratore audio ed altrettante video, 2 prese coassiali ed un'ottica digitali (liberamente assegnabili alla sorgente), oltre agli ingressi 5.1. Il telecomando, dai pulsanti un po' troppo piccoli ma ben organizzati, permette di controllare tutte le funzioni del sintoampli, tra cui anche il sintonizzatore RDS dotato di 30 memorie. All'ascolto il 494 dimostra quanto di buono detto finora, mentendo in luce qualità sonore non comuni ad amplificatori entry-level, grazie ad una riproduzione autorevole che mette in risalto la gamma medio-bassa e che restituisce una gamma alta mai fuori le righe. La resa stereofonica è piuttosto esuberante, mentre in multicanale è leggermente meno d'impatto, ma comunque superiore a prodotti di pari fascia. Il TX-DS494 sembra quindi destinato a chi si accinge ad allestire il suo primo impianto e vuol partire col piede giusto, senza impegnarsi con spese esorbitanti, ma neppure cedendo alla lusinga di false economie.

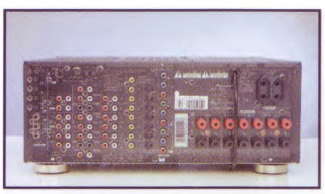
PRO	CONTRO
+ Buona potenza	- Prezzo un po' elevato per un entry-level
+ Dolby Pro-logic II	
+ Facilità d'uso	

PRESTAZIONI ■■■■■■■■■□
VERSATILITÀ ■■■■■■■■■□

PIONEER VSX-859RDS

PREZZO: 2.300.000 LIRE (EURO 1.213,16)





DISTRIBUTORE

Nadel Italia, Tel. 02 4222855

Tipo: **Sintoamplificatore Home Theater**
Dimensioni (L x A x P): **420 x 173 x 463 mm**
Peso: **17,6 kg**
Decoder: **Dolby Digital (EX), DTS (ES), THX Surround 7.1 EX, Dolby Pro-logic**
Caratteristiche principali dichiarate: **potenza d'uscita continua (surround mode) 100W x 5 (DIN, 1 kHz. THD 1%, 8 ohm)**
Info: **www.pioneer.it**

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	83.1W	83.2W	82.9W	83.3W	83.0W
4 ohm	121.0W	123.3W	119.9W	122.1W	121.0W

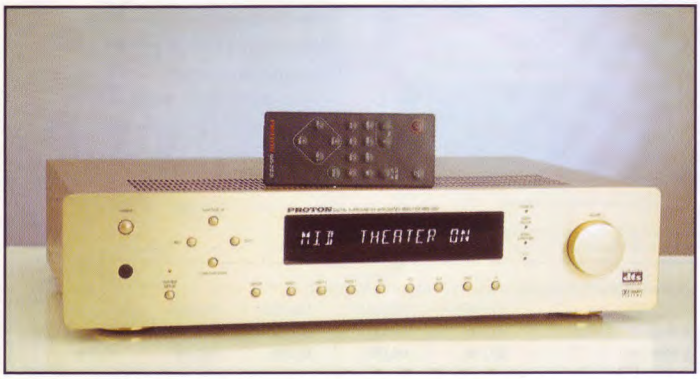
Il Pioneer VSX-859 si presenta come un prodotto completo in grado di soddisfare le richieste degli appassionati più esigenti grazie alla compatibilità con tutti gli standard audio multicanali fino a 7.1 canali (anche THX EX e DTS ES), con l'unica eccezione del nuovissimo Dolby Pro-Logic II e con il pregio di poter riportare sul frontale la sigla della certificazione THX (un po' l'equivalente del D.O.C. nei vini). Disponibile in versione nera ma anche (con un piccolo sovrapprezzo) nella più elegante livrea "gold", il VSX-859RDS è un sintoamplificatore in grado di offrire un eccellente numero di ingressi audio digitali (sia ottici che coassiali), un paio di uscite per il collegamento ai moderni registratori digitali (anche CD) e tutte le uscite e gli ingressi video necessari tra cui anche 3 component. L'interfaccia OSD del menù permette una totale versatilità nell'assegnazione delle uscite e degli ingressi, anche se a fronte di una certa attenzione e pazienza.
Il telecomando programmabile, completo e retroilluminato, può essere utilizzato non solo per tutte le operazioni di set-up, ma anche per pilotare gli altri dispositivi del nostro impianto, sia perché ha in memoria un elenco di codici già inseriti, sia perché è in grado di apprendere i codici da altri telecomandi. Ma passiamo all'ascolto che ha rilevato sin dai primi istanti una resa superlativa; l'ascolto di materiale, variamente assortito nei diversi formati (stereo, Dolby Digital, DTS), ha mostrato una capacità di erogazione davvero buona, con bassi corposi e di buon impatto, segno di un buon dimensionamento dell'alimentazione e con acuti decisamente aperti e cristallini, com'è ormai tradizione di Pioneer. La sezione di decodifica multicanale è davvero ottima in quanto a separazione e effetti "circondamento" e "sorvolo" che riescono ad essere realistici. Il VSX-859RDS ha evidenziato delle ottime potenzialità che, come tradizione Pioneer, ancora una volta si rivela superiore alla aspettative.

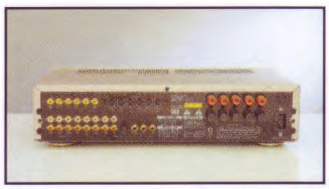
PRO	CONTRO
+ Presenza ingressi ed uscite video component	- Operazioni di set-up e configurazione complesse
+ Dolby Digital EX e DTS ES compatibile	
+ DVD Audio compatibile (fino a 96 kHz)	

PRESTAZIONI ■■■■■■■■■□
VERSATILITÀ ■■■■■■■■■□

PROTON AVS 2583

PREZZO: 1.668.000 LIRE (EURO 861,45)





DISTRIBUTORE
Audio 4 & C., Tel. 02 33402790

Tipo: **Sintoamplificatore Home Theater**
Decoder: **Dolby Digital, DTS, Dolby Pro-logic**
Dimensioni (L x A x P): **435 x 95 x 300 mm**
Caratteristiche principali dichiarate: **risposta in frequenza 7 Hz – 20 kHz +10 –3 dB, potenza continua 5x50W su 6 ohm.**
Info: **www.audio4.it**

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	37.6 W	38.1 W	38.1 W	36.1 W	37.0 W
4 ohm	42.2 W	45.3 W	39.9 W	39.4 W	41.3 W

Dopo un periodo di appannamento del suo marchio, Proton è tornato alla ribalta soprattutto grazie alla linea Onix, rivolta alla fascia "audiophile", ed alla commercializzazione di validi integrati home theater. L'AVS-2583, ultima novità Proton, si presenta con un'estetica dominata dalla tonalità dorata del frontale, in cui è inserito un ampio display, dall'illuminazione regolabile su intensità diverse, affiancato dalle spie che indicano l'attivazione dei decodificatori Dolby-Digital e DTS.
Il gruppo dei comandi è molto semplice, poiché composto da un'unica manopola adibita al controllo del volume e due serie di pulsanti, una destinata alla selezione degli ingressi, l'altra per il controllo delle funzioni accessorie. Il pannello posteriore comprende quattro ingressi digitali, tre coassiali e uno ottico, oltre a tre ingressi analogici. Le sorgenti A/V possono contare anche su prese S-Video. Stranamente assente è l'ingresso 5.1 canali, ci sono invece le uscite per l'impiego di finali esterni su tutti i canali, oltre a quella per il pilotaggio di un subwoofer attivo. Il telecomando, di tipo extra sottile ed inusuale per questo genere di elettroniche, non ci è sembrato per la sua costruzione all'altezza di un integrato come l'AVS-2583, anche se permette di accedere a tutte le sue funzioni. All'ascolto AVS-2583 ha esibito un'esuberanza ragguardevole ed una disponibilità all'erogazione non molto comune per un "semplice" 50W per canale. La chiarezza e la messa fuoco della riproduzione sono tra le altre caratteristiche più interessanti. Gradevole esteticamente grazie alla finitura color champagne e alla semplicità del frontale, rispecchia quest'ultima prerogativa anche sul fronte della realizzazione, esente dalle complessità tipiche della categoria che include le amplificazioni multicanali. Ne traggono, di conseguenza, beneficio le prestazioni sonore, soprattutto in una macchina di questa classe.

PRO	CONTRO
+ Estetica	- Telecomando
+ Dimensioni	- Mancanza ingressi 5.1
+ Qualità sonore	

PRESTAZIONI ■■■■■■■■□□ 8
VERSATILITÀ ■■■■■■□□□□ 6

ROTEL RSX-972

PREZZO: 3.500.000 LIRE (EURO 1807,60)





DISTRIBUTORE
Audiogamma S.r.L., Tel. 02 55181610

Tipo: **Sintoamplificatore Home Theater**
Dimensioni (L x A x P): 445 x 160 x 400 mm
Peso: **15kg**
Decoder: **Dolby Digital, DTS, Dolby Pro-logic**
Caratteristiche principali dichiarate: **risposta in frequenza 20 Hz – 20 kHz, potenza di uscita 5 x 75W su 8 ohm**
Info: **www.audiogamma.it**

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	70.2W	68.7W	70.2W	68.7W	70.5W
4 ohm	97.0W	90.2W	97.0W	93.1W	100.0W

Questo sintoamplificatore si caratterizza per l'elevata qualità della riproduzione sonora, che è peraltro il punto di partenza su cui si basa l'intera produzione di questo marchio giapponese. Dal punto di vista estetico, questo nuovo sintoampli si distingue soprattutto per la collocazione centrale della manopola del volume, che conferisce al frontale una piacevole simmetria. Sul retro troviamo una ricca dotazione di ingressi e uscite (composito, S-Video e component) per gli apparecchi video. Ne possono, infatti, essere collegati 5, di cui 3 videoregistratori. Piuttosto limitate, invece, le possibilità di connessione di sorgenti audio, per le quali sono previste solo le prese CD e Tape. Gli ingressi digitali sono in tutto cinque, tre di tipo coassiale e 2 di tipo ottico. Sono poi presenti sia gli ingressi, che le uscite 5.1. Durante la riproduzione di DVD codificati in Dolby Digital è possibile scegliere tra 2 livelli di compressione della gamma dinamica, in grado di migliorare l'ascolto in condizioni di utilizzo a basso volume. L'RSX-972 consente di riprodurre le sorgenti collegate anche in un altro ambiente, grazie all'uscita stereofonica preamplificata (alla quale deve essere collegata l'amplificatore da collocare nell'ambiente remoto) e all'ingresso per telecomando (al quale collegare l'uscita del sensore ad infrarossi che va installato nel secondo ambiente). Il telecomando è di tipo programmabile e, oltre a poter pilotare tutte le funzioni del sintoampli, può "imparare" i codici infrarossi di qualsiasi altro telecomando. Il dispositivo consente di memorizzare delle sequenze di comandi frequentemente utilizzate (le comodissime "Macro"). All'ascolto l'RSX-972 ha dimostrato un accurato bilanciamento timbrico, un grande dettaglio e un'ottima ricostruzione della scena sonora. Nell'impiego Home Theater, il Rotel rivela una prorompente dinamica in grado di gestire con disinvoltura gli elevati picchi di segnale tipici dei film di ultima generazione. Il Rotel è un apparecchio in grado di dare grandi soddisfazioni a chi è interessato soprattutto alla qualità musicale.

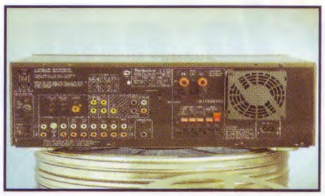
PRO	CONTRO
+ Qualità della riproduzione	- Mancanza decoder Dolby Digital EX / DTS ES
+ Qualità costruttiva	
+ Ampia dotazione di ingressi/uscite	

PRESTAZIONI ■■■■■■■■■□ 9
VERSATILITÀ ■■■■■■■■■□ 9

TECHNICS SA-DX1050

PREZZO: 1.030.000 LIRE (EURO 531,95)





Tipo: Sintoamplificatore Home Theater
Dimensioni (L x A x P): 430 x 158 x 375 mm
Peso: 10kg
Decoder: Dolby Digital, DTS, Dolby Pro-logic
Caratteristiche principali dichiarate: Potenza di uscita 5 x 100W su 6 ohm
Info: www.panasonic.it

DISTRIBUTORE
Panasonic Italia, Tel. 02 67881

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	51.8W	36.8W	37.6W	37.0W	54.1W
4 ohm	63.7W	45.8W	48.0W	46.6W	67.2W

Già al primo sguardo il sintoampli comunica la sua appartenenza alla gamma di rango maggiore prodotta dal costruttore orientale, con un frontale parecchio sviluppato in altezza, particolare che ne determina l'autorevolezza visiva.
Peccato solo per l'utilizzo di una plastica di poco pregio. La parte superiore del frontale ospita le manopole destinate alle selezione degli ingressi e a quella dei modi di ascolto DSP. Stranamente, questi sono separati dal selettore per l'attivazione dei decodificatori, realizzato con un semplice pulsante situato a fianco del display, sulla superficie in rilievo. Ad esso si affiancano i controlli relativi alla sezione sinto RDS Eon, che permette la memorizzazione di 30 emittenti.
Il retro prevede le prese S-Video per il VCR e il DVD, oltre ad un'uscita per il monitor TV. L'impiego degli ingressi ottici non è modificabile, con la presa 1 attiva sull'ingresso TV e la 2 sul DVD. Per il CD resta a disposizione l'ingresso coassiale.
Sono inoltre disponibili gli ingressi a 5.1 canali, per un'eventuale decodifica esterna. Il telecomando, molto semplice, permette di pilotare tutte le funzioni del sintoampli, nonché quelle di altre apparecchiature Technics. L'ascolto denota una buona erogazione di potenza ed una certa facilità nel pilotare diffusori esigenti con la giusta pressione sonora, mentre delude un po' la musicalità, probabilmente a causa della scelta da parte di Technics di utilizzare gli stadi finali "Power Pack".
La decodifica multicanale (Dolby Digital – DTS) è affidata a componenti ampiamente collaudati, che garantiscono efficacia e precisione nella ricostruzione sonora. L'SA-DX1050 si propone ad una fascia di pubblico disposta magari a cedere qualcosa in termini di qualità timbrica, ma in grado di confrontarsi tranquillamente con macchine di classe simile, soprattutto per via di un prezzo assolutamente concorrenziale.

PRO	CONTRO
+ Prezzo	- Musicalità
+ Ingresso Phono	- Ingressi digitali non assegnabili

PRESTAZIONI ■■■■■■■■□□
VERSATILITÀ ■■■■■■■■□□

YAMAHA RX-V620RDS

PREZZO: 1.413.000 LIRE (EURO 729,75)





Tipo: Sintoamplificatore Home Theater
Dimensioni (L x A x P): 435 x 151 x 390 mm
Peso: 10,5 kg
Decoder: Dolby Digital, DTS, Dolby Pro-Logic
Caratteristiche principali dichiarate: potenza continua su 8 ohm 5 x 90W
Info: www.yamahahifi.it

DISTRIBUTORE
Italaudio, Tel. 0331 548416

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	27.0W	28.1W	27.2W	27.7W	27.0W
4 ohm	51.1W	57.0W	54.8W	56.2W	52.6W

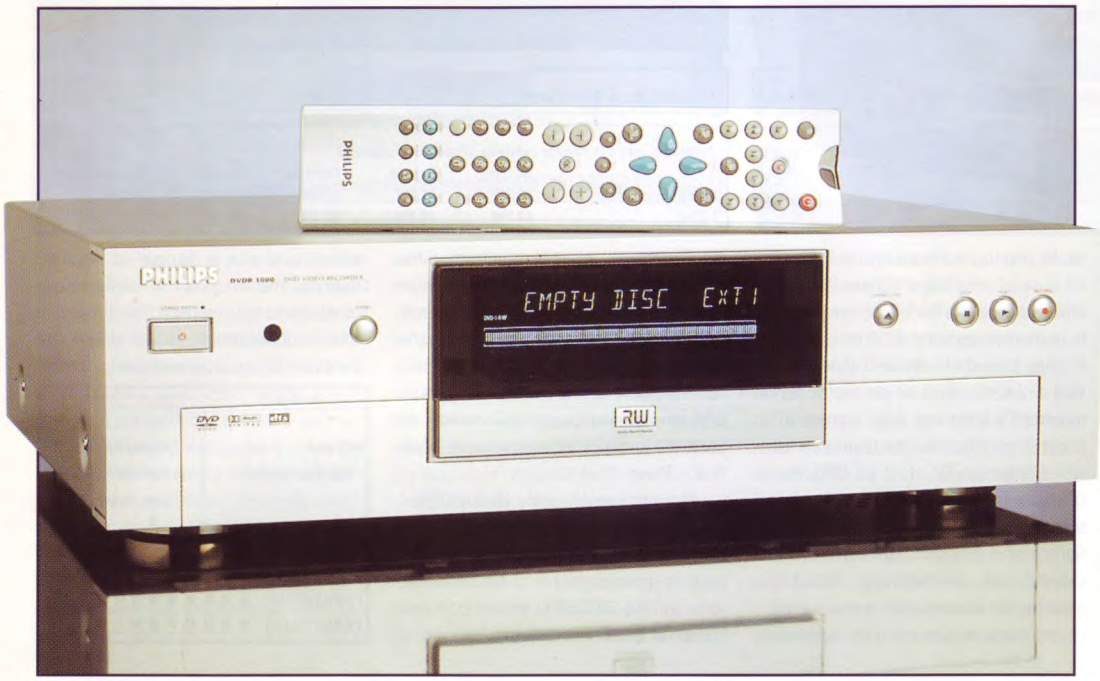
Yamaha è forse il grande costruttore che per primo ha creduto nell'audio multicanale: già nei primi anni 90 commercializzava elettroniche in grado di decodificare in Dolby Pro-logic e che disponevano di elaboratori digitali atti a ricreare un campo sonoro riverberato a partire da un comune segnale stereofonico (i famosi DSP). Nel frattempo sono stati fatti passi da gigante e questo RX-V620RDS ne è una testimonianza. Il sintoampli si presenta in maniera molto elegante grazie alla livrea color champagne e ciò che salta subito agli occhi nel frontale è la protuberanza inferiore, che ospita le prese per la connessione volante di una sorgente audio-video, oltre che per un segnale digitale. Sul frontale troviamo un numero limitato di comandi, peraltro organizzati in maniera molto ordinata e intuitiva. Il pannello posteriore presenta le prese per l'ingresso phono, una seconda sorgente ed un registratore. Ci sono poi gli ingressi per 2 sorgenti A/V ed altrettanti VCR, tutti equipaggiati di connessioni S-Video e component. Sono poi disponibili un ingresso coassiale e 3 ottici, oltre ad un'uscita. Troviamo, infine, gli ingressi e le uscite a 5.1 canali che garantiscono la massima flessibilità. Il telecomando è molto carino e di facile utilizzo e permette di pilotare tutte le funzione del sintoampli. All'ascolto, lo Yamaha dimostra la bontà delle scelte costruttive e restituisce un sonoro dalla brillantezza ragguardevole e che si caratterizza per un'ottima focalizzazione e resa dei particolari. Oltretutto la gamma bassa non si lascia mai prendere la mano, mantenendo il giusto equilibrio complessivo. Il chip di decodifica multicanale della Yamaha stessa (YSS 928) permette un'ampiezza e una compiutezza maggiori rispetto alle pur valide elettroniche di grande serie. Questo sintoampli non fa altro che confermare la tradizione della casa giapponese, che da anni investe nella ricerca applicata all'audio, consentendo a "tutti" di avvicinarsi all'HT senza spese troppo gravose.

PRO	CONTRO
+ Estetica	- Mancanza di copertura per le connessioni frontali
+ Connessione digitale frontale	
+ Qualità della decodifica	
+ DSP	

PRESTAZIONI ■■■■■■■■□□
VERSATILITÀ ■■■■■■■■■□

Philips lancia sul mercato il suo primo DVD Recorder

Il VHS ha le ore contate...



Tipo: Videoregistratore DVD
Dimensioni (L x A x P): 435 x 110 x 330 mm
Peso: 8,8kg
Caratteristiche principali dichiarate:
Compressione digitale video: Mpeg2 per il DVD, Mpeg1 per il VCD, DVD+RW 50 Hz – 60 Hz, HQ e SP; compressione digitale audio: Dolby Digital 2.0 a 16 bit / 48kHz
Compatibilità (in lettura): DVD+RW, DVD-R, DVD Video, Video CD, SVCD, Cd Audio, CD-R, CD-RW
Info: www.philips.it



PHILIPS DVDR 1000

PREZZO: 4.000.000 LIRE (EURO 2065.83)

Quando fu presentato e messo in commercio il DVD, la domanda più ricorrente che gli acquirenti ponevano ai rivenditori era quanto tempo sarebbe passato prima dell'arrivo sul mercato di un prodotto in grado di registrare sul nuovo supporto. L'attesa non è poi stata così lunga. Esperienza comune a tutte le famiglie è l'uso quasi continuo e quotidiano che viene fatto del classico videoregistratore a cassette. Con questo DVDR 1000 potrete fare esattamente la stessa cosa, ma usando direttamente un DVD+RW (frutto della collaborazione tra varie case produttrici tra cui, oltre a Philips, figurano Sony, HP, Yamaha). Il DVD+RW (riscrivibile più di 1000 volte) è nato in contrapposizione ad altri 2 standard (il DVD-RW e il DVD-RAM) in quanto le aziende che lo hanno ideato desideravano un supporto riscrivibile sia per il mercato informatico che Home. Ciò che riteniamo fondamentale è la totale compatibilità dei DVD+RW con tutti i lettori DVD Video disponibili sul mercato. Il pannello anteriore del Philips è sobrio, impreziosito dal bel display e dallo sportello del cassetto porta DVD. I comandi a vista sono solo 5, mentre per i comandi principali è necessario aprire il pannello in basso a destra. In basso a sinistra e sempre nascosto troviamo le connessioni volanti per il composito, l'S-Video, lo stereo analogico e un ingresso FireWire (chiamato per l'occasione DV) per effettuare le duplicazioni da una camera DV digitale. Sul retro troviamo invece due connessioni scart, ingressi/uscite S-Video, composito, segnali d'antenna TV e audio analogico. La qualità della compressione Mpeg2 (quella usata su tutti i DVD in commercio) è regolabile su 4 livelli qualitativi. Il primo, HQ, offre registrazioni di altissima qualità (ricordiamo, a scanso di equivoci, che il risultato dipende soprattutto dal materiale d'origine) con un bit rate medio di 9,72 Mbit/s ed una durata complessiva di 60 minuti. Il secondo, SP, garantisce un bit rate medio di 5,07 Mbit/s (simile ai DVD in commercio) ed una durata di 120 minuti. Le altre due risoluzioni disponibili sono assimilabili ad un buon registratore VHS nel primo caso, LS, ed uno mediocre nel secondo, EP. L'editing integrato nel DVDR 1000 è molto semplice da attivare e consente dopo una qualsiasi registrazione di poter intervenire con un utilizzo molto facilitato. Il DVD recorder incide per qualsiasi registrazione un Menu che potrà essere utilizzato anche sui normali DVD player. L'audio analogico in ingresso viene trasformato in Dolby Digital 2.0 (quindi niente copie in 5.1, anche perché manca un ingresso audio digitale). L'utilizzo pratico ha rivelato un funzionamento davvero eccellente. Ad esempio, con segnali provenienti da satellite il risultato è stato conforme all'originale, con una scarsissima se non nulla presenza di artefatti (con un bit rate prescelto elevato). In condizioni del tutto normali, ovvero connesso ad una televisione via etere, il risultato è superiore a qualsiasi altro sistema di videoregistrazione consumer e di larga diffusione. Ricordiamo poi che il DVDR 1000 è un buonissimo lettore DVD Video compatibile Dolby Digital – DTS, nonché un lettore Cd. Un prodotto innovativo e destinato a cambiare le abitudini familiari e, nonostante sia un prodotto di prima generazione riesce ad essere esaustivo e a soddisfare le aspettative. La sezione video è ottima, sia come player che come recorder, mentre per l'audio la codifica Dolby Digital 2.0 in registrazione è



soddisfacente, ma è qui che si dovrà lavorare maggiormente, magari offrendo la possibilità di registrare l'audio 5.1 codificato in Dolby Digital o DTS.

DISTRIBUTORE
Philips Italia, 800-820026

PRO	CONTRO
+ Qualità della registrazione video	- Non registra su DVD-R
+ Acquisizione da telecamera DV	- Codifica audio solo in Dolby Digital 2.0
+ Facilità d'uso	
+ Dischi compatibili con qualsiasi lettore DVD Video	

PRESTAZIONI ■■■■■■■■■□ 9
VERSATILITÀ ■■■■■■■□□□ 7



È il primo Super Audio CD AudioRecords e non poteva essere che specialissimo. Realizzato in collaborazione con la **foné**, rappresenta una delle primissime incisioni DSD™ multicanale, la prima italiana. Il Maestro Marco Fornaciari e la fonè Ensamble eseguono le Quattro Stagioni di Vivaldi a parti reali, su pregiatissimi strumenti d'epoca, in uno strepitoso ambiente perfettamente reso dal modernissimo supporto. RIPRODUCIBILE ANCHE SU UN NORMALE LETTORE CD AUDIO.

L. 35.000 Cod. ARSACD001



Dopo il grandissimo successo della "Guida di AudioReview alla Grande Orchestra", ecco la seconda delle Guide all'ascolto di AudioReview: SUPERPIANO, una favolosa avventura nelle migliori incisioni dell'etichetta inglese Hyperion, alla scoperta del "suono" del pianoforte attraverso le più belle trascrizioni di pagine davvero storiche della storia della musica. Libretto di Marco Cicogna.

L. 25.000 Cod. ARGUI002



La prima incisione mondiale dello storico organo "Luca Biagi" di S. Giovanni in Laterano segna un nuovo corso delle proposte "classiche" dell'etichetta AudioRecords. A quattrocento anni dalla sua costruzione, l'Organo Luca Biagi torna a celebrare, con musiche d'epoca, i fasti della Roma del XVII secolo grazie all'appassionata interpretazione del Maestro Alessandro Alberga e ad una naturalissima ripresa sonora.

L. 25.000 Cod. ARCLS012

TAGLIANDO DA COMPILARE E SPEDIRE PER RICHIEDERE LE PUBBLICAZIONI TECHNIPRESS
Inviare a: TECHNIPRESS Ufficio Diffusione - Via della Bufalotta, 374 - 00139 Roma - Fax (06) 87139141 - Tel. (06) 8720331

Vogliate consegnare a:

Nome, cognome o Ragione sociale: .....

Indirizzo ..... n. ..... C.A.P. .....

Città: ..... Prov.: ..... Tel. .....

Prodotti richiesti

Q.ta	Codice	Descrizione del disco, libro o rivista	Prezzo unitario	Prezzo totale

Scelgo una delle seguenti forme di pagamento:

Totale

❑ Assegno intestato a TechniPress s.r.l
❑ C.C.P. n. 77448009 intestato a: TechniPress s.r.l. - Via C. Perrier, 9A - 00157 Roma
❑ Vaglia postale intestato a: TechniPress s.r.l. - Via C. Perrier, 9A - 00157 Roma
carta di credito: ❑ CartaSì ❑ American Express

N. _____ Scad. ___/___

Firma .....

La TechniPress garantisce la massima riservatezza dei dati e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali. Al presente ordine si applicano, inoltre, le disposizioni di cui al decreto legislativo 15 gennaio 1992, n. 50, in materia di contratti negoziati fuori dei locali commerciali.

Audio RECORDS

Novità

Un viaggio nella musica brasiliana d'autore attraverso l'intensissima interpretazione della splendida Patrizia Laquidara. Un connubio di ricercatezza di suoni e grandissima musicalità, rese attraverso le migliori tecniche di ripresa oggi possibili e proposte sia all'interno della collana AudioRecords "The Classics" in formato CD audio, sia nel magnifico formato multicanale DTS, in grado di rendere al meglio lo spessore artistico dell'incisione.



L. 48.000 Cod. ARDTS002

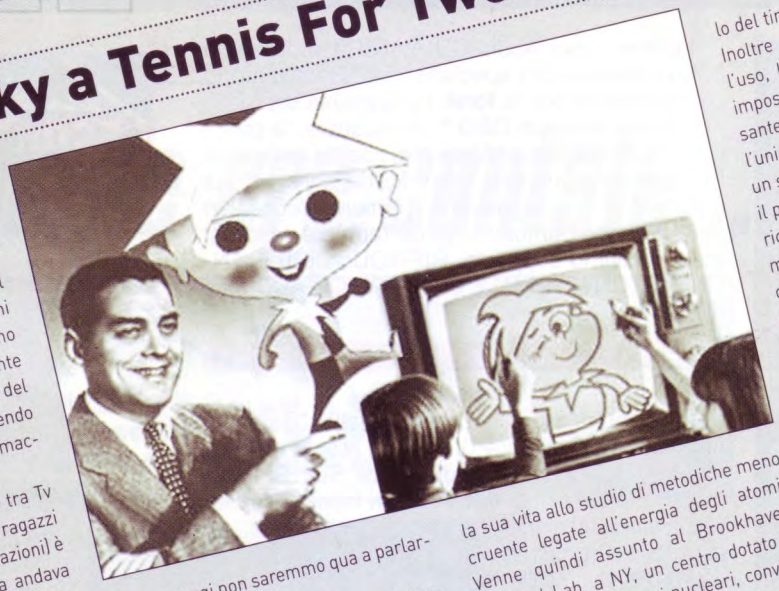


L. 25.000 Cod. ARCLS013

TechniPress

Da Winky Dinky a Tennis For Two

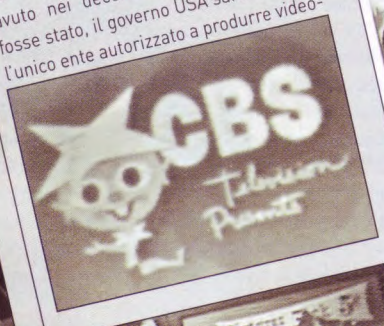
a cura di Daniele Bertocci

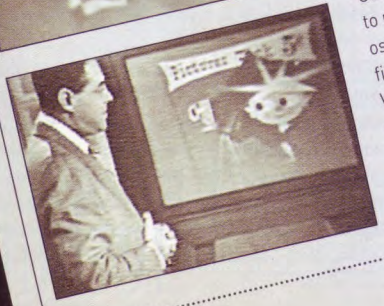


Le origini del videogioco

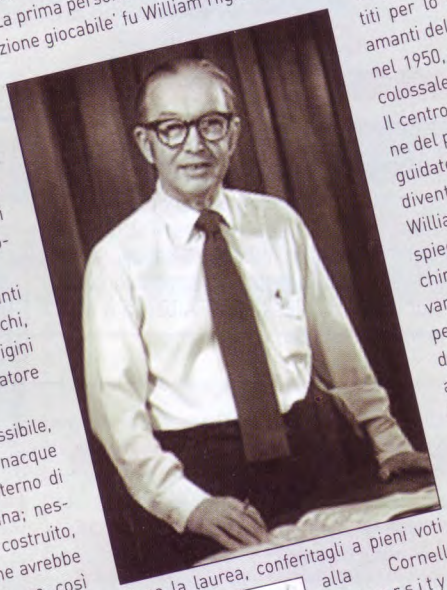
Al giorno d'oggi datare con precisione il giorno zero della storia dei videogiochi risulta quasi impossibile: se volessimo essere superficiali, sarebbe sufficiente parlare della prima console, oppure del primo coin-op della storia, così facendo però ci riferiremmo alla storia delle macchine partendo dal 1920 in poi.
In effetti l'uso di forme interattive tra Tv (media che veicola le immagini) e ragazzi (principali fruitori di queste innovazioni) è datato 1956, quando in America andava per la maggiore un cartone animato (Winky Dink), rivoluzionario: era infatti necessario munirsi di un kit contenente cartoncini a forma di oggetti (ponti, scale...) e apporli sullo schermo per far si che il nostro eroe potesse cavarsela in situazioni di pericolo. Anche se sono certo che vi farò sorridere, questa prima forma di videogioco (anche se per ora il termine è alquanto improprio) scatenò un'ondata di protesta, in quanto certi benpensanti vedevano questa "innovazione" come un pericolo:
i bambini stavano molto tempo davanti alla Tv, trascurando i "normali" giochi, come il baseball o il football. Le origini delle discriminazioni sui videogiocatore hanno origini lontane...
Eppure, anche se sembrerà impossibile, il primo videogioco al mondo nacque come strumento didattico, all'interno di una struttura federale americana; nessuno capì però che cosa avesse costruito, né l'importanza che l'invenzione avrebbe avuto nei decenni successivi; se così fosse stato, il governo USA sarebbe stato l'unico ente autorizzato a produrre videogiochi (e oggi non saremmo qua a parlarne).







La prima persona a realizzare una 'situazione giocabile' fu William Higinbothan.



Dopo la laurea, conferitagli a pieni voti alla Cornell University, Higinbotham aveva lavorato alla tecnologia dei radar, perfezionandola in alcuni aspetti. Questo giovane, venne presto notato dal governo degli Usa, che decise di impiegarlo nel progetto ritenuto di maggior interesse pubblico: ossia il "progetto Manhattan", diretto dal fisico tedesco R. Oppenhimer.
William, a quei tempi davvero molto giovane, rimase colpito dalla potenza dell'atomica, e soprattutto intuì le potenzialità distruttive che stravano dietro a questa tecnologia. Distrutto, decise di dedicare la sua vita allo studio di metodiche meno cruente legate all'energia degli atomi.
Venne quindi assunto al Brookhaven National Lab, a NY, un centro dotato di tre giganteschi reattori nucleari, convertiti per lo studio della materia. Per gli amanti delle date, è in questo centro che nel 1950, viene attivato il Cosmotron, il colossale reattore da 3 miliardi di volt.
Il centro, era il vanto dell'amministrazione del piccolo stato americano, e le visite guidate di tutte le scuole dello stato diventavano sempre più frequenti.
William, passava così alcune giorni, a spiegare il funzionamento di queste macchine a schiere di giovani, che si annoiavano a morte. La frustrazione non era però solo quella dei giovani, ma anche del ricercatore, incapace di trasmettere agli studenti le fantastiche possibilità legate alla tecnologia. Un giorno assieme ad un collega e compagno di partite di flipper, Potter, Higinbotham mise a nudo la sua frustrazione, e i due decisero di realizzare qualcosa di interattivo, con cui conquistare i ragazzi. Sfruttando il programma per il calcolo delle traiettorie, ed aggiungendo due T rovesciate da uno schermo di uno oscilloscopio, riuscirono a modificare il movimento di un punto luminoso, così come avviene nel gioco del tennis.
Alla macchina erano collegate due unità separate, dotate di due potenziometri e di due pulsanti, capaci di modificare l'angolo del tiro e la posizione della T.
Inoltre per rendere più o meno facile l'uso, l'altezza della rete poteva essere impostata dai ragazzi. Premendo il pulsante era possibile respingere la pallina: l'unico limite del progetto era l'assenza di un sistema di punteggio;
il passatempo preferito di ogni gita americana, era nella sua idea originaria, un modo per educare i ragazzi facendoli divertire, tanto che alcuni mesi più tardi fu introdotto un dispositivo che faceva variare l'angolo della pallina, in modo da introdurre, durante le sue lezioni il concetto di gravità.
Higinbotham non aveva intuito che il sistema da lui sviluppato e chiamato Tennis For Two, era in realtà l'antesignano di una imponente rivoluzione. Senza nemmeno accorgersene, il buon William aveva ideato ed inventato il videogioco.
Tanto per la cronaca, fu proprio uno di questi studenti, tale Ralph Baer, a realizzare la prima console... ma è tutta un'altra storia...





COLLEZIONE MINI TEAC.
SI AGGIUNGE UNA TAGLIA, AUMENTA LA SCELTA.

H-500*i*



Sistema Teac H-500*i*. Il massimo della qualità audio: 50+50 watt (RMS, 8 ohm). Trasformatore di alimentazione toroidale. Stadi finali a MOSFET. Componenti selezionati di altissima qualità. E in più la possibilità di personalizzare l'impianto scegliendo tra undici diversi componenti.

L
28,5 x 13,1 x 35,2 cm
Dimensioni singolo apparecchio

H-500 AC-3

La versione H-500 AC-3 è composta dall'amplificatore AV-H500D, 80+80 watt (RMS 8 ohm), 5 x 50 watt in Surround Pro Logic con 5.1 canali discreti, dal lettore DVD DV-H500 e dal sintonizzatore T-H500.



M
28,5 x 13,1 x 35,2 cm
Dimensioni singolo apparecchio

DVD VIDEO
DOLBY DIGITAL
DOLBY SURROUND PRO • LOGIC

CD RECORDER RW-H 500



COMPACT disc Recordable

RW-H 500, il registratore di CD, per realizzare sul supporto ottico le vostre registrazioni e le vostre compilation.

H-300



Tutta la qualità Teac in soli 21,5 cm. Con la possibilità di completare l'impianto con il registratore di CD (RW-H300) e/o con il registratore di Mini Disc (MD-H300).

S
21,5 x 11 x 30,5 cm
Dimensioni singolo apparecchio

CD RECORDER RW-H300



COMPACT disc Recordable

H-303

new



E' l'ultimo nato in casa Teac. Si compone di un lettore a tre CD, un sintoamplificatore da 30 + 30 watt e due casse di altissima qualità. Si può completare con il registratore di CD (RW-H300) e/o con il registratore di Mini Disc (MD-H300).

XS
21,5 x 11 x 30,5 cm
Dimensioni singolo apparecchio

H-100



Discende direttamente dalle serie H-500 ed H-300 e si compone di un sintoamplificatore con lettore CD, di una coppia di casse di altissima qualità ed è completabile da un registratore a cassette con autoreverse (R-H100), presente nella foto.

XXS
17,5 x 13,5 x 40,5 cm
Dimensioni singolo apparecchio

TEAC®

THE NEW CLASSIC

HI-FI AND HOME THEATRE REFERENCE MINI SYSTEMS

MEDUSA GAMES

PC CD-ROM

Divertiti con la travolgente comicità di

ZERO COMICO

Con le voci originali di Aldo, Giovanni e Giacomo

un entusiasmante videogioco ispirato ai personaggi di Aldo, Giovanni e Giacomo

IN VENDITA dal 6 NOVEMBRE
in videoteche, grande distribuzione
e computer shop





PROGETTO GRAFICO DI FRANCESCA ROMANO

www.medusahe.com/zerocomico