PLAYSTATION 2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD NEW TECH

Evolution

IL MENSILE DELL'HOME ENTERTAINMENT Magazine

Ø5
anno I
Giugno 2002
€4.00

Giugno 2002, sped. in abb. post. 45% art.2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale di Roma

LOS ANGELES, ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2002

NEL SEGNO DI LINK

ISBN 1593-6171

I GIOCHI DEL MESE

SPIDER MAN THE MOVIE / WINNING ELEVEN 6 /SUPER SMASH BROS MELEE / DEUS EX / DRIVEN / BRITNEY'S DANCE BEAT / MONDIALI FIFA 2002 / TETRIS WORLDS / DOWNFORCE / CONFLICT: DESERT STORM / FOOTBALL MANAGER CAMPIONATO 2002 / EVERBLUE / NEW LEGENDS / NO ONE LIVES FOREVER / ISS 2

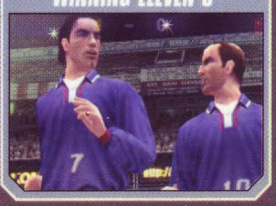
CINEMA IN CASA

COME SCEGLIERE IL VOSTRO LETTORE DVD
9 MODELLI IN PROVA

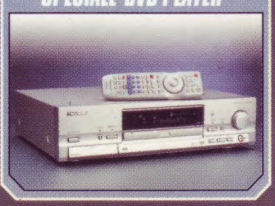
TUTTI I FILM IN DVD!



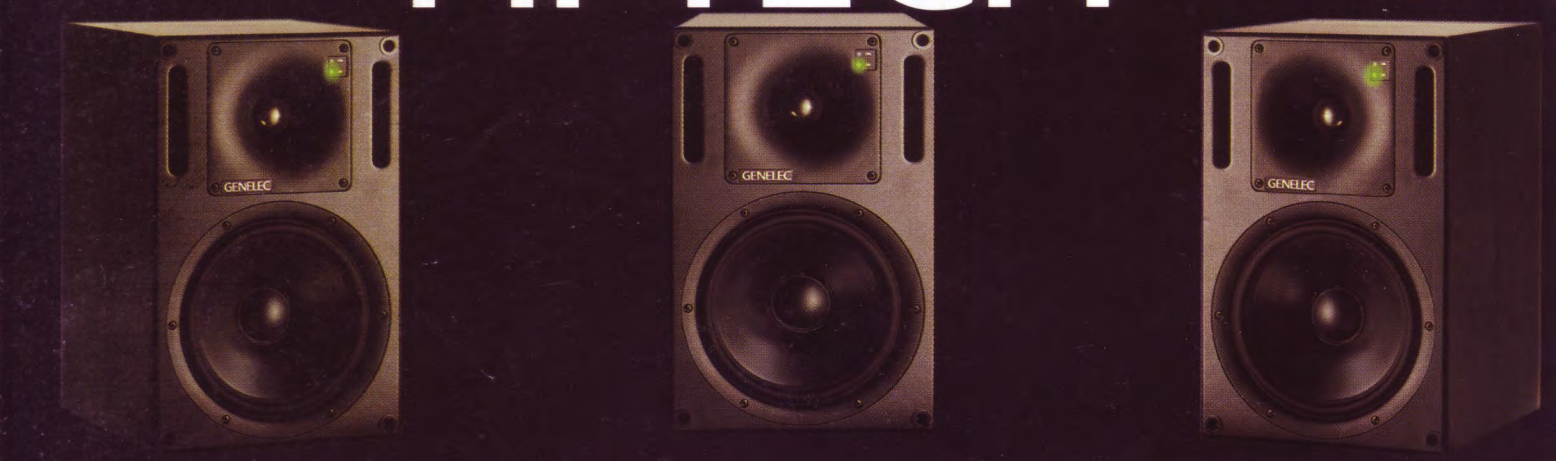
WINNING ELEVEN 6



SPECIALE DVD-PLAYER



HT Home Theatre
HI-TECH



HI-LEVEL



scegli sempre il massimo

5.1 GENELEC
ACTIVE MONITORING

HT 208 Monitor Attivo* Professionale Bass Reflex
Risposta in frequenza 48Hz - 22 kHz
Livello di pressione sonora 120 dB SPL/1m

HT 205 Monitor Attivo* Professionale Bass Reflex
Risposta in frequenza 70Hz - 18 kHz
Livello di pressione sonora 120dB SPL/1m

HTS2 Subwoofer Attivo* Professionale Bass Reflex
Rapporto segnale/rumore › di 100 dB
Livello di pressione sonora 115dB SPL/1m
Gamma di risposta estesa fino a 33Hz.

* "Attivo" significa che non necessita di amplificazione esterna in quanto gli amplificatori finali di potenza sono racchiusi all'interno del diffusore e ottimizzati, in funzione di ogni altoparlante, fin dalla progettazione.

distribuito da:

A&D T
Analog&Digital Technology srl

54, via Solferino
20052 Monza (MI)
www.adt-online.it

telefono 039 21.69.21
fax 039 21.03.506
info@adt-online.it

Evolution Magazine
Anno II, Giugno 2002 - N.5

DIRETTORE
Roberto Lucchesi
(r.lucchesi@technipress.it)
VIDEOGAMES
Giuseppe Nigro
(g.nigro@technipress.it)
HOME ENTERTAINMENT
Gian Luca Di Felice
(g.difelice@technipress.it)
REDAZIONE
Nicodemo Angi, Davide Belardo, Andrea "Negative" Boschiere, Daniele Bertocci, Annalisa Castelli, Daniele Ceccarelli, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Ornella Lepre, Stefano Manin, Gian Piero Matarazzo, Simone Menghini, Giuseppe Nigro, Luca Paolini, Maurizio Quintiliani, Elena Raugei, Valerio Savelli, Paolo Santagostino, Filippo Facchetti
DIRETTORE RESPONSABILE
Mauro Neri
Evolution Magazine è una pubblicazione TechniPress S.r.l.
Via della Bufalotta 374 F, 00139 Roma
Tel. 06 8720331, fax 06 87139141
Registrazione del Tribunale di Roma n. 494/2001 del 6/11/2001
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.
Abbonamento a 11 numeri: Italia 44 euro; Europa e paesi del bacino mediterraneo (spedizione via aerea) 80 euro; Americhe, Giappone, Asia etc. 120 euro (spedizione via aerea); Oceania 140 euro (spedizione via aerea).

PRESIDENTE DEL C.d.A.
Massimo Canzona
PUBBLICITÀ
Roma: Massimo Canzona, tel. 06 87203357
Alessandro Scansani, tel. 06 87203352
Loredana Palomba (coordinamento), tel. 06 87203353
Milano: Studio Resmini
Via Ugo Betti 31, 20135 Milano
Tel. 02 33403358, fax 02 33499312
UFFICIO AMMINISTRATIVO
Elena Caporusso, tel. 06 87203358
DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Matteo Piemontese, tel. 06 87203351
Stampa: Omnimedia S.r.l.,
Via del Policlinico 131, 00161 Roma
Distribuzione per l'Italia: Parrini & C. S.r.l.
Piazza Colonna 361, 00187 Roma.
Tel. 0669514.1 - Fax 0669940697

ISSN 1593-6171











GENERAZIONE DVD

Con l'ingresso sul mercato italiano di Game Cube si è ulteriormente arricchita la "generazione DVD" delle console videogioco.

Gli appassionati possono infatti oggi scegliere fra tre piattaforme (Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e, appunto, Nintendo Game Cube) diverse tra loro per forma, per target, nonché per i giochi a disposizione, ma tutte accomunate dall'adozione del DVD (non a caso acronimo di "digital versatile disc") come supporto.

Ciò ha permesso, grazie anche all'uso di sezioni audio e video di alto livello qualitativo, di realizzare delle vere e proprie "home entertainment machine" a 360 gradi, in grado di trasformarsi in un istante da sofisticate macchine da gioco a sorgenti digitali per il cinema in casa.

Tale possibilità è tuttavia preclusa al Game Cube, che per motivi di compattezza (e di estrema attenzione al problema della pirateria) adotta DVD di diametro più piccolo rispetto a quello standard.

È per questo motivo che la sezione "Cinema in casa" di questo numero è dedicata ai DVD-player, poiché appunto crediamo che i possessori del gioiellino Nintendo non intendano rinunciare al piacere di guardare un film, avvalendosi magari dello stesso impianto audio/video al quale collegano il "cubo" per sentirsi al "centro dell'azione".

Naturalmente, com'è nostra consuetudine, i prodotti recensiti (appartenenti alle più svariate fasce di prezzo) sono stati messi sotto torchio dai nostri redattori e dal laboratorio di misure della TechniPress (ricordo, per chi non lo sapesse, che la nostra casa editrice pubblica i più autorevoli mensili nei settori dell'audio, del video e del car entertainment, vale a dire AUDIOREVIEW, Digital Video e ACS-AudioCarStereo) per poter fornire ai lettori di Evolution Magazine tutte le informazioni necessarie per poter effettuare una scelta la più serena e consapevole possibile.

Buona lettura e buon divertimento.

Roberto Lucchesi

P.S. Stiamo ricevendo un numero incredibile di richieste di collaborazione alla rivista: da una parte ciò ci rende felici, poiché è l'ennesimo indicatore del successo che sta riscuotendo Evolution Magazine, dall'altra ci mette in imbarazzo, in quanto naturalmente non possiamo rispondere positivamente a tutti. Comunque, la nostra squadra si sta ulteriormente rafforzando grazie all'ingresso di nuove "teste", che prestissimo vedrete all'opera sulle pagine della nostra rivista.

SOMMARIO

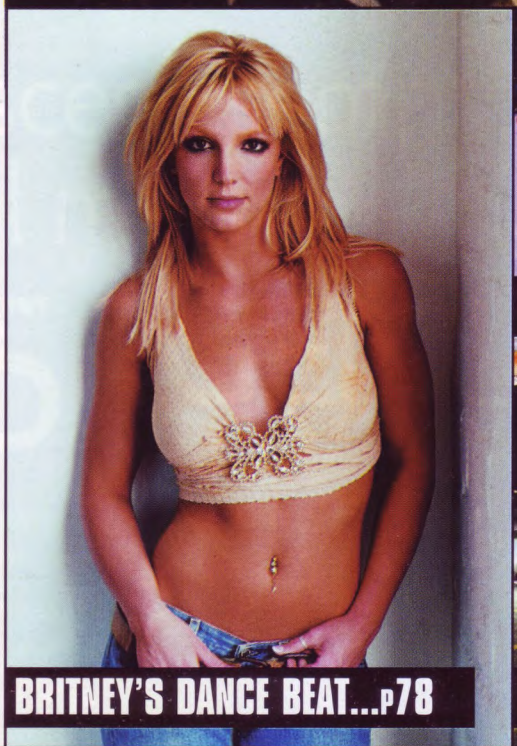
UN RAPIDO COLPO D'OCCHIO SU QUANTO TROVEREMO NELLE PAGINE DI EVOLUTION



NEW LEGENDS...p64



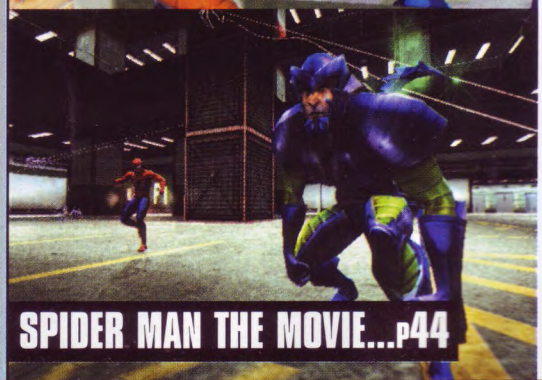
REPORTAGE E3...p10



BRITNEY'S DANCE BEAT...p78



SUPER SMASH BROS MELEE...p70



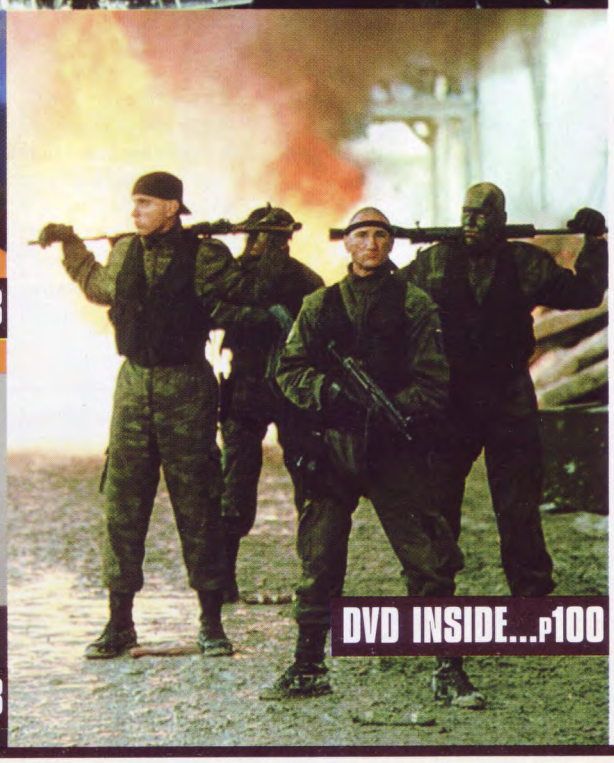
SPIDER MAN THE MOVIE...p44











6 MAILBOX
Filo diretto con voi lettori

10 COVER STORY
E3 2002 - Prima parte

20 NEWSLINE
L'attualità dal mondo dei videogames

30 ARCADE ZONE
Notizie e curiosità dal pianeta arcade

32 FACE2FACE
Intervista con Martin Edmonson

34 FUTURE'S SIGHT
Il futuro della tecnologia in diretta

36 INTERVIEW
Domande e risposte con Benoit Sokal

37 ANTEPRIME
In anteprima i giochi dei prossimi mesi

43 RECENSIONI
Le recensioni software del mese

84 VERSUS
I migliori giochi a confronto

86 THE CULT
I miti del mondo video-digitale

88 LINK
In principio era il Drago

95 INSIDER
Il cuore Home Entertainment di Evolution

MAILBOX

FILO DIRETTO CON I LETTORI

Quale console?

Ciao ragazzuoli, bella la vostra rivista; é la mia preferita dopo "LeOre". Mi serve il vostro aiuto, vi prego. Devo comprare una console nuova, e non so decidermi. Xbox o PS2? I dati tecnici della Xbox sono promettenti, ma d'altra parte i giochi della PS2 sono bellissimi. Come sarà il futuro? Le softco riusciranno a sfruttare al meglio l'Xbox? Che giochi usciranno fuori? Saranno all'altezza di quelli della PS2? L'xbox e' solo un bluff o i dati divulgati pongono veramente questa console un gradino più in alto rispetto alla PS2? Belli i tempi quando il Vic 20 mi pareva insuperabile e non c'erano questi problemi.
Baci e abbracci dal vostro Damaso Ragnedda.



P.S. Non prendetemi in giro per il nome.
P.S. bis: Dimenticavo di riferirvi del mio odio atavico per l'occhialuto Bill Gates... ma anche la Sony e la Nintendo non sono forse multinazionali con miliardi di dollari di fatturato annuo? O forse mi sbaglio? Vediamo solo ciò che vogliamo vedere a volte... Un saluto ai vari "noglobal" con la Playstation a casa... ciao ciao!

Damaso (via e-mail)

Non voglio criticare i tuoi gusti in fatto di scelta, su quale rivista tu preferisca orientarti, ma già il fatto che la seconda preferita è Evolution, ti fa ritenere una persona quantomeno proprietaria di una ottima reazione intellettiva su tutto ciò che di più squallido si colorano le nostre edicole, e non mi riferisco solamente a Le Ore. Sul tuo oscuro dilemma, che ti porta ad un conflitto così profondo sulla scelta della console da acquistare (adoro sempre mettere su di un piano ancestrale anche le cose più terrene!) possiamo risolverlo in questo modo: se il problema è puramente tecnico, cioè se vuoi far tua la console che ti offra le prestazioni migliori, o che abbia nel suo interno l'elettronica più potente, puoi acquistare, dopo aver riletto le specifiche tecniche riportate nel numero 02 della tua rivista preferita (no, non Le ore!), Xbox. Se invece vuoi che io sia il meno obiettivo possibile, possiamo mettere sul piano della discussione quali giochi rispettivamente XBox e PS2 mi invoglierebbero l'acquisto: per la macchina della Sony sicuramente non potrei fare a meno di Pro Evolution, MGS 2, GT3, dell'atmosfera di ICO o della leggerezza arcade di Maximo. Per quanto riguarda l'Xbox potrei farmi anche una partita a Jet Set Radio, oppure al fantastico Halo, senza contare che di titoli in arrivo ce ne sono parecchi. Diciamo che, due anni di vantaggio sulla concorrenza non sono pochi, e il parco-software PS2 potrebbe invogliarti al suo acquisto. Saluti caro Damaso.

Maurizio Quintiliani

Tutti pazzi per Carlo

Spett.le Redazione di Evolution,
ho letto la lettera di Carlo Grassi nel n° 4 di maggio 2002 intitolata "Ritorno al passato" e l'ho trovata un contenitore di s*******e! Bisognerebbe spiegare al "sig. Carlo" (signor, sennò non si gira) che prima di tutto se non ci fossero stati giochi come Ghost's and Goblins o Strider non ci sarebbero oggi i cosiddetti capolavori dalle qualità grafiche e sonore incredibili come Final Fantasy X. Secondo poi, se Carlo reputa troppo difficili i giochi del passato, è forse perché oggi quelli moderni sono troppo semplici o perché lui è un inetto di proporzioni bibliche! Si ricordi che col M.A.M.E. è persino possibile settare il livello di difficoltà. E poi questo amico di cui parla, come può definirlo un fenomeno se non riesce nemmeno a terminare giochi in cui un minuscolo omino con l'armatura, spara lance a destra e a manca...? Deve essere davvero un fenomeno, eh già! Forse lo reputa bravo perché è riuscito a completare i giochini dell'ovetto Kinder o è riuscito a collezionare tutti i "pupazzetti" che regala capitan Findus! Parla tanto di "vecchio" ma si ricordi che si invecchia quando cominciano a scemare le capacità intellettive, indipendentemente dall'età anagrafica, e secondo me chi termina i giochi solo con "trucchi e soluzioni" o è un vecchio o è lobotomizzato! E lei cerca soluzioni per Fifa? Ma è un gioco di calcio? Forse le conviene sperare nella pubblicazione di un gioco stile "Mikey Mouse Soccer" della Disney e, soprattutto, speri che ne pubblichino la soluzione. Io intanto giocherò "al" gioco di calcio: Winning Eleven dove per giocare non è richiesto come accessorio il Pampers!
Egregi saluti signor Carlo!
N.B. Su di una cosa siamo d'accordo: I videogiochi sono roba per "adulti"!

Alessandro (via e-mail)



Che dire? Speriamo che Carlo Grassi non legga la tua lettera, altrimenti saremo costretti a pubblicare una nuova missiva del suddetto e scatenare, di conseguenza, le ire dei lettori come te. E speriamo anche che qualcuno mandi una lettera più costruttiva per instaurare un bel dibattito. Attendiamo con trepidazione lo svolgersi delle vicende...

Stefano Manin

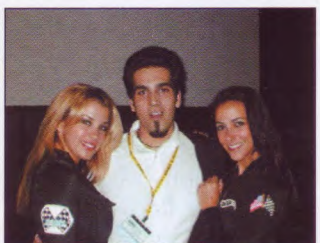
Sulle console

Gentile redazione di Evolution, innanzitutto complimenti per la rivista, seria e imparziale. Scusate, ma vengo subito al dunque. Posso capire il fatto che a una persona possa piacere più una console che un'altra, ma il buon senso non mi porterà mai a dire che ci sia solo una console degna di essere comprata... vero Loper? (cfr Evolution 02), soprattutto quella "nintendiana". Io possiedo una Playstation 2 dal primo giorno che è uscita in italia. Se vado però ad analizzare oggettivamente tutte le console, scopro che la Sony snobba tranquillamente il mercato europeo, rifilandoci conversioni spesso deficitarie sotto tutti i punti di vista (Devil May Cry? Effettivamente se il diavolo vedesse la versione Pal del suo gioco, altro che a piangere si metterebbe!!!). Inoltre Sony soffre della sindrome di Dreamcast: giochi molto,

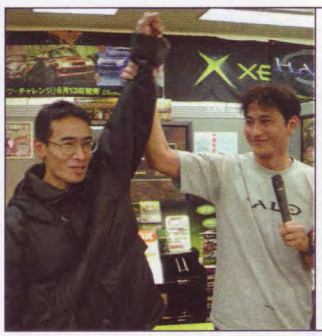
PHOTOSHOP



I servizi On Line di Xbox si preparano al lancio anche in terra giapponese. Uno dei primi titoli sarà proprio Phantasy Star On-Line di Sega. Qui a lato, osserviamo il capo della sezione business giapponese, Masashiro, durante la Xbox conference summer 2002.

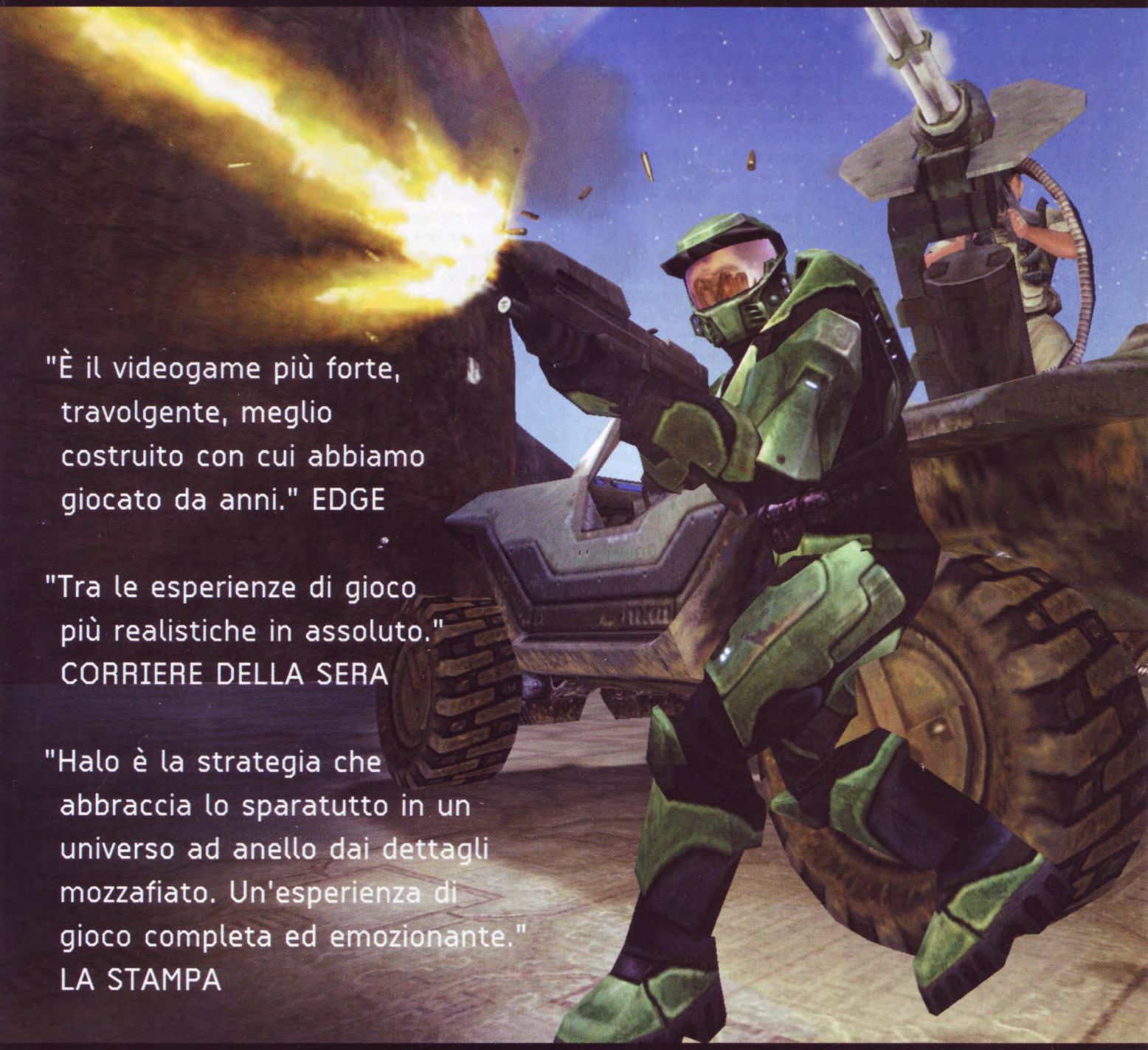


Il simpaticissimo William Capriata (Halifax) si sincera di "persona" della qualità del nuovo titolo THQ dedicato alle Hot Wheels...



Si è tenuto il 13 giugno nell'avveniristico quartiere di Akihabara, il primo torneo di Rally Sport Challenge. Una sfida al miglior tempo che ha visto partecipare anche giocatori francesi e brasiliani. Nella foto, il vincitore di questa edizione, Hiroshi.

LA FINE DELLA CIVILTÀ È STATA ACCOLTA CON GRANDE ENTUSIASMO.



"È il videogame più forte, travolgente, meglio costruito con cui abbiamo giocato da anni." EDGE

"Tra le esperienze di gioco più realistiche in assoluto." CORRIERE DELLA SERA

"Halo è la strategia che abbraccia lo sparatutto in un universo ad anello dai dettagli mozzafiato. Un'esperienza di gioco completa ed emozionante." LA STAMPA

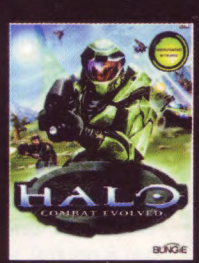
XBOX

BUNGIE

SOLO PER XBOX

Completamente in Italiano

Applausi della critica. Delirio del pubblico. Il compito di salvare l'umanità dalla distruzione imminente sa risvegliare le coscienze, anche in tempi bui. Oltre un milione di copie vendute: Halo coinvolge anima e corpo il mondo intero. A quanto pare, il genere umano ha tutta l'intenzione di sopravvivere.



www.xbox.com/it/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™

© 2002 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Xbox, Halo ed i logo Xbox sono marchi depositati o marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi. Gli altri prodotti e società nominati possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

molto corti! L'Xbox invece viene prodotto da una casa (Microsoft) il cui programma di punta vanta di poter funzionare con soli tre tasti: Ctrl, Alt e Canc! Inoltre, malgrado gli sforzi "mistificatori" dei PR Microsoft, la consolona nera è un computer sotto tutti gli aspetti, solamente, non si può upgradare (addirittura la cpu è saldata sulla scheda madre!). Pertanto chi se ne intende di PC ne conoscerà sicuramente i limiti e sono pronto a scommettere che a livello grafico i giochi di prima generazione saranno identici a quelli di ultima! Il Game Cube è l'evoluzione della tristezza! Viene da una casa di produzione che se non imbroccava il fenomeno (?) Pokémon sarebbe fallita! Inoltre, spiegatemi come ha fatto la gente a spendere 200 euro per una console (Nintendo 64) dove non c'era un gioco che avesse una fluidità decente: anche il famoso GoldenEye, si muoveva con la velocità del Bierhoff dei bei tempi. Non dimentichiamo poi, che Nintendo veniva distribuito da Giochi Preziosi: faceva tenerezza vederlo sugli scaffali accanto a Ciccio Bello (e i bambini erano indecisi su quale comprare)! Concludo dicendo che è bello vedere persone che tirano l'acqua al proprio mulino, ma sarebbe meglio vedere persone che lo fanno con buon senso. La console definitiva credo che ancora debba arrivare, ma credo che dipenderà più che dalla sua potenza, dai suoi giochi! Finché Pro Evolution Soccer e MGS2 non verranno convertiti per Xbox e Game Cube credo che la console numero uno sia la Play2! Meditate gente!

Mark A. (Milano)



Ho meditato caro Mark, ho meditato così tanto che ho quasi deciso di non voler più rispondere alla posta. Il mondo dei videogames sta diventando peggio della politica. Credo che in un futuro non troppo lontano, leggeremo di gossip anche tra le riviste di computer, di spionaggi industriali, di scioperi nazionali perché magari il Chip della nuova console appena uscita non è poi così potente come ce l'aspettavamo, o magari assisteremo a scenari di guerra con persone che si lanciano PS2 e Game Cube contro. Basta.
È giunto il momento di rilassarsi. Godiamoci l'attimo che eterno non è, cogliamo ciò che di positivo abbiamo fra le mani, rispettiamo le scelte di chi si schiera da una parte o dall'altra, non offuschiamo le nostre menti nel tentativo di ergerci a pionieri di una guerra mai esistita e non poniamo limiti alla nostra voglia di divertimento e fantasia impegnandoci a "tirare o meno l'acqua a qualche mulino". Ricordiamo il passato con un sorriso, cerchiamo di vivere il presente nel modo più tranquillo possibile, nella speranza che quello che verrà unirà tutti e tutto nel segno della potenza elettronica suprema... (mi sono lasciato andare).

Maurizio Quintiliani

Ciao Mark, aggiungo solo un piccolo commento alle tue considerazioni: tu parli di Pro Evolution Soccer e MGS2 come titoli in grado di catalizzare le masse verso quella o questa piattaforma. Non v'è dubbio che i due giochi da te citati siano due capolavori, ma quando affermi che finché Xbox e Game Cube non avranno le loro rispettive conversioni di questi capolavori non saranno in grado di ambire allo scettro di console definitiva non mi trovi affatto d'accordo. Per dirti, io penso l'esatto opposto e metto sul piatto della bilancia giochi come Zelda o Mario.

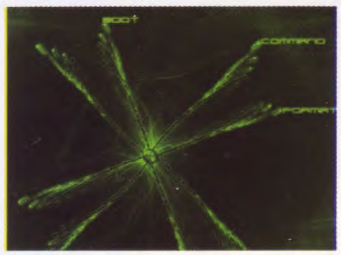
Stefano Manin

Il pesce dopo tre giorni puzza

Egr. Sig. Nigro, buongiorno.
Sono Paolo appassionato videogiocatore da lunga data. Mi occupo di acquisti e di tutto quello che concerne il mondo dei videogames. Ho letto il suo articolo su Evolution in merito all'emulatore X-station. È veramente molto interessante. Le scrivo per chiederle, gentilmente, se riuscisse a darmi qualche informazione in più o, magari, a mandarmi qualche link o dei riferimenti per prendere direttamente dei dettagli via web. Ringraziandola per l'attenzione, cordialmente la saluto.

Paolo Spagnoli

Carissima redazione di Evolution, ero molto entusiasta del fatto che avevate pubblicato la mia e-mail, ma sono rimasto stupito dalla risposta, anche perché uno scherzo così stupido non l'avevo mai visto e, per fortuna, non sono stato l'unico ad abboccare.
Cosa pensare? Che la vostra redazione era a corto di notizie veramente interessanti da pubblicare?



Comunque voglio farvi i complimenti per lo scherzo: era architettato bene, solo che la rivista non è uscita il 1 Aprile e ci voleva un bel po' di fantasia per capire che fosse un pesce d'aprile! Pensavo di comprare una rivista seria!!! Con questo è tutto.
A proposito le avete tolte le foto di Bill dalla vostra scrivania? Sono curioso di vedere se mi pubblicherete anche questa volta... o forse non ci sono i presupposti?
Ciao, alla prossima e forza PS2.

Fabry

Come vedi ti abbiamo pubblicato anche questa volta. Ci dispiace che tu non abbia colto subito lo spirito goliardico del nostro servizio.
Comunque ti assicuro che la nostra è una rivista serissima! Per le foto di Bill, mi dispiace deluderti, ma non le abbiamo mai avute. Non chiedermi, però, di togliere quelle di Pamela Anderson perché non lo farò mai.

Stefano Manin

Evolution piace anche agli "hi-endari"!

Spett. redazione,
sono un lettore di Audio Review da ormai non so più quanti anni, e lettore di Evolution sin dal primo numero, dove ho potuto, già da un primo sguardo in edicola, riconoscere lo stile e la serietà riscontrata nella rivista di solo audio... Oddio, ormai e gia da un po' di tempo che troviamo anche l'Home Theatre in quella rivista, non che sia un delitto (per carità) ma per un appassionato come me di Hi-End, l'audio (quello vero, quello allo stato dell'arte) non lo si trova (ascolti ripetuti effettuati con impianti HT di alto rango comparativi) nell'HT. Comunque sono anche un felice possessore di una splendida (sarà giusto parlare al femminile?) Xbox, e trovo la vostra nuova rivista ideale per entrare in questo nuovo (almeno per me) mondo fatto di televisori, S-Video, video games, films in DVD ecc... Mi piace molto l'approccio sempre molto tecnico che avete verso l'hardware ed il software, rendendolo sempre molto comprensibile: devo confessarvi che mi state portando (piano piano, come ritengo giusto che sia) a provare una sorta di "passione" anche verso questo "simpatico" (almeno per ora) mondo. Ancora tanti complimenti.

Massimo Bianchi

Come si suol dire in questi casi... "riceviamo e volentieri pubblichiamo".

Una conversione perfetta

Gentilissima redazione di Evolution, innanzitutto vi faccio i complimenti per la qualità della vostra rivista che va via via aumentando e vi scrivo per farvi un paio di domande. Sono in procinto di acquistare un Game Cube Pal e gradirei conoscere se in futuro è previsto un adattatore che mi consenta di leggere il software giapponese. La seconda domanda è quasi ovvia: quanto tempo ci vuole prima che un gioco Jap arrivi sulla console Nintendo in versione europea? Attendo risposta, buon lavoro e grazie!

Emiliano Farfarelli (Roma)

Ciao Emiliano, grazie per la lettera. Per leggere il software import sulla tua console, avrai bisogno di un'apposito adattatore che trovi descritto nelle news di questo mese. Per quanto riguarda, invece, il periodo di tempo delle conversioni in formato Pal, queste variano da gioco a gioco. Diciamo che Capcom, tra le tante software house, è quella che ci fa aspettare di più (circa sei mesi)...

DIAMO A CESARE...

...quel che è di Cesare! Il mese passato, nella rubrica On The Net abbiamo parlato del M.U.G.E.N. e di alcuni progetti basati su questo rivoluzionario programma, ispirati alle gesta dei Cavalieri dello Zodiaco. Tali progetti sono in realtà molteplici nella rete, e il nostro servizio ne ha trattato solamente uno. Tutti quanti hanno però una radice comune: Saint Seiya - The Game è stato ideato da Claudio Ricci ed il suo team. Il nome di Daniele Giannarini, citato quale capo del progetto Saynt Seiya, stona con le foto da noi pubblicate del gioco, ad opera del team capitanato da Claudio Ricci.





Tekken 4 per Playstation 2 presenta un ottimo effetto di antialiasing con subsampling, implementato sui lottatori poligonali e sulle costruzioni tridimensionali dei fondali.

COS'È

L'effetto di aliasing é quello che si vede quando un margine di colore procede a scalini lungo i pixel dello schermo, dando come risultato un aspetto discontinuo e grezzo dei bordi su figure o texture (fig.1).
L'antialiasing é un trattamento dell'immagine studiato per risolvere questo problema con una sorta di arrotondamento delle spigolature dell'aliasing, un processo di levigazione atto a produrre bordi d'aspetto più lineare e continuo (fig.3).
Linee e bordi di figure si guastano quando il programma che genera l'immagine, gestisce un pixel come massimo livello di dettaglio, causando l'approssimazione di quei margini che si trovano a tagliare a metà i singoli pixel. In queste condizioni, i pixel interessati verranno colorati con uno solo dei due colori che generano il margine. L'antialiasing riguarda proprio queste aree: analizzando più in profondità l'informazione sul colore, laddove si registri la presenza di più tonalità, il pixel non sarà colorato soltanto con una di queste, ma da una miscela che le consideri tutte, generando una sfumatura di compromesso che conferisce alle zone di confine un'andatura più dolce e coerente.

COME FUNZIONA

Si può parlare di antialiasing quando un programma ispeziona l'immagine alla ricerca di margini di colore e, una volta identificati, li esamina a livello sub-pixel, per determinare correttamente le sfumature da applicare.
Il risultato scaturisce dai colori trovati all'interno del pixel, ma é influenzato anche dai pixel adiacenti, in misura proporzionale alla grandezza del filtro antialiasing: più é grande il filtro, maggior peso avranno le zone periferiche. In questo senso un effetto antialiasing si può ottenere anche senza scendere

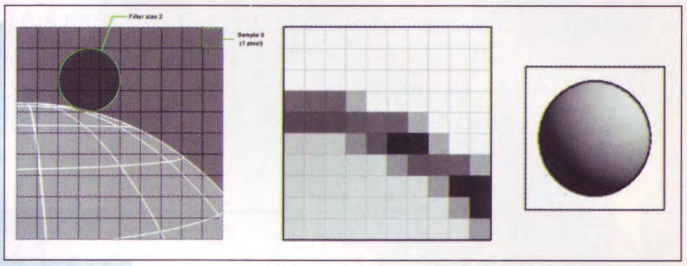


Figura 2 - Aliasing senza subsampling

a livello sub-pixel, ma risulterà poco accurato, somigliando più ad una "sfocatura" piuttosto che ad un arrotondamento degli scalini dell'aliasing (fig.2).
Le immagini bitmap, conservano un'unica informazione completa sul colore per ogni pixel, e da queste é quindi impossibile scendere ad un livello di dettaglio più accurato. L'unico modo per ottenere un autentico effetto di antialiasing con un'immagine bitmap quindi, é quello di utilizzarla per ricavarne un'altra che sia almeno della metà della risoluzione originale, cioè, collassando ogni quadrato di 2x2 pixel, in un unico pixel di colorazione intermedia (una miscela dei 4 pixel collassati).
Diverso é il caso di immagini vettoriali o tridimensionali, che risultano da informazioni astratte, matematiche, e quindi indipendenti dalla risoluzione dell'output bitmap che le rappresenta. Lavorando su sorgenti di dati di questo tipo, é quindi possibile ottenere un effetto antialiasing senza limiti di accuratezza, giacchè il pixel può essere scomposto e studiato a piacimento in numerose subunità (samples) attraverso un procedimento definito di subsampling.
Per risparmiare tempo, il subsampling non si applica indifferentemente ad ogni pixel, ma si concentra su quelli delle zone critiche, cioè sui margini di colore. Dove non ci sono margini, e quindi non si rischia aliasing, il subsampling non ha luogo, ma anzi si può optare per una ulteriore approssimazione, considerando quadrati di quattro pixel per volta. In questo caso si parla di sampling negativo (-1).
Per identificare i margini, il processo di antialiasing si basa sul contrasto cromatico: se il contrasto fra pixel limitrofi supera un valore di soglia (generalmente configurabile), allora si passa ad un dettaglio più accurato e si ripete la verifica del contrasto internamente alle subsample prodotte; se anche fra loro c'é troppo contrasto, si può scendere ancor più nel dettaglio, sin tanto che non si raggiunge il livello massimo di subsampling predefinito.
In conclusione, un processo di antialiasing sarà caratterizato essenzialmente da quattro parametri: 1) sampling minimo: applicato alle porzioni d'immagine prive di margine; 2) sampling massimo: livello massimo di raffinazione del calcolo; 3) filtro: funzione usata per miscelare l'informazione sul colore, da definire sia nel tipo che nelle dimensioni del raggio; 4) soglia di contrasto: scarto di contrasto cromatico che segnala un margine, e quindi la necessità di passare ad un livello di sampling più raffinato.
In questo modo il tempo di produzione dell'immagine é ottimizzato, riducendo l'aliasing senza indugiare sulle zone in cui non può verificarsi.

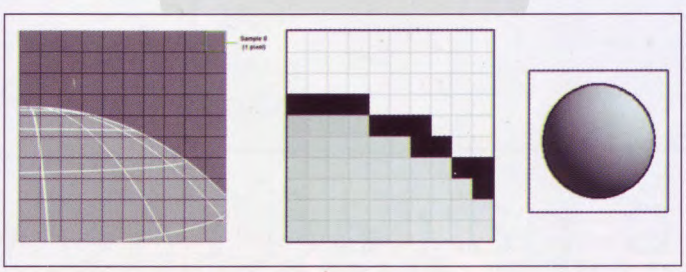


Figura 1 - Nessun antialiasing

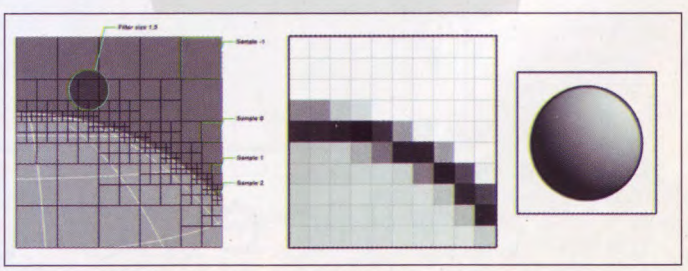


Figura 3 - Antialiasing con subsampling

Los Angeles. maggio 2002

Produttori e distributori internazionali di videogames si incontrano per mostrare al grande pubblico tutte le novita' in uscita entro l'autunno.
Evolution vi porta virtualmente all'interno della manifestazione, mostrandovi cosa bolle in pentola delle software house, stand dopo stand, padiglione dopo padiglione...
E questa e' solo la prima parte!



welcome to paradise

A cura di Simone Menghini e Filippo Facchetti - Si ringrazia Stephen Vaughan per la collaborazione

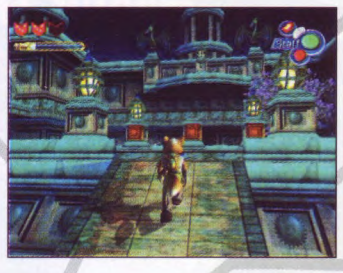

AGE of MYTHOLOGY
Microsoft
ENSEMBLE STUDIOS
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
AMERICA'S ARMY
BOOTH 2250
WEST HALL
BABES
Dream Games

Nintendo®









pianeta preistorico governato da un essere crudele: il Generale Scales. Spetterà proprio a Fox (cioè a noi) ristabilire la giustizia nel primitivo pianeta e liberare i suoi abitanti dalle malvagie grinfie del tiranno.
La cosa che più ci ha colpito tra le features di Star Fox Adventure è stata sicuramente la realizzazione tecnica:



La conferenza d'apertura, inaugurata da un raggiante Peter McDougall, Executive Vice President di Nintendo, che ha brevemente commentato il successo di Game Cube in Europa, ha messo chiaramente in risalto il supporto delle terze parti e l'arrivo di giochi per così dire "adulti". Dopo un consistente periodo di alti e bassi, nella precedente edizione dell'E3 Nintendo mostrò cosa era in grado di fare il suo piccolo 128 bit. Oggi, ad un anno di distanza, la grande "n" è in grado di offrire al popolo videoludico un menu fatto di portate di prim'ordine (passatemi l'accostamento culinario!) da far venire almeno l'acquolina in bocca anche al giocatore meno appassionato. Accanto al bellissimo Zelda, ammirato e venerato dai visitatori dello stand, facevano bella mostra di sé il baffuto Super Mario Sunshine, ora in vacanza su di un'isola tropicale, Samus in Metroid Prime, che ritorna più in forma che mai con un curioso FPS che riesce a mantener inalterate le caratteristiche tipiche della saga nintendiana e, ultimo tra i franchise (ma non per questo meno popolare) il bellissimo Star Fox Adventures, che sembra destinato a cambiare, ancora una volta, il suo nome in Lyat Wars.
Il team Star Fox, durante una missione di ricognizione scopre un misterioso











SUPER MARIO SUNSHINE

Poteva mancare all'E3 il personaggio simbolo di Nintendo? Certo che no. Super Mario Sunshine è il titolo della nuova avventura del nostro italico idraulico (ehm), questa volta in vacanza in una splendida isola tropicale in compagnia dell'amata principessa Peach. Una volta sul posto, il nostro simpatico protagonista scoprirà che questo paradiso incontaminato è stato "sporcato" da un misterioso individuo. Per Mario arriverà presto il momento di agire, ripulendo l'intera isola e cercando di scoprire chi si cela dietro a questo disastro.
Super Mario Sunshine colpisce per la grafica coloratissima e brillante, arricchita da precisi giochi di luce e sorprendenti effetti di rilessione e distorsione. Altalenante la qualità delle textures, anche se non ci si fa troppo caso. Le vaste aree di gioco confermano che la fase esplorativa e la non linearità, tipica della saga, costituiranno interessantie motivo di interesse anche per questo seguito. Così come dalla grafica, siamo rimasti affascinati dall'accompagnamento musicale: una colonna sonora fresca e tipicamente estiva, palese richiamo alle festose atmosfere tropicali. Il gameplay, ruota, ora, attorno ad una sorta di fucile ad acqua dalle molteplici funzioni utilizzato dal nostro Mario principalmente per ripulire l'isola, ma anche come arma e, addirittura, come vero e proprio jet-pack necessario per raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Confermata da Nintendo la presenza di numerosi enigmi e dei boss di fine livello, oltre che di tutta una serie di segreti e chicche che da sempre caratterizzano la saga del nostro baffuto personaggio. A luglio per Game Cube giapponese.









ogni superficie e modello poligonale è stato ricoperto da textures estremamente dettagliate. Nel caso di Fox, poi, la resa della pelliccia risulta la medesima sia nelle scene di intermezzo, sia durante il gioco, contrariamente a quanto avevamo precedentemente ipotizzato. Colpiscono poi i colori brillanti, gli effetti di luce ed i relativi riflessi, anche se la realizzazione dell'acqua non raggiunge i livelli visti nella presentazione di Mario Sunshine. Il gioco promette una grande varietà di situazioni, oltre ai consueti combattimenti (esaltati dall'intelligente sistema di puntamento dell'avversario) e puzzle da risolvere. Misteriosamente scomparso il simpatico triceratopo che accompagnava i nostri attacchi a mo' di "satellite" visto nella scorsa edizione della fiera di Los Angeles. Tutta da scoprire, poi, la fase di volo, che riprenderà quanto giocato anni or sono su Nintendo 64, rivisitandolo almeno in chiave tecnologica. Rare e Nintendo sembrano intenzionate a rilasciare il titolo entro la fine dell'anno. Le sorprese Nintendo non finiscono certo qui.

Ai titoli di punta che attiravano la maggior parte della stampa specializzata presente (ma non solo) facevano da contorno altri giochi, sotto forma di video o di semplice annuncio ma decisamente interessanti. Citiamo Mario Party 4, nuovo episodio di uno dei più famosi party game disponibili sul mercato, poco apprezzato dall'utenza continentale. Questa nuova versione, oltre al maggior numero di personaggi selezionabili, prevede oltre 50 mini game e una inedita opzione Tag Battle.

Non poteva poi mancare Wario World: ennesimo franchise Nintendo che vede come protagonista l'ormai arcinoto alter ego malvagio del testimonial Mario.

Un platform game dalla ottima realizzazione tecnica alla quale stanno lavorando congiuntamente Nintendo e Treasure e che promette di dare del filo da torcere allo stesso Super Mario Sunshine. Annunciati, inoltre, il reali-



METROID PRIME

Un titolo atteso da anni e, a nostro parere, uno tra i più belli in mostra all'E3. Nintendo e Retro Studios sono riusciti a convincere persino i più scettici fan della saga di Samus, dubbiosi sul radicale stravolgimento dello stile di gioco. Il nuovo Metroid, infatti, abbandona l'impostazione platform a scorrimento per evolversi in un più moderno FPS: dalla versione giocabile che si potevano provare nello stand Nintendo si evince come Metroid Prime mantenga invariata l'atmosfera e le ambientazioni tipiche della serie, proponendo una realizzazione tecnica di assoluta qualità che surclassa sotto ogni aspetto le precedenti versioni in lavorazione mostrate durante gli ultimi mesi. Preparatevi, quindi, ad esplorare enormi aree di gioco lottando contro misteriose forme di vita aliene (invero, un po' sotto tono in questo demo), coadiuvati da un futuristico equipaggiamento composto da numerosi armi ed altre apparecchiature "iper-tecnologiche", alcune delle quali riprese direttamente dai precedenti episodi.

Il sistema di controllo si è rivelato uno dei punti di forza della produzione Retro: curato in maniera quasi maniacale e in grado di non spiazzare i giocatori non avvezzi al genere. Curiosa la possibilità di utilizzare differenti visori, ognuno con le proprie caratteristiche. Nella versione mostrata ne erano presenti quattro (incredibile lo Scanning Visor, utile per analizzare l'ambiente e gli avversari oltre che per attivare o disabilitare computer e strutture nemiche) ma non escludiamo che Nintendo commissioni a Retro Studios l'inserimento di ulteriori gadget.

Interessante, poi, la modalità nella quale Samus muta la sua forma in quella di Spinning Ball, passando da una visuale in soggettiva in una inquadratura in terza persona. Una volta tramutati in "palla rotante", saremo in grado di oltrepassare i corridoi più stretti e scoprire cunicoli segreti per recuperare qualche prezioso bonus.

A fronte di una mancanza numerica di nemici (spesso ci siamo trovati ad andare in giro per lo stage senza sparare neppure un colpo) si ritrova una cura per il dettaglio assai gratificante: basti osservare il volto di Samus, che si riflette sul visore dinnanzi ad una fonte di luce o ad una esplosione, oppure gli schizzi di sangue e di sostanze aliene sul nostro casco una volta avuto un incontro ravvicinato con una di queste creature. Un titolo molto promettente, che speriamo migliori qualcosa nella struttura dei livelli (sin troppo lineari) e che attendiamo al banco di prova.

Nintendo®









stico 1080 White Storm, dedicato al mondo dello snowboard, ed Animal Crossing, un simpatico pianeta interattivo dove, fino a 4 giocatori, potranno impersonare gli abitanti di un villaggio ed affrontare i diversi problemi quotidiani che derivano dalla vita di società. Una sorta di The Sims targato Nintendo per Game Cube. Prevista anche un'opzione link per collegare la relativa versione GBA con il cubo ed ottenere importanti upgrade. Buone notizie per Eternal Darkness: nonostante non convincesse appieno, Nintendo ha finalmente comunicato la data di uscita, fissata per fine giugno. Avremo modo di parlarne più approfonditamente.

Decisamente interessante la line-up proposta per il piccolo Gameboy Advance. Metroid Fusion accontenterà sicuramente chi storce il naso di fronte all'impostazione FPS di Metroid Prime per CG. Questo titolo, che non è l'adattamento della versione Super Nes, quanto un gioco parzialmente inedito, vede il ritorno di Samus in un arcade adventure esplorativo a scrolling multidirezionale, svilluppato dallo stesso team responsabile del precedente episodio per Super Famicom.

Mario Advance 3 (Yoshi Island) ed il nuovo Kirby andranno ad aggiungersi alla nutrita schiera di platform attualmente disponibili per GBA.

Siamo certi che sapranno ritagliarsi il proprio spazio.

Non vediamo l'ora, poi, di mettere le mani sulla conversione di "The Legend of Zelda: A link to the past" direttamente da Super Nintendo. Rispetto alla versione originale è prevista un'inedita modalità multiplayer nella quale, fino a 4 Link, controllati da altrettanti giocatori, dovranno aiutarsi reciprocamente nell'esplorazione di pericolosi dungeons combattendo insieme e risolvendo complicati enigmi. Annunciato infine il nuovo episodio di Pokémon, previsto entro l'anno per il mercato nipponico: Kecleon, Azurill, Wailmer, Volbeat e Wynaut sono i nomi dei nuovi compagni di Pikachu e soci che faranno la felicità del pubblico più giovane. Tanta carne al fuoco per i fans di Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA

Il coraggio di cambiare. L'arte di fare del nuovo col vecchio. A costo di mettersi contro una parte della stessa utenza che ne ha osannato i precedenti episodi. Zelda di questo E3 2002 conferma e ribadisce il Miyamoto-pensiero: cel shading a go-go e look "bambinesco" per Link, il tutto condito da una incredibile sensazione che richiama alla mente i cartoni animati giapponesi degli anni '70. Finalmente, l'ultimo episodio delle avventure del nostro Link, era presente presso le postazioni Nintendo sotto forma di demo giocabile suddiviso in 5 stage. Un occasione unica per mostrare al grande pubblico le possibilità offerte da un titolo che si rivelerà motivo di orgoglio e di vanto per i possessori di Game Cube. Prima di cominciare a giocare facciamo la conoscenza di Ariil, sorella del piccolo elfo e veniamo a scoprire che il protagonista vive con lei in un villaggio sul mare, ove faremo la conoscenza di bizzarri personaggi di cui poco, finora, ci è dato di sapere. La storia rimane, infatti, decisamente oscura: sappiamo solo che è il dodicesimo compleanno di Link. Utilizzando il binocolo regalatoci per l'occasione proprio da Ariil, assisteremo al suo rapimento da parte di un grosso volatile. Da lì in poi il gioco passerà nelle nostre mani. Pronti per il salvataggio?

Cominceremo affrontando una interessante sezione "alla Metal Gear Solid" infiltrandoci in un covo di pirati proprio come farebbe un novello Solid Snake. Lo sguardo vigile di Link è qualcosa di talmente accattivante che non riusciamo a trovare parole per esprimere il nostro stupore. Meraviglioso. Avremo modo di utilizzare, poi, in una sorta di bonus stage, quello che probabilmente si rivelerà il mezzo di trasporto principale dell'intera avventura: una piccola imbarcazione con la quale dovremo raccogliere le rupie disseminate sui barili galleggianti nel mezzo del mare. A fronte di una deflagrante rivoluzione grafica, il sistema di combattimento non si discosta troppo dai precedenti episodi. Unico cambiamento, almeno per il momento, appare il charge attack di Link: il nostro personaggio una volta entrato in stato di "berserk" si esibisce in un attacco a 360° con la spada che questa volta potremo direzionare a piacimento per un periodo di tempo limitato.

Oltre a combattere degli strani essere dalle sembianze suine, nello stage del vulcano si aveva la possibilità di affrontare un vero e proprio boss: un gigantesco millepiedi da sconfiggere con l'inconsapevole aiuto di un drago "seduto" sopra la cima del cratere. Una volta agganciata la coda del grosso rettile, questo andando su tutte le furie causava la caduta di enormi massi sulla testa del malcapitato insettone. Davvero geniale. Nonostante le critiche (che si sono rapidamente affievolite di numero una volta provata la demo) Miyamoto e Nintendo hanno imboccato la strada giusta. Quanto accaduto alla saga di Zelda, non ricordiamo a nostra memoria sia mai capitato a nessun'altra epopea videoludica (forse Final Fantasy?). Il coraggio delle proprie scelte, la volontà di non fossilizzarsi su un brand di richiamo e la costanza nel perseguire convinzioni maturate durante gli anni, innalzano The Legend Of Zelda a nuovo archetipo generazionale in ambito console. Un qualcosa che va ben oltre il mero impatto tecnico (assolutamente devastante) e speriamo possa spingere Sony e Microsoft a fare altrettanto bene.



SEGA®

SEGA CORPORATION







Fra tutti gli stand presenti alla fiera, uno dei più completi e promettenti è stato senza alcun dubbio quello della Sega. Abituatasi alla nuova posizione di software house multi piattaforma, la casa di Sonic ha mostrato chiaramente le sue enormi potenzialità e il suo grande desiderio di rivalsa, presentando titoli di ottima fattura per le consoles di nuova generazione. Molti sono stati gli annunci interessanti per tutte le piattaforme, in particolar modo quelli riguardanti la popolare saga di Virtua Fighter. È ormai ufficialmente annunciato un intrigante progetto di Yu Suzuki che prevede lo sviluppo per Nintendo Game Cube di un gioco di ruolo basato sull'universo del famoso picchiaduro, è in fase di sviluppo (su Naomi 2) Virtua Fighter 4 Evolution, titolo che conterrà una misteriosa due nuovi personaggi selezionabili.

Particolarmente promettente il parco software Xbox con i nuovi capitoli di saghe del calibro di Sega GT e Panzer Dragoon, entrambi caratterizzati da una notevole qualità e da una veste grafica di sicuro impatto. Nonostante l'ottima cosmesi e il completo aggiornamento del modello di guida, ora più realistico e gratificante, Sega GT 2002 mostrava ancora un senso di velocità poco convincente, fin troppo simile a quello che caratterizzava il precedente episodio apparso su Dreamcast. Per non sfigurare davanti alle altre software house ormai catturate dalla moda dei remake e dei grandi ritorni, anche la grande S ha approfittato della fiera per presentare la nuova avventura della bizzarra coppia di alieni di ToeJam&Earl, in un prodotto allegro, colorato e assolutamente fuori di testa che vedrà la possibilità di scegliere tra tre personaggi. Niente di nuovo dal terzo episodio del folle Crazy Taxi, ancora incentrato su una meccanica di gioco semplice e col-

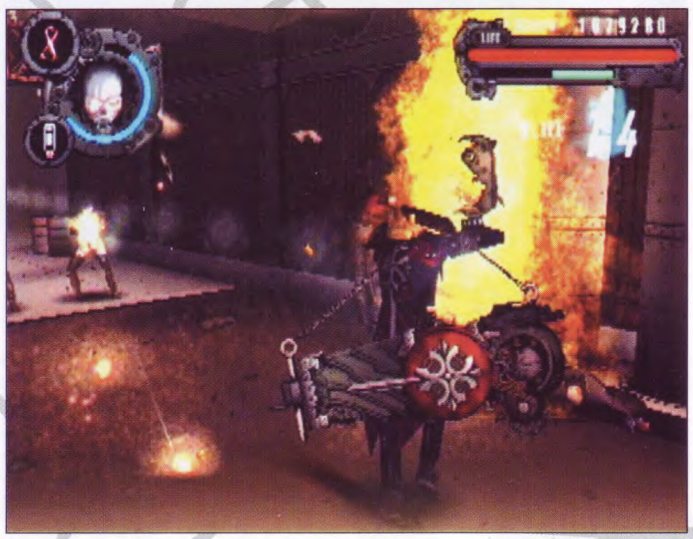


PANZER DRAGOON ORTA

Fra i prodotti più in vista di quest'edizione dell'E3 spicca il nuovo capitolo della popolare saga di Panzer Dragoon, realizzato dai capaci programmatori del team Smilebit per il performante hardware Microsoft e presentato sotto forma di demo giocabile. Il primo impatto con questo capolavoro annunciato risulta a dir poco sconcertante, grazie al perfetto mix di elementi audiovisivi capaci di coinvolgere anche il più critico dei giocatori. Tutto, dal reparto grafico a quello sonoro, passando per la semplice ispirazione creativa, fa pensare ad un prodotto confezionato con cura e passione, con il preciso intento di offrire ai videogiocatori quanto di più accattivante ed evocativo si possa immaginare. La demo mostrava una struttura di gioco classica, ereditata dai precedenti episodi, condita da alcune lievi modifiche e da una realizzazione tecnica assolutamente eccellente. Il drago controllato dal giocatore si muove attraverso ambientazioni enormi e dettagliate, formate da un'incredibile mole di poligoni e ulteriormente impreziosite da textures molto definite. La quantità di effetti di luce e di espedienti grafici unita alle curatissime animazioni lasciano senza fiato, tanto da distrarre il giocatore dai furiosi scontri proposti dal gioco. Se dal punto di vista cosmetico siamo ad altissimi livelli, altrettanto si può dire della splendida colonna sonora, caratterizzata da brani di diverso genere sempre perfettamente adatti agli scenari percorsi e superbamente arrangiati. Brani orchestrati, composizioni tribali cariche di percussioni; ogni elemento del comparto audio svolge ottimamente il suo lavoro, coinvolgendo il giocatore e immergendolo ancora di più nell'universo virtuale proposto dal titolo. Fra le modifiche apportate al sistema di gioco segnaliamo l'inserimento della possibilità di controllare la velocità del drago, e quella di spostarsi sul fianco dei mostri più grandi e pericolosi per evitarne determinati attacchi, proprio come accadeva durante alcuni combattimenti a turni di Azel Panzer Dragoon Rpg per Saturn. Estremamente interessante anche la possibilità di scegliere in qualunque momento del gioco fra tre differenti configurazioni del drago, ognuna caratterizzata da differenti attacchi ed abilità, in modo da potersi adattare a ogni genere di situazione. Una possibilità che sfrutta un dettagliato effetto di morphing in tempo reale sulla corazza del nostro bestione alato.









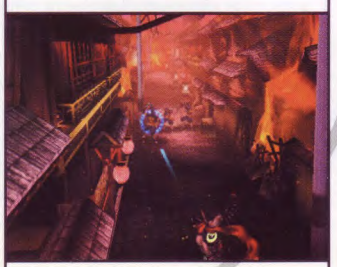
laudata, ritoccata solo nei pochi punti che non avevano pienamente soddisfatto i giocatori, e arricchita di un nuovo scenario notturno. Molto valido, invece, lo spettacolare The House of the Dead 3, presentato sotto forma di video, in una versione estremamente avanzata caratterizzata da una veste grafica dettagliata e dalla possibilità di utilizzare un lento ma devastante fucile a pompa in luogo della più classica pistola. A sorpresa, poi, l'annuncio secondo il quale i prossimi episodi della saga horror per eccellenza della Sega sarebbero destinati a passare dal genere sparatutto con light gun a quello dei survival horror. Una guanto di sfida macchiato di sangue, lanciato proprio durante la presentazione di Resident Evil 0 presso lo stand Capcom. Come ogni anno, anche questa nuova edizione dell'E3 ha ospitato l'intero reparto Sega Sports, con i nuovi capitoli delle serie in corso e due interessanti nuove proposte riguardanti basket e football collegiali (previsti per tutte le console di nuova generazione). Da segnalare, inoltre, tutta una serie di interessanti annunci che vedono, oltre all'ennesima conferma della realizzazione di un nuovo Out Run (con tanto di licenza per ogni modello di Ferrari, escluso quello da Formula1), la futura conversione per PS2 e Xbox dell'atipico Soccer Slam, porting che sarà caratterizzato dall'aggiunta di tre nuovi team segreti, due minigiochi e di una veste grafica rinnovata e adattata alle diverse caratteristiche delle due consoles. Presente anche la conversione di Shenmue 2, praticamente identica alla controparte Dreamcast. A detta dei responsabili Microsoft, tuttavia, i programmatori Sega sarebbero impegnati nell'inserimento di numerosi miglioramenti tra i quali l'incremento del numero di poligoni, l'eliminazione degli evidenti problemi di pop-up, e il raggiungimento dei tanto agognati 60 frames al secondo stabili.

Sul fronte Playstation 2, la casa di Sonic ha preferito sfruttare appieno l'attuale popolarità dei giochi d'azione, presentando il remake dello storico Shinobi affiancato dal promettente Gungrave, progetto nuovo e traboccante di stile. Il design affascinante del protagonista del nuovo titolo Sega, armato di due letali pistole automatiche e di un'improbabile cannone a forma di bara portato a tracolla, richiama fortemente alla memoria quello di famosi personaggi di comics americani, mentre le atmosfere ammiccano chiaramente a Trigun, anime giapponese di successo. Gungrave si presenta come un frenetico sparatutto in terza persona, dove il giocatore sarà impegnato a distruggere a colpi di arma da fuoco tutto ciò che si muove su schermo. Quanto ammirato in fiera, denotava un engine poligonale piuttosto soddisfacente, nonostante minato da occasionali cali di frame rate (soprattutto nelle situazioni più concitate) e da un'eccessiva presenza del famigerato aliasing.

Sempre più promettente Aerodancing 4: New Generation, simulatore di combattimenti aerei sviluppato dall'AM2, mentre è risultata incredibilmente deludente la conversione del celebre Ferrari F355 Challenge, tecnicamente inferiore alla splendida versione uscita per Dreamcast. Tra i problemi più evidenti segnaliamo la pessima qualità delle texture, la vistosa quantità di aliasing, la scarsa vivacità della palette utilizzata e un frame rate instabile. C'è ancora da lavorare. Il supporto di Sega a Gamecube si è tradotto con la presenta-







SHINOBI

L'improvvisa moda dei remake scoppiata recentemente fra le maggiori software house nipponiche ha colpito anche Sega, tanto da spingerla a presentare all'E3 il nuovo capitolo per Playstation 2 del leggendario Shinobi. Ben poco è rimasto dello storico prodotto originale, ma i programmatori del team Overworks hanno lavorato con impegno per mantenere inalterato il feeling generale, pur modificando pesantemente gameplay e cosmesi per adattarlo all'hardware PS2. Spariscono quindi le tanto amate shuriken per far posto a una massiccia dose di ravvicinati combattimenti all'arma bianca che vedono Hotsuma, allievo del ben più famoso Musashi, impegnato a farsi largo tra orde di ninja assetati di sangue. Il protagonista, dal design assolutamente accattivante grazie alla lunghissima sciarpa rossa che sottolinea ogni suo movimento, affronta i numerosi scontri con uno stile di lotta rapido e spettacolare, sfruttando ogni elemento dei fondali e una serie di tecniche esaltanti e profondamente ispirate. Evitare i ninja avversari correndo su di un muro o confondendoli con la nostra immagine "residua" è assolutamente gratificante, e contribuisce a spingere l'esaltazione a livelli tali da rendere l'azione incredibilmente adrenalinica. Per non rendere l'intero gioco troppo confusionario, gli Overworks hanno pensato bene di inserire un sistema di puntamento che permette di fronteggiare sempre lo stesso avversario, anche dopo aver compiuto le evoluzioni più improbabili. Purtroppo, a questo splendido lavoro di design e di progettazione si affianca una realizzazione tecnica non proprio impeccabile, caratterizzata da un motore grafico non ancora ottimizzato, dalla presenza di un fogging a dir poco eccessivo e da un costante flickerio. Sperando che i programmatori si impegnino al massimo per risolvere tali problemi tecnici, non ci resta che incrociare le dita e aspettare.



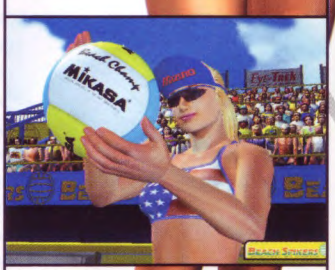




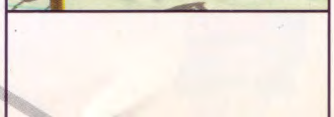


zione dell'attesissimo Phantasy Star Online Episode I & II, attualmente in fase di beta testing da parte di alcuni fortunati utenti nipponici, del promettente Beach Spikers e del divertente e variopinto seguito del puzzle game Super Monkey Ball. Particolarmente interessante il nuovo FZero, mostrato solamente sotto forma di filmato, caratterizzato da ambientazioni futuristiche estremamente dettagliate (anche se stilisticamente "fredde") e da una velocità d'azione davvero notevole. Ricordiamo che questo titolo è in realtà una produzione realizzata unendo gli sforzi di Namco, Nintedo e Sega e che la prima versione giocabile sarà quella arcade. Secondo alcuni interessanti rumors, sembra che nel nuovo capitolo della saga di Phantasy Star Online sarà possibile sbloccare alcuni minigiochi utilizzabili tramite il Gameboy Advance, tra cui figurerebbe una rivisitazione a 2 dimensioni dello splendido Nights. Sega ha deciso di fare sul serio e promette di garantire ai possessori delle console di nuova generazione moltissime ore di sano divertimento. L'attesa è iniziata, e il tempo per mettere da parte i soldi non è mai abbastanza.









BEACH SPIKERS

A pochi mesi dall'uscita di questo promettente titolo sportivo, Sega ha approfittato dell'E3 per presentarne una versione quasi completa, in modo da farne apprezzare le innegabili qualità al pubblico specializzato. Dal punto di vista tecnico, Beach Spikers gioco si assesta su livelli molto alti; in particolar modo la realizzazione delle procaci pallavoliste e le loro curve mozzafiato attireranno riescono a far voltare la testa anche chi non è troppo interessato a questa sabbiosa disciplina. Il tutto è abbellito e rifinito da textures di ottima fattura, dall'uso di colori vivi e brillanti e dai pregevoli effetti grafici gestiti dal potente hardware Nintendo. Grazie alle potenzialità del Game Cube infatti, le spiagge che ospitano ogni partita risultano estremamente realistiche: convincenti effetti particellari atti a simulare la sabbia alzata dal vento e il terreno di gioco influenzato in tempo reale dai movimenti degli atleti sono piccoli tocchi di classe che faranno la felicità di chi cerca la cura per il dettaglio. La giocabilità mostra chiaramente l'enorme esperienza accumulata dalla Sega nell'ambito dei titoli sportivi di stampo arcade. Peccato solamente per la gestione automatica della telecamera virtuale, che troppo spesso effettua incredibili zoomate sulle nostre schiacciate, riducendo l'area visiva in maniera brusca quanto improvvisa. Le influenze dell'ottimo Virtua Tennis si manifestano agli occhi del giocatore fin dalla battuta, caratterizzata dal classico indicatore che indica la potenza del tiro, e dalla gestione dei numerosi colpi a disposizione con l'utilizzo di tre soli tasti. Prevista una modalità extra che consentirà di modificare le atlete e i loro costumi. Una giocabilità semplice e intuitiva e una realizzazione tecnica di sicuro impatto sono quindi le carte vincenti di questo interessante titolo, che dovrà scontrarsi con il promettente Dead or Alive Extreme Volley sviluppato per Xbox dalla Tecmo. L'uscita è prevista per il 19 Luglio in Giappone.

Microsoft®



La possibilità offerta da una delle più grandi manifestazioni dedicate ai videogiochi è stata ottimamente sfruttata da Microsoft per mostrare agli appassionati le enormi potenzialità della propria console. Questo per merito, soprattutto, dell'ottimo lavoro svolto dai team interni della società di Bill Gates. La volontà di Microsoft di vincere la "console war" appare evidente nel grande impegno mostrato per venire incontro a un pubblico inizialmente ostile e nettamente diverso da quello degli amanti dei personal computer. Menzione speciale, quindi, alla capacità di introdurre titoli graficamente accattivanti, inaspettatamente innovativi e indubbiamente appetibili. Fra i prodotti più interessanti mostrati spiccano Blinx: the Time Sweeper e Tork, due interessanti esponenti del genere platform, categoria che ancora non vanta un degno rappresentate sulla console di Microsoft. Previsto per la primavera del 2003, Tork si presenta come il più classico dei platform di nuova generazione, con livelli vasti e dettagliati e una giocabilità basata su un'idea semplice e intuitiva. Nei panni di un uomo primitivo dotato di poteri magici, il giocatore dovrà viaggiare attraverso il tempo per salvare il padre e sconfiggere i nemici che minacciano la tranquillità del mondo. Per portare a termine l'arduo compito il nerboruto personaggio potrà contare sulla propria abilità nell'uso delle arti magiche che gli permetteranno di trasformarsi in qualsivoglia animale, in modo tale da adattare le proprie caratteristiche ad ogni situazione. La qualità grafica del prodotto presentato all'E3 non era certo delle migliori, ma considerando lo stadio prematuro di sviluppo non era lecito aspettarsi di più. Le potenzialità per diventare un ottimo titolo ci sono tutte, e a noi non resta che aspettare fiduciosi. Fra le interessanti proposte Microsoft della fiera merita sicuramente maggior attenzione il rivoluzionario Tao Feng: Fist of the Lotus, beat'em up dal look estremamente duro, caratterizzato da una serie di appetitose novità. Tralasciando il poco carismatico design dei personaggi e delle arene, ciò che colpiva maggiormente della versione giocabile di Tao Feng mostrata in fiera, è la giocabilità, resa unica dalla possibilità di indirizzare i propri attacchi su ogni parte del corpo del proprio avversario, causando così danni più o meno gravi. Colpendo con forza un braccio si avrà quindi la possibilità di romperlo, impedendo al proprio sfidante l'utilizzo di determinate tecniche. Altrettanto interessante, anche se semplicemente coreografica, la possibilità di ammirare i segni dei colpi sui corpi e sui vestiti dei lottatori, con un conseguente aumento del realismo (se di tale è lecito parlare). La grande interattività delle arene, unita a un ottimo motore grafico e alla possibilità di utilizzare colpi speciali basati su una barra a caricamento, rendono Tao Feng un titolo da tenere sott'occhio. Cresce l'attesa per il sempre più attraente Project Ego, presente alla fiera con un nuovo trailer capace di gonfiare ulteriormente un hype già a livelli cardiopalmatici.

Ben conscia dell'enorme successo ottenuto da Wipeout su PSX, Microsoft risponde con Quantum Redshift, gioco di corse futuristiche caratterizzate da una folle velocità e da tracciati fantascientifici. A differenza di quanto accadeva in Wipeout, nel titolo Xbox troviamo un inedito story mode, che metterà gradualmente in luce ogni aspetto dei 16 piloti selezionabili. Da quanto

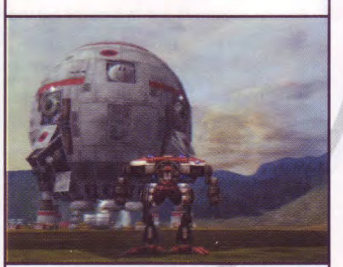












MECH ASSAULT

Finalmente presente sotto forma di demo, Mech Assault, nuovo capitolo del popolare franchise basato sull'universo di Battletech. Per venire incontro al più frenetico pubblico delle consoles, Microsoft ha pensato bene di ritoccare alcuni elementi della dinamica di gioco, in modo tale da rendere il prodotto meno simulativo ma più coinvolgente e adrenalinico. I controlli appaiono, quindi, nettamente semplificati, e si adeguano perfettamente al pad Xbox. Alcune "regole" della saga, tornano in una versione decisamente più soft in questa versione 128 bit, in modo tale da non interferire eccessivamente con la frenesia dei combattimenti. Il calore sviluppato dalle armi per esempio, non rappresenta più una grande limitazione e, laddove nelle passate edizioni un surriscaldamento poteva portare all'immediato spegnimento del mech, qui comporta semplicemente l'attivazione del limitatore delle armi, che impedirà di sparare fino a quando la temperatura non tornerà a valori ottimali. L'impegno dei programmatori nel realizzare un motore grafico stabile e spettacolare ha dato i suoi frutti, tanto che non è mai stato così esaltante scorrazzare al comando di un gigante corazzato armato di tutto punto all'interno di aree urbane completamente interattive. Ogni elemento delle ambientazioni reagisce realisticamente ad ogni genere di sollecitazione, immergendo il giocatore in un mondo di esplosioni, crolli e devastazioni. La quantità di poligoni impiegata per realizzare gli ambienti lascia senza fiato, così come la velocità dell'azione e la quantità degli ottimi effetti di luce. Considerando che il titolo supporterà pienamente il gioco On Line e l'utilizzo del voice communicator, si prospettano epiche battaglie all'ultima esplosione.





mostrato finora la veste grafica è a dir poco impressionante, soprattutto per quel che riguarda i numerosi effetti grafici. Notevole anche il miglioramento tecnico infuso dagli sviluppatori al loro engine 3D, capace ora di viaggiare a 60 fps in luogo dei 30 precenti. Presenti anche i nuovi capitoli di due importanti saghe Microsoft, qui al loro debutto su console. Parliamo del notevole Mech Assault e del divertente Midtown Madness 3, titolo basato su spericolate corse all'interno di metropoli perfettamente ricostruite. A differenza di quanto accade in Project Gotham tuttavia, nel titolo Microsoft le città brulicano di vita, e si presentano in modo più realistico e dettagliato. La presenza di numerose modalità di gioco inoltre, rende il titolo appetibile per tutti gli amanti del multiplayer e del gioco On Line. Degni di nota anche l'ottimo Brute Force, titolo con una veste grafica impressionante e dalle forti atmosfere cinematografiche, il misterioso B.C., e il simpatico Kung Fu Kaos. Brute Force in particolare, promette di diventare uno dei titoli più accattivanti dell'intero catalogo Xbox, grazie all'ineccepibile realizzazione tecnica unita ad una giocabilità e a uno spessore che pochi titoli possono vantare. Chiude un quadto piuttosto positivo, il filmato della versione incompleta di Kakuto Kojin. Putroppo, benché i personaggi siano modellati in maniera convincente, la loro animazione lascia a desiderare e il senso di "violenza" una volta inflitto un colpo all'avversario, non è ben reso. Comunque, l'unica eccezione negativa in una line-up valida e quanto mai varia. Se tutte le premesse verranno rispettate, si prepara un futuro splendente per gli utenti della console Microsoft.







FINE PRIMA PARTE
CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO

BLINX: THE TIME SWEEPER

Assurto al rango di innovativo esponente della categoria platform Blinx, con il suo gigante aspirapolvere faceva bella mostra di sé all'interno dello stand Microsoft, anche grazie ad una statua di grandezza spropositata piazzata proprio nel bel mezzo dello spazio espositivo. Platform dalla meccanica innovativa e particolarmente intrigante Blinx vanta come protagonista un gatto rosa dall'aspetto poco rassicurante, dotato di un potente aspirapolvere con cui sgominare i nemici presenti nelle splendide ambientazioni. La vera novità introdotta dal titolo Microsoft (sviluppato da alcuni ex-dipendenti Sega) è la possibilità di modificare, previo il recupero di gemme colorate dai diversi poteri, il normale scorrere del tempo e della realtà che circonda il peloso protagonista. Utilizzando la gemma appropriata infatti, Blinx sarà in grado di accelerare, rallentare, riavvolgere o fermare il tempo, e di registrare un copia di sé stesso nel corso di un'azione per poi sfruttarla a piacimento. In questo modo sarà possibile interagire con le ambientazioni per fare cose apparentemente impossibili, o per raggiungere luoghi normalmente inaccessibili. Nella demo presentata alla fiera venivano mostrate le enormi potenzialità offerte da tale idea, con soluzioni assolutamente creative e spettacolari per enigmi prima d'ora improponibili. Abbiamo bisogno di qualcuno che salti sull'estremità di una catapulta a fulcro centrale per farci volare oltre un ostacolo altrimenti insormontabile? Basta utilizzare il comando "record" mentre si salta su un'estremità, spostarsi dall'altra parte e aspettare che il nostro doppio ripeta i movimenti precedentemente registrati, e il gioco è fatto. Lo scotto da pagare è l'installazione su Hard Disk di ben 200 mega di dati. La superba giocabilità garantita da tale innovazione è supportata da un'altrettanto valida veste grafica, che sfrutta adeguatamente le potenzialità dell'hardware Microsoft, presentando ambienti dettagliatissimi e dai colori brillanti condit da effetti grafici superbamente realizzati e da un frame rate costante. Forse uno dei pochi appunti che potremmo muovere a Blinx: the Time Sweeper è proprio lo scarso "appeal" di cui è dotato il protagonista...

a cura di Giuseppe Nigro e Maurizio Quintiliani

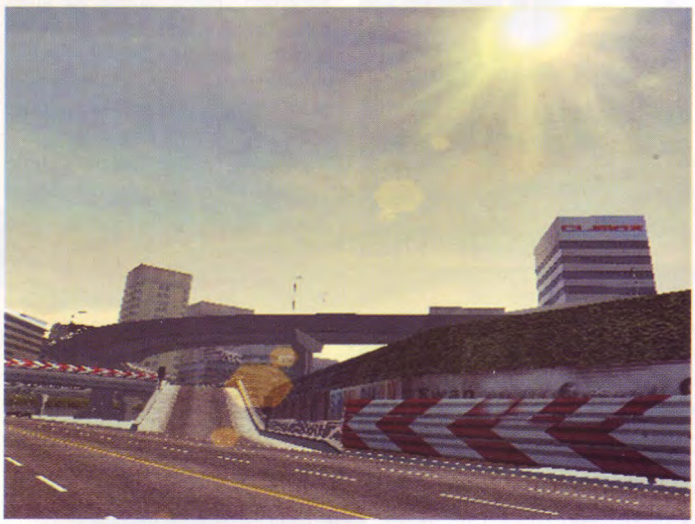
UN ENGINE 3D DAVVERO VERSATILE

LA CONSOLE UNIVERSALE NON ESISTE ANCORA, MA CLIMAX GROUP CREA UN TOOL DI SVILUPPO CAPACE DI FACILITARE IL LAVORO A MOLTI PROGRAMMATORI

Climax Group, i talentuosi sviluppatori di Moto GP su Xbox, hanno da poco brevettato un nuovo e performante engine tridimensionale che permetterà ai programmatori di tutto il pianeta di realizzare più facilmente qualsiasi gioco 3D su qualsiasi piattaforma 128 bit moderna.
Il Blimey engine (questo il nome del tool di sviluppo) assicura una notevole riduzione del codice da riscrivere per effettuare il porting da una piattaforma all'altra. Oltre a risolvere i problemi di rapidità di conversione, Blimey permette facilmente di creare mondi, oggetti, telecamere e routine di intelligenza artificiale che funzionino alla stessa maniera su tutte le console. La flessibilità di Blimey permetterà ai programmatori, agli artisti e ai designers di creare prodotti dotati di un gameplay unico che sfruttino al massimo le caratteristiche del sistema sul quale girano. Praticamente, l'opposto di quanto avviene col Renderware di Criterion Studios. Nell'attesa di ammirare i presunti capolavori che usciranno dagli studi di quanti utilizzeranno questo nuovo engine, vi lasciamo ad alcune screen raffiguranti un ipotetico driving game sviluppato su Blimey.








IL ROMBO DELL'ISOLA DI MANX

Jester ha in programma l'ennesimo titolo motociclistico per PS2. Questa volta però, l'ambiente corsistico è ispirato alla leggendaria isola di Manx, ove si tiene la pericolosa e spettacolare Manx TT. Grazie al supporto dei reali organizzatori dell'evento, Jester si ripromette di creare il più realistico ed eccitante simulatore motociclistico visto sinora. Contemplata la possibilità del gioco a due e un vasto range di modalità secondarie che si affiancheranno a quella principale.







SONY CAMBIA IL VIDEOGIOCO

SONY REINVENTA IL MODO DI VIDEOGIOCARE: COLLEGATE UNA TELECAMERA USB ALLA VOSTRA PS2 ED EYE TOY PRENDERÀ VITA

Dopo aver portato nelle case di milioni di ragazzi e ragazze la Playstation, ancora una volta, Sony rivoluziona il modo di videogiocare: all'E3 appena concluso, infatti, la multinazionale del divertimento elettronico ha rivelato alla stampa i primi dettagli dell'ultima tecnologia Playstation 2, che mira a porre i giocatori al centro dell'azione.

Con il nome di Eye Toy, questa nuova apparecchiatura consentirà di vivere ed interagire con i videogiochi in un modo completamente diverso.

Utilizzando una telecamera USB come dispositivo di controllo, Eye Toy permette ai giocatori di apparire sullo schermo e di interagire fisicamente con gli oggetti presenti sullo schermo in tempo reale.

Le potenziali future applicazioni di questo eccezionale dispositivo sono difficili da immaginare, ma il London Studio di SCEE sta già lavorando ad un insieme di minigiochi che sarà reso disponibile per il lancio di Eye Toy. Tre di questi sono stati presentati in anteprima all'E3. Kung Foo, tanto per cominciare, ci riporta indietro all'epoca d'oro degli arcade, ai combattimenti contro spietate orde di ninja a suon di pugni, calci, ginocchiate e perfino testate. Spostandoci nell'area più "musicale" dei videogiochi, troviamo, poi, Dance Floor, che utilizza le dinamiche di gioco in stile azione ritmica: così come i famosi Coin-Op di Konami, il titolo Sony lascia interagire il giocatore mediante icone che scorrono sullo schermo a tempo di musica e che debbono essere colpite nella giusta sequenza dal giocatore. Il terzo e ultimo titolo presentato è stato Wishi Washi, un gioco prettamente giapponese che non sembrava troppo interessante.

Le potenzialità di questa nuova idea Sony sono molteplici: se si eccettuano alcuni Coin-Op di Namco e Sega, nei quali era possibile fotografare il proprio volto ed inserirlo nel gioco, avere l'intero nostro corpo all'interno di un videogame è un'idea rivoluzionaria che permetterà di coprire tutta una serie di tipologie di giochi famose (pensate ai titoli di combattimento) e di crearne di nuove.





GAME CUBE TERRITORIAL FREE

FAR GIRARE TUTTO IL SOFTWARE IMPORT SULLA CONSOLE EUROPEA DI NINTENDO È UN SOGNO CHE STA PER DIVENIRE REALTÀ



Il Freeloader, accessorio prodotto e sviluppato da Datel, si appresta a fare la sua comparsa nei negozi specializzati. Ricordiamo che con questo "adattatore" sarà possibile per qualsiasi Game Cube europeo (la sola versione prevista finora è quella PAL) leggere il software proveniente da Giappone e Stati Uniti senza alcuna modifica alle parti interne della console. Il prezzo finale dovrebbe aggirarsi attorno ai 30 Euro. Per il momento non abbiamo altre informazioni, ma non mancheremo di riferirvi le nostre impressioni non appena entrati in possesso di questo fantastico prodotto.

MICRO NEWS

Onimusha 2 a 60Hz!
Keiji Inafune, produttore della serie Onimusha, ha annunciato l'inclusione della modalità 60 Hz nella versione Pal di Onimusha 2, motivando tale scelta con la volontà di accontentare i fan europei che da mesi chiedono scelte simili per i titoli Capcom che arrivano sul nostro mercato.
Speriamo solamente di non rivivere le stessanti vicende di Maximo, dove in precedenza era stata annunciata tale modalità e, proprio all'ultimo non fu inclusa nella versione finale.

Parte la stategia On-Line di Xbox
Saranno disponibili in autunno i primi servizi On-Line per Xbix USA, Europa e Giappone. Con la somma di 68,00 Euro, gli utenti giapponesi potranno portarsi a casa lo Starter Kit, valido per usufruire di un anno di abbonamento a Phantasy Star On-Line (che sarà incluso nel Kit). Possibile anche utilizzare l'Xbox Communicator e una tastiera apposita.



Accordo ESPN - SEGA
Dopo aver rotto l'accordo di sfruttamento dei diritti con Konami, ESPN si allea con Sega per portare su tutte le console di nuova generazione una serie di titoli dedicata ai popolari sport americani quali Basket NBA, Football NFL e Baseball NBL.

Xbox europeo a quota 500.000
Queste le stime di console distribuite in Europa, secondo le parole di Robbie Bach. Una cifra che non rappresenta il venduto effettivo, ma che appare decisamente in ripresa rispetto ai primi numeri relativi al periodo di lancio.
Merito, probabilmente, del successivo taglio di prezzo operato da Microsoft alla sua macchina.





FORMULA INDY A 128 BIT

CODEMASTER ACQUISTA UNA NUOVA PRESTIGIOSA LICENZA A CARATTERE AUTOMOBILISTICO: LA INDIANAPOLIS 500!

Come se non bastassero Colin McRae Rally 3 e TOCA Race Driver, in sviluppo su PS2, Xbox e Game Cube (Colin McRae Rally 3) Codemasters ha acqusito i diritti esclusivi per la realizzazione di prodotti a carattere videoludico dedicati alla famosissima Indy 500, la gara più importante della formula Indy americana che ogni anno attira un numero elevatissimo di corridori più o meno famosi. Il primo titolo (che sarà disponibile solo il prossimo anno per PS2 e Xbox) verrà realizzato dal team di sviluppo Brain in a Jar, già responsabili del defunto progetto F360 Challenge.
Queste le dichiarazioni di Anthony Price, direttore del settore marketing di Codemasters: "La Indy Racing League e il suo gioiello, la Indy 500, rappresentano un'enorme vittoria per Codemasters e qualcosa che si inserisce perfettamente nel nostro portfolio di licenze motoristiche internazionali per videogiochi." Non perdete i prossimi numeri per le prime schermate "in game" del titolo in sviluppo.

LA CHIAMATA DI RE MIDWAY

PLATFORM, RACING GAME, AVVENTURA, COMBATTIMENTO: IL NUOVO TITOLO MIDWAY PROMETTE UNA GRANDE VARIETÀ DI GIOCO

Midway presenta Haven: Call of the King, il nuovo titolo in sviluppo presso il team inglese dei Traveller's Tales. Il gioco, nelle prime fasi di sviluppo, sarà un curioso mix di avventura in terza persona, platform game, gioco di guida, esplorazione e combattimento. Alla base della storia, i sogni premonitori del protagonista, che lo porteranno ad esplorare locations inconsuete e per certi versi, affascinanti. Traveller's Tales assicura che Haven: Call of the King riuscirà a conciliare in maniera efficace un'ottima storia ad un engine poligonale in grado di stupire. Haven: Call of the King, è atteso per questo autunno su PS2, Game Cube e Xbox.





LA TUA GUIDA MENSILE AL DVD!

DVD world



TUTTI I MESI IN EDICOLA
LO SPETTACOLO PER I TUOI OCCHI!

www.dvdworld.it

MICRO NEWS

Rage in bancarotta

Nonostante un E3 piuttosto efficace dal punto di vista marketing, Rage Software si trova vicino al crollo finanziario. L'ultima ancora di salvezza prima dell'amministrazione controllata è la vendita di circa 5,6 milioni di Sterline in azioni della compagnia. Se tale mossa non dovesse portare i riusultati sperati, alcuni progetti potrebbero finire con l'essere cancellati o spostati a data da destinarsi. Ricordiamo che tra i titoli attualemente in sviluppo figurano Rocky, Twin Caliber e Lamborghini.

Syphoon Filter 4

Voci sempre più insistenti, danno per certo il passaggio della saga di Gabe Logan su Playstation 2. Syphoon Filter 4, che dovrebbe vedere la luce per Natale, consterà di un titolo d'azione con un maggior spazio dedicato alla parte stealth, così come avviene per la saga di Metal Gear. Attendiamo conferme o smentite da parte di Sony.



Classici Sega su GBA

Distribuita da THQ, arriverà per Gameboy Advance entro la fine dell'anno *Yu Suzuki Pack*, una cartuccia molto interessante, contenente quattro capolavori giocati anni or sono in versione Coin-Op: Out Run, Afterburner, Space Harrier e Hang-On si apprestano ad allietare i pomeriggi di gioco con il portatile di casa Nintendo.



GTA III batte tutti

Take 2 Interactive comunica che il terzo episodio della saga ladro-aumobilstica su PS2 ha venduto in otto mesi qualcosa come sei milioni di pezzi in tutto il mondo. Questo vuol dire che GTA III è il titolo più venduto della storia di PS2.

RO-BOTTE SU PLAYSTATION 2

UNIVERSAL STUDIOS AL LAVORO SUL NUOVO EPISODIO DI SPYRO THE DRAGON, QUESTA VOLTA IN SVILUPPO SU PS2



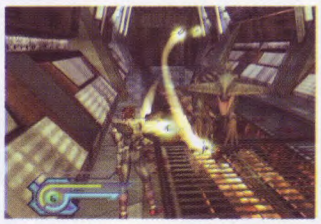




In sviluppo presso Enix da qualche mese, Robotic Alchemic Drive (RAD) farà la sua comparsa sul territorio americano in versione PS2 nel mese di settembre. In questo gioco, prenderemo i comandi di un gigantesco robot di 75 tonellate, intento a combattere i suoi nemici nel bel mezzo delle popolate città nipponiche. Al pari di Mazinga, Goldrake e compagnia, le nostre armi includeranno missili, raggi laser, colpi di maglio, boomerang e quant'altro. Tutto quanto presente all'interno delle arene sarà completamente distruttibile. La possibilità di mutare la nostra forma da quella di robot bipede a tank o jet, aggiunge una dose strategica extra alla componente arcade del titolo Enix.

DINO CRISIS 3

Capcom ha mostrato le prime foto del suo terzo seguito di questo spin-off di Resident Evil con i dinosauri. Il titolo previsto per Xbox, questa volta è ambientato nello spazio e vede i protagonisti (degli abili marines spaziali) dotati di un curioso Jet-Pack che gli permetterà di effettuare nuove azioni, grazie anche ad un pratico sistema di controllo.





IL MOMENTO È NEFASTO

UN'AVVENTURA ALL'INSEGNA DEL MISTERO STA PER ARRIVARE SU XBOX

Arriva dalla Cenega, in collaborazione con Black Element Software, il nuovo survival horror per Xbox: Nefandus (titolo provvisorio). La storia ci vedrà confrontarci, nei pressi di un villaggio sperduto in una non meglio precisata località europea, con eventi paranormali del tutto simili a "miracoli", dei quali dovremo scoprire l'ignota "provenienza". Dotato di una visuale in terza persona e di un dettaglio grafico per il momento buono seppur non eccezionale, Nefandus vanterà più di 70 diversi livelli di gioco e la possibilità da parte del protagonista di utilizzare i suoi poteri di uomo-demone contro un nugolo di nemici terribilmente assettato di sangue.









AKIRA DIVENTA UN... FLIPPER!

INFOGRAMES ACQUISISCE I DIRITTI DI PUBBLICAZIONE IN EUROPA DEL CURIOSO E DISCUTIBILE AKIRA PSYCHOBALL







Potevano farne un gioco d'azione in 3D, potevano farne uno sparatutto in prima persona della nuova generazione. Potevano persino convertirlo in un picchiaduro alla Tekken. Tutto ci si aspettava, tranne che il gioco ispirato al classico anime Akira, sviluppato dalla giapponese AIA, (che si appresta a raggiungere i vani delle Playstation 2 europee entro l'autunno) fosse in realtà un flipper. Ad ogni modo, evviva l'originalità (si fa per dire). Akira Psychoball, questo il titolo completo, non sembra distinguersi per particolari features rispetto ai titoli del genere giocati gli anni passati su PSX e altre console. Saranno comunque presenti dei video in formato "ridotto" che ci illustreranno (direttamente sulla plancia del flipper) l'evolversi della storia.





PIANETA AMIGA

I COMPUTER AMIGA SONO PIÙ VIVI CHE MAI E ANCHE QUEST'ANNO LO DIMOSTRERANNO ALLA MANIFESTAZIONE FIERISTICA DI EMPOLI

ONei giorni Sabato 21 e Domenica 22 Settembre 2002 (sabato 10:00-19:00 e domenica 9:00-18:00) si terrà ad Empoli (FI) presso il Palazzo delle Esposizioni, la sesta mostra-mercato italiana dedicata ad Amiga: Pianeta Amiga 2002!
Fra gli espositori di questa importante fiera/mercato che, anno dopo anno, si avvia a divenire un punto di riferimento per gli i nuovi adepti del mondo del glorioso Amiga, saranno presenti rivenditori italiani e stranieri di hardware e software. Durante la manifestazione sarà possibile naturalmente visionare ed acquistare prodotti in esclusiva, discutere con i principali attori della scena Amiga italiana ed internazionale, conoscere personalità di spicco del mondo Amiga, esporre le proprie realizzazioni, scambiarsi idee, vendere e comprare sul mercato dell'usato, ed altro ancora. La grande novità di quest'anno è l'apertura della due giorni alle piattaforme alternative. Sarà possibile quindi per tutti gli utenti Mac, Linux, QNX, BeOS, trovare un punto di riferimento dove incontrarsi e scambiare idee, opinioni, progetti ed incontrare dal vivo programmatori e rivenditori in quesIla che quest'anno si annuncia come la più importante espressione in Italia dell'informatica alternativa. Se qualcuno di voi lettori è intenzionato a partecipare per esporre le sue produzioni (siano esse animazioni, immagini, utility, soluzioni hardware, ecc...) è vivamente pregato di mettersi in contatto con l'organizzazione della manifestazione a questi siti:
http://www.pianetaamiga.it/
http://www.virtualworks.it/pa2002/



MICRO NEWS

Spike Out su Xbox

Ricordate Spike Out? Un curioso picchiaduro a scorrimento, poligonale, apparso in sala giochi sul finire del 1997. Sega sta ultimando la conversione per Xbox del suddetto, aggiungendo un interessante supporto per la modalità On-Line, che ci consentirà di sfidare e di combattere a fianco di un giocatore all'altro capo della "cornetta". La conversione sarà ad opera degli Amusement Vision, mentre la data di uscita non è stata ancora annunciata.



Fast and Furious a 128 bit

Il film d'azione con Vin Diesel, che faceva della sfrenata velocità e delle belle auto il suo punto di forza, diverrà un videogame (a carattere racing-azione) in sviluppo su PS2, Xbox e GBA. Ad annunciarlo è la Universal Interactive, che distribuirà il titolo in concomitanza dell'uscita cinematografica del seguito del film diretto da Rob Cohen.



Square e la distribuzione

Square dopo le recenti delusioni relative a Final Fantasy XI, rialza la testa e afferma di voler perseguire una politica volta a far uscire in contemporanea su tutti i tre mercati i loro titoli. Sarebbe un traguardo non indifferente per la softco nipponica.



UN SAMURAI DAL FUTURO

ARRIVA IN ESCLUSIVA SU XBOX IL SEGUITO DI QUEL TOEJAM AND EARL, CHE CI FECE DIVERTIRE SU MEGADRIVE

From Software ha annunciato un nuovo action-RPG per Xbox chiamato O.TO.GI. L'ambientazione dai toni fantasy-futuristici miscela sapientemente il vecchio Giappone feudale ai più moderni ritrovati tecnologici. Nei panni di un cavaliere dell'oscurità di nome Raikou, dovremo soddisfare le richieste dei nostri "clienti" che spazieranno dalla distruzione di demoni e mostri alla scoperta e relativo recupero di tesori nascosti. Ad aiutarci, la fidata magia oscura e la nostra sciabola di metallo, nonché numerose abilità in costante crescita tra le quali la possibilità del volo a mezz'aria. Attendete i prossimi mesi per ulteriori informazioni su questo clone di Onimusha.





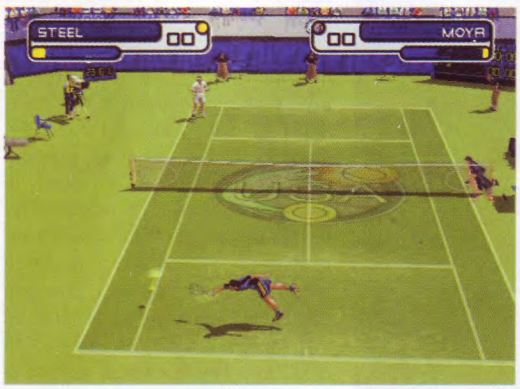




UN'ACE PER INFOGRAMES

PREVISTO PER PS2 E XBOX, SLAM TENNIS SI PREANNUNCIA COME UNA GRADEVOLE VERSIONE DEL CLASSICO TENNIS

Infogrames si tuffa nel mondo delle simulazioni tennistiche con questo interessante Slam Tennis. Nei panni di un campione della racchetta, dovremo partecipare a singolari sfide all'interno di arene e campi leggemente "fuori dagli schemi" rispetto alla produzione tennistica giocata sinora. Si potrà, infatti, scambiare qualche colpo di racchetta con l'avversario persino sulla spiaggia! Il rooster di Slam Tennis comprende alcuni dei tennisti più noti della scena internazionale, come ad esempio Tim Henman, Carlos Moya e Yevgeny Kafelnikov, controparti sinulate delle vere star. La giocabilità si preannuncia completa e divertente, grazie ad un controllo semplificato per i novizi e a numerose modalità aggiuntive come i challenge games. Questi comprenderanno una serie di varianti del Tetris, di Arkanoid e Puzzle Bobble coadiuvati dalla nostra fida racchetta.





LARA AGENTE DI SÉ STESSA

Lara Croft, che ha stupito e impressionato il pubblico di tutto il mondo nei sei episodi di Tomb Raider (best seller mondiale dei videogames), ha un rappresentante del suo potere da star: un agente a Hollywood. Eidos Interactive e Core Design hanno infatti annunciato che la Croft ha firmato per la Creative Artists Agency (CAA), azienda leader nel settore marketing e comunicazione, che si occuperà di tutto il materiale promozionale relativo al prossimo episodio di Lara Croft (Lara Croft - Tomb Raider: The Angel of Darkness) in uscita a fine anno su Playstation 2.



SUPERCAR DIVENTA UN VIDEOGAME

"KITT, PORTAMI SU PS2 E XBOX IMMEDIATAMENTE!" "MICHAEL, NON CREDE SIA MEGLIO DIROTTARE SULLE PAGINE DI EVOLUTION?"

Davilex Games svilupperà la versione videoludica di Knight Rider, telefilm degli anni '80 conosciuto e apprezzato anche qui da noi col nome di "Supercar" (meglio conosciuta col nome di Kitt). Nel titolo in sviluppo per PS2 e Xbox potremo prendere il ruolo di Michael Knight e affrontare le diverse missioni che serviranno a portare a termine il gioco. Si andrà dagli inseguimenti notturni fino alla liberazione di ostaggi, passando per sfrenate corse all'interno di scenari familiari agli ammiratori della serie TV. Saremo altresì in grado di utilizzare tutto l'insieme di diavolerie tecnologiche di cui Kitt è dotata: turbo propulsori, visione notturna, sky mode e chi più ne ha più ne metta!







IL DIAVOLO DELLE CONSOLE

DAREDEVIL ARRIVERÀ AL CINEMA E SULLE CONSOLE DI NUOVA GENERAZIONE, GRAZIE AD ENCORE

Encore ha firmato un contratto con Marvel Enterprises per sviluppare e pubblicare su console di nuova generazione le avventure del supereroe mascherato Daredevil, in concomitanza col prossimo film che vedrà protagonista Ben Affleck. Daredevil, seguito da milioni di fans in tutto il mondo, godrà della sua versione videoludica per la fine del 2002. Il gioco, di cui possiamo solamente ammirare una screen preliminare, sarà un misto di azione e avventura, dotato di animazioni realistiche e della possibilità di utilizzare le abilità di combattimento e "rampicanti" del supereore cieco. Elektra, personaggio chiave dei comics della serie sarà presente nel titolo Encore, anche se solamente sotto forma di guida durante il gioco e nei combattimenti con i boss. Contiamo di darvi maggiori informazioni prima possibile.

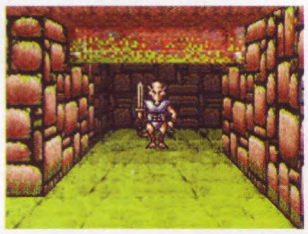




EYE OF THE BEHOLDER

Infogrames distribuirà entro la fine dell'anno Dungeons and Dragons: Eye of the Beholder per Gameboy Advance. Questo classico che vede le sue origini su Amiga e PC una decina di anni fa, pare mantenere intatto il suo fascino. Curiosamente, i combattimenti avverrano per mezzo di una visuale in isonometria, lasciando da parte per un momento la classica visuale in prima persona.







MICRO NEWS

Malice e i "No Doubt"

Il platform in sviluppo da ormai due anni presso gli Argonaut Software si avvarrà della partecipazione della band americana dei No Doubt per la colonna sonora (alla quale forniranno tre tracce del loro ultimo album, Rock Steady) e per il doppiaggio della protagonista e di alcuni personaggi che utilizzeranno le voci di Gwen Stefani, Tony Kanal, Tom Dumont e Adrian Young.



Time Splitters 2 in rete

Im base a quanto dichiarato da Free Radical Design, Time Splitters 2 (recensione sul prossimo numeo di Evolution) godrà del gioco On-Line solamente nella versione PS2. Per quanto riguarda Game Cube e Xbox, i tempi di conversione ristretti non permetteranno agli sviluppatori di inserire codesta funzione nel titolo Eidos.



Link e Soul Calibur II

Voci insistenti accreditano il prode Elfo Link, compe uno dei protagonisti nascosti di Soul Calibur II, previsto in uscita in sala giochi per settembre. Link sarà disponibile all'uso come un vero e proprio guerriero, dotato di un numero di colpi maggiormente implementato rispetto a Super Smash Bros Melee. Naturalmente, solo la versione Game Cube potrà fregiarsi, a casa, di questa gradevole caratteristica.



LA PREISTORIA DELL'XBOX

DOPO MESI SENZA SEGNI DI VITA, IL NUOVO PROGETTO DI PETER MOLYNEAUX SI MOSTRA PER LA PRIMA VOLTA IN FOTO

B.C., del quale attendevamo notizie da un bel po' di tempo, si è finalmente svelato grazie ad un set di screenshot diffuso dai Lionhead Studio poche settimane orsono. Il dettaglio dei dinosauri è davvero eccellente, mentre gli umani presentano una muscolatura sin troppo pronunciata. A presto per nuovi dettagli sull'RPG/simulatore di Lionhead.



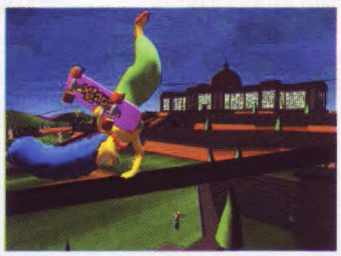


I SIMPSON VANNO IN SKATE

ELECTRONIC ARTS CI RIPROVA E SFRUTTA ANCORA UNA VOLTA IL NOME DEI SIMPSON PER UN GIOCO SPORTIVO "PARTICOLARE"

The Simpsons Skateboarding è il nuovo titolo "sportivo" di Electronic Arts. Il gioco ci pemetterà di scegliere uno dei protagonisti della serie televisiva omonima e di eseguire spettacolari evoluzioni all'interno della famosa Springfield, trasformata per l'occasione in un gigantesco Skate-Park. Le modalità disponibili saranno l'allenamento, il campionato e il multiplayer per due utenti in contemporanea, con trick differenti per ogni personaggio. Tra gli stage ricostruiti per "grindare" ritroveremo la scuola elementare di Bart e la centrale nucleare. L'uscita è prevista per settembre in versione Pal su Playstation 2, Xbox e Game Cube.



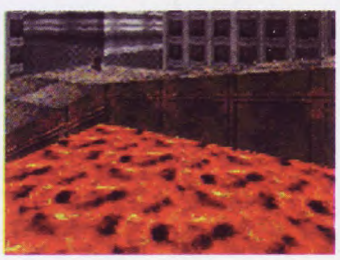




QUAKE SU GBA È POSSIBILE

MA SOLO PER DEMO! OVVERO: QUANDO UN ENGINE 3D SVOLGE APPIENO IL SUO COMPITO

Per dimostare la versatilità e la potenza del loro engine tridimensionale, gli AGB games hanno realizzato una versione "ridotta" di Quake per il portatile di casa Nintendo. Il demo, che mostra il primo livello di gioco, fa capire la bontà della tecnologia del WFR engine e apre nuovi spiragli alle realizzazioni grafiche su GBA.





WRESTLER AL VOLANTE...

...PERICOLO COSTANTE! IL NUOVO GIOCO DI THQ VEDRÀ SCONTRARSI SU CURIOSI VEICOLI LE STELLE DEL WWF!

THQ, tanto per cambiare, ha deciso di sfruttare ancora una volta la licenza delle star del wrestling in suo possesso. La novità però è che questa volta avremo a che fare non con un titolo sportivo, quanto piuttosto con un gioco concettualmente simile a Vigilante 8 e Twisted Metal. Un parco macchine che comprende vetture di ogni foggia, pilotate dalle star del wrestilng americano di tutti i tempi, dovranno scontrarsi all'interno di 12 arene cariche di elementi "distruttibili" e rampe per effettuare spettacolari salti. WWE Crush Hour, questo il titolo del prodotto THQ, vedrà la luce in un non meglio precisato periodo del 2003 su PS2 ed Xbox.





L'OLIMPO DEL CUBO

SI CHIAMA YOUNG OLYMPIANS: MYTHOS ED È IL NUOVO GIOCO PER GAME CUBE

Mix tra picchiaduro e gioco d'azione alla Gauntlet, Young Olympians: Mythos è il nuovo gioco per Game Cube sviluppato dalla Saffire Corporation. Menzione speciale per la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Altre news presto su queste pagine.



CAMERON E LE CONSOLE

ARRIVA DARK ANGEL, IL VIDEOGAME PER PS2 E XBOX TRATTO DAL TELEFILM OMONIMO CON REGIA DI JAMES CAMERON





Dark Angel sarà un gioco d'azione e spionaggio con visuale in terza persona, ispirato direttamente alla serie televisiva della TV americana. Nei panni di Max, l'avvenente protagonista, dovremo affrontare le trenta missioni che ci separano dalla fine del gioco. In nostro possesso la possibilità di rallentare il tempo come in Max Payne.

MICRO NEWS

Hulk, sei incredibile!

Contemporaneamente all'uscita del futuro film nelle sale americane, Universal distribuirà la versione videoludica del gigante verde. Il gioco dal nome ancora da definire sarà un action-adventure in terza persona che si distaccherà nettamente dal fumetto originale, allineandosi con le vicende narrate nella pellicola. L'uscita è prevista per PS2 e Xbox per giugno 2003.



GBA a quota sei milioni

Ad un anno dal lancio in terra americana, il piccolo portatile Nintendo festeggia i sei milioni di pezzi venduti nel territorio americano. Un risultato davvero storico per Nintendo, che necessita di essere celebrato in modo speciale. Difatti, per festeggiare il traguardo raggiunto, Nintendo distribuirà in edizione limitata un GBA tinto di un curioso... Platino!
Complimenti dunque alla consolina della grande N, in grado di ritagliarsi un posto nel cuore di gran parte dei videogiocatori.

La suoneria del mese

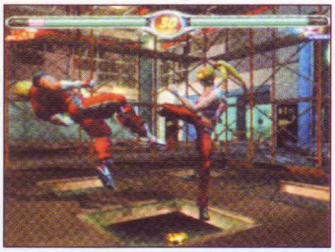
Un regalino per tutti i lettori di Evolution: la suoneria di Metal Gear Solid da inserire nel vostro cellulare. Il tempo è 160.

8d2 8c2 2#a1 8- 8c2 8d2 8g1 4d2 2c2 8#a1 8c2 2d2 8- 8g2 8f2 8d2 4#a1 2c2 8d2 8g2 2#a2 8- 8a2 8#a2 8c3 4#a2 2g2 8f2 8g2 4a2 8- 8#a2 8a2 16- 8g2 16- 8f2 1g2

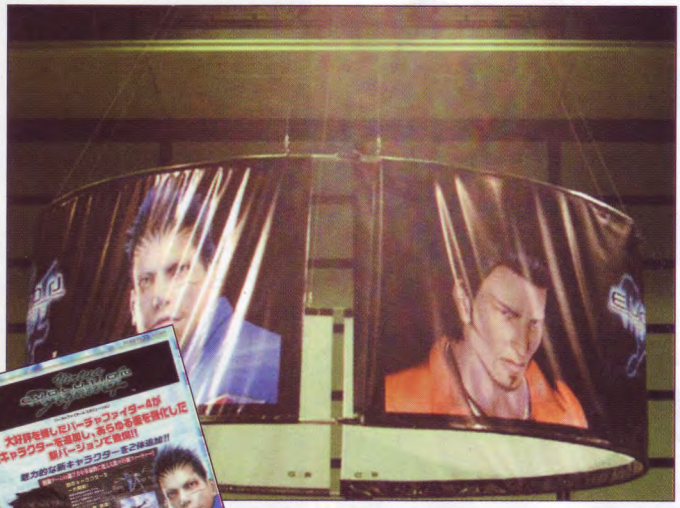


VIRTUA FIGTHER 4: L'EVOLUZIONE CONTINUA!





Sega of Japan non si smentisce e migliora la perfezione. Dopo una serie di rumors che volevano un Virtua Fighter 4.1 su Xbox nei prossimi mesi, è stata finalmente presentata al pubblico la versione arcade (per il momento non sono previste conversioni su nessuna console) di Virtua Fighter 4 Evolution. Il nuovo titolo Sega presenta come novità principale due nuovi personaggi selezionabili: Gon Hinogami (uno judoka)e Brad Burns (praticante di kickboxing). I rimanenti hanno subito un restyling di alcune animazioni (ora ancora più realistiche) e un aggiornamento delle mosse. Presenti due modalità inedite per un titolo simile: Mission e Quest. La prima, è simile a quella già vista nella saga di Soul Calibur di Namco, in cui dovremo vincere i combattimenti in particolari condizioni (utilizzando solo colpi aerei, ad esempio, o non usando mai il blocco), la seconda metterà in palio dei gradevoli gadget ad uso del personaggio.







GUNDAM PILOT ACADEMY



Ancora in fase di sviluppo, Gundam Pilot Academy si preannuncia un titolo davvero interessante. Banpresto (la casa produttrice), questa volta ha unito le sue forze con Mitsubishi per cercare di realizzare un titolo in grado di stupire e divertire il pubblico nipponico. Il cabinato, presentato allo scorso AOU può ospitare fino a un massimo di 4 giocatori simultaneamente. La singolarità è che solamente i due giocatori posizionati nei sedili anteriori hanno il controllo del mech, mentre quelli seduti dietro, assistono agli eventi quasi come fossero in un cinema dinamico!
La macchina propone uno schermo da 100" e una resa audio in Digital Surround per assicurare il massimo coinvolgimento al giocatore. Sei assi controllati elettronicamente, donano al cabinato una "mobilità" controllata, che aumenta il senso di realismo di questa simulazione di combattimento tra mech dedicato alla popolare saga di Gundam. A presto per ulteriori notizie.











SULLA CRESTA DELL'ONDA
SOUL SURFER







In vista dell'arrivo dell'estate, dopo la performance dello scorso anno con Beach Volley, Sega torna ad ispirarsi ad uno sport a carattere "vacanziero", molto diffuso e popolare tra i giovani di tutto il mondo: il surf.
Soul Surfer è il nuovo titolo arcade la cui realizzazione è stata affidata al team Sega Rosso e si preannuncia già da ora come uno dei titoli più entusiasmanti degli ultimi tempi. Merito, soprattutto, del curioso cabinato deluxe, che monta una pedana provvista di surf a grandezza naturale, ove, il fortunato giocatore può dimostrare agli amici le sue abilità motorie.
La società giapponese ha confermato che per il giocatore sarà come cavalcare una vera e propria tavola da surf, tra onde che poco avranno da invidiare a quelle del mare delle Haway. Merito sicuramente della potenza grafica di Naomi 2, che ricrea fedelmente un realistico effetto acqua. Dopo aver scelto tra due livelli di difficoltà, dovremo tuffarci nel cuore dell'azione e cercare di realizzare più tricks spettacolari possibili (provate a relizzarli cavalcando il punto più alto dell'onda!) allo scopo di battere l'avversario. Presenti in totale 5 carismatici personaggi e oltre 30 tricks da memorizzare.

FLIPPER MON AMOUR!

Questo mese diamo un po' di spazio anche al mondo dei flipper, un settore in forte rinnovamento che convive felicemente con i cabinati moderni. Tanto per cominciare, Stern Pinball ha appena ripreso la produzione dell'Austin Power. La distribuzione avverrà a partire dal 26 giugno, in concomitanza con l'uscita americana del terzo film dedicato allo strampalato agente segreto degli anni '60. Austin Power non sarà il solo flipper ad essere "replicato": anche Monopoly seguirà presto la stessa sorte per via del successo ottenuto in America. Ultimo, ma non per questo meno importante, è Playboy – il flipper, uscito lo scorso mese in versione americana si prepara al boom per via dei numerosi tornei ufficiali ad esso legati. La strategia marketing di Stern pone l'accento su una distribuzione mirata per non rischiare di rimanere con stock in giacenza. Tutto ciò, purtroppo, danneggia il consumatore finale, che si vede "costretto" a giocare con soli due o tre modelli all'anno.





IL COIN-OP DEL MESE



Ennesima stranezza "made in Japan" che, siamo sicuri, non tarderà ad arrivare anche qui nel Belpaese. Smash Master, prodotto dalla EIR Creative, è uno di quei Coin-Op dove è necessario sudare. Utilizzando tutta la forza e la rapidità di riflessi a nostra disposizione, dovremo prendere a martellate (nel vero senso della parola) i buffi personaggi che si presenteranno sullo schermo, attraverso una sequela di mini giochi sullo stile di Mario Party o Parappa The Rapper. Mi raccomando: non datevi una martellata sulle dita!

a cura di Paolo Nobili

MARTIN EDMONSON

STUNTMAN

In occasione dell'uscita settembrina del tanto atteso titolo dei Reflections, Evolution ha incontrato Martin Edmondson per saperne di più sulla loro fatica di nome Stuntman. Ecco come è andata...

Prima di tutto, di cosa si è occupato Martin Edmondson nell'ultimo titolo dei Reflections?
Mio è il concept ed il disegno dei sei scenari del gioco, mentre per i dettagli dei singoli livelli - da tre a cinque per scenario - sono stato aiutato dal resto del team, che in tutto consta di cinquanta persone. Come designer vorrei sempre poter applicare le mie idee, ma mi rendo conto che vi sono dei limiti hardware che non si possono superare ed a cui bisogna adeguarsi. In Stuntman, per esempio, i trailer dei film cui il giocatore prenderà parte (come pilota di auto, ovviamente) sono girati realizzati mixando le sequenze registrate sul DVD e i replay delle fasi giocate. Per amalgamare i due momenti senza rallentamenti è occorso un lavoro enorme, di cui ho dovuto tener conto.

Cosa ci puoi dire sulla longevità di Stuntman? Quanto tempo occorrerà per completare Stuntman?
Ovviamente dipende da quanto una persona sia lesta a capire i percorsi. Se però consideriamo un giocatore medio ci attestiamo sulle quaranta ore per completare tutti gli scenari. Anche io che so esattamente cosa fare ci metto sei ore a terminare il gioco. Bisogna però considerare che Stuntman non è un titolo perfettamente lineare, dove finisci uno scenario e vai avanti senza ritornare sui tuoi passi. Occorrono molte prove per terminare le singole prove col 100% di correttezza, per questo sono convinto di avere ottenuto, alla fine, un alto grado di rigiocabilità.

Vi saranno percorsi segreti negli scenari, così che il giocatore possa scoprirli solo giocandoci più volte?
In realtà non vi sono locations segrete per finire il livello, ma percorsi alternativi. Ad esempio, durante un inseguimento di un'automobile, passando in una strada si può vedere sul di un lato una rampa. La prossima volta che si passerà nello stesso punto si potrà provare ad attraversarla, facendo un salto e risparmiando tempo. Nello scenario di Londra, invece, si potrà passare in mezzo ad un camion con telone, sbucando dalla parte opposta. Non ci sono vere sezioni nascoste, tutto è invece visibile al giocatore, che può tentare vie diverse.

Stuntman è definibile come gioco arcade o autentico simulatore?
La fisica del gioco è assolutamente simulativa, mentre il feeling con il volante è arcade.
Stuntman è un tradizionale titolo push & play, così anche se l'engine è realistica, i controlli devono essere semplici ed immediati. Abbiamo ovviamente preso spunto dall'esperienza fatta con Driver, ma il motore è del tutto nuovo ed è stato costruito per avere reazioni credibili. Diciamo che la fisica dei salti e delle vetture che si impattano è allo stesso alto livello di quella delle stecche e delle palle nei simulatori di biliardo (ride). Ma non pensiate di far buca con la vostra vettura!

L'aspetto visivo di Stuntman è davvero accattivante e su questo punto di vista, non pare esserci alcun divario tra PS2 ed Xbox. Cosa ne pensi?
Ci vuole molto, molto tempo per sviluppare su PS2, mentre da questo punto di vista, Xbox pare davvero più semplice. Il vantaggio della console Sony sta però nel fatto che abbiamo avuto due anni in più per capire la macchina, ed ora possiamo ottenere risultati come quelli visti nei replay di Stuntman. Se per esempio lo confrontiamo con Wreckless su Xbox, possiamo osservare che in quest'ultimo le ombre sono proiettate dalle sole vetture, mentre nel nostro titolo ogni oggetto proietta la sua ombra. Ai giocatori che mi dicono che PS2 è meno potente di Xbox io rispondo non è vero: ci vuole solo lavoro per capire bene il suo hardware e spremerla a dovere.

Anche le colonne sonore di Stuntman creano atmosfere molto cinematografiche. Ce ne puoi parlare?
La musica è un mix di brani di film e pezzi composti appositamente.
L'importante è che in ogni scenario il giocatore abbia un feeling diverso con il sonoro. Nel livello del film d'avventura in Egitto, per esempio, abbiamo usato gli stessi strumenti ed arrangiamenti della colonna sonora di Indiana Jones, senza, ovviamente, replicarne i brani. Chi gioca, comunque, non ne sentirà la differenza.

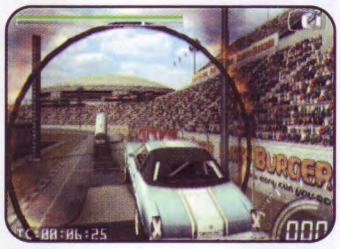
Il multiplayer ed il gioco On Line sembrano la frontiera del futuro. Cosa ne pensano i Reflections?
Abbiamo iniziato lo sviluppo di Stuntman pensando ad una sorta di multiplayer in split screen. Purtroppo, abbiamo constatato che il tipo di gioco non era adatto alla modalità multigiocatore. Avremmo avuto livelli dove la vettura di un giocatore doveva aspettare dietro un angolo che spuntasse dalla strada quella dell'altro, e ciò in realtà era abbastanza noioso. Per questo abbiamo deciso di lasciar perdere e concentrarci solo sull'esperienza single player.

Avete in cantiere un secondo capitolo di Stuntman?
Quando finiamo un gioco pensiamo che così sia perfetto. In questi ultimi mesi, poi, abbiamo vissuto un periodo da incubo, quindi l'ultima cosa di cui gradirei parlare è un sequel, anche se non posso escludere nulla per il futuro. L'importante è comunque che Stuntman appaia un prodotto decisamente curato e mirato per l'hardware della PS2.

Qual è il tuo film d'azione preferito e quanto ha pesato nello sviluppo del gioco?
Non mi piacciono i film alla Van Damme dove domina l'azione fine a sé stessa. Preferisco pellicole con un minimo di retrospettiva come "I Soliti Sospetti", "Manhunter", "Insider", "Leon". Di quest'ultimo ricordo soprattutto la scena iniziale, davvero dalla regia fantastica. Per realizzare Stuntman, comunque, abbiamo visionato scene di inseguimenti, incidenti e catastrofi di decine di film, che abbiamo cercato di replicare anche nel disegno dei livelli. Da loro per esempio abbiamo preso idee come quella di una vettura che deve saltare di lato ed atterrare oltre un ostacolo.

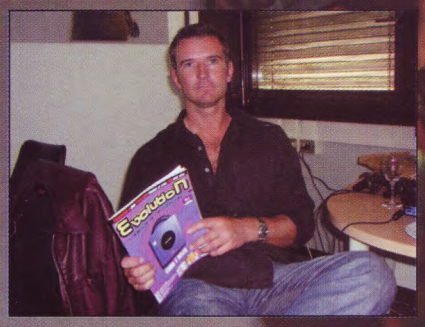
Reflections ha impiegato due anni e mezzo per ultimare Stuntman. Con questo ritmo, il prossimo gioco che svilupperete sarà per PS3?
Per quanto riguarda la PS3, non abbiamo ricevuto alcuna notizia, anche se riteniamo che l'hardware sia in sviluppo preso Sony. Con la PS2 posso dire che noi sviluppatori americani e inglesi siamo stati sfavoriti rispetto ai colleghi nipponici. Prima del development Kit abbiamo ricevuto solamente una documentazione e specifiche tecniche in giapponese. Puoi immaginare come sia stato facile per poi iniziare a sviluppare sulla macchina. Sono convinto che in futuro in Sony non ripeteranno questo errore...







"...la fisica dei salti e delle vetture che si impattano è allo stesso alto livello di quella delle stecche e delle palle nei simulatori di biliardo..."



“Ai giocatori che mi dicono che PS2 è meno potente di Xbox io rispondo non è vero: ci vuole solo lavoro per capire bene il suo hardware e spremerla a dovere.”

FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

Un nuovo modo di ascoltare la musica sta per impadronirsi della vostra automobile; l'importante è avere un Hard Disk abbastanza capiente! E ancora: avete mai sognato di scrivere con il vostro computer utilizzando semplicemente la luce? Da oggi (anzi, da domani!) è possibile, a patto di avere una superficie sulla quale proiettare la tastiera. Infine, scopriamo assieme come si possono conciliare musica e video in unico apparecchio tascabile.

Nicodemo Angì

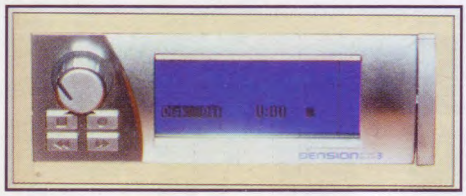
www.dension.com

Est e Ovest uniti dalla musica

Un Hard Disk IDE cambierà il modo di ascoltare la musica



I trattati firmati in questi anni, ci dicono che la "Guerra Fredda" è ormai (per fortuna) finita; dal punto di vista commerciale, in realtà, aperture fra Est e Ovest si erano già avute dal tempo della caduta del Muro. Il basso costo della manodopera ha infatti attirato colà lavorazioni ed impianti di molte industrie occidentali. Parlando di aziende locali (cioè dell'Est) possiamo citare l'ungherese Dension che presenta un originale e "capiente" lettore MP3.
Il DMP3 ha l'aspetto di uno scatolotto poco più profondo di una comune autoradio; il pannello frontale presenta un ampio display LCD (risoluzione 128x56 punti) illuminato in azzurro, ed una manciata di pulsanti di comando, oltre ad una grossa manopola rotante. L'interno... Be'... è quasi completamente vuoto! Dension lascia infatti a voi la scelta del supporto di memorizzazione e fornisce solamente (si fa per dire) l'elettronica di controllo. Qualsiasi Hard Disk IDE, formattato secondo il file system FAT 32, può andare bene, purché di capacità compresa fra 1 e 80 GB; comprimendo la musica ad un bitrate di 192 Kbps (il che equivale ad un livello qualitativo apprezzabile) si disporrà di un'autonomia pari a, rispettivamente, 11,6 o 925,8 ore.
Parlando di prezzi, quello fissato per il DMP3 "vuoto" si aggira attorno ai 250 dollari. Il display satellite, che consente di pilotare il lettore a distanza, costa 63 dollari mentre per il modulatore FM (che rende immediata l'aggiunta del player agli impianti pre-esistenti) ne vengono chiesti 40. Sommando a queste cifre il costo di un Hard Disk (attualmente non molto elevato) si arriva ad un totale che non dovrebbe salassare eccessivamente l'amante della musica. Il trasferimento dei file è velocizzato dal fatto che il PC vedrà il player come un altro Hard Disk; una slitta mobile consente una veloce "migrazione" dall'auto al computer e viceversa. L'organizzazione dei file prevede, oltre alle classiche playlist, la modalità My Radio, che consente di ascoltare i brani in maniera semicasuale: l'utilizzatore sceglie infatti le proporzioni dei generi musicali (ad esempio 40% di brani pop ed il resto di rock) ed il lettore seleziona i singoli brani in maniera random, rispettando comunque le percentuali impostate. Speciali ammortizzatori in gomma siliconica ed un buffer di memoria rendono il DMP3 resistente ai sobbalzi e agli scossoni che l'auto somministra in quantità; nulla ne vieta comunque l'utilizzo in casa, collegato ad un impianto Hi-Fi "classico".





Rigattieri spaziali

Nell'immaginario collettivo, l'industria aerospaziale è sinonimo di avanguardia tecnologica e ricerca scientifica di altissimo livello. Eppure, dietro la facciata High Tech c'è un'altra verità, a volte paradossale.
Pensiamo allo Space Shuttle, l'utilissimo ed economico (dato che è riutilizzabile) veicolo orbitale. La componentistica adottata dal sistema di controllo di bordo era, ovviamente, quella disponibile all'epoca, compresi i processori Intel 8086. Bene, le navette spaziali adoperano ancora quei chip, andati, nel frattempo, fuori produzione. Gli ingegneri della NASA stanno ovviamente pensando ad un nuovo sistema (costo stimato: circa 20 milioni di dollari) che utilizzi tecnologie più moderne ma fino a quando la sostituzione non avverrà i processori di ricambio saranno ancora loro, i cari vecchi 8086. È per questo che gli approvvigionatori della NASA fanno scorte di chip pescando un po' ovunque, anche se è sempre più difficile trovare componenti così "vecchi": ben 20 anni di vita!

Satellite in salsa europea

Il GPS è pronto per la pensione? Se è vero che è ancora presto per una soluzione così draconiana è altrettanto vero che si affacciano all'orizzonte nuovi sistemi più precisi e più versatili. Del resto, il famosissimo sistema di posizionamento globale è sulla breccia già da qualche decennio e non era pensabile che non si concepisse qualcosa di più moderno.

Il suo concorrente si chiama Galileo e nasce da un consorzio di industrie europee, fra le quali la nostra Alenia Spazio. Galileo dovrebbe poter consentire, infatti, una miriade di nuove applicazioni: l'abbonamento intelligente ai mezzi pubblici, per esempio, funzionerà grazie a tessere prepagate il cui credito sarà scalato automaticamente ogni volta che si salirà su un mezzo di trasporto; la tariffa appropriata sarà determinata ed applicata automaticamente. Galileo, inoltre, potrà aiutare anche i disabili, tramite una tastiera braille portatile ed un auricolare: il non vedente digiterà l'indirizzo che vuole raggiungere e una voce controllata dalle indicazioni del satellite lo guiderà a destinazione.

Molte altre funzioni sono già previste (TV satellitare interattiva, nella quale basterà una telecamera ed un terminale di collegamento per diventare fornitori di contenuti, oppure formazione a distanza o, ancora, la possibilità di giocare in tempo reale con amici posti ovunque sulla Terra) ma bisognerà aspettare il 2008, data di entrata in servizio del sistema.

Tastiera? No grazie, uso la fascia

www.senseboard.com

Una nuova "alternativa" per le nostre tastiere

Si potrebbe dire: "tastiera, croce e delizia". Questo dispositivo rimane di fatto uno dei più pratici da usare per noi umani e non sembra possibile, almeno allo stato attuale, rinunciare ad esso. Purtroppo, non altrettanto si può affermare riguardo le sue dimensioni e la sua facilità di trasporto, entrambe non molto soddisfacenti. Sarà per questi motivi che le aziende cercano instancabilmente dei dispositivi alternativi come, ad esempio, i software di riconoscimento vocale o le interfacce che consentono di acquisire ed interpretare la calligrafia umana.

Una strada alternativa può essere quella di scrivere con... la luce! Ossia, interpretando il movimento delle dita su dei pulsanti che fisicamente non esistono ma sono proiettati su una superficie.

Senseboard, una giovanissima azienda svedese, ha presentato Virtual Keybord, una tastiera che consente di rinunciare alla presenza fisica di tasti e barre spaziatrici. VK si compone di un microscopico proiettore, il cui compito è quello di disegnare l'immagine di una tastiera su una qualsiasi superficie liscia, e da due piccole cinture da indossare sulle mani. Queste fasce contengono al loro interno una serie di sensori in grado di rilevare i movimenti delle dita e determinare con accuratezza i tasti (virtuali) premuti dall'utente. I caratteri così raccolti vengono poi inviati al computer tramite una connessione senza fili in standard Bluetooth. Virtual Keyboard consente, inoltre, di riprodurre i movimenti del mouse e ha una funzione pausa per evitare interpretazioni errate: cosa vedremmo sul monitor se dessimo una manata ad una zanzara molesta? L'impiego di questo dispositivo sembra in grado di proporre una soluzione a chi voglia scrivere velocemente con dispositivi portatili (cellulari, palmari e simili) e voglia farlo silenziosamente, il tutto ad un prezzo di 150 dollari circa. Virtual Keyboard sarà disponibile a partire dal prossimo anno.



Ascoltare le immagini o guardare la musica?

www.sharp.co.jp/pav

Un sistema multimediale da... taschino!

Il dilemma è provocatorio solo in apparenza: con questo piccolo (8,9 x 8,4 x 2 cm) lettore Sharp è possibile fruire di contenuti Audio/Video in ogni luogo. L'MT-AV1 riesce, infatti, ad incorporare, in un apparecchio grande più o meno come un lettore di Mini Disc, un display a cristalli liquidi con una diagonale di 3 pollici ed una risoluzione di 123.200 pixel.

Cosa si può fare con uno di questi "aggeggetti"? Ascoltare file MP3, ad esempio, ma anche registrare, con lo stesso tipo di compressione, la voce umana. Stessa sorte per il materiale video che può essere prelevato e salvato (compresso secondo il protocollo MPEG-4) dalla TV o da qualsiasi altra sorgente video. Per registrare occorre posizionare L'MT-AV1 su un supporto da tavolo (cradle) che, oltre a sostenerlo, provvede a veicolare e trattare le informazioni che si desidera immagazzinare.

Questo lettore da taschino ha una memoria "entrobordo" di 56 Mb, sufficiente a registrare fino a 55 minuti di video (a 7,5 fotogrammi/secondo) o un massimo di 81 minuti di musica compressa. All'aumentare della qualità queste durate diminuiscono in proporzione. Niente paura, però: uno slot per schede di memoria SD Card consente di portare l'autonomia a livelli ben più alti. Fra gli accessori previsti c'è anche un pacco di batterie esterne di maggiore capacità, studiato per garantire un'autonomia superiore alle 3,5 ore di funzionamento audio (un'ora in video) assicurato dalle pile interne agli ioni di litio. Una serie di cover intercambiabili consente poi di personalizzare l'estetica di questo piccolo compagno elettronico che ha, però, un neo: non ne è prevista, almeno per ora, l'importazione; il prezzo è di circa 299 dollari.





Domande e Risposte con *Benoît Sokal*

D: Da disegnatore di fumetti di fama internazionale a sceneggiatore di videogiochi. Com'è stato possibile?

R: Mi sono avvicinato al mondo dei videogiochi per la grande impressione che hanno suscitato in me le immagini di Computer Grafica. Rimanevo a bocca aperta di fronte ad esse, così come per il cinema d'animazione elaborato al computer. Quando una persona assiste a Jurassik Park, ad esempio, vede i dinosauri in movimento com'erano per davvero, mentre nei film precedenti sembravano semplici pupazzi. Tutto ciò mi ha fatto pensare di aver trovato uno strumento più adatto per raccontare le mie storie.

D: Quali sono le differenze più grandi tra la realizzazione di un fumetto e quella di un videogioco?

R: Nel fumetto ogni vignetta è pensata strettamente in funzione di quelle che verranno. Nel videogioco, al contrario, si creano ambienti aperti dove è il giocatore a decidere il proprio percorso. Il videogioco unisce alla narrazione, l'interazione diretta. L'aspetto per me più difficile, inizialmente, è stato dover collaborare con un gran numero di persone - designer, grafici, programmatori - mentre prima facevo tutto da solo, sceneggiatura e disegni. Da questo punto di vista, il mondo dei videogiochi è più simile a quello del cinema.

D: Quando è nato questo interesse?

R: C'è stato un periodo negli anni '80 dove molti miei colleghi francesi disegnatori di fumetti e illustratori sono passati a lavorare in Computer Grafica e a collaborare nella di realizzazione di CD- Rom multimediali. Gioco forza, anche il mio editore mi ha chiesto di realizzare qualcosa nel settore. Il successo è arrivato con Amerzone per PC e PsOne; ho deciso, quindi, di dedicarmi solamente a questo nuovo strumento d'espressione.

D: Può dirci qualcosa sulsuo metodo di lavoro?

R: Innanzitutto, realizzo lo storyboard, come se stessi lavorando con un qualsiasi altro media. Ho disegnato un grandissimo numero di tavole e bozzetti per Syberia, quasi quante quelle che utilizzavo per i bande desineé . La produzione di un videogioco si differenzia da quella di un fumetto o di un film, perché vanno creati meccanismi per cui il giocatore possa sentirsi parte della trama e trovare il suo filo narrativo. Per questo inseriamo puzzle, enigmi e diamo più informazioni di quanto sarebbero necessarie, così che, chiunque voglia, possa immergersi maggiormente nel mondo di Syberia.

D: C'è un tipo di videogiochi che preferisce in particolare?

R: Ultimamente mi sono dedicato ad un gioco ultraviolento come Max Payne, che mi è piaciuto molto. Ma ho anche giocato a The Longest Journey ed altre avventure grafiche. Do un'occhiata a tutto quello che mi offre il settore, cercando di sondare il terreno. Per il resto, se devo rilassarmi, mi affido al cinema ed ai romanzi.

D: Come mai ha scelto un'ambientazione siberiana per Syberia? Forse per i secolari legami tra il suo paese d'origine, la Francia, e la Russia?

R: Mia madre è austriaca, mio padre belga, quindi non ho legami particolari né con la cultura propriamente francese né con quella russa. Per me la Russia rappresenta qualcosa di esotico, come possono essere l'Asia o l'Africa. Le immagini che sono giunte con il crollo del muro di Berlino parlano di un paese con paesaggi post industriali incredibili. Ho visto una baia dove sottomarini nucleari vengano lasciati alla custodia di un'anziana contadina! Incredibile: sommergibili di guerra, fotografati con accanto la loro custode che porta in mano un cesto di uova! Ho osservato anche le foto del lago di Aral , completamente prosciugato con barche e moli tirati a secco, vegetazione essiccata ed un territorio lunare. Per me si tratta di scenari assolutamente incredibili, che mi hanno rivelato un paese affascinante, perfetto per ospitare un videogioco.

D: Come mai ha utilizzato una tecnologia alle Jules Verne per la rappresentazione dei macchinari all'interno di Syberia?

R: La tecnologia che mostro in Syberia è così arretrata poiché in questo modo posso mostrare chiaramente il funzionamento dei meccanismi e degli automi. Se avessi utilizzato l'elettronica o l'informatica non sarebbe stato possibile far vedere nulla.

D: Quanto pesa la sceneggiatura in Syberia rispetto al gioco?

R: Ho cercato di mantenere un certo equilibrio tra storia e narrazione. Se non c'è la storia manca lo scenario, se non c'è l'azione non si tratta di un videogioco. Nel videogioco mi manca un po' la nozione di azione. Potrebbe essere la tappa seguente della mia avventura in questo mondo, ecco... magari un gioco d'azione!

Syberia

GENERE ▶ AVVENTURA **PRODUTTORE** ▶ MICROIDS **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ FINE 2002

di Paolo Nobili

Syberia è un'avventura grafica in terza persona che si avvale di personaggi poligonali, e di fondali sfarzosi come dipinti d'autore. Il genere punta e clicca è infatti il migliore per raccontare gli scenari narrativi dell'autore, un cartoonist della scuola francofona del fumetto di qualità (da Bilal a Moebius) che, con decisione inusuale, ha deciso di dedicarsi completamente alla realizzazione di videogiochi. Tra atmosfere surreali d'inizio secolo, che spaziano da Verne a Tin Tin strizzando l'occhio a Metropolis di Lang, Syberia trasporta protagonista femminile e giocatore in un lungo viaggio attraverso un immaginario Est, alla ricerca dello scomparso proprietario di una fabbrica di automi. È proprio il mondo della tecnologia meccanica il leit motiv degli enigmi proposti dalla produzione Microids, inseriti in ambienti decorati in puro liberty e art nouveau. La narrazione sarà sostenuta da raffinate sequenze in computer grafica che s'inseriranno fluidamente tra gli scenari. Rispetto ad Amerzone, primo titolo di Sokal (giocato su PC e PsOne), Syberia sarà nel contempo più semplice (grazie ad un'interfaccia più intuitiva) e dal percorso meno rigido, pur contando sulla tradizionale struttura di puzzle ambientali. In uscita per la fine dell'anno completamente localizzato in italiano, Syberia rappresenta un interessante tentativo di dar vita ad un prodotto colto e pienamente giocabile. Da non sottovalutare neppure la colonna sonora, che si avvarrà di motivi tratti dal repertorio tradizionale russo.











X-Men: Next Dimension

GENERE ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ ACTIVISION **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ OTTOBRE

di Simone Menghini

X-Men: Next Dimension prende inizio con la cattura di Forge da parte di Bastion. (leader dell'operazione Zero Tolerance) e della sua legione di Prime-Sentinels. Obiettivo principale dei malvagi è quello di carpire da Forge i segreti necessari per poter distruggere tutto il genere mutante. Gli X-Men si mobilitano in massa per liberare il prigioniero prima che l'irreparabile accada. Per far questo, sono però costretti ad allearsi con i loro più acerrimi nemici, la "Brotherood of Mutants" ed il suo astuto leader, Magneto.
Traendo ispirazione da fumetti e film, X-Men: Next Dimension risulta un epico picchiaduro tra supereroi, senza precedenti. Il titolo promette scontri di livello cinematografico e titaniche battaglie tra mutanti e sentinelle, attraverso stage multi-livello e combattimenti aerei. Sistema avanzato di combo e piena libertà di movimento sono solo due delle maggiori features che Paradox Development assicura al pubblico videoludico nonché ai fan della serie. Non ci rimane che attendere l'arrivo dell'autunno per provare dal vivo questo sequel d'eccezione. Preparate i vostri poteri.





Seablade

GENERE ▸ SPARATUTTO ARCADE **PRODUTTORE** ▸ SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE **SVILUPPATORE** ▸ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▸ SETTEMBRE [USA]

di Giuseppe Nigro









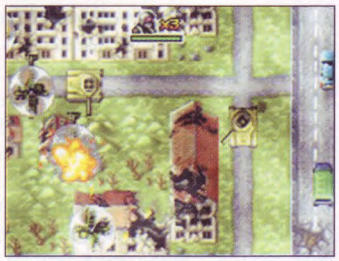
Terra, 2350. Un devastante terremoto chiamato Ring Of Fire Cataclysm ha devastato l'intero Oceano Pacifico, generando un incredibile sequela di tsunami e cataclismi nocé il progressivo scioglimento dei ghiacciai, che hanno portato all'innalzamento del livello acquifero del globo terrestre. In questo clima post-apocalittico, la linea equatoriale divide la popolazione terrestre in due distinte fazioni. Mentre l'emisfero australe continua a prosperare in una situazione di apparente democraticità, quello boreale, nel pieno di una fase di crescita tecnologica, comincia l'invasione del Regno del Sud. Il conflitto è ormai imminente e le forze unite del Sud predispongono una gigantesca nave da difesa, protetta dai Seablades: piccoli natanti in grado di perpetrare morte e distruzione al nemico e di agire in maniera efficace sia in cielo che sott'acqua. Il titolo sviluppato e distribuito da Simon & Schuster Interactive, di cui abbiamo avuto modo di ammirare un video al recente E3 di Los Angeles, si snoda né più né meno come un classico sparatutto tridimensionale che pone l'accento su scontri acquatici tra curiosi mezzi sottomarini che, all'occasione, sapranno librarsi in volo a cielo aperto, per continuare il combattimento. Durante i 30 livelli di gioco previsti, avremo l'opportunità di potenziare i nostri armamenti con appositi power-up (che incrementeranno velocità, potenza di fuoco e scudi) e di affrontare 3 pericolosissimi boss. Prevista una interessante modalità multiplayer (split-screen) e tutta una serie di veicoli segreti da sbloccare terminando il gioco ripetutamente. Le prime schermate denotano un design delle navette piuttosto interessante, seppur non si possa dire lo stesso dei fondali. Ad ogni modo, l'uscita americana è fissata a settembre, con quella per il mercato europeo a seguire.

CT Special Forces

GENERE ▸ SPARATUTTO/PLATFORM **PRODUTTORE** ▸ LSP **SVILUPPATORE** ▸ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▸ IMMINENTE

di Giuseppe Nigro

Il nuovo titolo dei francesi L.S.P., è in realtà un gustoso clone di Metal Slug, che presenta sezioni platform alternate con fasi di vero e proprio sparatutto verticale a bordo di un elicottero. Nei panni di tre agenti speciali, appartenenti all'unita speciale CTSF, equipaggiati con armi e congegni di ultima generazione, dovremo scendere sul campo di battaglia per combattere il terrorismo internazionale. Nei livelli platform potremo alternarci ai comandi di due agenti paracadutisti (selezionabili in base alla missione) utilizzando le armi che troveremo disseminate lungo il percorso: si va dal lanciafiamme al lancia razzi, passando per un fucile mitragliatore sino allo sniper rifle (con questo fucile la visuale passerà in prima persona). Scopo della missione sarà quello di completare il livello previsto, sconfiggendo il temibile boss finale. Poco ci è dato di sapere sulle fasi shoot'em-up a bordo dell'elicottero: dalle immagini si evince una struttura a scrolling verticale molto classica.
Completa il parco opzioni un'interessante modalità link che ci permetterà di giocare assieme ad un amico.











Superman The Man Of Steel



GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ CIRCUS FREAK STUDIOS **USCITA PREVISTA** ▶ AUTUNNO

di Simone Menghini

Basato sulle avventure del supereroe più popolare del mondo, SuperMan: The Man of Steel impegnerà i giocatori nel proteggere Metropolis da super nemici come Brainiac 13 e Lex Luthor noché da una legione di creature meccaniche intenzionate a distruggere la città e dominare il mondo.
L'azione prende vita all'interno di vaste ambientazioni dal dettaglio davvero realistico: si va dall'agglomerato urbano di Metropolis sino a locations misteriose come la Phantom Zone e Warworld. Dovremo poi confrontarci con due differenti esperienze di combattimento: quella aerea e quella terrestre. Passeremo da spettacolari combattimenti in volo contro numerosi robot, ad ingaggiare scontri "faccia a faccia" con i sottoposti di Brainiac 13, cercando contemporaneamente di trarre in salvo gli innocenti cittadini. Il tutto utilizzando la grande varietà di tecniche e mosse disponibili, incluse combo a base di pugni e super poteri, proprio come l'uomo d'acciaio.
Sviluppato dalla Circus Freak Studios, Superman: The Man of Steel, si avvarrà di una realizzazione tecnica d'avanguardia, e sfrutterà sapientemente tecniche come il bump mapping e il real time motion blurring. Il gioco inoltre si avvarrà della codifica Dolby Digital 5.1, con effetti sonori 3D veramente spettacolari ed evocativi. Le prime screen sono davvero di grande impatto. Preparate il vostro costume da supereroe, l'autunno di Superman: The Man of Steel si avvicina sempre di più!











Superman Shadow Of Apokolips



GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ SHEFFIELD DIVISION **USCITA PREVISTA** ▶ AUTUNNO

di Maurizio Quintiliani

Dall'Infogrames, arriva il gioco basato sulla serie animata dell'eroe in calzamaglia blu: Superman. Questa volta il gioco Infogrames per PS2 è stato sviluppato dalla divisione di Sheffield di Infogrames. Superman Shadow Of Apokolyps seguirà una sceneggiatura scritta esclusivamente dalla DC comics e si avvarrà di una colonna sonora interamente suonata dall'orchestra filarmonica di Londra. Il titolo promette di essere molto vario in quanto a giocabilità, visto che la scelta su come portare a termine una missione sarà a nostra totale discrezione: per mezzo della completa libertà di padronanza di tutti i superpoteri dell'uomo d'acciaio, dovremmo godere di un coinvolgimento notevolmente elevato. Saranno ovviamente inclusi tutti i personaggi e le ambientazioni che fanno parte della saga: avremo, dunque, l'onore di salvare la bella Loris Lane, o di sorvolare il mitico Daily Planet! L'aspetto grafico si discosta dal titolo in produzione per Xbox e si avvale dell'utilizzo del cel shading per tutti i personaggi relegando al dettagliato 3D i complessi fondali.





Deathrow



GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ UBI SOFT **SVILUPPATORE** ▶ SOUTHEND INTERACTIVE **USCITA PREVISTA** ▶ AUTUNNO

di Giuseppe Nigro









Erede diretto di Speedball 2 ed esimio esponente di un genere di produzioni ispirato al popolare Rollerball (concept basato su questo sport futuristico ultra-violento), Deathrow si propone come un titolo in grado di sfruttare a dovere le caratteristiche tecniche di Xbox. Sviluppato dai novizi Southend Interactive (alla loro prima produzione videoludica in assoluto) sotto etichetta Ubi Soft, Deathrow combina sapientemente una visuale in terza persona, elementi di picchiaduro alla Tekken e modalità di gioco cooperative per creare un'esperienza di gioco adrenalinica e concitata. Lo scopo di Deathrow sarà quello di vincere i matches con ogni mezzo necessario: due squadre di quattro elementi all'interno di un'arena dalle dimensioni variabili, dovranno sfidarsi tentando di realizzare più goal dell'avversario, scaraventando un particolare disco di metallo in porta. Per impossessarsi di questo disco, i giocatori dovranno ricorrere ad un vero e proprio massacro virtuale: immaginate una partita di rugby ambientata in un futuro remoto ed avrete un'idea di cosa vi attende nella produzione Ubi Soft. Progredendo nella competizione, potremo acquistare nuovi giocatori o migliorare in laboratorio le caratteristiche dei nostri atleti (in totale avremo a disposizione ben 120 personaggi). Il supporto multiplayer annunciato, prevede una modalità in simultanea per ben 8 giocatori. 800 animazioni, 15 arene di gioco, 13 squadre selezionabili, animazioni facciali al limite del fotorealismo, più la possibilità di utilizzare le nostre tracce audio personalizzate, completano l'ampio parco features promesso dai Southend. Non ci rimane che attendere il prossimo autunno per mettere le mani sulla versione finita del titolo Ubi Soft. Nel frattempo non perdete i prossimi numeri di Evolution dove avremo modo di approfondire la nostra anteprima.

Die Hard Vendetta



GENERE ▶ FPS **PRODUTTORE** ▶ SIERRA ENTERTAINMENT **SVILUPPATORE** ▶ BITS STUDIOS LTD. **USCITA PREVISTA** ▶ SETTEMBRE

di Ornella Lepre



Nel ruolo di Jhon McClane, il più sfortunato poliziotto nella storia del cinema d'azione, dovremo affrontare all'interno di una fredda Los Angeles autunnale, una lungo inseguimento contro il temibile gruppo di terroristi internazionali. Die Hard Vendetta, primo titolo Sierra per Game Cube è un FPS arricchito da una notevole componente di azione stealth. John McClane a differenza dei protagonisti di titoli simili, potrà interagire con l'ambiente circostante in maniera esaustiva: spingere o tirare oggetti, sbirciare nascosto dietro gli angoli, accucciarsi e strisciare lungo cunicoli, arrampicarsi lungo funi e pareti, saltare e catturare i propri avversari come un novello Snake. La parte avventurosa raggiunge livelli di eccellenza grazie al doppiaggio dei PG e alla loro caratterizzazione. L'I.A. dei nemici sarà altresì impressionate: pare che questi, una volta in difficoltà, tendano a far mucchio per coprirsi le spalle a vicenda. Completa la lunga lista delle features previste, una predisposizione cinematografica delle inquadrature di gioco, con tanto di rallenty ingame ed esplosioni su vasta scala. Die Hard Vendetta è atteso per Settembre.



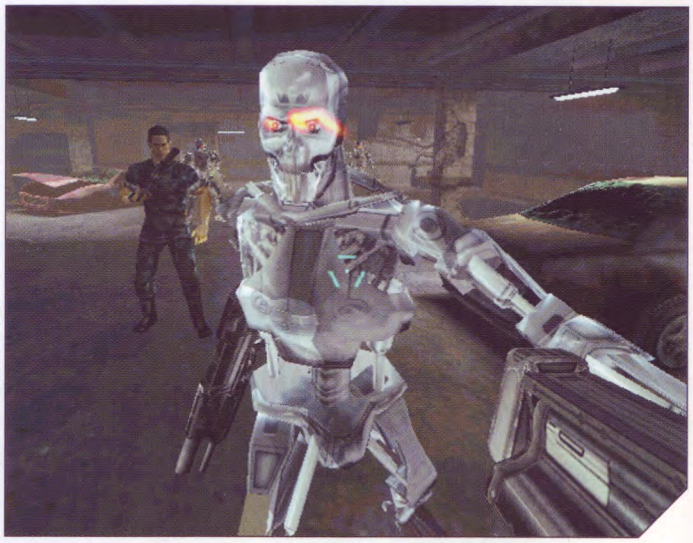
Terminator Dawn Of Fate

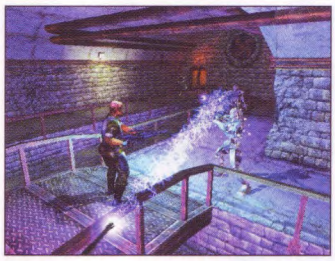


GENERE ◘ AZIONE **PRODUTTORE** ◘ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ◘ INTERNO **USCITA PREVISTA** ◘ SETTEMBRE

di Simone Menghini

Nell'anno 2029, bande armate di uomini e donne, tentano di scappare all'infasuto destino che li attende: Skynet, un organismo intelligente bio-meccanico è infatti intenzionata a portare all'estinzione la razza umana. Il punto di non ritorno di una guerra che va avanti da anni è oramai giunto: robot con sembianze umane chiamati Terminator, si sono a poco a poco infiltrate all'interno della società, generando una triste successione di morte e devastazione. La fine è dunque giunta? Ancora no: l'ultima chance per la Terra è rappresentata da Tech Com, un gruppo di ribelli guidati da Jhon Condor. Skynet capisce bene la pericolosità di un soggetto carismatico come Connor e spedisce così, indietro nel tempo, un gruppo di Terminator con lo scopo di eliminare la madre del baldo eroe. Connor e il suo manipolo di combattenti si preparano a viaggiare tra presente e passato, per portare in salvo Sarah e porre fine alla minaccia di Skynet. Strutturato principalmente alla stregua di uno sparatutto in prima persona, ma dotato di un'inquadratura "switchabile" anche alle spalle del protagonista, Terminator: Dawn Of Fate si svilupperà attraverso dodici livelli di gioco (compreso quello dedicato all'allenamento). Tra le caratteristiche di rilievo, spicca la possibilità di utilizzare la propria arma non solamente come arnese da fuoco, ma anche come mezzo di difesa per gli scontri ravvicinati. Decapitare un T1000 con la nostra arma, ci consentirà di appropriarci del suo fucile a ioni e di finirlo senza sprecare le nostre preziose munizioni. Alcune missioni andranno affrontate grazie all'aiuto di due o più compagni, gestiti in maniera razionale dalla CPU. Un sistema di telecamere avanzato, la disposizione dei controlli che rende atto alle capacità dei pad di PS2 e Xbox, le ambientazioni dettagliate e un comparto grafico buono anche se non eccellente, lasciano ben sperare per la riuscita del prodotto finale.









Mega Man Zero



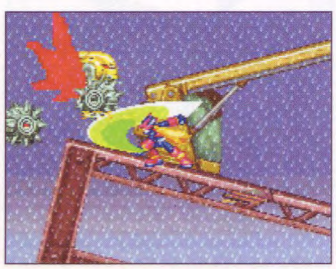
GENERE ◘ PLATFORM **PRODUTTORE** ◘ CAPCOM **SVILUPPATORE** ◘ CAPCOM **USCITA PREVISTA** ◘ TBC

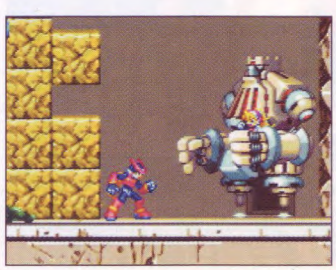
di Andrea "Negative" Boschiere

Mega Man Zero è l'ultimo episodio (in ordine di tempo) di una serie decennale che, per l'occasione, ritorna alla sua classica struttura di platform bidimensionale, dopo l'escursione nel mondo RPG di Mega Man Extreme. La storia narra le vicissitudini del popolo dei reploids, perseguitato ingiustamente da un organizzazione criminale chiamata Neo Arcadia e costretti all'esilio in un'antica e rovinosa città. Un valente scienziato, il dottor Ciel, preso a cuore il destino dei reploids, decide di far rivivere il leggendario Mega Man Zero, eroe mai dimenticato del popolo dei replodis e protagonista del titolo in questione. Punti di forza di Mega Man Zero, oltre ad una collaudata struttura di gioco che farà la felicità dei nostalgici, saranno il Cyerb Elf System, vero e proprio help-on-game disponibile sotto forma di bonus e il completissimo Admiration System, che annoterà tutte le caratteristiche e le statistiche delle nostre fasi di gioco.









Falcone - Into The Maelstrom



GENERE ▶ FPS **PRODUTTORE** ▶ VIRIGN **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ NATALE

di Giuseppe Nigro



Falcone: Into The Maelstrom, atteso da oltre un anno in versione PS2 e in sviluppo anche Xbox, ci vedrà prendere i comandi di una delle due bande di pirati spaziali a nostra disposizione: ad una prima fase di shoot'em-up a bordo delle nostre potenti astronavi (che ricorda molto da vicino le coloratissime traversate nello spazio di giochi come Colony Wars) seguiranno delle sezioni di gioco in puro stile Quake (il livello grafico ci sembra piuttosto dettagliato), a bordo dei velivoli abbordati e conquistati nella fase di combattimento in volo. Durante questi livelli sarà altresì possibile reclutare nuovi alleati per la nostra banda criminale; questi ci accompagneranno durante le missioni successive alla stregua di un vero e proprio team di supporto sempre presente su schermo. Falcone: Into The Maelstrom consterà di ben 20 missioni il cui script è stato curato da Robert Morrison, sceneggiatore del popolare comics "Judge Dredd". Previste anche 5 mappe per il gioco in multiplayer e una variegata disponibilità di mezzi e armi, utili alla nostra crociata punitiva. Non perdete i prossimi numeri per saperne di più.









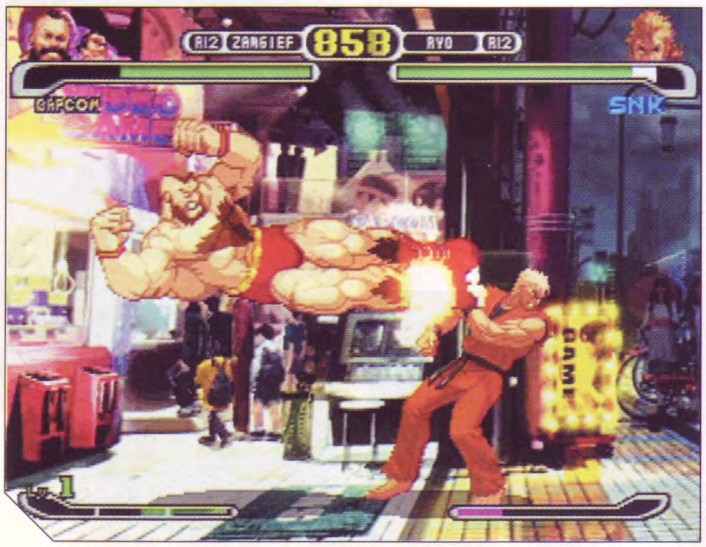


Capcom Vs Snk PRO Millenium Fight 2000



GENERE ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ CAPCOM **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ LUGLIO

di Simone Menghini



Capcom Vs SNK Pro - Millennium Fight 2000, previsto per PsOne, altro non è che la versione aggiornata dell'originale Capcom Vs SNK, picchiaduro "crossover" tra i più famosi personaggi della casa di Osaka ed i più grandi combattenti della ormai defunta SNK, prelevati direttamente dalle principali saghe delle rispettive software house nipponiche.



Combattimenti mozzafiato tra oltre 30 combattenti e la possibilità di usare 2 diversi stili di gioco ne hanno decretato il successo, nonostante lo stile grafico non certo brillante.
La versione "Pro" in questione aggiunge al gioco originale 2 personaggi extra, Dan e Joe Higashi, oltre a presentare un sistema di combo e di collisioni decisamente migliorato.
La Capcom promette assoluta fedeltà nella conversione: saranno incluse tutte le caratteristiche che hanno reso unico questo picchiaduro.
Fiduciosi del buon lavoro finora svolto e dopo aver già visionato la versione import (davvero ben realizzata) vi rimandiamo ad una completa recensione della versione Pal prevista per il prossimo mese.

RECENSIONI

I TITOLI DEL MESE, PROVATI A FONDO E GIUDICATI ALLA GRANDE!



ANCHE LE FORMICHE...

Cameriere... c'è un ragno nella mia Playstation! Anzi, aspetti un momento: a voler ben dire, è molto più grosso di un ragno! Sembra quasi... ma certo, è lui, l'Uomo Ragno, che si catapulta dalla sala cinematografica qui di fronte, all'interno delle nostre console.
I risultati non sono affatto malvagi e l'ottimo exploit del supereroe tessi ragnatele, lascia ben sperare per il futuro. Dovete sapere, infatti, che presto avremo l'onore (o l'onere?) di giocare con le versioni videoludiche di Wolverine, Superman, Dare Devil, di una schiera di Mutanti impazziti e dell'incredibile Hulk! Senza contare il redivivo Marvel Vs Capcom 2, che Capcom sta ultimando per Xbox e PS2 (alla buon'ora!). Comunque, se i supereroi non fanno per voi, questo mese abbiamo recensito una folta schiera di giochi calcistici, dedicati, chi più chi meno, al Campionato del Mondo di calcio che si sta svolgendo in questi giorni tra Corea e Giappone. E vi prego: non parliamo di nazionale italiana; per quello ci sono già una vagonata di giornalisti specializzati. Piuttosto, cerchiamo di risollevare le sorti di un girone che pareva alla nostra portata almeno virtualmente: Winning Eleven 6 è lì che aspetta solo di essere giocato. Anzi, meglio che ora vada...

Stefano Manin

I PREMI DI EVOLUTION



Il massimo riconoscimento assegnato da Evolution ad un videogame. Il Gold Game rappresenta lo stato dell'arte videoludica. Un classico raccomandato senza riserve.



Anche se non è un capolavoro, un buon gioco, ben programmato e divertente quanto basta, merita di fregiarsi col bollino di Top Game.

I TITOLI DEL MESE

44	Spider Man The Movie	GC/PS2/Xbox
48	Smash Court Tennis Pro Tournament	PS2
50	Mondiali Fifa 2002	GC/PS2/Xbox
52	World Soccer Winning Eleven 6	PS2
56	World Soccer Winning Eleven 2002	PsOne
56	Virtua Striker 3 ver. 2002	GC
57	ISS 2	Xbox
57	Captain Tsubasa: Aratanaru Densetsu Joshou	PsOne
58	World Soccer Winning Eleven	GBA
58	Capitan Tsubasa: Eioku no Kiseki	GBA
60	Downforce	PS2
62	Bloody Roar Primal Fury	GC
64	New Legends	Xbox
66	Everblue	PS2
67	Driven	GC
68	No One Lives Forever	PS2
70	Super Smash Bros Melee	GC
73	Mike Tyson Heavyweight Boxing	PS2
74	Tetris Worlds	PS2
75	Batman Vengeance	GC
76	Deus EX	PS2
78	Britney's Dance Beat	PS2
79	Championship Manager 2002	Xbox
79	Football Manager Campionato 2002	PS2
80	Metal Slug X	PsOne
80	Conflict: Desert Storm	PS2
81	Army Men R.T.S.	PS2
81	Blood Omen 2	Xbox
82	Crash Bandicoot: La Maledizione di Cortex	Xbox
82	Tactics Ogre: The Knights Of Lodis	GBA
83	Downforce	GBA
82	Klonoa Beach Volley	PsOne









DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	TREYARCH
FORMATO	GC - PS2 - XBOX
SUPPORTO	MINI DVD-ROM/DVD ROM



SPIDER MAN THE MOVIE

Il tessitore di ragnatele imbriglia le console di nuova generazione...

Il famosissimo personaggio della Marvel irrompe prepotentemente nelle sale cinematografiche (grazie alla pellicola di grande successo di recente uscita) e si prepara ora ad "arrampicarsi" sulle nostre amate console. Anche il piccolo grande Game Cube può fregiarsi, infatti, di questo titolo dedicato all'Uomo Ragno, sviluppato dalla Treyarch sotto etichetta Activision.

La genesi del nostro tessiragnatele è quanto mai nota: il giovane orfano Peter Parker, adottato dagli zii May e Ben, in occasione di una visita scolastica ad un istituto di ricerca viene morso da un ragno modificato geneticamente. Ben presto Peter si accorge di aver ottenuto un impressionante quanto repentino sviluppo dei propri sensi, nonché di aver acquisito forza, velocità ed agilità sovrumane. Gradualmente, il giovane Parker impara a prendere il controllo dei suoi superpoteri, inizialmente utilizzati per guadagnare denaro ed impressionare la bella Mary Jane. L'improvvisa morte dello zio Ben, ucciso da un criminale lasciato fuggire in occasione di una rapina proprio dal futuro supereroe, farà comprendere a Peter che "da un grande potere derivano grosse responsabilità", trasformando il giovane Peter Parker nel favoloso Uomo Ragno, il nuovo protettore della città.

Il titolo Activision ripropone in maniera pedissequa gli accadimenti della pellicola di Sam Raimi, aggiungendo a livello narrativo alcuni cattivoni "extra" (Scorpion, l'Avvoltoio e Shocker), oltre ad un ben realizzato Green Goblin/Defaou. Ci troveremo quindi ad agire in stage davvero vasti (forse anche troppo), suddivisi tra ambienti a cielo aperto e location al chiuso: per fare solo un esempio, all'inizio del gioco dovremo "passeggiare" tra i grattacieli della Grande Mela a centinaia di metri altezza, per spostarci successivamente all'interno di un buio fabbricato occupato da una banda di malviventi. Lo scopo di ogni missione sarà, quindi, differente: oltre a ridurre la feccia locale a malpartito, dovremo preoccuparci di salvare dei cittadini innocenti, oppure, all'occorrenza, esplorare delle locazioni alla ricerca di oggetti necessari al prosieguo del gioco.

I ragazzi della Treyarch hanno svolto un gran lavoro nella realizzazione del sistema di controllo di Spidey, rendendo finalmente possibili tutte le tipiche azioni del nostro ragno bipede e migliorando nettamente uno dei punti deboli dei titoli Activision basati su Spiderman giocati precedentemente su PsOne. Potremo camminare, correre e muoverci su ogni tipo di parete fino al soffitto semplicemente tramite lo stick analogico; sarà possibile effettuare dei balzi prodigiosi, mentre i tasti dorsali ci consentiranno di utilizzare la nostra famosa "tela", sfruttandola a mo' di liana, per volteggiare lungo gli ambienti tridimensionali oppure per spostarci rapidamente in caso di situazioni "caotiche".

Oltre alle inflazionate combinazioni di attac-





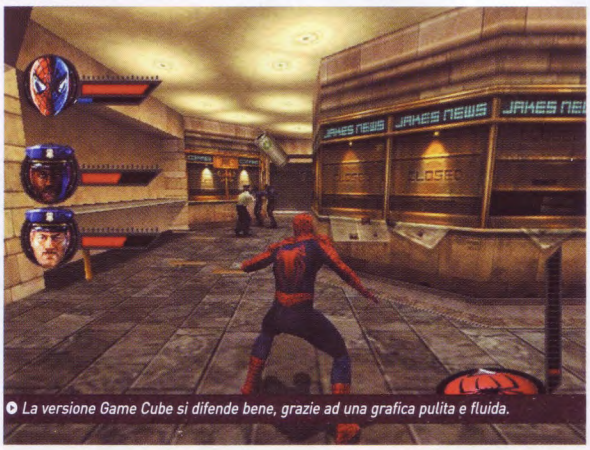


Durante i salti tra i grattacieli, è possibile ammirare il traffico cittadino.



"I ragazzi della Treyarch hanno svolto un gran lavoro nella realizzazione del sistema di controllo di Spidey..."

chi basati su pugni e calci (rispettivamente adibiti ai pulsanti B ed X nel pad Game Cube), incrementabili attraverso dei bonus disseminati negli stage, il nostro principale metodo per convincere gli avversari a ragionare sarà costituito proprio dalla nostra tela: combinando la pressione del tasto Y con il control stick saremo in grado di esibirci in spettacolari attacchi speciali come veri e propri proiettili o barriere protettive. Potremo, inoltre, proiettare ed immobilizzare i nostri nemici, oppure potenziare i nostri colpi grazie allo straordinario fluido "sparato" dai nostri polsi. Dovremo, tuttavia, prestare molta attenzione all'utilizzo della nostra specialità: oltre alla classica barra di energia vitale, ne avremo un'altra che ci indicherà quanta tela ci sarà rimasta a disposizione. Una volta raggiunto lo zero, la nostra prima necessità sarà quella di recuperare delle icone bonus a forma di ragno, con cui rifornieremo la nostra quantità di fluido speciale.



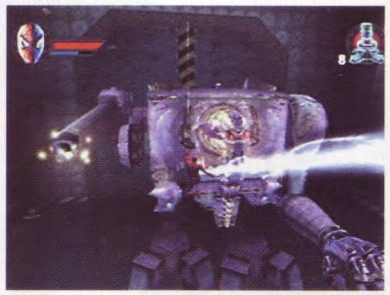
La versione Game Cube si difende bene, grazie ad una grafica pulita e fluida.

Il sistema di controllo della versione Game Cube, peraltro pressoché identico a quello delle altre versioni, si completa con il pulsante Z, mediante il quale potremo disporre della comoda modalità di Lock (puntamento automatico di oggetti ed avversari), e con lo stick C, che ci permetterà di gestire la telecamera virtuale per tenere sempre sotto controllo la situazione. Una versione semplificata del metodo di controllo sarà comunque a disposizione dei giocatori meno navigati.

Poter compiere tutte le azioni più spettacolari dell'Uomo Ragno risulta veramente gratificante e divertente: in breve, potremo padroneggiare tutte le possibilità offerte dal sistema di controllo con grande facilità e precisione. Un plauso agli sviluppatori. Prima di lanciarci nella nostra nuova avventura, sarebbe comunque utile seguire la modalità di allenamento, ottimamente realizzata e suddivisa per livello di difficoltà.

In poco tempo arrampicarci sul soffitto sarà facile come bere un bicchier d'acqua!

Oltre al "training mode", le opzioni disponibili comprendono la modalità di selezione degli stage, la possibilità di vedere gli artwork e le sequenze animate d'intermezzo e la sezione dedicata a vari special e segreti sbloccabili tramite bonus point guadagnati



nel gioco. Tra i tanti bonus inseriti dai Treyarch spiccano una curiosa (e alquanto discutibile) sessione di bowling, che vede il prode Uomo Ragno scagliarsi con forza su una serie di nemici/birilli e una modalità di gioco in prima persona difficoltosa da padroneggiare ma davvero affascinante. Possibile anche sbloccare Green Goblin o giocare con una versione "ridotta" del nostro modello poligonale.

La nuova produzione Activision gode di una realizzazione tecnica adeguata: il nostro personaggio, contraddistinto da animazioni varie e curate, si muove in solidi ambienti poligonali, forse poco dettagliati ma sicuramente di grande impatto e profondità. I fondali sono contraddistinti spesso da elementi "semovibili" che potremo usare a nostro vantaggio, scagliandoli contro i nemici di









I combattimenti aerei svolgono un ruolo di primo piano in Spider-Man The Movie.

"Le uniche note negative dell'intera realizzazione vanno individuate, a mio parere, nel sistema di telecamere..."

turno. Nemici che, purtroppo, non godono dello stesso dettaglio riservato al protagonista ed ai boss e che, francamente, non brillano neanche per varietà. L'azione risulta sostanzialmente fluida, anche se nelle situazioni più caotiche fanno la loro comparsa sporadici rallentamenti. Un comparto grafico di buon livello, che però avrebbe meritato degli effetti di luce di miglior qualità, conoscendo soprattutto le possibilità offerte dal Game Cube, completa la descrizione di un comparto tecnico buono anche se non eccezionale. La versione PS2, pur mantenendo inalterato il livello dei poligoni col quale sono modellati ambienti e protagonisti, dimostra qualche calo di frame rate eccessivo, dando spesso luogo a bruschi rallentamenti e ad un aggiornamento dello schermo non costante. Inoltre, persiste in maniera piuttosto accentuata la presenza di aliasing e di un leggero flickering. Tutto l'opposto per la versione Xbox: l'hardware della console della casa di Redmond mostra i muscoli finalmente, e ci regala la migliore tra le tre versioni; seppur le textures non siano eccessivamente dettagliate, presentano una qualità globale migliore delle due versioni citate e l'engine poligonale muove con una fluidità costante anche le situazioni



Le textures della versione PS2 sono poco dettagliate.



più "concitate". La palette di colori, inoltre, appare decisamente più vivace e lo stesso Spiderman può fregiarsi di un maggior numero di poligoni che compongono il suo modello 3D. Altra nota positiva viene dai caricamenti, che risultano più veloci nella versione Xbox rispetto a quelli di GC e PS2 (tra le tre quella più "lenta").
I temi musicali di accompagnamento riprendono quelli del film, di buona fattura ma alla lunga ripetitivi. Effetti sonori nella media, gestiti in maniera efficace da una codifica Dolby Pro Logic II, accompagnano le gesta del nostro supereroe. Simpatiche le frasi ironiche che puntualmente l'Uomo Ragno ed i suoi avversari si scambiano tra un pestone e l'altro.
Le uniche note negative dell'intera realizzazione vanno individuate, a mio parere, nel sistema di telecamere, poco preciso e lento in tutte e tre le versioni; il nostro tessiragnatele risulterà poi spesso poco reattivo mentre ci muoveremo sfruttando contemporaneamente la telecamera. Gli avversari non offrono poi una grossa resistenza... in fondo la maggior parte sono semplici umani!
In definitiva, il titolo Treyarch dedicato alle gesta dell'Uomo Ragno si traduce in uno dei migliori giochi dedicati ad un supereroe: un gameplay ben congegnato, diretta evoluzione delle precedenti release su PSX ed una longevità assicurata da numerosi segreti sbloccabili, uniti ad una buona realizzazione tecnica, sono elementi da tenere in considerazione per deciderne l'acquisto. I fan dell'Uomo Ragno, poi, non potranno che



rimanere soddisfatti da una produzione che ricrea fedelmente le atmosfere del film ed in generale dell'universo di questo eroe Marvel.
Anche le console 128 bit sono finite... nella tela del Ragno!

Simone Menghini

CONTROL BOX — Nintendo GameCube

PLUS	MINUS
+ Spiderman è un personaggio a cui difficilmente si riesce a resistere	- Telecamera virtuale con dei seri problemi di centramento
+ Realizzazione tecnica molto buona	- Intelligenza artificiale della CPU di infimo livello

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	8

Un buon titolo per il vostro Game Cube che colma la mancanza di questo genere di giochi sulla piattaforma Nintendo.

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Spiderman è un personaggio a cui difficilmente si riesce a resistere	- Sistema di inquadrature non sempre perfetto
+ Combattimenti aerei interessanti	- A.I. nemica scarsa
	- Aliasing e rallentamenti ne minano l'aspetto tecnico
	- Caricamenti prolungati

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

L'evoluzione del titolo Activision su PS2 è divertente ma non esente da pecche. Un titolo ottimo per i fans dell'Uomo Ragno.

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Spiderman è un personaggio a cui difficilmente si riesce a resistere	- Sistema di inquadrature non sempre perfetto
+ Tempi di caricamento brevissimi	- Anche qui, la CPU non si impegna troppo per metterci i bastoni tra le ruote...
+ Tecnicamente eccellente	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	8

La migliore delle tre versioni. Se amate Spider Man acquistatelo senza riserve: su Xbox ci sono ancora pochi action-advenure...



GOLD GAME!

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Diritto, rovescio ed ace per Namco, grazie al suo franchise tennistico approdato su PS2



DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	NAMCO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Se Konami domina il mondo delle simulazioni calcistiche, Namco con il suo SCPT tenta di farlo con quello dei giochi dedicati alla disciplina tennistica. Nel 1998 fu Sega a stupire tutti con Virtua Tennis; un titolo che faceva del realismo grafico il suo punto di forza. Con SCPT, Namco non solo migliora l'impatto grafico del titolo Sega, ma implementa un sistema di gioco quasi perfetto, basato su un numero maggiore di colpi eseguibili mediante la pressione di tre soli tasti. Proprio così: l'ultimo tennis game Namco è un titolo davvero eccezionale, a partire dal realistico aspetto grafico che lo caratterizza. La casa nipponica ha deciso di abbandonare definitivamente l'aspetto "mangoso" appartenuto ai precedenti titoli della serie, presentandoci tennisti splendidamente animati (mediante l'uso del motion capture) e modellati sull'aspetto di quelli reali. Infatti, un'altra novità è che ora potremo gareggiare con i tennisti realmente esistenti di cui Namco ha acquistato i diritti. Due nomi su tutti: Sampras e Kournikova. Dopo aver settato la lingua italiana, verremo accolti dal menu delle opzioni. Ci è concessa la scelta tra: Arcade mode, Championship, Exhibition, Time Attack e Challenge mode. Se le prime tre modalità sono le classiche presenti in un qualsiasi titolo del genere, il Time Attack e il Challenge Mode rappresentano due gustose new-entry. Nella prima bisogna vincere i tornei disponibili impiegando il minor tempo possibile, nella seconda dobbiamo superare prove di abilità tennistica sempre più difficili. Lo scopo è sbloccare uno dei quattro tennisti non reali con cui va affrontata questa modalità. I tennisti non sono l'unico extra sbloccabile: giocando avremo la possibilità di guadagnare un'infinità di altri bonus tra i quali nuove musiche, foto e magliette. E come in un qualsiasi titolo sportivo che si rispetti, è presente la stanza dei trofei, nella quale è possibile rimirare il frutto delle nostre fatiche sportive. Inutile dire che ciò rende ancor più longevo un titolo duraturo di per sé. Il merito è da attribuirsi all'ottima A.I. dei tennisti gestiti dalla CPU ed al preciso controllo di tutto quello che avviene sul campo; il sistema di gioco prevede che il



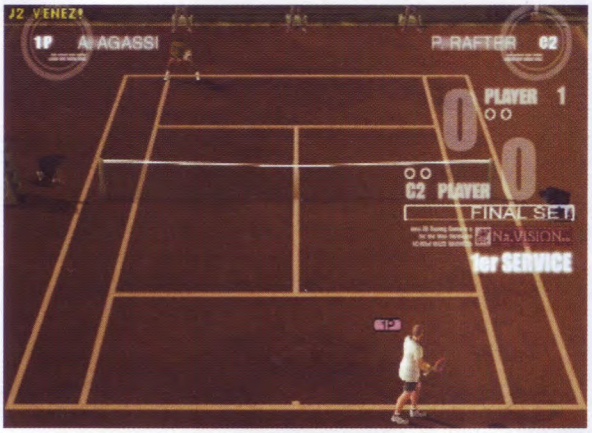
Simpatiche scene fanno da intermezzo tra i set.





Per la prima volta, Namco ricorre alla rappresentazione realistica dei tennisti all'interno della sua saga. Il super deformed è lasciato alla versione GBA.







La Kurnikova si tuffa per non perdere il punto...

"Oltre ai già citati tennisti, quello che impressiona è la dovizia di particolari con cui tutto il gioco è adornato."

nostro tennista inizi autonomamente l'animazione del tiro non appena siamo vicini alla pallina. A questo punto sta a noi schiacciare il tasto desiderato, cercando di avere sempre una buona tempistica. L'essere precisi, infatti, ci premia con un'esecuzione più potente e mirata. Il range di colpi eseguibili prevede tutti quelli realmente esistenti: pallonetti, lob, palle corte, schiacciate, top spin, molti dei quali necessitano un corretto direzionamento dello stick analogico, mentre una scia colorata dietro la pallina ci aiuta a capire il tipo di tiro che abbiamo eseguito o che stiamo ricevendo. Giocando verremo coinvolti in scambi mozzafiato con recuperi in extremis, attacchi sotto rete e quant'altro realmente riscontrabile in una vera partita di tennis. Graficamente SCPT è realizzato superbamente. Oltre ai già citati tennisti, quello che impressiona è la dovizia di particolari con cui tutto il gioco è adornato. I diversi campi selezionabili sono riprodotti benissimo, a partire dal terreno (che sembra vero), per arrivare agli spalti gremiti di folla o al giudice su sedia. La rete ondeggia perfettamente quando è colpita dalla pallina e i raccatta-palle si spostano per evitare di essere centrati da una palla vagante. Il motore grafico gestisce tutto in modo eccellente, mantenendo un frame-rate sempre alto nonostante l'utilizzo dell'anti-aliasing sia davvero massiccio. SCPT non delude nemmeno dal punto di vista sonoro. Le discrete musiche di sottofondo (opzionali) si uniscono ad una vasta gamma di effetti sonori che rendono ogni partita un'esperienza immersiva di notevole coinvolgimento. Il pubblico esplode in un fragoroso applauso ogni qualvolta viene segnato un punto e "l'arbitro" è pronto ad invitare al silenzio i tifosi più scalmanati (silence please!). Il rumore delle scarpe da tennis sui vari terreni è quanto di più verosimile si sia mai sentito in un videogioco, per non parlare del suono emesso dalla pallina che cozza sulle corde della racchetta. I soli appunti da fare riguardano l'esiguo numero di tennisti selezionabili e il non perfetto bilanciamento della difficoltà: nei tornei, si passa da avversari "ebeti" a super campioni della racchetta. Comunque, questi due nei sono davvero nulla se paragonati alle notevoli qualità del titolo Namco. Un realismo grafico mai visto, l'enorme quantità di bonus da sbloccare, l'ottimo sistema di controllo e la possibilità di giocarci in quattro ne fanno il gioco di tennis del momento, da prendere come termine di paragone per tutti i titoli futuri.

Massimiliano De Ruvo





Il realismo delle animazioni è davvero ben reso.

CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Grafica strabiliante	- Pochi tennisti selezionabili
+ Giocabilità infinita	- Difficoltà mal calibrata
+ Modalità multiplayer	
+ Effetti sonori ultra realistici	

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	9
SONORO	8
GLOBALE	9

Un capolavoro: giocabile, divertente, longevo e tecnicamente valido. Namco setta il termine di riferimento.

MONDIALI FIFA 2002

Campionati del mondo 2002: poteva forse mancare la versione "aggiornata" della saga calcistica Electronic Arts?









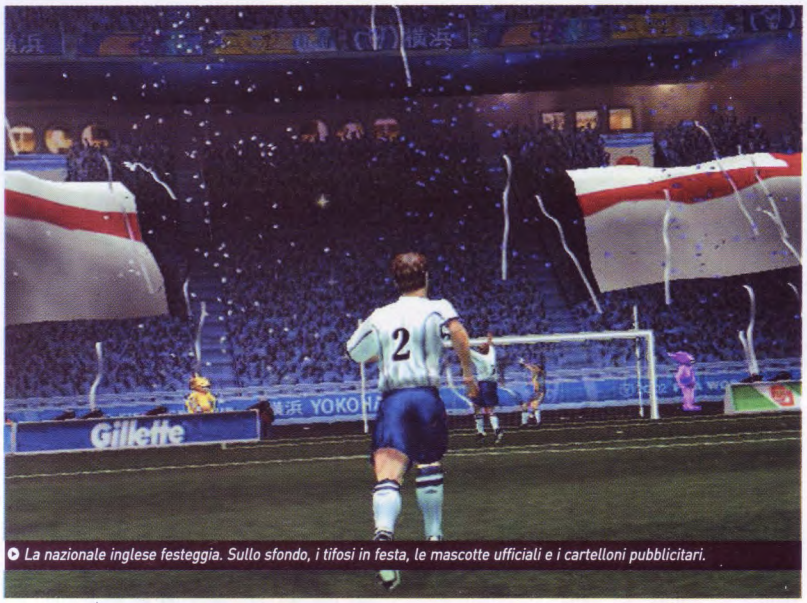
DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	EA SPORTS
FORMATO	GC - PS2 - XBOX
SUPPORTO	MINI DVD-ROM/DVD ROM



Come ormai tradizione, EA ci propone la versione dedicata alla coppa del mondo, del suo simulatore calcistico per eccellenza. La vera novità è da ricercarsi nel numero di piattaforme multimediali interessate all'evento: oltre a PsOne e PS2, anche Xbox e Game Cube possono da oggi fregiarsi del franchise calcistico targato Electronic Arts Sports.

Le 32 squadre mondiali stanno per fare il loro ingresso sulle nostre consoles, gli attori principali sono quelli verosimilmente convocati dai vari C.T., a meno di sorprese dell'ultimo istante (no, non c'è Roby Baggio!) e comunque le formazioni sono completamente editabili grazie all'ampio numero di riserve a disposizione. Così, se vi andrà, potrete far giocare sin dall'inizio Vieri e Inzaghi con Totti a far da "spalla" d'eccezione (ma non ditelo al Trap!).

Come sempre per la saga EA è possibile customizzare il gioco come più si addice alle nostre esigenze e alla nostra fantasia: si può operare sulle attitudini tecniche del singolo giocatore fino alle scelte tattiche sulla squadra che si sta schierando in campo. Sul fronte delle opzioni di gioco, non possiamo certo affermare che i programmatori abbiano dato il massimo: a parte la modalità coppa del mondo e amichevole, non c'è molto di diverso dalla precedente versione 2002. Una mossa da veri opportunisti del software per EA... I maniaci del 'dettaglio ufficiale' saranno felici di constatare che tutta la rappresentazione grafica di Mondiali Fifa 2002 riprende in pieno sponsor, loghi, maglie e dettagli della vera Coppa del Mondo, senza dimenticare gli avveniristici stadi nippocoreani (la parte migliore del gioco), realizzati con un ottimo uso di poligoni e textures.



La nazionale inglese festeggia. Sullo sfondo, i tifosi in festa, le mascotte ufficiali e i cartelloni pubblicitari.

Nonostante la differente confezione e un aspetto cosmetico ritoccato verso l'alto, ci si accorge ben presto che Mondiali Fifa 2002 altro non è che il "contenitore" di FIFA 2002, fatta eccezione per alcune implementazioni che consegnano alla storia qualcosa di leggermente differente da una mera copia carbone. La misura del passaggio, con la possibilità di calibrare la velocità, è la medesima, le linee che richiamano l'attenzione sull'individuo a cui passare il pallone si tracciano ancora sul manto verde alla stessa maniera, i vari passaggi, tiri, cross non sono cambiati di una virgola. Di contro, si è sviluppato un nuovo modo di gestire i palloni aerei: per poter eseguire uno dei diversi gesti a disposizione per colpire al volo la palla, bisogna premere continuamente i tasti giusti al momento della ricaduta della sfera verso il suolo. Una volta colpita di testa la palla o ammortizzata col petto, tutto si decide in funzione del piazzamento del giocatore e della rapidità del gesto. Una telecamera posta a distanza tenterà di seguire efficacemente quanto accade. Malgrado tutta la buona volontà, però, il gioco aereo non convince ancora: le gesta dei giocatori sembrano infatti svolgersi alla cieca, col divertente risultato di poter ammirare dei fantastici stop di petto che altro non stoppano se non...l'aria! Risultato: in difesa è meglio concentrarsi sul gioco rasoterra. In attacco, al contrario, la spettacolarità è aumentata da piccoli ritocchi al sistema di controllo.




Questa scena mi ricorda qualcosa...


La rappresentazione degli stadi è spettacolare.





La versione Xbox è completamente in inglese.



"...il motion capture della software house americana rende spesso slegati i movimenti degli atleti virtuali..."

Sono state perfezionate il numero di finte che potremo effettuare una volta in possesso del pallone. Una funzionalità, quest'ultima, più ludica che realmente efficace: con essa, in breve, potrete umiliare l'avversario (umano o digitale che sia), pratica alquanto appetibile. Tutto ciò richiede naturalmente destrezza e rapidità. Finte e contro-finte richiedono una fase di apprendimento non eccessivamente elevata; una volta assimilato al meglio il modo più semplice per far divertire il pubblico, potremo cominciare i nostri "giochi di prestigio". Badate bene che questi possono protrarsi anche per 10 minuti! Tutto ciò ribadisce ancora una volta la scarsa, (scarsissima) natura simulativa di Fifa e rende oppurtuno considerare l'ipotesi di attenersi al gioco di squadra piuttosto che cadere nella trappola di un narcisismo fine a sé stesso.
Dal punto di vista tecnico/architettonico l'accento è posto sul clima del mondiale nippo-coreano. Gli stadi sono riprodotti con l'adeguata fedeltà e le mascotte non mancano all'appuntamento. Buona impressione desta peraltro il pubblico. Tifosi, coriandoli, cori, incoraggiamenti, agitazione, tutto è allestito per donare una reale sensazione di "vita" sulle tribune. Assenza di aliasing e flickering sono le costanti per tutte e tre le versioni, così come una buona rappresentazione degli atleti (benché non ai livelli di Winning Eleven 6) facilmente riconoscibili rispetto alle loro controparti reali (non tutti a dire il vero). Incredibilmente, la versione Game Cube offre colori più vivaci, con supporters e ambienti ben rappresentati e nettamente più definiti rispetto alle gradinate di PS2 e ad Xbox. Le animazioni sono state modificate per cercare di imprimere una maggior realisticità alle partite su schermo: purtroppo, il motion capture della software house americana rende spesso slegati i movimenti degli atleti virtuali e persiste una strana sensazione di "pattinamento" durante la corsa e lo scatto. Presente, inoltre, un leggero effetto "scia" sui tiri più potenti, che lascia dubbiosi sulla reale utilità di una simile feature. Il commento audio-testuale delle versioni PS2 e Game Cube è completamente in lingua italiana ed è sostenuto da un ottimo uso del Dolby Surround. Al contrario, la versione Xbox rimane con testi e commenti audio in lingua inglese. Strano ma vero. Presente su tutte e tre le versioni un piccolo filmato "extra" che ci svela il "dietro le quinte" della realizzazione di un titolo calcistico di questa caratura.

In definitiva, questo Mondiali Fifa 2002 si rivela il solito tentativo da parte di EA di conciliare velleità simulative con giocabilità arcade. Il risultato finale è un ibrido che non convince e indispettisce l'eventuale acquirente che si ritrova già a casa la sua bella versione di Fifa 2002. Se il discorso per i possessori di Xbox e Game Cube può essere diverso (questa è la prima versione del titolo calcistico EA per le loro console) vi raccomandiamo comunque di valutare con calma e ponderazione la possibilità di entrare in possesso di un titolo che tra qualche mese verrà rimpiazzato dalla sua versione "aggiornata".

Stefano Manin



CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Stadi e giocatori realizzati con dovizia di particolari	- I.A. scarsa
+ Tutti i giocatori del Mondiale	- Sistema di gioco ibrido
	- Commento solo in inglese

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	8
GLOBALE	5

Povero sotto il profilo giocabilità e incredibilmente neppure sottotitolato in italiano. Aspettate qualcosa di meglio.

CONTROL BOX GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Stadi e giocatori realizzati con dovizia di particolari	- Tecnicismi ludici fini a sé stessi
+ Palette nettamente più viva di PS2 e Xbox	- I.A. sotto la media
+ Commento in italiano	- Né simulazione né arcade

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	8

Leggermente più colorata delle versioni PS2 e GC, vale la pena prenderne in considerazione l'acquisto.

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Stadi e giocatori realizzati con dovizia di particolari	- I.A. scarsa
+ Commento in italiano	- Sistema di gioco ibrido
+ Tutti i giocatori del Mondiale	- Praticamente identico alle versioni precedenti

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	8
GLOBALE	5

"More of the same": se non ne avete ancora abbastanza di Fifa e delle sue innumerevoli varianti, acquistatelo pure...





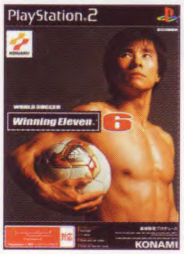


GOLD GAME!

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

IMPORT



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	EA SPORTS
FORMATO	GC - PS2 - XBOX
SUPPORTO	MINI DVD-ROM/DVD ROM

Mondiali FIFA 2002

"They will rock you"

Incredibile ma vero, Konami è la prima software house al mondo a distribuire la bellezza di tre titoli calcistici (Winning Eleven 6, MLS, ISS 2), su tre differenti territori (Giappone, America ed Europa), in dodici versioni (se contiamo anche le relative conversioni tra formati), distribuiti su quattro sistemi differenti (PS2, Xbox, Game Cube e GBA), nel giro di tre mesi (!). Cosa avrà spinto la casa nipponica ad effettuare questa confusa strategia di marketing non ci è dato saperlo. L'unica verità che possiamo affermare con certezza è che, tra tutti quanti, è Winning Eleven 6 a vincere Coppa del Mondo dei videogiochi.
Partiamo subito la nostra analisi analizzando il comparto puramente estetico, primo fattore che balza all'occhio del giocatore meno navigato. Il tool grafico ideato dai Criterion Software è stato usato anche questa volta dai programmatori giapponesi di casa Konami. Questa scelta, se da un lato garantisce una certa facilità durante la fase di sviluppo, restringendo notevolmente i tempi di lavorazione, dall'altra penalizza ingiustamente le capacità grafiche del 128 bit di Sony. Il Renderware, non essendo un sistema di programmazione natio di PS2, quanto piuttosto un tool universale in grado di facilitare il porting di un gioco da una piattaforma all'altra, non sfrutta al massimo le risorse del sistema su cui è impiegato. In Winning Eleven 6, Konami deve aver davvero ottenuto il massimo dal tool dei Criterion Software.. A tirar troppo la corda, però, c'è il rischio che questa si spezzi: i frequenti rallentamenti durante le fasi di gioco più complesse, sono un campanello d'allarme per Konami che induce a cambiare direzione per il prossimo episodio della saga. Con questo non vogliamo assolutamente affermare che graficamente, il sesto capitolo della saga calcistica più bella del mondo sia deludente. Tutt'altro! Anche se a prima vista i modelli poligonali dei giocatori vi sembreranno uguali a quelli di WE5 Final Edition, una volta in movimento potrete constatare con i vostri occhi l'incremento di poligoni che ha investito i nostri atleti, ora meglio caratterizzati e più realistici (i volti, soprattutto, con le loro espressività raggiungono livelli fotorea-





Finalmente Paolo Maldini canta l'inno d'Italia!



La visuale di gioco è completamente modificabile.




Il portiere ha deciso di schiacciare un pisolino...

listici. Le animazioni dei giocatori sono ora più varie e meglio caratterizzate: incredibili quelle nei dribbling e nelle perdite di equilibrio in seguito ad un colpo di testa, o dopo aver subito un "ponte" avversario. Sfortunatamente per noi però tutto questo arricchimento grafico sovraccarica ancora di più il lavoro della CPU, che non riesce a gestire sempre con la stessa fluidità le azioni più affollate. I cali di frame rate più marcati si hanno, soprattutto, in occasione dei calci piazzati. Nulla che metta seriamente in dubbio la maestosa giocabilità del gioco Konami, sia ben chiaro, ma un difetto che si poteva ovviare in sede di programmazione. Ottimi come sempre gli stadi, le ombre dinamiche e gli effetti di luce mentre spiace ancora segnalare, come pubblico e personale non giocante (raccattapalle e fotografi) siano ancora di "cartone". Inoltre, tanto per essere pignoli (non ci smentiamo mai) manca, ancora una volta, la terna arbitrale in campo.

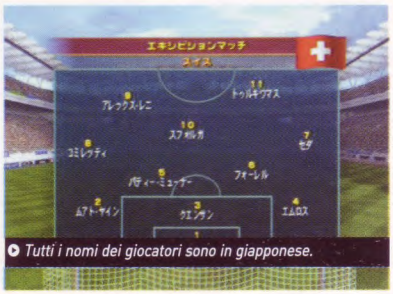
"Per la prima volta in un gioco calcistico, potremo decidere se avere dei supporter che siano "neutrali" o meno."

Per una volta, Konami ha voluto fare le cose in grande anche sul versante audio. Per prima cosa i cori dei tifosi variano a seconda che giochiate in casa o in trasferta. Nel caso siate voi la home team, il vostro possesso di palla sarà sorretto e accompagnato da urla e cori di incitamento. In caso contrario, invece, sarete assaliti dai fischi ad ogni vostro intervento. Incredibile, poi, la possibilità di personalizzare i cori dei nostri tifosi, grazie alla nuova opzione in chiave audio offertaci dai programmatori. Per la prima volta in un gioco calcistico, potremo decidere se avere dei supporter che siano "neutrali" o meno. Opzione che si ripercuote anche nella spassosissima telecronaca, dell'ormai inimitabile Jhon Kabira. Per la precisione, saremo in grado di decidere se il simpaticissimo commentatore parteggi o meno per un singolo giocatore, per la squadra di casa, per quella in trasferta o decidere di goderci una telecronaca "neutrale". Queste novità in ambito audio, pur nella loro semplicistica e disarmante innovazione, rappresentano un uovo di colombo che le software house di mezzo pianeta non tarderanno a sfruttare nei loro titoli dedicati all'arte pedatoria. I pochi difetti riscontrabili in questo reparto sono da attribuirsi alla complessità della lingua nipponica (speriamo in una conversione Pal più curata, questa volta) e alla sola possibilità di godere della semplice stereofonia. Pensate che bello sarebbe stato avere la possibilità di sfruttare un sistema audio 5.1 in un titolo simile... Da segnalare, infine, l'inclusione di due brani dei Queen: "We Will Rock You, che avrà l'onore di immergervi nel mondo di WE6 accompagnando il galvanizzante filmato iniziale e la bellissima "We Are The Champion", che farà da degna conclusione alle vostre vittoriose fatiche in campionato.

Con Winning Eleven 5 e relativi updates, il team nipponico inizio una piccola "rivoluzione" atta alla ricerca del massimo realismo. È innegabile come l'inserimento dello stick analogico destro da usare come tasto per i passaggi a 360° e l'allargamento del campo di gioco, abbiano cambiato profondamente la giocabilità della serie. Il sesto episodio continua l'opera di rinnovamento, con tante di quelle novità da lasciare basiti sin dal primo impatto. Innanzitutto, è incredibile come a farla da padrone questa volta sia la velocità, quasi raddoppiata rispetto all'episodio precedente. Sin dalle prime partite dovrete pensare subito a ciò che volete fare in campo, altrimenti perderete il pallone e darete via libera alla manovra avversaria. Naturalmente, l'incremento di velocità è sorretto, come al solito, da un ottimo sistema di controllo ancora più preciso e reattivo.






Tutti i nomi dei giocatori sono in giapponese.

I giocatori sono ora più intelligenti e rispondono ai comandi con una rapidità di esecuzione senza precedenti, soprattutto nei dribbling, divenuti vera "arte" del sesto episodio della saga calcistica di KonamiTYO. L'inclusione della finta in velocità, non fa che maturare questa teoria. Vedere il vostro giocatore spostare la sfera di cuoio con la suola del piede, vi gaserà da matti, facendovi gridare più di una volta "numero!" proprio come il buon Sandro Piccinini. Altra novità interessante è la possibilità di utilizzare questa lo stick di destra più il tasto L1 per effettuare un passaggio filtrante alto a 360° (l'inclinazione della levetta ne determinerà la potenza). Per il resto, invece, i controlli sono gli stessi di WE5/PES comprese le triangolazioni, che si effettuano con le medesime combinazioni di tasti. Quindi L1 più X per iniziare la triangolazione per poi finire lo scambio con una delle seguenti scelte: X per il passaggio ad un altro compagno, cerchio per un passaggio di ritorno alto e triangolo per un tocco di ritorno rasoterra. Ottima la scelta di inserire una sorta di misuratore di potenza sopra il nome del giocatore: con questa "barra" avrete la possibilità di diventare veri e proprio "cecchini" in occasione di lanci o calci piazzati. L'intelligenza artificiale, è stata migliorata in maniera esponenziale: i giocatori si muovono e ragionano tutti in modo individuale, ognuno è dotato di caratteristiche proprie e di pregi e difetti. I portieri si comportano egregiamente e sono meno vulnerabili rispetto al passato. Il pallone ufficiale dei mondiali, il Fevernova, mostra una fisica incredibile e reagisce in maniera quanto mai realistica alle differenti condizioni climatiche e di campo. Occhio perciò ai fondi scivolosi e ai terreni più aridi che generano rimbalzi incredibili. Le perfette routine di collisione donano a Winning Eleven 6 una sorta di "magia evocativa": tutto sembra possibile, anche recuperare un pallone che ormai sembrava perso, grazie ad una rinnovata precisione delle entrate in scivolata che sfiora l'inverosimile! Naturalmente il non mancano alcuni difetti che la serie si porta dietro da qualche anno: si assiste, ancora una volta, a giocatori fermi in mezzo al campo e privi di qualsiasi reattività o, anco-

THE WINNING ELEVEN SAGA

RIPERCORRIAMO LE TAPPE FONDAMENTALI DELLA STORIA DI UN GIOCO CHE È GIÀ UN MITO

Riassumere tutta la saga calcistica Konami, in poche righe è un impresa impossibile. Per questo, abbiamo deciso di presentarvi solamente i capitoli che per noi hanno rappresentato il punto di svolta della serie verso il realismo e il perfezionamento continuo.

J League Live Winning Eleven: uscito in Giappone il 21 luglio 1995 per PsOne, il gioco calcistico Konami fu caratterizzato da una realizzazione tecnica e da una meccanica di gioco poco raffinata e semplicistica (anche per l'epoca). Non ebbe grosso successo.

J League Live Winning Eleven '97: L'anno successivo, più precisamente il 22 novembre 1996, Konami sviluppa il suo secondo capitolo. Contraddistinto da una grafica nettamente migliore, rappresentò il primo punto di svolta verso il realismo. Era difficilissimo concludere dalla distanza e dribblare gli avversari. Da segnalare la presenza dal mitico Totò Schillaci e una scarsissima intelligenza artificiale dei portieri.

J league Live Winning Eleven 3: L'11 dicembre 1997 KCET, ci regala il terzo episodio della sua saga calcistica. Tecnicamente parlando il nuovo Winning Eleven, settò nuovi standard qualitativi sotto tutti i punti di vista. L'unica pecca era, ancora una volta, la scarsa reattività dei portieri.

World Soccer Live Winning Eleven 3 Final Version: I KCET sono alla completa ricerca del simulatore calcistico definito, così il 12 novembre 1998, le loro menti partoriscono il nuovo punto di svolta della serie. WE3FE incamera in sé tutti i pregi delle versioni precedenti, andando a migliorare inoltre le lacune mostrate degli altri capitoli (sistema di controllo, sonoro, portieri).

World Soccer Live Winning Eleven 4: uscito il 2 settembre 1999 in Giappone, il quarto capitolo della saga dimostra al pubblico di videogiocatori che la ricerca della perfezione ingaggiata dal team Konami non si è fermata. Primo capitolo ad includere la Master League (campionato all'italiana per Club), il titolo calcistico Konami subisce, ancora una volta, una rivoluzione su tutti i versanti: è ora possibile curare la parte tattica della squadra in modo maniacale, si possono creare nuovi giocatori grazie all'Edit Mode e la grafica riuslta notevolmente migliorata, soprattutto nelle animazioni. Infine, il telecronista nipponico J. Kabira, porta la sua telecronaca a vette incredibili di follia e simpatia. Ma le migliorie non finiscono certo qui: KCET porta la giocabilità della serie a dei livelli incredibili grazie ad un rinnovato sistema di controllo più preciso, complesso ed intuitivo.

World Soccer Live Winning Eleven 2000 Challenge To U-23 medal: a disposizione dell'utenza nipponica dopo quasi un anno di distanza da WE4 (24 agosto 2000), il nuovo titolo KCET riesce miracolosamente nell'impresa di superare il predecessore. Soprattutto in chiave gameplay dove troviamo i seguenti miglioramenti: i passaggi filtranti alti non sono più micidiali come nel quarto capitolo, i tiri al volo sono ora più facili da eseguire, mentre la corsa è stata ampliata ad 8 direzioni, scelta che ci consente di effettuare dribbling più precisi. Da segnalare come la Master League, sia passata da 16 a 24 squadre in due divisioni, senza dimenticare la presenza del campionato Olimpico per le 18 squadre Under 23.

World Soccer Winning Eleven 5: primo capitolo della serie a disposizione del 128 bit Sony (15 marzo 2001). Tecnicamente notevole (anche se sviluppato su piattaforme Renderware), World Soccer Winning Eleven 5 gode di tutti gli aggiornamenti del caso, anche se, ancora una volta, è il game play ad offrire maggiore attrattiva: non possiamo dimenticare la gradita aggiunta del passaggio a 360°, lo Sprint "medio" (8 direzioni), il salto per evitare la scivolata avversaria ed infine le triangolazioni completamente riviste.




L'ingresso in campo delle squadre.


L'arbitro non è presente fisicamente durante la gara.







La modalità training ci consente di raccogliere punti da spendere nel calcio-mercato.

ra, a misteriosi "binari virtuali" dove il giocatore gestito dalla CPU è libero di correre senza che lo si possa bloccare. In ogni caso, la perfezione è sicuramente vicina.
In eugual misura, il discorso da fare sulla longevità è nettamente positivo.
Il nostro panegirico comincia, dalla possibilità di effettuare i tornei internazionali anche con le squadre di club, che raggiungono per questo episodio, la bellezza di 40 unità, tutte aggiornate alla stagione appena conclusa (le nazionali sono invece 56). La modalità principale di gioco è, sicuramente, la nuova Master League, mutatasi in una vera e propria modalità carriera. Il campionato internazionale si snoda in ora tre divisioni, una da 8 squadre (la Terza) e due da 16 (la Seconda e la Prima). Durante il campionato sarete chiamati a gestire le partite di coppa, i match amichevoli, i play-off per ottenere la promozione e, infine, il calcio mercato, mai come in questo capitolo così vario ed interessante. Tanto per cominciare, la compravendita dei giocatori si apre e si chiude in precisi momenti della stagione. I calciatori in procinto di trasferimento valutano le vostre offerte e possono decidere se vestire o meno la vostra maglia. Altra innovazione è data dalla possibilità di far quadrare il vostro bilancio economico chiedendo in prestito l'atleta designato (scelta consigliabile almeno nella prima stagione) in modo da risparmiare i crediti del cartellino. Altre features interessanti riguardano l'introduzione dello stress fisico e psicologico che i nostri giocatori subiscono se non gli concedete qualche meritato turno di riposo e la possibilità di spendere i nostri crediti per curare il vivaio, alimentando, così, il nostro campioncino in erba. Completamente rivisitato anche il training mode, tanto da rappresentare, questa volta, quasi un gioco a sé. Potremo infatti disputare sei prove in stile libero (come dribbling, torelli e punizioni) e cercare di raggiungere punteggi altissimi per ricevere giocatori extra per il nostro team.
Potremmo andare avanti a scrivere di Winning Eleven 6 almeno per altre venti pagine. Le novità apportate ad una saga da qualche anno sulla cresta dell'onda sono tantissime, e donano al gioco una longevità pressoché eterna. Un Edit mode che ci permette di modificare dal singolo giocatore alla bandiera della nostra squadra del cuore, la possibilità poi di selzionare il grado di rotazione della telecamera la presenza dei diagrammi di flusso a fine partita e tutte le mille e più trovate che il team Konami ha saputo inserire in questo nuovo episodio della serie, non fanno altro che distanziare ancora di più la concorrenza. Winning Eleven 6 è IL gioco di calcio per console. Chi afferma il contrario non lo ha ancora provato.

Davide Belardo

LA STRADA PER LA VITTORIA

TUTTI I WINNING ELEVEN MINUTO PER MINUTO

- J League Live Winning Eleven (PSX 21/07/95)
- World Soccer Winning Eleven (PSX 15/04/96)
- J League Live Winning Eleventh '97 (PSX 22/11/96)
- World Soccer Winning Eleventh '97 (PSX 05/06/97)
- J League Live Winning Eleven 3 (PSX 11/12/97)
- World Soccer Live Winning Eleven 3 World Cup France 98 (PSX 28/05/98)
- World Soccer Live Winning Eleven 3 Final ver. (PSX 12/11/98)
- J League Live Winning Eleven '98-'99 (KCE Sapporo, PSX 03/12/98)
- World Soccer Live Winning Eleven 4 (PSX 02/09/99)
- J League Live Winning Eleven 2000 (PSX 29/06/00)
- World Soccer Live Winning Eleven 2000 Challenge to U23 medal (PSX 24/08/00)
- J League live Winning Eleven 2000 2nd (PSX 30/11/00)
- World Soccer Winning Eleven 5 (PS2 15/03/01)
- J League Live Winning Eleven 2001 (PSX 21/06/01)
- J League Winning Eleven 5 (PS2 25/10/01)
- World Soccer Winning Eleven 5 Final Evolution (PS2 13/12/01)
- World Soccer Winning Eleven 6 (PS2 25/04/02)
- World Soccer Winning Eleven 2002 (PSX 25/04/02)
- World Soccer Winning Eleven (GBA 25/04/02)





Un Replay davvero suggestivo.



CONTROL BOX

PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Giocabilità perfetta e longevità eterna	- Qualche rallentamento nelle situazioni più "complesse"
+ Innovative opzioni audio	- Tutto in giapponese
+ I.A. sofisticata	
+ Collisioni e fisica del pallone realistiche	
+ Ottime animazioni	

GRAFICA	8
GIOCABILITÁ	9
LONGEVITÁ	10
SONORO	8
GLOBALE	8

Il miglior titolo calcistico di tutti i tempi, almeno fino alla prossima versione!

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002

Non crediate di avere tra le mani la conversione del sesto capitolo della serie, per ora esclusiva del 128 bit di Sony: le uniche novità che troverete saranno l'inclusione di alcune nuove squadre (nazionali e club), l'aggiornamento delle formazioni e delle diverse caratteristiche dei giocatori, il pallone ufficiale dei mondiali (nonché il marchio Adidas che sponsorizza la produzione Konami) e la possibilità (finalmente) di disputare partite amichevoli con le squadre della Master League (si renderanno disponibili in alto a sinistra dello schermo, nella modalità match, dopo che avrete vinto la prima volta la Master League). Tecnicamente parlando World





Soccer Winning Eleven 2002 si dimostra ancora gradevole, seppur dotato di una grafica ormai già vista. Il reparto audio come al solito è all'altezza delle aspettative grazie alla sempre divertente telecronaca dello scatenato Kabira e ai realistici effetti sonori. Per quanto riguarda giocabilità e la longevità, il nuovo episodio della saga pedatoria Konami, è sicuramente il miglior gioco di calcio che ogni possessore di PsOne, dovrebbe avere nella propria collezione. Un titolo da tenere in seria considerazione d'acquisto, soprattutto se siete dei fan incalliti della serie. Per chi invece non è interessato a trovarsi di fronte ad un misero aggiornamento stagionale, per di più con menu completamente in lingua giapponese, il consiglio è di stare lontano rivolgersi, magari, a qualcosa di più "commerciale" ma in fondo adatto a questa stagione "mondiale".

Davide Belardo



Ottime come sempre le animazioni dei portieri.



IMPORT

DISTRIBUTORE | VIVENDI
GENERE | SPORT
GIOCATORI | 1-4
PRODUTTORE | KONAMI
SVILUPPATORE | KTYO
FORMATO | PLAYSTATION
SUPPORTO | CD-ROM

CONTROL BOX PSone

GRAFICA	7
GIOCABILITÁ	8
LONGEVITÁ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Un gradito ritorno, senza particolari novità della saga calcistica più amata su PsOne. Buon divertimento.

VIRTUA STRIKER 3 VER.2002

Chi di voi non ha mai fatto una partita in sala giochi al popolare titolo calcistico di casa Sega, alzi la mano. Come immaginavo... lo conoscete tutti.

Virtua Striker 3 versione 2002 altro non è che la conversione esclusiva per Game Cube del terzo episodio della saga di Sega (mi si perdoni il gioco di parole). Caratteristica fondamentale del game distribuito in versione europera è la componente arcade dominante, a scapito di una estremizzata simulazione pedatoria. Una scelta voluta dagli Amusement Vision e ampiamente condisivibile data l'origine arcade di Virtua Striker.

Nell'effettuare il porting sulla console di casa Nintendo, gli sviluppatori hanno deciso di aggiungere alcune modalità di gioco extra atte a prolungare la durata di vita del loro pargoletto. Ecco così spuntare dal nulla uno splendido campionato composto da ben 64 squadre nazionali, più una completissima modalità di editing che ci permetterà di varirare parametri e aspetto dei nostri atleti.

Dal punto di vista tecnico, si segnala un frame rate ancorato sui 60 fps stabili, grazie alla possibilità di settare la modalità video a 60 Hz. Textures e dettagli sono ben resi, come al solito da parte di Sega. Le animazioni, di contro, non convinco troppo: si ha come la sensazione di "gommosità" quando si è in possesso della sfera. I sottotitoli in italiano durante il menu completano la lista delle aggiunte alla versione europera.

In definitiva, Virtua Striker 3 versione 2002 è un gradevole gioco di calcio arcade che vi divertirà mentre attendete la versione di Winning Eleven promessa da Konami.

Stefano Manin







I replay partono automaticamente dopo ogni gol.



DISTRIBUTORE | INFOGRAMES
GENERE | SPORT
GIOCATORI | 1-2
PRODUTTORE | SEGA
SVILUPPATORE | AMUSEMENT VISION
FORMATO | GAME CUBE
SUPPORTO | MINI DVD-ROM

CONTROL BOX GAMECUBE

GRAFICA	8
GIOCABILITÁ	7
LONGEVITÁ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Virtua Striker con tutti i suoi pro e contro. Se lo amavate al bar, fatelo vostro. Altrimenti attendete Winning Eleven.

ISS 2







DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	MAJOR A
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Dopo aver accompagnato il lancio europero di PS2, la simulazione calcistica targata Konami (che NON è la versione europea di Winning Eleven 6), ritorna su Xbox, più ricca che mai, almeno negli intenti, pronta a farci rivivere le gesta di un Mondiale sinora non troppo esaltante per gli azzurri. È inutile negare come il titolo Konami, pur mostrandosi discretamente giocabile e tecnicamente sufficiente sia afflitto da problemi di giocabilità attribuibili, soprattutto, alla sua spiccata impronta verso un gioco più tipicamente arcade (non eccessivo come Virtua Stiker 3) dove, malgrado molti punti marcatamente simulativi (caratteristiche diverse tra i giocatori, stan-





chezza, infortuni, cambi tattici e via dicendo), si tende troppo a concludere le azioni con un solo giocatore. Il sistema di controllo è stato leggermente rivisto: ora la palla non è più incollata ai piedi del giocatore e i passaggi non arrivano più perfettamente al giocatore ricevente: saremo noi a doverlo portare a raccogliere la sfera. Il tiro in porta viene controllato da una barra di potenza e va direzionato verso la porta. La grafica si rivela modesta e deludente: nonostante le dimensioni ridotte dei giocatori, le animazioni non sono realistiche e gli stadi non sono neppure paragonabili a quelli visti in Fifa. I comandi risultano spesso scomodi da eseguire: spesso, nelle prime partite, sarete



costretti a staccare gli occhi dallo schermo per vedere quale pulsante pigiare. In definitiva, un titolo da lasciare sugli scaffali in attesa di tempi migliori.

Davide Belardo

CONTROL BOX xbox

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	5

Interessante per le prime partite, ma succube di un sistema di controllo e di gioco non appagante.

5

CAPTAIN TSUBASA: ARATANARU DENSETSU JOSHOU



Era dal 1996, anno in cui Bandai lanciò sul mercato Capitan Tsubasa J: Get in the Tomorrow, che non si vedeva un titolo con protagonisti Holly e i suoi compagni, sul 32 bit di Sony. Ora il Team KCEJ ha deciso di colmare questa lacuna, proponendoci la sua versione videoludica di uno dei cartoni più amati negli anni 80. Più che un vero e proprio gioco di calcio però, il titolo Konami è una sorta di Cinematic Soccer, molto simile alle prime versioni uscite sul Super Famicom, ad opera della Tecmo.

Prendendo spunto dall'ultima serie prodotta in Giappone, il gioco vi mette ai comandi della Nazionale nipponica nell'intento di vincere la Coppa del Mondo. Durante l'azione, i giocatori vi vengono mostrati in dimensioni super-deformed con grafica bidimensionale, immobili su di un micro-campo da gioco; a voi la mossa giusta da eseguire (sia in azione di attacco che di difesa) tramite vari appositi menu kanji sullo schermo. Subito dopo, la CPU vi mostrerà tramite brevi schermate animate (molto ripetitive) l'esito delle vostre decisioni. Veramente pochino rispetto a quello che la casa di Winning Eleven e Perfect Striker potevano offrirci. C'è da dire, inoltre, che prima di cominciare il gioco vero e proprio, dovremo subirci un'inteminabile fase fatta di primi piani e dialoghi tra i protagonisti ai quali potremo soltanto assistere.

Un titolo che al di fuori del mercato nipponico non trova motivo di esistere vista anche la presenza del solo testo in giapponese e della sufficienza risicata che raggiunge nel comparto tecnico. Statene alla larga.

Davide Belardo



Graficamente il titolo ARC rasenta il ridicolo.





IMPORT



DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SPORT/SIMULAZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION
SUPPORTO	CD-ROM



CONTROL BOX PSone

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
SONORO	6
GLOBALE	4

Holly e compagnia tornano a rallegrare le gloriose PsOne, ma lo fanno solo per chi conosce bene il giapponese.

4

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN

Conversione diretta della versione 2000 per PsOne (e non del sesto capitolo come in molti credono), questo primo capitolo della saga calcistica Konami si dimostra abbastanza fedele all'originale, tenendo presenti i limiti della piccola console di Nintendo. Graficamente World Soccer Winning Eleven presenta una discreta grafica bidimensionale (non più 3D) con giocatori ben riprodotti e splendidamente animati. Lo scotto da pagare è un generale senso di "pesantezza" da parte del motore grafico nel gestire le schermate con più di sei o sette giocatori presenti simultaneamente: nonostante la fluidità di gioco rimanga pressoché buona, non si può non notare come il tutto si muova molto lentamente. Il sistema di controllo è ottimo e non si sente minimamente la mancanza di tasti aggiuntivi: il titolo Konami per GBA gode così di una discreta giocabilità . I programmatori nipponici hanno adottato un sapiente mix di combinazioni e sequenze di tasti che vi permetteranno di compiere quasi tutti i colpi disponibili sul 32 bit di Sony: con il tasto A avrete il tiro e il tackle, con il B passaggio e contrasto, mentre con i tasti dorsali potrete eseguire il



doppio passo, il cambio di giocatore e lo sprint. Combinando i vari tasti invece potrete effettuare passaggi in profondità e triangolazioni, mentre premendo due volte B otterrete il cross (per incrementare la potenza del lancio, tenete premuto il pulsante dopo il secondo colpo). Grandioso il sonoro: anche se non completa, ritroviamo una simpaticissima telecronaca di uno scatenato Kabira. La longevità è garantita dalla presenza di tutte le modalità di gioco incluse nella versione per Psone, persino della tanto amata Master League. Come inizio non c'è male: il team Konami sembra aver intrapreso la strada giusta anche per quanto riguarda la simulazione calcistica portatile. Se nei prossimi



I menu di gioco sono completamente in giapponese.

capitoli riuscirà a migliorare grafica e fluidità di gioco potremmo ritrovarci a giocare il miglior gioco di calcio nel bel mezzo di un viaggio in auto o in metropolitana...

Davide Belardo

IMPORT



DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	KTYO
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	

Un capolavoro mancato per poco, ma indubbiamente un gioco di calcio dalla longevità incredibile per il vostro GBA!

CAPITAN TSUBASA: EIOKU NO KISEKI

Per chi non lo sapesse, Capitan Tsubasa non è altro che il titolo originale di uno dei manga più famosi al mondo. Creato da Yoichi Takahashi nel 1981 e pubblicato per la prima volta sul settimanale a fumetti giapponese Shounen Jump, è conosciuto in Italia con il nome di Holly e Benji.
Sviluppato negli studi di Kcej il gioco si presenta come un curiosissimo mix tra simulatore calcistico e un card game con protagonisti i personaggi della serie. In parole povere, vi sarà data la possibilità di guidare uno dei Team della J-League (la serie A nipponica) e di portarlo alla vittoria finale. Una volta scesi in campo sarete protagonisti di una sorta di sfida a turni in stile RPG dove dovrete decidere l'azione da effettuare tramite icone, tra le quali troviamo quella per muoversi in zone prefissate dalla CPU (tramite dei quadrati luminosi) o quelle del passaggio o tiro. Una volta effettuate le vostre mosse (ne potrete gestire quattro per turno) sarà il turno dell'avversario che se deciderà di contrastare il vostro giocatore, farà partire una sfida che si dovrà portare a termine a colpi di carte (ne sono disponibili più di cento da accumulare nel corso del gioco, ma ne potrete portare in partita solo sessanta). Una volta conclusa la "mano" si assisterà ad una azione di gioco resa per mezzo di successione di schermate in grafica bitmap. Naturalmente ogni carta è provvista di un potere diverso: avremo quelle per il potenziamento di una particolare caratteristica del nostro giocatore o quella per aumentare i turni di gioco fino a sette palloni. Tutto ciò dà al titolo Konami un'ottima impronta strategica che non guasta mai. Naturalmente, una volta andata in porto un'azione, avrete la possibilità di assistere anche ai supertiri tanto cari agli amanti dell'anime, e che tanto ci hanno fatto sognare da bambini. Un buon titolo; peccato che sia completamente in giapponese e quindi non adatto a tutti.





Acquistatelo solo se siete mentalmente calmi e rilassati e armati di buona pazienza. Un ultimo appunto: quando potremo giocare un titolo calcistico di questa serie completamente arcade?

Davide Belardo

IMPORT



DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	BOARD GAME
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	

Sicuramente migliore della versione PsOne, il titolo Konami saprà divertire ed allietare gli amanti dei famosi protagonisti.



Un servizio tira l'altro

MC-link, dieci anni di qualità su Internet

R.C.P. associati

Provate ad immaginare il collegamento ad Internet come un punto di partenza, non come un punto di arrivo. Noi lo facciamo da dieci anni, dall'accesso dial-up, all'ADSL, all'housing dedicato. Tutte le nostre formule di accesso ad Internet sono continuamente arricchite da servizi capaci di trasformare la rete in uno strumento di produttività. Eccone un esempio. Chi sceglie MC-link, oltre ad una connettività di ottima qualità, grazie al VISP e al dominio, diventa un provider capace di gestire autonomamente più account, un mail server e un file server dedicati. Può creare e aggiornare i contenuti e la struttura del proprio sito tramite una semplice interfaccia web (Easy Publisher), può disporre di tutti gli strumenti di una rete privata e, ad esempio, connettersi dall'esterno al proprio hard-disk in piena sicurezza (Easy-VPN). Può inoltre contare su un help desk specializzato, che ascolta e risolve i problemi... Ma, il bello è che tutto questo non ha costi aggiuntivi e non richiede investimenti in software ed hardware dedicati. Stupiti? Con MC-link, vi accorgerete che Internet ha molto più da offrirvi.

10 anni

Connettività professionale ADSL, HDSL, Dial-up

Servizi VISP, VPN e Publishing, inclusi

Server Farm

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







Molto ben resi gli effetti della luce solare che si riflettono in parte sulla carrozzeria della nostra vettura.

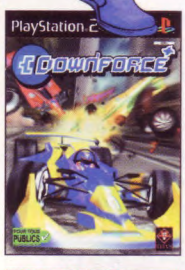


DOWNFORCE

Corse a tutta velocità e senza regole per il primo titolo Titus su PS2

Seguendo un trend piuttosto in voga negli ultimi mesi (la conversione di Driven per Game Cube e la sua originaria versione PS2 sono lì a testimoniarlo, per non parlare della conversione per GBA), anche Titus, grazie all'opera dei valenti Smart Dog, ha deciso di dire la sua nell'affollato panorama di simulazioni automobilistiche votate completamente ad uno stile di guida arcade. È nato così Downforce, titolo in sviluppo orma da più di un anno, del quale avevamo ammirato una versione preliminare all'E3 2001.

Downforce si presenta come un classico racing-game, con vetture in stile Formula 1 dotate di un look marcatamente futuristico, riscontrabile nel design delle stesse in quello dei tracciati. La trama, infatti, vede 14 abili piloti provenienti da ogni parte del globo sfidarsi in quella che potremmo definire una versione "selvaggia" dell'odierna Formula 1. La sola differenza con la disciplina preferita dagli emuli di Schumacher è che tutti i circuiti di Downforce sono situati all'interno di paesaggi cittadini: 21 piste ricavate all'interno di 8 megalopoli realmente esistenti: Tokyo, Las Vegas, Sydney, Singapore, Florida, Hong Kong, Toronto e Geneva. Caratteristica principale del titolo Titus è la spettacolarità dell'azione, causata anche dalla totale assenza di regole. Ciò consente di superare gli avversari in modi non proprio puliti, che spesso portano al verificarsi di mostruosi incidenti ottimamente rappresentati dalle carambole dei veicoli con tanto di pezzi che volano da ogni parte, invadendo il tracciato. Particolarità apprezzabile soprattutto durante i replay, davvero molto suggestivi e spettacolari, tanto da rappresentare un gradevole diversivo all'attenzione della corsa. "Trofeo", "Campionato", "Corsa a tempo", "Gara libera" e "Sfida sul tempo" sono le cinque modalità di gioco selezionabili (in realtà sono sette, se consideriamo le modalità a due giocatori). Tutte quante possono essere affrontate selezionando la vettura che preferiamo tra le dieci disponibili. Le restanti quattro andranno sbloccate completando la modalità "Campionato". Sembianze grafiche e impercettibili discrepanze nella manovrabilità sono le uniche differenze tra le vetture selezionabili. Questo aspetto rappresenta, invero, un punto debole non indifferente nell'economia di gioco di Downforce, giacché la manovrabilità del mezzo non presenta grosse difficoltà (è decisamente arcade-oriented). La curva di



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	TITUS
SVILUPPATORE	SMARTDOG
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM









Incidenti spettacolari come questo sono all'ordine del giorno in Downforce.







La possibilità di giocare in split screen genera un lieve downgrade delle ambientazioni.



"Nulla da eccepire per quanto riguarda il comparto tecnico: il motore 3D funziona alla perfezione..."

apprendimento è oltremodo semplificata e immediata; i tasti dedicati alla guida, infatti, sono solo due: acceleratore e freno. Si arriva a quattro se scegliamo il cambio manuale. L'unica difficoltà sta nell'imparare ad usare correttamente il freno e nel memorizzare i punti critici di ogni tracciato (curve a gomito e chicane). Gli avversari (in tutto nove, per un totale di dieci vetture su schermo in contemporanea) non rappresentano un grosso ostacolo e si lasciano superare piuttosto agevolmente; con un po' di pratica saremo in grado di metterne fuori combattimento un buon numero. Anche i paurosi incidenti nei quali verremo coinvolti serviranno solo a rallentare leggermente la nostra marcia, mentre procureranno un grosso ritardo a tutti gli altri piloti. Nonostante la sua semplicistica struttura, Downforce si lascia giocare alacremente, risultando un'esperienza abbastanza divertente e frenetica, forse proprio a causa di questa sua disarmante immediatezza. Si prova un gusto "deliziosamente sadico" nello speronare le vetture degli altri piloti, ammirandoli saltare in aria utilizzando la visuale retro. Nulla da eccepire per quanto riguarda il comparto tecnico: il motore 3D funziona alla perfezione e non presenta cedimenti di alcun genere. Il frame rate si mantiene sempre alto (50 fps) e i poligoni che compongono fondali e modelli delle vetture sono sempre ottimamente visualizzati. Le animazioni sono curatissime, in special modo segnalo quelle riguardanti gli incidenti; i frammenti di carrozzeria si distaccano realisticamente, i copertoni volano e rimbalzano sulla pista e alcuni danni sono visibili sulle vetture anche dopo la ripresa della gara (vedi gli alettoni che traballano sollecitati dall'aria). Le musiche in stile "techno" non colpiscono particolarmente ma gli effetti sonori sono sempre adeguati. La scelta linguistica comprende per fortuna anche l'italiano e tra le opzioni dedicate al suono vi è la possibilità di scegliere tra tre tipi di riproduzione: Mono, Stereo e il ben reso Dolby Surround.

Downforce è senza dubbio un titolo interessante, in cui la semplicità del game-play (che per molti titoli sarebbe un difetto) può, paradossalmente, divenire il suo punto di forza.

Massimiliano De Ruvo





CONTROL BOX

PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Immediatezza dell'azione	- Eccessivamente semplice da portare a termine
+ Tecnicamente valido	- Manovrabilità dei veicoli troppo *arcade-style*

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	5
SONORO	5
GLOBALE	6

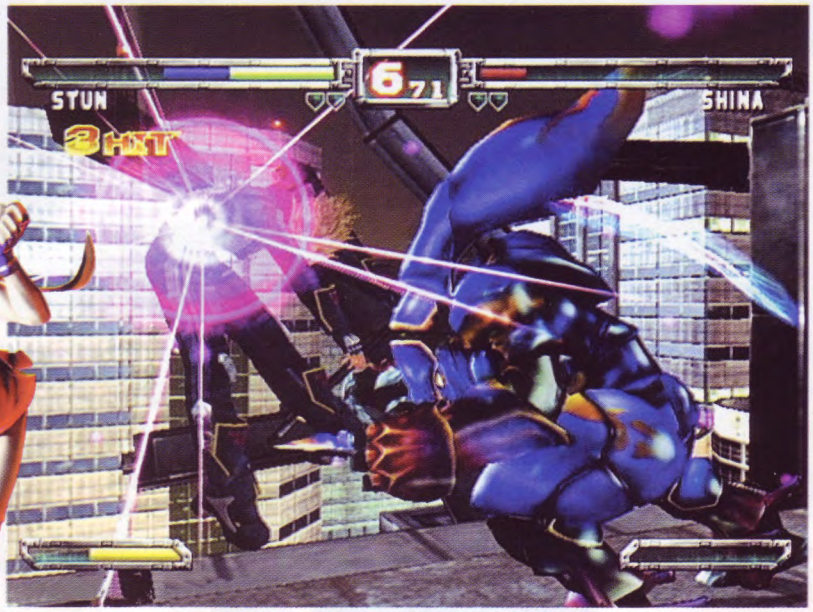
Veloce, frenetico e tecnicamente innecebile. Peccato per una certa carenza di profondità.

6

BLOODY ROAR PRIMAL FURY

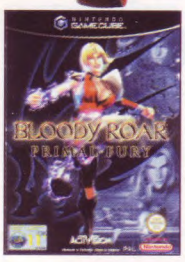
La saga di Bloody Roar raggiunge su Game Cube la sua versione definitiva











DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	HUDSON
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Con Bloody Roar: Primal Fury il Game Cube si conferma piattaforma dei picchiaduro "alternativi". Assieme al singolare (e vendutissimo) Super Smash Bros Melee, picchia-picchia atipico per antonomasia, la console della storica azienda nipponica vede infatti l'approdo della saga più originale sul mercato. I personaggi del titolo Hudson, infatti, hanno da sempre la caratteristica di potersi trasformare in bestie furiose, divenendo più forti, più resistenti e in grado di effettuare mosse speciali aggiuntive. Ovviamente lo stato animale non è permanente, bensì determinato da una barra di energia sensibile ai colpi presi e dati. In questo modo la metamorfosi non funge da semplice abbellimento grafico, ma conferisce al prodotto Activision un plus tattico rispetto ai giochi concorrenti.

Nonostante la trama in giochi di questo tipo sia puramente accessoria al massacro virtuale che andremo a compiere, Bloody Roar: Primal Fury ci presenta la narrazione degli eventi in una maniera assai originale: un prologo sottotitolato in inglese, che varia in base al personaggio selezionato, ci illustra le motivazioni che hanno indotto il regno di Zoanthropes ad allestire un torneo tra i suoi migliori cittadini... Tutte le sequenze, con scelta davvero azzeccata, sono state realizzate per mezzo della tradizionale tecnica del cartone animato giapponese e regalano momenti appassionanti per chi apprezza queste produzioni.

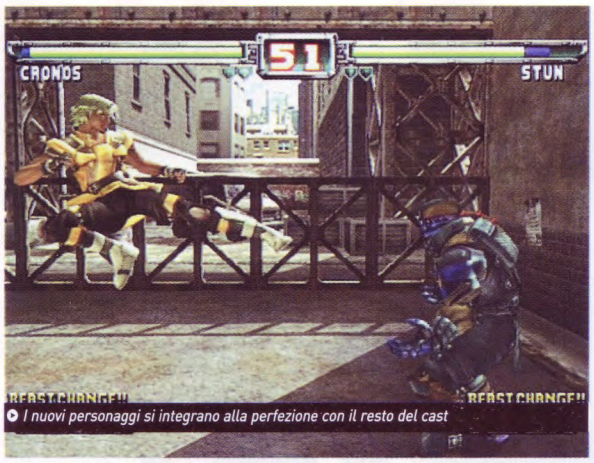
L'arcade mode consente di sbloccare sei nuovi scenari e protagonisti supplementari, tra cui due new entry della saga, Ganesha, il mastodontico elefante, e Cronos, l'enigmatica fenice. Da non sottovalutare, come graditi extra, numerose modalità di gioco alternative, attivabili (fino alla sedicesima vittoria) una volta completata la modalità arcade. Si va dallo slow motion mode ad una modalità superdeformed, passando per velocità turbo e livello per superesperti. Oltre alla tradizionale partita arcade, Bloody Roar: Primal Fury presenta le classiche modalità versus (cioè il multiplayer a due giocatori), survival, time attack ed una team battle mode che null'altro è se non uno scontro su più round ai comandi di un combattente per volta tra i tre o cinque che compongono la squadra.

Il sistema di gioco, benché evoluzione di quello collaudato nelle uscite precedenti, mantiene il consueto appeal e la sua semplicità, ottima per le sfide a due contro giocatori principianti. Il titolo Hudson offre un set di mosse e colpi intuitivo, che ben asse-



Nello story mode potremo ammirare questi splendidiFMV.





I nuovi personaggi si integrano alla perfezione con il resto del cast





conda la disposizione e la grandezza dei tasti sul controller del Game Cube. Movimento laterale, salto e posizione rannicchiata sono demandati allo stick analogico sinistro o in alternativa al pad digitale, mentre sul retro i due pulsanti L e R controllano lo spostamento circolare attorno all'avversario. Due sono ora i tipi di blocchi, uno veloce (ma poco efficace) ed uno più resistente (ma laborioso da attuare). Corse, proiezioni, calci volanti e scivolate appariranno subito intuitivi per chi abbia giocato ad un picchiaduro dai tempi di Street Fighter prima e Tekken poi. Una volta mutata la vostra forma in quella di bestia (Beastorization!), in base al personaggio prescelto avrete a disposizione ben due mosse speciali, tanto spettacolari quanto pericolose. I combattimenti sono intensi e divertenti, alcune volte difficili da portare a termine, ma in definitiva affrontabili anche senza imparare le tante combo aggiuntive proposte dal manuale in italiano e sperimentabili nella ben realizzata modalità di training. Se tutto dovesse andar male, il tasto Z, giustamente malagevole da raggiungere, consente una Hyper Beastorization immediata quantunque mangia-energia, e limitata a soli dodici secondi. In questo caso apparirà una silhouette fosforescente di energia a sottolineare lo stato d'eccezione.

Non è solo questa la chicca grafica di Bloody Roar: Primal Fury. I giganteschi combattenti sono stati completamente rimodellati in 3D e ricoperti da texture che sfiorano il fotorealismo. Ma sono soprattutto le animazioni, fluide a 60 frame per secondo, prive di aliasing e flickering, a ben sfruttare il chip ATi del Game Cube. Chi possiede un televisore adatto, potrà gustarsi Bloody Roar: Primal Fury ai nativi 60 Hz, settando l'opportuna modalità all'avvio del gioco. Gli effetti speciali sono anch'essi gratificanti: Alice che si trasforma in coniglio e Yugo in lupo con una perfetta fase di morphing sono solo due esempi della cura riposta nel più piccolo particolare, così come il camaleonte Busuzima, che sfrutta perfettamente il motion blur per muoversi una volta divenuto invisibile. Le stesse combo, poi, generano scariche di luce, distorsioni ed effetti particellari definibili come pirotecnici. Soltanto le arene, dotate di alcune parti distruttibili, appaiono leggermente anguste e, soprattutto, un gradino sotto la qualità visiva dei personaggi. Pollice verso per i motivetti che fanno da sfondo alle nostre lotte tridimensionali, completamente in Dolby Surround ma più adatti a console da 32 Bit. Nella media dei picchiaduro di nuova generazione, invece, gli effetti sonori, associati a qualunque azione effettuata sui campi di battaglia.

Grazie alla sua cosmesi sbalorditiva ed alla relativa semplicità di approccio, Bloody Roar: Primal Fury "eleva al cubo" il grande potenziale della serie. I giocatori veterani però potranno preferirgli titoli più "tecnici" e longevi in modalità a singolo giocatore, anche se per il momento su Game Cube non esiste molto altro.

Paolo Santagostino

PRIMAL, MA NON IL PRIMO

BREVE STORIA DI UNA SAGA BESTIALE

La serie di Bloody Roar nasce nel 1997 in versione Arcade, sviluppata sulla scheda System 11 (una PSX con più memoria video), e deve il suo successo alla repentina conversione su 32 bit Sony. Il picchiaduro Hudson si è subito differenziato dagli altri titoli in commercio: la trasformazione dei combattenti in animali furiosi, il caratteristico story mode, i tanti extra sbloccabili hanno contribuito a dare un'impronta ben definita al gioco. Il successo è proseguito con un fortunato sequel l'anno successivo e, molto recentemente, con Bloody Roar 3, sviluppato questa volta su PS2. Primal Fury per Game Cube discende dalla versione per il monolito nero a 128 bit, cui aggiunge due nuovi combattenti, effetti speciali a go-go, ed un restyling completo di personaggi ed animazioni. Una volta tanto, siamo di fronte ad una completa conversione e non ad un semplice porting, anche se questa versione Game Cube completa ed esaurisce le tante idee innovative della serie.









Alice è uno dei personaggi preferiti dai novizi.



CONTROL BOX

GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Animazioni solide ed effetti speciali ragguardevoli	- Arene non all'altezza
+ Nuovi personaggi e numerosi extra	- Soundtrack datato
+ Approccio semplicistico	- Non troppo longevo né profondo

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	7

Un picchiaduro con una grafica superba, una giocabilità immediata ed una violenza bestiale che piacerà ai novizi del genere.





NEW LEGENDS

Se queste sono le "nuove leggende" allora, forse, le vecchie erano migliori...

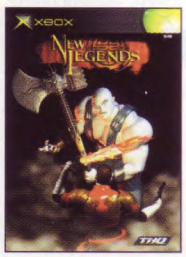
New Legends vi proietta nel ruolo di Sun Soo, giovane maestro di arti marziali esperto di entrambe le tecniche, antica e moderna. L'ambientazione è una Cina futuristica, combinazione di paesaggi campestri ed edifici tecnologici, misticismo e macchine, lame e pallottole. Il giovane Sun Soo, dopo aver ereditato il regno di Soo dovrà fronteggiare le truppe del malvagio sovrano della Mongolia, l'imperatore Roa Khan. Qualcosa di sinistro guida la tirannia di Xao Gon attraverso l'intera Cina.

Il titolo THQ, sviluppato dagli Infinite Machines, team di sviluppo che vanta al suo interno alcune vecchie conoscenze Lucas Arts, non si presenta di certo bene a livello cosmetico: l'aspetto grafico infatti ricorda né più né meno un titolo Dreamcast. Gli stessi personaggi ed i fondali non sembrano troppo curati nel design (protagonista a parte) e nelle textures, tanto da dare, a volte, l'impressione di essere per così dire, spogli. Dicevamo dei fondali: questi si estendono per un numero elevato di chilometri (virtuali) ma poco dinamici. La presenza di flickering e aliasing vistoso denota una certa incapacità da parte degli sviluppatori, al lavoro sul loro primo titolo Xbox. Le mura sono spesso rappresentate con un solo colore e con una sola sfumatura e non rendono affatto l'idea di profondità.

Textures blocchettose ed effetti di luce dinamica mal realizzati chiudono un quadro grafico-tecnico veramente deludente. lasciano a desiderare.

Fortunatamente, i combattimenti (che occupano la maggior parte del gioco) sono piuttosto divertenti e presentano animazioni gradevoli e realistiche, con una larga varietà di armi e di combo a disposizione. Qualche rallentamento dovuto alla presenza di un elevato numero di avversari su schermo (il frame rate si attesta sui 30 fps non costanti in modalità 60 Hz), genera dei curiosi scatti durante la concitazione.

Come per la grafica, il sonoro di New Legends è, al più, mediocre. Nonostante l'uso del Dolby Surround (invero molto ben reso), si nota una certa mancanza di varietà e limpidezza negli effetti sonori. In particolare, sin dal menu iniziale, saremo "perseguitati" da un perenne "woosh!" che accompagnerà le nostre scelte,



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	INFINITE MACHINES
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM


Graficamente Dark Summit ricorda molto un titolo PC...


Non tutte le ambientazioni sono ricche di dettaglio.





Alcuni attacchi speciali sono piuttosto affascinanti per chi osserva...!



Sun Soo, protagonista principale della produzione THQ gode di un look accattivante e molto simile a quello dei comics.

"Fortunatamente, i combattimenti (che occupano la maggior parte del gioco) sono piuttosto divertenti..."

il sibilo della nostra sciabola o di qualunque arma. La colonna sonora è buona, seppur delle volte appaia non troppo calzante alla fase di gioco nella quale ci troviamo (capiterà delle volte di randellare dei cattivoni ascoltando un sottofondo a base di corde di chitarra pizzicate dolcemente!).

La giocabilità di New Legends, come si richiede ad un picchiaduro moderno, è frenetica e semplicistica: con i soli tasti X e B del vostro pad, potrete schivare o colpire tutto ciò che vi troverete di fronte. La battaglia è ben costruita, mai troppo difficile: potrete venirne a capo con una serie di mosse alternata con le armi a lungo e corto raggio (potrete trasportarne un massimo di quattro contemporaneamente). Dopo un po' di pratica vi sarà possibile affrontare con disinvoltura ogni nemico, anche perché questi non sembrano mostrare troppa resistenza ai vostri colpi: in luogo di organizzare precise tattiche di attacco, i PNG gestiti dalla CPU tendono a lanciarsi in massa contro di voi, permettendovi di malmenarli con relativa tranquillità. Il tutto si ripete tristemente fino al livello successivo...





I fondali spaziano da poco dettagliati a scarsamente definiti...

Gli stessi livelli, di dimensioni generose, sono interessanti da esplorare ma troppo spesso sono talmente sconfinati da farvi smarrire nel cercare nemici da "triturare", ed è proprio in questi casi che l'azione diviene blanda. Aggiungete, poi, una telecamera "traballante" che troppo spesso è impallata da particolari nei fondali quali colonne, treni, cannoni, santuari e via dicendo ed avrete il quadro ben chiaro della valenza del gameplay di New Legends.

Come se ciò non bastasse, i lunghi tempi di caricamento non fanno altro che snervare l'utente e rendere ancora più distaccata e spezzettata l'azione. Tra un livello e l'altro potremo gustarci (si fa per dire) la trama alla base del titolo THQ che ci verrà esplicata e rivelata grazie a degli intermezzi realizzati con lo stesso engine poligonale del gioco e che ci faranno conoscere i numerosi personaggi (buoni e cattivi) che Sun Soo incontrerà lungo il suo cammino.

Alla stregua di alcuni grandi progetti cinematografici (si ricordi Waterworld), gli sviluppatori di New Legends hanno fatto il passo più lungo della gamba, generando un prodotto che, a parte l'interessante numero di armi presenti e di tecniche di combattimento, non riesce a brillare sotto nessun aspetto. Un vero peccato, giacché i picchiaduro a scorrimento su console 128 bit ancora non hanno trovato un degno erede (e forse mai lo troveranno).

Stefano Manin



CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Pregevole varietà di armi e combo	- Telecamera virtuale imprecisa
+ Divertente per un po'	- Graficamente sottotono e con alcune lacune tecniche

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	4
GLOBALE	5

Da tempo attendevamo un degno successore di Final Fight e simili ma neppure questa volta THQ è riuscita a colmare questa lacuna.





EVERBLUE

"Lieve la brezza, bianca la spuma volava mentre la scia ci seguiva, per primi noi irrompevamo in quel mare silenzioso." (S.T. Coleridge)



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	AVVENTURA
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	ARIKA
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM



Realizzato dagli stessi sviluppatori della decennale saga di Street Fighter, gli Arika, Everblue è da collocare tra l'action game e l'adventure più classico, diviso principalmente in due sezioni distinte: una dedicata all'esplorazione marina, ricreata in grafica poligonale, e un'altra, con location bidimensionali disegnate a mano, dove muoveremo il cursore selezionando azioni e luoghi da visitare.

L'avventura ha inizio su un'isola di nome Daedalus, nei pressi di una piccola cittadina posta sul mare. Un aggregato di piccole imbarcazioni marittime è il nostro punto di partenza. Il nostro alter ego è un ragazzo di nome Leo, intento a far soldi con gli oggetti rinvenuti dalle continue immersioni marine. Nostro compagno di lavoro è un certo Marco, che ci istruisce sul da fare in modo molto lineare, dandoci consigli su come muoverci, sia nei fondali (per la ricerca degli oggetti), sia all'interno dei menu gestionali presenti nella parte "esterna" dell'avventura, tra le evocative stradine di paese. Nelle prime fasi saremo impegnati nei ritrovamenti: frequenti immersioni, atte più all'insegnamento dei controlli che allo svolgimento vero e proprio della storia, saranno il nostro pane quotidiano. Col prosieguo dell'avventura, che inizialmente ha una fase di stanca mortale, iniziano ad emergere i primi segni di intrecci narrativi. Farà la sua comparsa Cao, un sub, personaggio dotato d'ottima tecnica, che ci sfiderà alla ricerca di un'imbarcazione perduta. In questa fase scopriremo una nave sotterrata nel fondale marino, di cui guadagneremo l'accesso. Da qui in poi l'intensità crescerà e cominceranno le prime difficoltà, come quella di riuscire ad emergere in superficie prima della fine dell'ossigeno in scorta. La storia si trascina lenta e in modo blando, fino ad assumere un contorno con uno scopo ben specifico, che non riveliamo per ovvi motivi di longevità.

Descrivere la riuscita tecnica del gioco è impresa assai ardua. Tutto sembra andare al posto giusto, la sufficiente struttura bidimensionale dei paesaggi, con le poche ma azzeccate animazioni, o la parte poligonale d'immersione, che ricrea, anche se non in maniera mirabile, quel giusto senso d'oppressione che il fondale marino evoca, sono tutte particolarità che in un prodotto del genere fanno della loro semplicità il punto forte. L'aspetto sonoro del gioco (stereo) svolge il compito assegnatogli in maniera più che soddisfacente, con i tipici effetti subacquei per la sezione marina e gli accompagnamenti sonori, dalle forme più sbarazzine, per le location esterne. In questo generale senso di sufficienza tecnica, le note dolenti riguardano le ormai affezionate "calettature" dovute ad un aliasing insistito e la poca cura riservata nei dettagli del fondale marino (a parte la fauna ittica, davvero ben realizzata). Da rilevare come il testo su schermo sia completamente in inglese, generando un certo fastidio tra i meno avvezzi alla lingua della Regina Elisabetta. In conclusione, se alle cinque del pomeriggio, al posto del solito tè, volete qualcosa di nuovo, Everblue non vi negherà una manciata di ore rilassanti.

Maurizio Quintiliani



I pesci sono forse la parte grafica di Everblue realizzata in modo migliore.



CONTROL BOX

PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Paesaggi ben disegnati	- Ambientazione 3D sotto la media
+ Atmosfera "marina" riprodotta alla perfezione	- Tutto in lingua inglese
	- Sistema di gioco alquanto antiquato

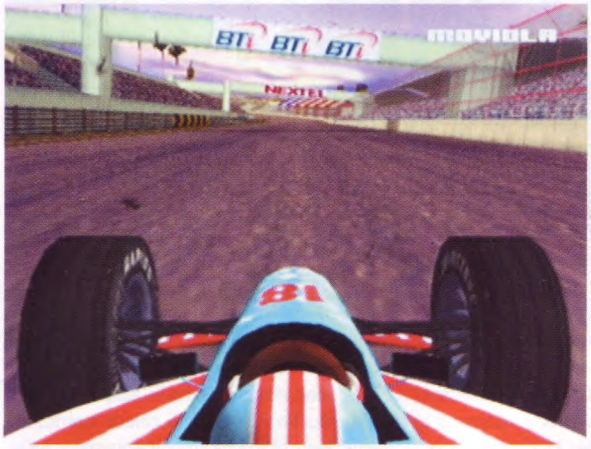
GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	5
LONGEVITÁ	5
SONORO	6
GLOBALE	5

Un curioso tentativo di "cambio di rotta" da parte di Arika che si traduce in un'avventura graficamente scarna e soporifera.

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

DRIVEN

Una sola domanda: riuscirà ad essere migliore del film?







La terribile visuale interna causa di non pochi incidenti.





Il design delle vetture non è troppo apprezzabile.

Driven veicola in un videogioco quelle caratteristiche del mondo dei motori che più hanno impressionato Sly/Stallone per l'omonima "pellicola-fiasco". Alta velocità, incidenti spettacolari e duelli tra piloti rivali sono gli elementi per un titolo potenzialmente devastante, se non altro per la retina. Mentre riguardo alla modalità arcade c'è poco da dire, quella "Storia" introduce qualche innovazione nel panorama dei prodotti motoristici. Con Driven ci troviamo, infatti, di fronte a sezioni di gioco isolate, che seguono da presso la trama del film. Nei panni della promessa del volante Jimmy Bly o del veterano Joe Tanto, affronteremo prove libere, gare (dove piazzarsi tra i primi tre su dodici) ed inseguimenti nel traffico cittadino (!). Non mancano sessioni dove seguire ordini di scuderia, facendo da tappo agli inseguitori per favorire la vittoria del compagno. Intermezzi con fasi parlate (imperdibile il doppiaggio del compianto Ferruccio Amendola per Stallone) legano la trama: pregevole anche il passaggio dalle fasi cartoonistiche di caricamento alla visuale della pista vera e propria.

La fase della corsa costituisce uno strano mélange tra arcade e simulazione. La mancanza di marce, la scelta di una fisica non realistica nelle svolte e decelerazioni, la resistenza ai contatti con muretti e guard-rail farebbero considerare Driven un prodotto easy-to-play. Al contrario, fin dalle prime sessioni, gli avversari viaggiano in maniera alquanto sostenuta, costringendo, con grande pazienza, ad imparare a correre da subito come fulmini per proseguire nello story mode. Non contenti di sfrecciare e svoltare come su binari, la loro aggressività li porta a chiudere le traiettorie e a spintonare di lato l'auto del giocatore, che vedrà compromessa posizione e partita. Lo sterzo è controllato dallo stick analogico sinistro, mentre freno e accelerazione dai tasti posteriori L ed R che, a causa della corsa lunga e poco sensibile, è opportuno sostituire con i tradizionali A e B.

I Bam! Entertainment hanno condito la grafica di gioco con un ampio spettro di effetti cinematografici prelevati dalla pellicola hollywoodiana. Gli incidenti causano salti irreali, con la telecamera che passa momentaneamente all'esterno per riprendere i voli ed i pezzi delle vetture che esplodono. Altra particolarità è la "Zona", situazione in cui precipita il pilota dopo aver guidato per un certo periodo senza errori. In questo caso un effetto blur renderà la scena psichedelica, deformando i lati della schermata. Suggestivo inizialmente, anche se dopo pochi metri si desidererebbe commettere un errore per tornare ad una visuale meno fastidiosa. La grafica è solo poco più pulita di quella della versione PS2, anche se problemi di flickering e la scarsità di poligoni nella costruzione delle vetture, che pur viaggiano a 60 fps, la pongono un po' al di sotto degli standard Game Cube. La colonna sonora techno in Dolby Surround che accompagna ogni gara viene presto a noia, costringendo a limitare l'audio al solo rombo dei motori.

Qualche fanatico di motori potrà apprezzare le qualità innovative di Driven, gli altri, invece, pur nella penuria di racing game della console Nintendo, attendano le prossime uscite.

Paolo Santagostino







DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	BAM! ENT.
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

DRIVEN

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Inedita modalità "storia"	- Controlli da dimenticare
+ Qualche effetto grafico piacevole	- Ostico e discretamente noioso
+ Voce di Ferruccio Amendola	- Visuale interna da incubo

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	5

Driven soffre di problemi di gameplay che fanno passare in secondo piano le innovazioni di grafica e struttura di gioco.

NO ONE LIVES FOREVER

Agenti segreti, microspie, forcine per capelli intrise di veleno, documenti top secret e travestimenti: ma questa volta, Bond, ha i capelli biondi...

Uscito due anni fa per PC, No One Lives Forever vede nuova luce sul monolito nero marchiato Sony. La storia alla base dell'FPS targato Vivendi Universal Interactive merita di essere esaminata con attenzione, giacché presenta alcune interessanti sinergie con una ben definita branca letteraria-cinematografica. Tutto ha inizio con la misteriosa morte dei membri della Unity, gruppo specializzato di agenti segreti in puro stile "Sean Connery". L'anno d'ambientazione dei fatti è il 1967, e più precisamente il 12 settembre alle ore 21.30, momento in cui a 10 miglia da Irkutz, in Siberia, si compie il primo omicidio di un agente della Unity. Due giorni dopo l'accaduto, in Cile, all'interno dell'ambasciata francese, il secondo tragico assassinio, per mano dello stesso uccisore, che di rito, dopo ogni sua cruenta azione, lascia come firma-souvenir un giglio accanto ad ogni corpo. La sera seguente a Porto del Sud, in Finlandia, si consuma il terzo ed ultimo omicidio: stesso personaggio, solito giglio. I capi della Unity sanno di avere solamente una carta da giocare, anche se contro la loro volontà: si vedono così costretti ad ingaggiare la prima donna agente della storia, nonché ultima superstite del gruppo, Cate Archer. In compagnia del suo collega ormai prossimo alla pensione, Bruno Lawrie, la ragazza dovrà investigare sulla misteriosa organizzazione che si cela dietro i recenti omicidi. I primi indizi, il giglio rinvenuto su tutti e tre i corpi, inducono Cate a sospettare di una sua vecchia conoscenza: Dmitrj Volkov, un terrorista russo che in passato fu ferito ad un occhio proprio da un agente della Unity e che ora lavora per una non meglio definita agenzia segreta. I capi della Unity temono che un traditore operi segretamente all'interno della loro organizzazione; qualcuno che informa Volkov su i loro movimenti... Alle 18 dello stesso giorno in cui ricevono l'incarico, Cate e Bruno sono già in volo per il Marocco, dove avrà inizio la loro mirabolante avventura.

È lapalissiano pensare che saremo noi gli addetti al comando di Miss Archer: armati dei nostri fidi Joypad, seguiremo la bella eroina nel corso della sua avventura spionistica. L'intro del gioco, fin dalla sua prima schermata, denota immediatamente uno stile molto vivace e colorato; i caratteri utilizzati per la composizione del titolo di apertura sono ripresi da quelli adoperati per il film "Austin Powers" (di chiara ispirazione anni Sessanta). L'ottima colonna sonora d'apertura e l'indimenticabile balletto della protagonista fanno venire in mente le produzioni cinematografiche del vetusto Tarantino, non poca cosa per chi, come me, ama quel genere di fiction. Perlustrando con



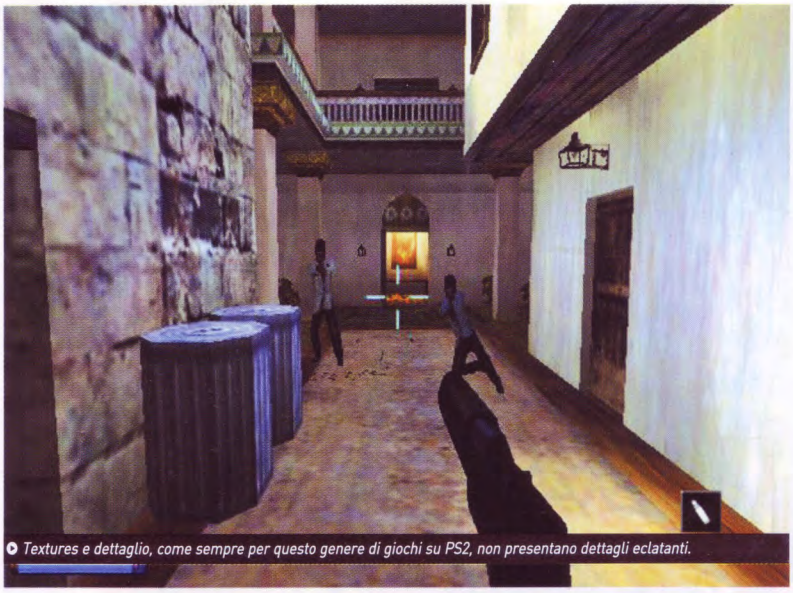
Una fase della prima missione.



La rappresentazione dei volti dei personaggi è piatta priva di animazioni.







Textures e dettaglio, come sempre per questo genere di giochi su PS2, non presentano dettagli eclatanti.



APPUNTAMENTO ALL'ANNO PROSSIMO

NO ON LIVES FOREVER 2 IN LAVORAZIONE

Mentre i possessori di PS2 si divertono con No One Lives Forever, i Monolith Software sono già al lavoro per completare il sequel previsto su PC. Oltre a nuovi vestiti, ambienti esotici come l'India ed un occhio di riguardo per la solita componente stealth, vale la pena far sapere che gli sviluppatori stanno implementando alcune delle più spassose armi mai viste in un gioco simile. L'uscita su console di No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way non è stata ancora annunciata...





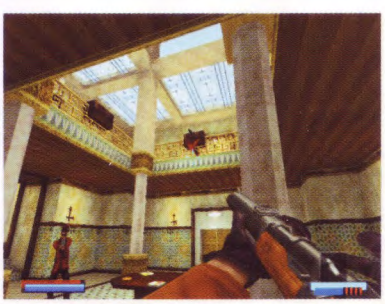
cura il menu delle opzioni, si ha la possibilità di opzionare ben 4 livelli di difficoltà, modificabili anche in gioco, la scelta o meno di usufruire dei sottotitoli in italiano (che però infastidiscono in parte lo svolgimento delle azioni), l'opportunità di avvalersi del puntamento automatico dell'arma (praticamente un livello aggiuntivo di difficoltà) ed infine la gestione dei dati salvati. Peccato per le opzioni relative alla parte audio, che concernono solamente la diffusione in modalità stereo o mono. Il gioco in sé si colloca nell'ambito degli sparatutto in prima persona, con elementi esplorativi e tattici e scene di intermezzo atte ad intensificarne la struttura narrativa. Ogni livello di gioco ci viene anticipato da un gradevole briefing, durante il quale ci vengono illustrati gli obiettivi da compiere. Si tratta principalmente di uno scopo primario da conseguire (come la protezione di un ambasciatore dagli attacchi dei terroristi) unito al raggiungimento di obiettivi secondari utili per aumentare il nostro punteggio (ad esempio, dovremo essere attenti a non coinvolgere i passanti nelle nostre sparatorie). Il tutto scorre via in modo interessante e coinvolgente: merito soprattutto dell'alta componente stealth introdotta dagli sviluppatori Monolith Productions. Molto spesso sparare all'impazzata contro il nemico non darà gli stessi frutti di un'azione ragionata e studiata a tavolino: al giocatore la scelta della maniera in cui operare, fatti salvi alcuni casi in cui il titolo Vivendi vi vedrà obbligati a adoperare la materia grigia per aggirare la rappresaglia nemica.

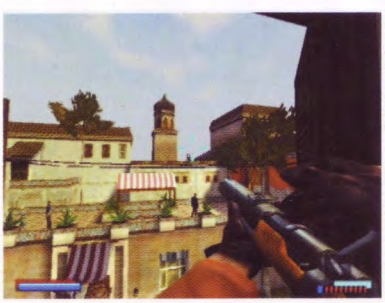
L'atmosfera è ben resa grazie anche ad un'ottima varietà di ambientazioni (se ne contano 15, suddivise in oltre 60 livelli) e da una sufficiente caratterizzazione dei personaggi. L'esplorazione degli ambienti non risulta mai troppo frustrante, e il fatto che ogni volta che si viene eliminati si debba ricominciare dall'inizio la scena, cosa che in più di un caso risulta frustrante, rende più longevo il gioco. Tecnicamente, No One Lives Forever è un concentrato di alti e bassi: nonostante brilli per la sua semplicità e brillantezza grafica, è da puntualizzare che di tanto in tanto l'engine grafico presenta dei marcati cali nel frame rate (che non supera i 25 fps), rendendo più che visibile un generale rallentamento dell'azione e una povertà a livello di texture ambientali e, soprattutto, facciali (i volti dei nemici e degli stessi protagonisti sono davvero aberranti). Per ultimo, da criticare, un sistema di caricamento non velocissimo.

In definitiva, un buon titolo, da consigliare agli appassionati del genere e a chi non pretende un must ad ogni costo.

Maurizio Quintiliani

> **"Ogni livello di gioco ci viene anticipato da un gradevole briefing, durante il quale ci vengono illustrati gli obiettivi da compiere."**

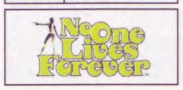




Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione



DISTRIBUTORE	VIVENDI
GENERE	FPS
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	FOX INTERACTIVE
SVILUPPATORE	MONOLITH PR.
FORMATO	PS2
SUPPORTO	DVD-ROM



CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Ambienti 3D ben riprodotti	- Azione a volte ripetitiva
+ Sottotitoli in italiano	- Tecnicamente non eccelle in nessun reparto
+ Elementi stealth	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	

Un gradevole sparatutto in prima persona che non eccelle in nessuna particolare caratteristica tecnica.





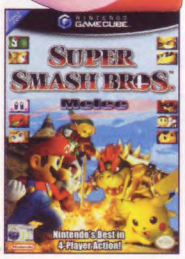


SUPER SMASH BROS MELEE

GOLD GAME!

Il vostro sogno segreto è sempre stato quello di malmenare Mario, Luigi, Browser, i Pokémon e tutta la banda Nintendo? Allora questo è il gioco che fa per voi...





DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Dopo un "first look" sul numero 1 di Evolution relativo alla versione giapponese, eccoci finalmente pronti ad accogliere la versione Pal di Super Smash Bros Melee, nuovo e promettente titolo Nintendo attualmente disponibile per il Game Cube.

Punto d'incontro tra 3 differenti generi quali picchiaduro, platform e party game, il seguito di Super Smash Bros (apparso su Nintendo 64) vede coinvolti i protagonisti delle più importanti produzioni della grande N: ai vari Mario, Bowser, Link, Donkey Kong e Samus si uniscono "illustri personaggi" del calibro di Luigi, Zelda e gli Ice Climbers (i più anzianotti li ricorderanno sul Nes 8 bit), per un totale di 25 gradevoli protagonisti selezionabili. Non avremo che l'imbarazzo della scelta!

Il nostro alter ego virtuale dispone di un elevato numero di soluzioni per ridurre a mal partito gli avversari: SSMB stravolge la canonica concezione di barra di energia il cui azzeramento, nella maggior parte dei picchiaduro, si traduce in vittoria o disfatta. Ora la vitalità di ogni personaggio è rappresentata da una percentuale, che aumenterà ad ogni colpo subito.

Lo scopo principale è quello di buttare fuori dallo stage gli altri contendenti; più alta sarà la percentuale di danni subiti, maggiori risulteranno le possibilità di abbandonare prematuramente lo scontro al prossimo colpo. Ogni volta che un personaggio viene scaraventato fuori dall'arena, perde una delle vite a disposizione.

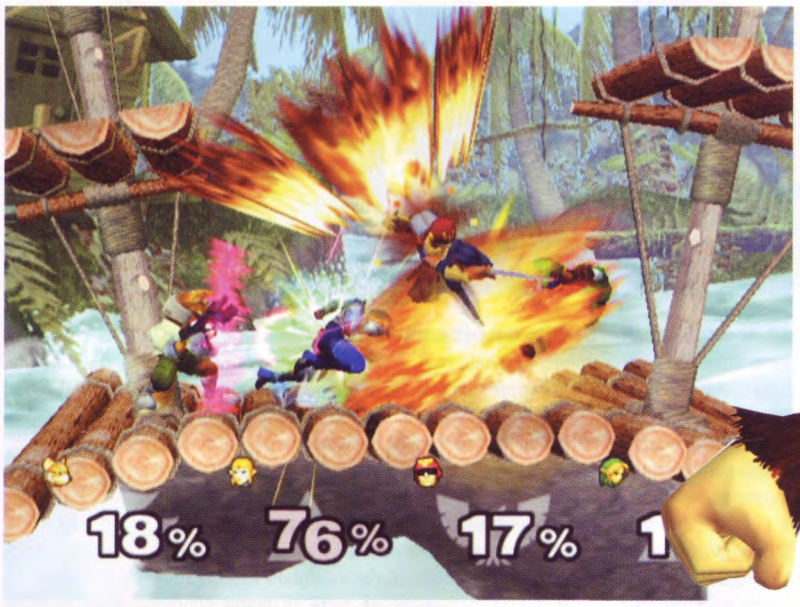
Dovremo quindi fare affidamento alle diverse combinazioni di attacco che ci vengono messe a disposizione, performabili grazie ad un'ottima gestione del sistema di controllo: utilizzeremo lo stick analogico sinistro per muoverci e correre in ogni direzione, premendo contemporaneamente i pulsanti X ed Y per saltare, ed i dorsali L ed R per effettuare il blocco (grazie ad una barriera di energia) e schivare i colpi avversari. Con A e B renderemo "pan per focaccia" ai nostri contendenti: il primo tasto servirà per le ormai canoniche combo, il secondo per sfruttare gli indispensabili attacchi speciali. Questi ultimi sono 4 per personaggio, differibili in base alla direzione associata alla pressione del pulsante B: prendendo come esempio Link, potremo scoccare frecce, lanciare bombe e scagliare boomerang. Ogni attacco riprende rigorosamente le azioni tipiche di ogni eroe della Casa.

Oltre alle doti fisiche e speciali del nostro combattente potremo sfruttare a nostro vantaggio i tantissimi oggetti che compaiono casualmente nel bel mezzo dello scontro: spade laser, bombe, barili, fucili laser tutti rigorosamente ereditati da altre produzioni Nintendo. Interessante l'idea di poter addirittura utilizzare delle vere e proprie sfere Poké: da ognuna di queste uscirà ogni volta





Il livello ambientato nel mondo di F-Zero.

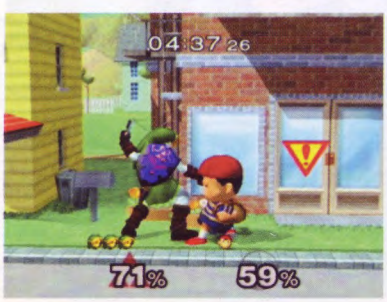




un Pokémon diverso, pronto a darci manforte.
Anche le ambientazioni riprendono in toto i più importanti franchise della Casa nipponica: si passa dalla pista "Mute City" di F-Zero (con tanto di veicoli che sfrecciano a tutta velocità sul campo di battaglia) al Pokémon Stadium, per un totale di circa 20 stage. Alcune arene, inoltre, sono dotate di scrolling orizzontale o verticale (Ice Climbers Arena), mentre la maggior parte di esse presentano un'azione che si dipana su di un unico livello.
La realizzazione tecnica di Super Smash Bros Melee evidenzia l'esperienza e la professionalità del team di sviluppo della Casa del maestro Miyamoto. Personaggi dettagliati e animati in maniera fluida e naturale si muovono in stage altrettanto curati e variopinti, con un frame rate che si attesta sui 60 fps, salvo sporadici cali nelle situazioni di gioco più caotiche. Per mezzo dello stick C potremo godere di ogni piccolo particolare dei nostri eroi, zoomando a piacimento in tempo reale sui bellissimi modelli poligonali o su un qualsiasi elemento del fondale, senza perdere nulla in termini di definizione. Una vera festa per gli occhi! Di prim'ordine anche gli effetti di luce, presenti ad ogni esplosione o colpo speciale, gestiti con disinvoltura dal piccolo Game Cube.
Accattivanti e divertenti i temi musicali proposti: si va dagli interessanti remix delle colonne sonore delle produzioni Nintendo più famose a realizzazioni inedite, mai noiose, che si integrano perfettamente con effetti sonori altrettanto validi.
Oltre alla realizzazione tecnica, Super Smash Bros Melee offre una giocabilità pari ai più blasonati picchiaduro poligonali presenti su altre piattaforme. Non si pensi che questo sia un gioco per bambini: i combattimenti risultano spesso frenetici e all'apparenza caotici, ma nulla è lasciato al caso. Ogni personaggio ha il proprio stile di combattimento e particolari attacchi speciali, per non parlare di "pirotecniche" combo spesso indispensabili per sopraffare l'avversario più coriaceo. Assimilare al meglio le caratteristiche di ogni lottatore è la chiave di volta per avere la meglio durante i combattimenti. Altro punto di forza è rappresentato dalla longevità. La modalità per gioco singolo offre al giocatore diverse possibilità: oltre alla consueta serie di scontri random, potremo cimentarci nella modalità avventura, dove il nostro personaggio affronterà diverse prove a tema, realizzate come mini-platform a scrolling orizzontale, per poi scontrarsi contro il boss di

"...Super Smash Bros Melee offre una giocabilità pari ai più blasonati picchiaduro poligonali presenti su altre piattaforme."







I personaggi selezionabili provengono dalle serie più famose di casa Nintendo.



"La realizzazione tecnica di SSBMevidenzia l'esperienza e la professionalità del team di sviluppo della Casa del maestro Miyamoto."

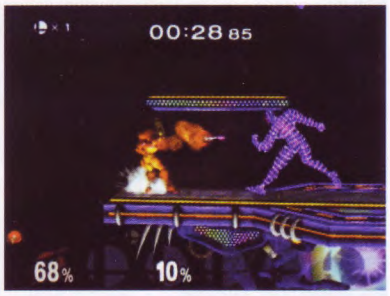
turno impersonato di volta in volta da un altro "character" del gioco.
Avremo, poi, gli Event Match, ossia 51 incontri in cui dovremo rispettare precise condizioni per ottenere la vittoria (in uno dei match dovremo, ad esempio, impersonare Yoshi e difendere il nostro amato uovo dagli attacchi dei nostri contendenti) e lo Stadium, costituito da tre diverse prove che rispondono al nome di Target (tiro al bersaglio), Home-Run (il baseball vi dice qualcosa?) e Multi (una sorta di survival). Se l'impegno profuso dai programmatori Nintendo per alleviare le sofferenze di chi giocherà questo titolo da solo sono encomiabili, il vero divertimento arriva connettendo due o più pad al piccolo Game Cube.
Lo spirito da party game del titolo si manifesta, infatti, nel Vs mode: qui potremo scegliere se lanciarci in una sfida a 4 giocatori o in un torneo fino a 64 partecipanti, oppure crearci le nostre regole di gioco e le nostre battaglie personalizzate (Custom rule).
Vera e propria ciliegina sulla torta di SSBM risulta l'opzione Trophies: durante il gioco ci verranno elargite delle monete che potremo spendere di volta in volta in una bizzarra sorta di roulette. I


La palla Poké è un'arma che vi sarà molto utile.


La modalità Tournament prolunga la longevità di SSBM.

premi di questo strano marchingegno non sono altro che piccoli trofei poligonali, realizzati impeccabilmente, rappresentanti personaggi ed oggetti di numerosi titoli della casa di Mario e soci (alcuni mai visti in Occidente). Ognuno di questi, una volta conquistato, avrà la propria scheda informativa e la possibilità di essere ammirato fin nei minimi particolari. Una vera e propria enciclopedia Nintendo! Gli oltre 250 trofei troveranno poi tutti spazio sulla nostra "scrivania" virtuale nell'opzione Collection, dove l'intera bacheca potrà essere ammirata e mostrata agli amici.
La versione Pal di SSBM risulta praticamente identica alla controparte NTSC. La sola e unica differenza riscontrabile si traduce in caricamenti leggermente più lunghi rispetto alla versione giapponese. Modalità 60 Hz e "deflickering" (Tekken 4 docet) sono importanti aggiunte che dimostrano l'attenzione di Nintendo per l'utenza europea. I menù sono in inglese, ma con la possibilità di scegliere la descrizione delle opzioni in italiano.





Chiude il quadro delle opzioni la scelta del formato sonoro stereo o mono, la possibilità di godere in qualsiasi momento degli snapshot (le foto scattate in camera mode) e delle sequenze animate presenti nel titolo, oltre alla visione dei record ed alla consultazione di suggerimenti sui segreti del gioco.
Super Smash Bros Melee rappresenta una delle migliori produzioni sinora ammirate per il "cubo": un prodotto che racchiude in sé tutta la storia Nintendo e la propone attraverso una realizzazione tecnica di assoluto valore, unita ad elementi importanti come giocabilità e longevità, che da sempre hanno contraddistinto i giochi della casa di Mario. Le pecche di SSBM sono da ricercarsi, forse, in uno scarso appeal che personaggi di questa caratura potranno avere per una fetta di pubblico meno avvezza allo stile Nintendo (ma allora perché avete acquistato il Game Cube?) e per una lieve flessione nella curva relativa alla longevità del gioco in singolo (problema presente in qualsiasi picchiaduro, del resto).
Un titolo consigliato principalmente a quanti hanno la possibilità di goderlo in modalità multiplayer, ma che merita di essere preso in considerazione anche dagli amanti dei picchiaduro e da chi vuole provare qualcosa di "diverso".

Simone Menghini

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Realizzazione tecnica eccezionale	- Personaggi e stile grafico potrebbero farlo apparire come un gioco per bambini
+ Longevità in multiplayer elevatissima	- Da soli può divertire meno
+ Una vera e propria "enciclopedia" Nintendo	

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	8

GLOBALE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Divertente da soli, eccezionale di multiplayer. Un picchiaduro "alternativo" che mostra di cosa è capace Game Cube.

9

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Ennesima incarnazione videoludica per il boxeur più "chiaccherato" di tutti i tempi



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	CODEMASTER
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Mike Tyson è uno dei personaggi sportivi più "scomodi" degli ultimi 15 anni. Odio e amore sono i contrastanti sentimenti che il pugile americano suscita nello spettatore. Il suo carisma, comunque, è indiscusso e Codemaster lo sa bene, poiché ha deciso di acquistarne i diritti di immagine e sfruttarli per il suo ultimo titolo. Mike Tyson Heavyweight Boxing è una simulazione pugilistica che consente di giocare con sedici campioni dei pesi massimi,



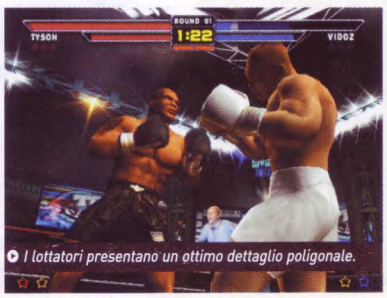
Alla Codemaster sanno come far felici i videogiocatori...



tutti realmente esistenti. Tra i tanti, oltre Tyson, vale la pena citare David Tua, Frans Botha, Michael Grant. Grossa parte del gioco in "single player" è incentrata sullo "sbloccare" nuovi boxer, tatuaggi, pantaloncini, combinazioni di colpi e arene.
Si parte dalla "Divisione Bronzo", con una scelta limitata di pugili capaci di eseguire un altrettanto limitato numero di mosse. Una volta completata questa divisione, si passerà a quella "Argento", e così via. Le altre modalità comprendono la "Tyson Challenge", lo "Speed Boxing" e l'"Undisputed Champ", tutte varianti dei classici "Time Attack" e "Survival". Il titolo Codemaster include anche un editor che consente di creare il nostro
pugile; sebbene scevro di opzioni degne di nota, l'editor incorpora un'interessante caratteristica che genera gli attributi del boxer in base alla stazza scelta. Ad esempio, possiamo creare un gigante pieno di muscoli, che sarà molto forte ma anche molto lento. Codemaster ci presenta un gioco dal gameplay ibrido, figlio dell'incrocio tra un classico picchiaduro e un simulatore di boxe. Ciò è dovuto alla presenza di colpi eseguibili mediante la pressione combinata dei tasti del joypad (come in Tekken o Virtua Fighters). I quattro tasti principali consentono di eseguire uppercuts, ganci o jabs, e ogni colpo può essere caricato premendo il pulsante in modo prolungato. I quattro tasti Left e Right sono adibiti ai colpi al corpo, alle schivate e ai colpi "illegali", come quelli sotto la cintura e le gomitate. La leva analogica di sinistra controlla i movimenti sul ring e quella di destra tutti i tipi di guardia. Un aspetto interessante riguarda il modo di rialzarsi quando si viene stesi: bisognerà, infatti, schiacciare il tasto indicato sullo schermo rapidamente per far salire l'indicatore di salute ma, a differenza di altri titoli simili, questo tasto potrà cambiare all'improvviso, rendendo il tutto notevolmente più complicato. I combattimenti risentono purtroppo di un pessimo sistema di collisioni, che rende l'azione confusa e poco gratificante. Altro problema è che i colpi non si "sentono": picchiare l'avversario virtuale non provoca la sensazione che ci si aspetterebbe. Ciò dipende anche dai pochi frame dedicati ai colpi stessi. Animazioni a parte, la grafica è generalmente buona, e mostra modelli poligonali piuttosto dettagliati e fondali ricchi di particolari. Gli unici difetti tecnici di rilievo sono il solito aliasing, le pessime animazioni e i pugili, che ogni tanto si fondono con le corde del ring (di solito accade quando ci si spinge all'angolo). Il sonoro svolge bene il suo lavoro con musiche originali e buoni effetti. Presente la selezione della lingua italiana.
MTHB è un gioco discreto, rovinato da combattimenti troppo confusi e poco vari e dalla mancanza di idee significativamente innovative. In multiplayer non è male, ma questo vale per qualsiasi gioco che possieda questa opzione. Dategli un'occhiata solo se siete fan "del minotauro di New York"!

Massimiliano De Ruvo





I lottatori presentano un ottimo dettaglio poligonale.

CONTROL BOX

PlayStation.2

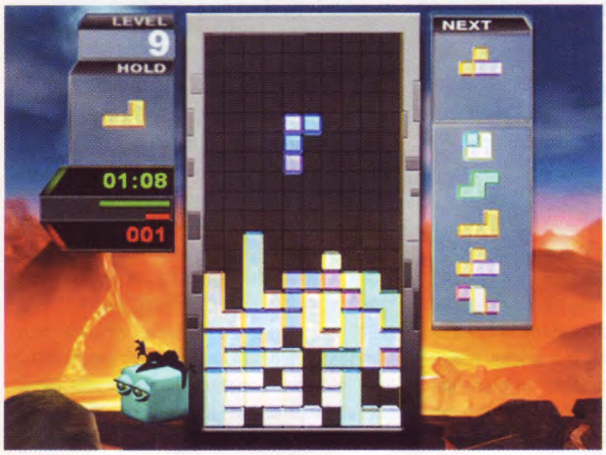
PLUS	MINUS
+ Discreto da giocare in multiplayer	- Game-play poco coinvolgente
+ Modelli poligonali ben realizzati	- Animazioni scadenti
	- Poco vario

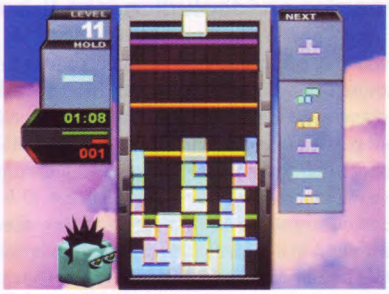
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	5

Dopo una lavorazione durata più di un anno, il titolo sportivo di Codemaster si rivela al di sotto delle aspettative.

TETRIS WORLDS

I pezzi cadono dall'alto e il Tetris si propaga sulle next-gen console







Lo Square-Tetris in tutto il suo splendore.

Dalla sua nascita, nel 1985, per opera del matematico russo Alexey Pajitnov questo semplice quanto straordinario puzzle game ha venduto piu' di 60 milioni di copie, nelle sue varie "incarnazioni", in tutto il mondo.

Tetris è stato pubblicato praticamente su tutte le piattaforme anni 80/90 (C-64, amiga etc...), PC, coin-op, Consoles, consoles portatili, cellulari e addirittura ora è disponibile sulle nuove televisioni interattive, per non parlare di alcuni telefoni cellulari di nuova generazione!

Tutto questo ci aiuta a capire che, anche se dotato di un concept che risale a quasi 20 anni fa, questo puzzle game è in grado ancora oggi di regalare ore e ore di divertimento persino sulla nostra Playstation 2. Tetris World, distribuito da THQ, è stato sviluppato dalla Blue Planet Software, divisone nata nel '96 per proteggere le licenze di Tetris nel mondo, ma soprattutto con lo scopo di produrre nuove e innovative versioni che rendano Tetris popolare anche alle nuove generazioni.

Dopo un breve ma divertente filmato introduttivo, che ipotizza un mondo fatto da cubetti ciclopici chiamati "mini", i quali dovranno salvarlo giocando a Tetris, veniamo proiettati nella schermata iniziale, in inglese come tutto il gioco. Qui possiamo scegliere tra story mode, arcade e information.

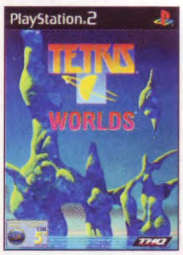
Con quest'ultima opzione si accede ad un menu dal quale possiamo verificare i punteggi migliori, i comandi assegnati ai vari tasti, la storia di Tetris e i crediti. Nello story mode potremo tra l'altro personalizzare il nostro "mino" e configurare le altre opzioni disponibili. Tra le tante spicca la possibilità di selezionare una delle 6 tracce musicali disponibili (tutte di stile "trance") che ci accompagneranno durante il gioco. A questo punto siamo pronti per scegliere quale tra i sei mondi andremo ad affrontare; ognuno presenta una modalità e una difficoltà di gioco differente.

Completare lo "story mode" equivarrà ad arrivare indenni sino all'ultimo livello di difficoltà di tutti i mondi. Una sfida imponente. Nell'arcade mode, invece, potremo giocare appassionanti sfide in multiplayer fino ad un massimo di 4 giocatori contemporaneamente, scegliendo tra 6 diverse tipologie di gioco che vanno dal tetris classico al fusion tetris, il quale implementa tutta una serie di opzioni extra quali le linee a "cascata" e linee di pezzi dello stesso colore in grado di generare "combo" davvero divertenti e spettacolari.

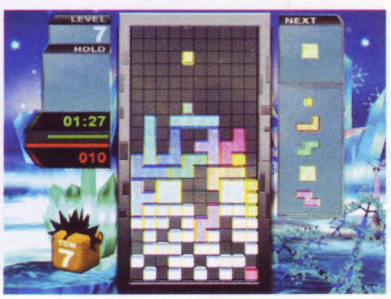
La grafica è semplice e dunque sempre fluida, con fondali a tema (ispirati al mondo in cui ci troviamo) e gradevoli effetti di trasparenze e luce. La musica, benché in semplice stereofonia, è comunque azzeccata ed aiuta il giocatore a rimanere concentrato davanti ad un gioco così magnetico (anche se la melodia della versione Commodore 64 era molto più bella !). Il gameplay è ottimo in quanto il movimento dei pezzi è rapido e fluido mentre il controllo risulta comunque preciso, non permettendo errori indipendenti dalle nostre capacità. Le numerose tipologie di gioco e la possibilità di sfidare i nostri amici garantiscono anche una certa longevità.

I difetti sono da ricercarsi in una realizzazione tecnica che non propone nulla di eclatante per via di un concept piuttosto obbligato e nell'interesse che può suscitare un titolo simile su una piattaforma come PS2 (o Xbox) ai nostri giorni e a questo prezzo. Proprio per questo, non mi sento di consigliarvene troppo l'acquisto. In ogni caso, se dovessero regalarvelo, sappiate che questa nuova incarnazione di Tetris traghetta il puzzle game di Pajitnov con dignità nel nuovo millennio ludico senza far rimpiangere troppo la magia delle prime versioni.

Fabrizio Fantanuzzi



DISTRIBUTORE	THQ
GENERE	PUZZLE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	BLUE PLANET S.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM



CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ La giocabilità di Tetris è sempre avvincente	- A questo prezzo potrebbe costituire una spesa eccessiva
+ Numerose varianti di gioco	- Poche innovazioni di rilievo per una meccanica da sempre vincente

GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	7
LONGEVITÁ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Trasposizione a 128 bit di un classico della storia dei videogames. Ma se ne sentiva davvero il bisogno?



BATMAN VENGEANCE

Il cavaliere oscuro apre il suo nero mantello e silenziosamente plana su Game Cube.



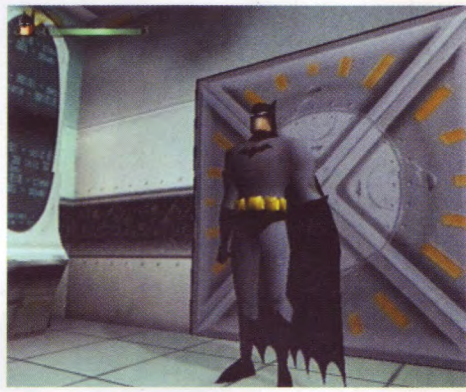
DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Se c'è una cosa importante in un gioco su licenza, è che questo rispetti l'atmosfera del film, libro o, come in questo caso, fumetto a cui è ispirato. E c'è da dire che, almeno in questo, Batman Vengeance non delude: la grande cura per il dettaglio è evidente, e il titolo UbiSoft riesce a far provare la sensazione di essere realmente a Gotham City. L'avventura inizia con Batman, controllato dal giocatore, in perlustrazione sui tetti della città mentre sulla parte bassa dello schermo scorrono i titoli di testa. L'effetto appare già molto cinematografico, così come la scena che si presenterà davanti all'uomo pipistrello. Una donna, Mary Flynn, giace legata accanto ad una bomba ad orologeria pronta per saltare in aria. Il responsabile del fattaccio è il "villain" di Batman per antonomasia, il grottesco Joker, che dalla sventurata ha preteso cinque milioni di dollari per restituirle il bambino rapito. Troppi soldi per una persona venuta dal nulla, e troppo sospettoso perché non appaia una trappola.

In una città spettrale, dominata dai toni del grigio e del rosso, ripercorrerete una storia complessa, narrata dai filmati in stile cartoon - per un totale di quaranta minuti - che si inframmezzano di continuo alle fasi giocate. Il loro parlato, mai invadente rispetto all'azione, è in inglese, sottotitolato in lingua italiana, come in italiano è la documentazione allegata. La trama di Batman Vengeance, costruita accostando distinte sequenze di gioco - alcune frustranti -, si svolge in modo lineare e non dà spazio all'iniziativa personale. Conoscerete via via momenti di esplorazione, di combattimento corpo a corpo, di inseguimento a bordo della Batmobile e di volo col Batplano. Ad ogni angolo di Gotham City sarete in lotta contro Joker ed i suoi numerosi sgherri (la vezzosa Harley Quinn, Mr. Gelo, la pericolosa Poison Ivy, etc.). In vostro aiuto la splendida Batgirl, che vi doterà di un nugolo di Batgingilli, come le Batgranate, Batmanette, Battelescopio e così via, che, differentemente dalla modalità principale di gioco, visualizzata alle spalle del protagonista, vi consentiranno di attivare una pratica inquadratura in prima persona.

L'impronta più marcata a Batman Vengeance viene però dai momenti platform. Parte del gioco si svolge dall'alto di cornicioni e tetti di una sconfinata metropoli notturna, con i lampioni e le automobili che illuminano la lontana strada sottostante. Per mezzo del Batuncino, volteggeremo tra i palazzi, ammirando baratri mozzafiato e visuali da brivido. Il design si rifà allo stile dei fumetti degli anni '80 e dei cartoni animati "Le nuove avventure di Batman": su fondali minimali si animano personaggi dalla linea graffiata e spigolosa, che riproducono la cifra stilistica della saga tanto bene da farvi sentire parte di un film d'animazione. Eppure qualche texture supplementare avrebbe decisamente giovato alla cosmesi generale, così come una maggiore attenzione al calcolo dei punti di contatto delle superfici nei salti e qualche mossa aggiuntiva nei combattimenti (qui limitati ai soli calcio e pugno), avrebbero procurato maggiore giocabilità. Da sottolineare di contro la colonna sonora in Dolby Surround, costituita da stacchetti orchestrali degni di una produzione per il grande schermo in grado di creare la giusta atmosfera per un titolo che porterete a termine con soddisfazione, ma che non riprenderete facilmente.

Paolo Santagostino





I combattimenti non risultano troppo "strategici".





CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Storia coinvolgente	- Percorso lineare e a tratti frustrante
+ Filmati e sequenze di gioco cinematografici	- Ambienti spogli
+ Molti Bat-gadget e Bat-nemici!	- Qualche problema di telecamere e controlli

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	8
GLOBALE	6

Batman Vengeance dà a tratti l'illusione di far parte della serie animata. Chi ama il cavaliere oscuro apprezzerà il titolo Ubi Soft.







Anche se non troppo attinenti al genere Cyberpunk, queste terribili creature aggiungono un tocco di curiosa "esoticità".

DEUS EX

Giù nel cyberspazio con Eidos e l'avvincente storia di Deus EX

Deus EX deve molto, almeno dal punto di vista narrativo, alle tematiche cyberpunk proprie di Gibson, Dick e di tutti gli scrittori più famosi di questa corrente letteraria (senza citare tutta una serie di produzioni cinematografiche a cui il titolo Eidos strizza l'occhio da vicino). La trama di Deus EX è ambientata in un futuro dalle tinte fosche, in cui solo i ricchi possono permettersi i vaccini e le cure necessarie a contrastare un'epidemia diffusasi in tutto il globo. Naturalmente questa situazione ha generato una forte ribellione tra la popolazione meno abbiente e il verificarsi di disordini ha reso necessario l'intervento dell'UNATCO (United Nations Anti-Terrorist COalition). Nei panni di una recluta dell'UNATCO, tale agente J.C. Denton, ci accorgeremo ben presto che gli intenti dell'organizzazione per cui operiamo non sono poi così nobili come sembrano.
Prima di tutto, bisogna ammettere come la storia sia sicuramente la parte più interessante del titolo Eidos: tra spionaggio, colpi di scena e azione, ci troviamo coinvolti in un plot degno di una sceneggiatura cinematografica. Per quanto concerne lo stile di gioco, Deus EX può somigliare ad un banale shooter in prima persona, ma i numerosi elementi RPG (prima fra tutte, la possibilità di aumentare il livello delle armi) lo pone in una cerchia ristretta di titoli originali e, in un certo modo, innovativi. Inoltre, il protagonista può compiere numerose altre azioni assenti nei giochi suddetti. Le missioni che dovremo affrontare, tutte presentate con dei briefing in inglese sottotitolati in italiano, constano di obiettivi primari e secondari, completati i quali si viene premiati con dei punti da spendere per incrementare il livello delle undici abilità in nostro possesso. Possiamo aumentare la nostra capacità di usare computer, armi da fuoco leggere e pesanti, varie attrezzature, tra cui arnesi da scasso elettronici e non, o armi per il corpo a corpo. A tutto ciò si unisce la possibilità di migliorare i nostri innesti cyborg, che ci garantiscono una maggiore forza, velocità o abilità nel nuoto. Anche il nostro armamentario può essere upgradato, ad esempio montando un mirino telescopico sulla balestra a dardi tranquillanti, cosa che ci darà più chance di vittoria se ci avvarremo di un approccio di gioco stealth-style. Questo sistema di avanzamento consente di sviluppare il nostro personaggio come meglio crediamo e quindi di personalizzare il nostro stile. Tale caratteristica consente al giocatore di approcciare ogni situazione nel modo che più gli aggrada: dal cruento (duelli in stile Matrix) al ragionato e furtivo. Il sistema di controllo è molto complesso e sfrutta tutti i tasti del Dualshock 2. Oltre ai movimenti base come camminare, saltare, abbassarsi, mirare e sparare, J.C. Denton può cambiare arma, ricaricarla e interagire con vari oggetti. In precedenza, ho affermato che la storia è la parte migliore del gioco; in effetti Deus EX è piuttosto carente su tutti gli altri fronti,



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	FPS
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	RADICAL ENT.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM













Dettaglio bassissimo, scarsa fluidità: queste le pecche maggiori di Deus EX.

a partire da un game-play che risente fortemente del totale "irrealismo" che pervade tutto il titolo. L'interazione con il mondo che ci circonda è molto scarsa. La prova di quanto affermato è identificabile facendo fuoco su di una vetrata o su un lampione: un'azione che, con somma delusione da parte di chi scrive, non sortisce alcun effetto (persino nel vecchio Syphon Filter vetri e lampadine si frantumavano, producendo anche un discreto effetto grafico...). Altro difetto non trascurabile è la pessima I.A. dei nostri nemici; in alcuni casi sarà possibile evitare le guardie agevolmente, anche facendo un rumore che sveglierebbe un ghiro coi tappi alle orecchie! In altri, i nemici si trasformano metaforicamente nell'uomo da sei milioni di dollari, riuscendo a scovarci nei posti più impensati e, per di più, senza vederci. Come se non bastasse a rendere "artificiosa" l'esperienza ludica, si aggiunge l'irritante particolare delle casse contenenti armi, munizioni ed oggetti: per recuperare i suddetti "items", dovremo costantemente "rompere le scatole". Un'idea discutibile, che conferisce a Deus EX quel tocco platform che mancava... (sono sarcastico). L'aspetto grafico generale è scadente; i personaggi sono modellati e animati malamente (quando camminano sembrano tanti piccoli Michael Jackson) e le texture dei volti fanno sorridere per la loro mostruosità. Neanche i fondali si salvano a causa di texture poco dettagliate e piatte e di semplicistiche costruzioni, che sfigurerebbero persino in un gioco a 32 bit. La scelta cromatica, poi, fa dubitare che il chip grafico della PS2 possegga una reale palette di colori. La ciliegina sulla torta è rappresentata dal modesto frame rate al quale si muove il tutto: 30 fps, purtroppo mai costanti.

L'ultimo dei problemi che affligge il titolo Eidos sta nei tediosi caricamenti ma, come abbiamo constatato, è il difetto meno grave. Un vero peccato: l'ottima storia del titolo sviluppato originariamente da Ion Storm finisce per passare in secondo piano, sovrastata com'è dalla presenza di grossi problemi strutturali, che compromettono il divertimento e quindi il giudizio finale. Ad ogni modo, Deus EX non è completamente negativo, l'utente poco pignolo potrà divertirsi parecchio, una volta sceso a compromessi con l'oggettiva povertà tecnica del gioco. Di contro, chi cerca un'esperienza più intensa e appagante è meglio che si rivolga altrove o, magari, che attenda il prossimo anno, quando il secondo episodio di Deus EX farà capolino sulle console 128 bit.

Massimiliano De Ruvo





DEUS EX - IL FILM

DALLA CONSOLE AL CINEMA

Il mondo del cinema, sempre più in sinergia con quello dei videogames mette a segno un altro colpo: Columbia Pictures si è assicurata i diritti per realizzare una pellicola cinematografica basata su Deus EX. Il progetto sarà sviluppato e prodotto da Laura Ziskin, già produttrice di Spider-Man per la stessa casa mentre Greg Pruss sta attualmente lavorando alla sceneggiatura. Sulle orme del gioco, il film sarà ambientato nel 2052 mentre il mondo fronteggia un degrado crescente, un collasso economico e la minaccia del terrorismo mondiale.

JC. Denton è un agente anti-terrorismo ben addestrato e con impianti di nano tecnologia e mentre svela un complotto dopo l'altro, deve decidere tra continuare a servire il governo o rovesciarlo.

"Deus Ex è un mondo eccitante pieno di malvagi ed eroi, con una star cinematografica nel ruolo di JC Denton. C'è una fantastica ambizione e profondità nella storia di questo film e siamo eccitati all'idea che tutto questo abbia attratto uno scrittore dell'intelligenza e dell'abilità di Greg." ha dichiarato la Ziskin.

CONTROL BOX

PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Storia degna di un film	- Intelligenza artificiale penosa
+ Elementi RPG	- Engine grafico scadente
+ Componente strategica	- Irrealismo irritante

GRAFICA	4
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	5
SONORO	6
GLOBALE	5

Una buona idea non supportata da una realizzazione tecnica altrettanto valida. Speriamo che il sequel migliori la situazione.







In questa artwork ufficiale, possiamo ammirare la versione "renderizzata" della simpatica Britney.

BRITNEY'S DANCE BEAT

La reginetta del pop sbarca su PS2 e si prepara a vincere il disco di platino

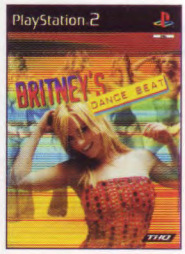
Francamente c'era da aspettarselo! Già in passato, il nome di alcune famose star della musica internazionale fu sfruttato per aumentare le vendite di videogiochi su licenza, Michael Jackson o i Kiss sono solamente due degli esempi più eclatanti di questo fenomeno. Questa volta è il turno della sensuale Britney Spears, giovane cantante amata dai teen-ager di mezzo mondo. THQ si è affidata alle mani esperte degli sviluppatori Metro, già autori dei due Boost A Groove. Il titolo in questione è, ovviamente, un rhythm-game che ricalca molto da vicino le orme dei due giochi sopracitati. Lo scopo è sempre lo stesso: dovremo far ballare (come Don Lurio comanda) il nostro alter-ego digitale cercando di totalizzare un punteggio maggiore dell'avversario controllato dalla CPU.

Dopo aver superato dieci avversari a difficoltà progressiva, avremo l'onore e il privilegio di esibirci in duetto proprio con lei, la nostra amata Britney.

I maggiori successi della cantante statunitense costituiscono la colonna sonora delle nostre esibizioni e tra i brani inseriti troviamo: "Baby One More Time", "Stronger", "Oops!... I did it Again" e "Overprotected". Due indicatori circolari (somigliano un po' al disco di un vecchio apparecchio telefonico), posti nella parte bassa dello schermo, ci indicano i tasti da premere per eseguire i passi correttamente e al momento giusto. Ciò facilita non poco il nostro compito, rendendo in alcuni casi superfluo l'ascolto del brano. Sul piano prettamente estetico, Britney's Dance Beat presenta animazioni fluide e verosimili realizzate mediante un sapiente utilizzo del motion capture. I fondali sono ben disegnati e si avvalgono di buoni effetti di luce e trasparenze; in più, uno schermo virtuale ci mostra costantemente il video relativo al brano in esecuzione. Un appunto va fatto alle rigide animazioni facciali, che danno ai ballerini un aspetto eccessivamente artificiale. Ad aumentare una longevità concerto eccelsa, troviamo una sufficiente modalità due giocatori, impegnati l'uno contro l'altro all'ultimo passo di danza.

L'ultimo titolo di THQ è il classico prodotto fortemente indirizzato verso una particolare fascia d'utenza. Questa caratteristica, unita al fatto che non apporti nulla di sostanzialmente innovativo nel genere, fa sì che il suo acquisto sia consigliato esclusivamente ai fan più... fanatici dei rhythm-game e della biondina americana più "famosa dell'intero universo".

Massimiliano De Ruvo



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RHYTHM GAME
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM





CONTROL BOX

PlayStation.2

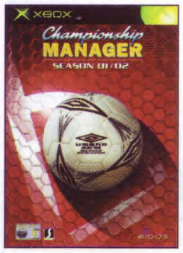
PLUS	MINUS
+ Grafica pulita e animazioni fluide	- Nessuna innovazione
+ Colonna sonora di Britney Spear!	- Semplice da portare a termine
	- Poche modalità di gioco
	- Cui prodest?

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	8
GLOBALE	4

Un Rhythm game strutturalmente povero che non presenta caratteristiche innovative o di rilievo.

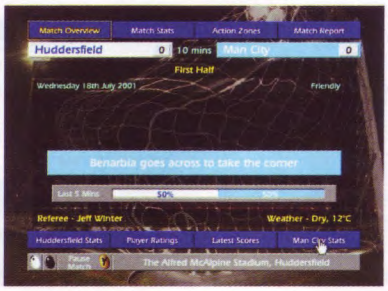
CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 2001/2002





DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	MANAGERIALE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

In questa sua prima uscita per X-Box, avvalendosi di un database completissimo (che contiene oltre 100.000 calciatori suddivisi in 26 campionati diversi), Championship Manger vi permette di intraprendere una vera e propria carriera da allenatore. Partendo, infatti, dalla scelta di un nome e di una squadra (tutto in lingua italiana), potrete migliorare la vostra reputazione (inizialmente alquanto scarsina) fino ad arrivare ad allenare le nazionali più importanti sulla piazza. Tutto è mutuato dalla rispettiva versione per PC, in Italia





chiamata Scudetto, tranne alcuni particolari appositamente rivisti per giocare con il joypad al posto del mouse. I menù sono molto intuitivi e completissimi, e spaziano dalla disposizione tattica agli allenamenti alle trattative per acquistare o vendere calciatori per tacer di quelli relativi alla gestione finanziaria del vostro club. Tutto è sotto il vostro controllo: se non sarete sufficientemente bravi, verrete brutalmente esonerati dalla società e da un giorno ad un altro vi troverete a dover cercare un nuovo club. Non aspettatevi alcuna schermata del campo: seguirete lepartite attraverso un menu che vi proporrà le statistiche e vi permetterà di fare cambiamenti in corsa. Nessun effetto o colonna sonora, tranne le grida dei tifosi, accompagnerà le vostre partite. Una conversione di un titolo vincente per PC, ben riportata su console, nonostante dei tempi di caricamento non proprio indolori. Ricordo che il titolo Eidos sarà uno dei primi software Xbox a ricevere updates attraverso il servizio On-Line.

Daniele Ceccarelli

CONTROL BOX	XBOX
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	8
SONORO	4
GLOBALE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un titolo manageriale che farà la felicità di quanti amano questo genere. Gli altri farebbero meglio a lasciare stare.

FOOTBALL MANAGER CAMPIONATO 2002



È evoluzione diretta di LMA Manager 2002, uscito precedentemente per PsOne, il nuovo capitolo di Codemaster e Hoodoo Studio, si candida come miglior simulatore calcistico-manageriale per il monolite nero di Sony. Come avrete sicuramente capito, il nuovo episodio della saga, vi dà finalmente l'opportunità di diventare il padre/padrone, di un'intera società calcistica (da scegliere tra le reali controparti dei 16 campionati più importanti d'Europa) regalandovi la possibilità di decidere tutto quello ciò che volete fare della vostra fase gestionale. Potrete infatti vendere, comprare o chiedere in prestito i giocatori (ce ne sono più di 17.000 provenienti da 28 nazioni differenti), creare tattiche, allenare gli atleti anche con esercizi personalizzati, scegliere gli sponsor o rimodernare lo stadio! Vi assicuro che sono solo alcuni esempi di ciò che vi aspetta nel gioco. Il tutto è gestito con un'ottima interfaccia grafica creata appositamente per sfruttare a dovere il nostro Dual Shock 2. Tecnicamente parlando, il titolo di Codemaster si difende benissimo, anche se le animazioni dei giocatori in campo risultano spesso legnose. Il commento audio di Sandro Piccinini risulta purtroppo fiacco e ripetitivo, mentre gli effetti sonori rientrano nella media. Simpatica, infine, la decisione di inserire il brano di Fat Boy Slim: "Going Out Of My Head". Per quanto riguarda giocabilità e longevità, non possiamo che dedicare un applauso agli Hoodoo Studio che ci hanno regalato finalmente una simulazione manageriale completa e godibilissima fin dalle prime partite. Un titolo da avere assolutamente, soprattutto se dentro di voi pulsa un cuore alla Capello o alla Del Neri.

Davide Belardo







DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	MANAGERIALE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CODEMASTER
SVILUPPATORE	HOODOO STUDIO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM



CONTROL BOX	PlayStation.2
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il miglior titolo manageriale calcistico per PS2: completo, veloce e graficamente all'altezza. Complimenti Codemaster!

METAL SLUG X



Questa riedizione del classico SNK offre tutto quello che di meglio si era visto nei titoli arcade e introduce alcuni stage completamente nuovi, arricchiti da un maggior numero di dettagli. Per chi non conoscesse la serie, Metal Slug è uno sparatutto/platform con visuale laterale in cui impersoniamo un simpatico soldato pronto a tutto e capace di utilizzare un vasto arsenale, dal mitra d'assalto al lanciamissili. Il nostro eroe è inoltre in grado di pilotare quattro diversi veicoli, uno più strambo dell'altro. Lo stile grafico, rigorosamente 2D, ricorda un po' "Sturmtruppen" del grande Bonvi e proprio come il fimetto Metal Slug offre un mastodontico repertorio di scenette e particolari ricchi di umorismo. Giocando vi sarà impossibile frenare le risa, specialmente quando verrà il momento di raccogliere il bonus "cacchina", quando il nostro eroe ingrasserà a causa di un'eccessiva raccolta di bonus alimentari, come frutti e polli ben cotti, o, infine, quando incontreremo un bebè con tanto di pannolino che fa le capriole allegramente, mentre intorno a lui succede l'inferno. Proprio i bonus sono una parte fondamentale del gioco e, alcuni di essi (quelli che assegnano un maggiore punteggio), dovremo ottenerli nei modi più strani (oltre ad essere strani essi stessi), ad esempio osservando attentamente alcune situazioni che si verificano in determinati punti dello stage. Gli armamenti extra ci vengono consegnati dagli ostaggi macilenti e barbuti che liberiamo nel corso del gioco o semplicemente raccogliendoli quando ci capita l'occasione. Lo scopo è comunque quello di farsi largo attraverso orde di soldati, veicoli, alieni e quant'altro ci si pari dinanzi sparando all'impazzata e saltando per evitare proiettili, missili, trappole o baratri.
Ad una giocabilità alle stelle, si somma un punto di vista tecnico che mostra fluide animazioni ed enormi sprite che campeggiano sullo schermo. Ottimi sono anche gli effetti sonori, ma le spassose musichette meritano uno speciale plauso.

Massimiliano De Ruvo



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ARCADE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	VIRGIN
SVILUPPATORE	SNK
FORMATO	PLAYSTATION
SUPPORTO	CD-ROM


Sono spariti i rallentamenti della versione arcade.



CONTROL BOX — PSone

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Divertente, tecnicamente eccellente e sufficientemente longevo: Metal Slug X dimostra che il 2D è ancora vivo.

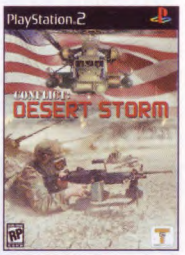
CONFLICT: DESERT STORM

Conflict Desert Storm è ambientato durante la guerra del Golfo nell'ormai lontano agosto del 1990, quando 300.000 soldati iracheni invasero il Kuwait. La risposta delle Nazioni Unite arrivò immediata, e più o meno tutti i paesi più importanti a livello internazionale intervennero in difesa del piccolo stato arabo. Sarete voi a questo punto, nei panni di quattro temibili soldati delle forze speciali inglesi SAS, o in quelli delle devastanti Delta Force americane a dover risolvere la situazione portando a termine le numerose missioni di gioco. Ogni soldato dispone di un'abilità particolare: a voi il compito di scegliere quello più adatto alla situazione. A livello grafico il titolo SCi soffre, purtroppo, di alti e bassi. Se, infatti, le mappe sono tutte molto estese e ricche di elementi ben curati (ombre dinamiche e effetti particellari della polvere), è presente un effetto aliasing molto fastidioso, in aggiunta al fatto che i modelli poligonali dei soldati non corrispondono alla controparti reali, soprattutto, per quanto riguarda le proporzioni. A livello auditivo Conflict Desert Storm si avvale di una colonna sonora dinamica non troppo convincente, mentre gli effetti risultano ben realizzati. Il sistema di controllo è molto intuitivo, cosa che vi permetterà sin dai primi momenti di muovere i vostri eroi all'interno degli stage con disinvoltura. La longevità è discreta, vuoi perché inizialmente faticherete a superare alcune missioni, vuoi per la possibilità di pilotare elicotteri, carri armati e altri veicoli da guerra. Conflict Desert Storm è l'ennesimo titolo d'azione bellica che apporta un innovativo numero di elementi stealth. Nonostante una storia coinvolgente, però, non riesce a distinguersi troppo dalla massa.

Daniele Ceccarelli







DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	AZIONE/STRATEGIA
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SCI
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

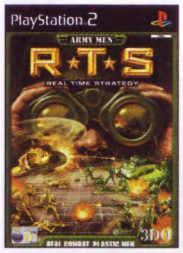

In lontananza è possibile osservare un tank nemico.

CONTROL BOX — PlayStation.2

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	6

Interessante e a tratti innovativo. Ma non abbastanza da distinguersi dagli altri titoli squad - team - based.

ARMY MEN R.T.S.



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	STRATEGIA
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	3DO
SVILUPPATORE	PANDEMIC STUDIOS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Non so voi, ma io non ho mai amato troppo la saga degli omini di plastica verde ideata da 3DO. A pensarci bene, c'è da domandarsi come si possa continuare ad immettere sul mercato simili atrocità videoludiche nonostante la critica sia concorde nel giudicarli tutt'altro che capolavori. Fatto sta, che siamo ancora qua a parlare dell'ennesimo spin-off di una saga che si avvia all'infinità...

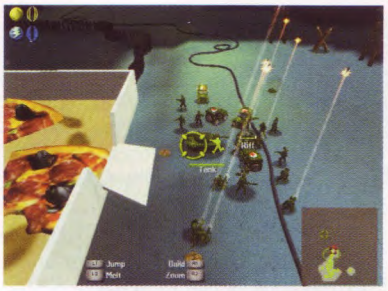
Questa volta ci troviamo di fronte ad un vero e proprio titolo strategico sulla falsa riga di Command & Conqueror o del vetusto Dune II, con la sola e fondamentale differenza che i comandi e le azioni di gioco sono davvero semplificati e ridotti all'osso. Nei panni dell'armata verde comandata dal tenente Sarge, dovremo scampare agli attacchi nemici, all'interno di territori ricavati dal mondo reale. Per far questo, potremo creare da soli mezzi e soldati da battaglia, posizionando le nostre fabbriche "sciogli plastica" nella zona che riteniamo più consona. I comandi sono stati realizzati dai pandemic studios tenendo in considerazione il pad PS2: dopo poche sessioni di tutorial, saremo in grado di destreggiarci con una certa facilità all'interno dei menu di gioco.




L'aspetto generale è tristemente... verde!

Tecnicamente, il titolo 3DO non riesce a raggiunge la sufficienza: ad una palette di colori non troppo allegra (e lo credo bene: la dominante è il verde!) si aggiunge un framerate che non supera mai i 25 fps e che nelle situazioni più concitate scende improvvisamente. Il divertimento si esaurisce presto, data la limitatezza strategica delle battaglie e l'impossibilità di salvare durante le stesse.

Stefano Manin



CONTROL BOX — PlayStation 2

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	5

Se non vi siete ancora stufati della saga dei soldatini marchiati 3DO, dategli pure uno sguardo (ma noi vi abbiamo avvisato).

5

BLOOD OMEN 2

Dopo aver esaminato la versione Playstation 2 il mese scorso, siamo in grado di fornirvi il nostro giudizio anche su quella Xbox, distibuita da Leader. Per quanti non avessero letto la review precedente, ricordiamo che la storia vede alla base della nuova produzione Eidos, vede uno stremato Kain, ridotto a mal partito dalle truppe dei Saraphan. Kain, risvegliatosi 200 anni dopo all'interno della mansione della bella Umah (una procace vampiressa) Kain decide di entrare a far parte dei Cabal, un gruppo di resistenza che combatte il popolo dei Saraphan e di riprendersi il trono di Nosgoth.

Con Blood Omen 2 i possessori di Xbox si troveranno di fronte ad uno dei primi action-adventure per la loro console. Il fatto di ambientare l'avventura di Kain all'interno di un ambientazione medievaleggiante, non ha consentito agli sviluppatori di conferire al nostro amato/odiato eroe nessuna capacità magica di rilievo o nessuna arma particolarmente potente durante le prime fasi di gioco. Una scelta voluta, che potrebbe deludere quanti aspettavano di poter comandare un onnipotente Kain. Dal punto di vista tecnico si può ammirare un notevole miglioramento di quanto visto su PS2: textures più definite e poligoni in numero maggiore, conferiscono al titolo sviluppato dai Crystal Dynamics un aspetto decisamente più gratificante. Nonostante un look apparentemente "troppo pulito", gli ambienti di Blood Omen 2 e i modelli poligonali mostrano di cosa è capace Xbox. Peccato che il livello degli enigmi (decisamente troppo semplicistici) e la ripetitività dei combattimenti finiscano relegare Blood Omen 2 al rango di gioco "non indispensabile".

Stefano Manin


La versione Xbox presenta un maggior dettaglio poligonale.





DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CRYSTAL D.
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM



CONTROL BOX — XBOX

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Le caratteristiche tecniche della versione Xbox di Blood Omen 2 lo salvano dall'oblio, rendendolo discretamente appassionante.

6

CRASH BANDICOOT LA MALEDIZIONE DI CORTEX

Apparso su PS2 lo scorso Natale, Crash Bandicoot arriva ora sulla consolona nera di casa Microsoft. La trama vede il dottor Cortex alle prese con un nuovo diabolico piano per eliminare definitivamente il suo acerrimo nemico. Per costruire la sua arma segreta, Cortex, invoca il dio Uka-Uka affinché gli conceda i poteri delle quattro maschere elementali. Solo con esse infatti, egli potrà ultimare la sua creazione. Scopo di Crash (e nostro) sarà distruggere tutte le maschere ed annientare il suo nemico di sempre. Al pari della versione PS2, Crash Bandicoot - La Maledizione di Cortex è in sostanza una versione upgradata graficamente, del





terz'ultimo episodio apparso su PsOne. Crash può compiere tutte le vecchie azioni: girare come una trottola, scivolare e saltare sul cranio dei nemici, più qualcuna nuova di zecca come, ad esempio, il doppio salto. Oltre ai classici livelli colmi di nemici, casse da distruggere e bonus da raccogliere, ve ne saranno alcuni nei quali il nostro simpatico marsupiale potrà pilotare veicoli di vario genere: tra gli altri, segnaliamo un sottomarino, una jeep, un mech ed un curioso aereoplano. Gradevole la possibilità di giocare con i bonus games in multiplayer. Lineare come il vostro libro di storia, e tecnicamente non troppo dissimile dalla versione PS2 (il che non è certo un complimento), il primo episodio di Crash per Xbox raggiunge la sufficienza solamente per la penuria di platform game validi allo stato attuale delle cose.

Stefano Manin


Poco sembra essere cambiato dalla versione PS2.



DISTRIBUTORE	VIVENDI
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	UNIVERSAL
SVILUPPATORE	TRAVELLER'S TALES
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX XBOX

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Crash Bandicoot colma la lacuna platform su Xbox. Ma se avete già giocato alla versione PS2 non vi basterà.

TACTICS OGRE: THE KNIGHT OF LODIS

La Ogre Battle Saga continua anche sul piccolo GBA con Tactics Ogre: The Knight of Lodis.
La storia si sviluppa sull'isola di Ovis: insieme al nostro party saremo inviati ad investigare su strani accadimenti e ben presto scopriremo oscure trame ed intrighi politici. Il nostro gruppo si sposterà attraverso la mappa di gioco sostenendo numerose battaglie, alcune casuali altre indispensabili al prosieguo della storia. Gli scontri si svolgono in ambientazioni ogni volta differenti, dove la planimetria del terreno e le condizioni atmosferiche sono innovativi elementi da tenere in considerazione.
Un classico sistema di combattimento a turni caratterizza il titolo Atlus: muoveremo, quindi, uno dopo l'altro i membri del nostro gruppo, ognuno contraddistinto da classe,equipaggiamento ed abilità differenti. Ognuno dei nostri potrà, col tempo, acquisire punti esperienza e salire di livello con la possibilità di poter cambiare classe. Altri interessante features risultano gli emblemi (una volta trovati ci doneranno particolari abilità) e la possibilità di scambiarsi oggetti ed incantesimi con un amico attraverso l'Exchange Mode.
Tecnicamente è ammirabile il lavoro svolto dai programmatori: i personaggi, anche se di ridotte dimensioni, risultano ben animati, mentre colpisce la bellezza delle diverse ambientazioni. Buona la resa degli incantesimi, anche se non ai livelli di Golden Sun.
Musiche d'atmosfera ed effetti sonori nella media accompagnano degnamente le nostre gloriose gesta. Tactics Ogre si pone sicuramente come uno dei migliori titoli attualmente disponibili, soprattutto per la sua eccellente giocabilità e per la grande longevità assicurata dal numero di missioni da affrontare.

Simone Menghini





TOP GAME!



Molto buona la grafica in isometria.

IMPORT



DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	QUEST
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	9
SONORO	7
GLOBALE	8

Aspettando il nuovo Final Fantasy Tactics, godiamoci questa splendida produzione targata Atlus.

DOWNFORCE

Titus, un tempo prolifica sviluppatrice per computer 8 e 16 bit, si sta dando da fare in questi ultimi mesi per cercare di "sorprendere" i videogiocatori con tutta una serie di nuovi titoli che fanno della valenza tecnica e del concept innovativo i loro punti di forza. Almeno dal lato tecnico, Downforce per GBA rientra appieno in questa categoria: scrolling fluidissimo con dieci vetture su schermo contemporaneamente ed un design di piste e automobili ben reso e colorato. Downforce, così come la versione per Playstation 2, mantiene inalterate le caratteristiche che gli sono proprie: corse al limite del lecito all'interno di circuiti cittadini in un futuro non molto lontano. Le modalità di gioco a nostra disposizione comprendono il *trofeo arcade*, dove sarà possibile correre su una delle piste di gioco contro il computer, la *gara libera*, una sorta di allenamento per conoscere al meglio i circuiti, la *prova a tempo*, che ci vedrà impegnati in una corsa all'ultimo secondo per settare il nuovo record e il classico campionato, grazie al quale potremo sbloccare percorsi e vetture nuove.



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	TITUS
SVILUPPATORE	SMART DOG
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA





Anche su GBA, 10 vetture in pista contemporaneamente,



La manovrabilità del mezzo, seppur improntata sul puro stile arcade, si rivela leggermente appesantita dall'aderenza eccessiva delle gomme sull'asfalto: per curvare sarà necessario premere bruscamente a destra o a sinistra la croce direzionale del piccolo GBA. Peccato, poi, che le auto non si possano customizzare ulteriormente. Effetti sonori nella media e una musica di introduzione senza infamia né lode costituiscono il reparto audio.

Stefano Manin

CONTROL BOX

GRAFICA	7
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Un gradevole racing-arcade che rende al massimo una volta assimilato al meglio il sistema di controllo.

KLONOA BEACH VOLLEY

Mentre le console di "nuova generazione" si preparano alla stagione estiva annunciando titoli dedicati al beach volley quali Beach Spikers (Sega) e Dead or Alive Estreme Volley (Tecmo), Namco propone a sorpresa il suo gioco dedicato a questo sport tipicamente estivo, per PsOne, rendendone protagonista la sua simpatica mascotte.

In Klonoa Beach Volley, ritroviamo i personaggi più famosi ammirati nei due capitoli del platform namchiano, pronti a sfidarsi in emozionanti partite 2 contro 2.

Una volta scelti i membri del nostro team tra gli 8 inizialmente disponibili, saremo pronti a scendere in campo: bizzarri e coloratissimi stage che riprendono parimenti le ambientazioni del platform.

Il sistema di controllo dei nostri atleti risulta alquanto semplice ed immediato: oltre a muovere con la croce direzionale il personaggio più vicino al pallone, utilizzeremo il tasto X per intercettare la palla, saltare "a muro" o passare al nostro compagno mentre, con il quadrato, schiacceremo o ribatteremo direttamente verso gli avversari.

Il cerchio viene utilizzato per effettuare i tiri speciali. Interessante il loro sistema di gestione: una griglia a lato dello schermo rappresenta il campo avversario; ogni volta che segneremo un punto, un quadrato di tale griglia si illuminerà. Una volta fattene brillare 3 consecutivamente, potremo scagliare un tiro speciale (variabile a seconda del personaggio) che, in caso di successo, ci regalerà da 2 a 9 punti a in base al numero di zone colpite. Tra le canoniche opzioni potremo decidere se organizzare incontri fino a 4 giocatori oppure scegliere una singolare opzione 2 player utilizzando un unico dual-shock.

Questa produzione Namco, al di là di una semplice realizzazione tecnica (i modelli poligonali si muovono fluidamente, anche se visivamente sono decisamente spartani), risulta gradevole per il suo aspetto fantasioso e colorato.

Una giocabilità sufficiente e l'atmosfera spensierata rendono KBV un titolo divertente e senza pretese.

Simone Menghini


Graficamente il titolo ARC rasenta il ridicolo.





IMPORT



DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	NAMCO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PSone

GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	7
LONGEVITÁ	6
SONORO	6
GLOBALE	6

Un titolo sportivo non certo complesso e perciò adatto ad un pubblico di giovanissimi. Divertente ma semplicistico.

VERSUS

I GIOCHI PIÙ FAMOSI A CONFRONTO
ANALIZZATI IN OGNI MINIMO ASPETTO



1993: nel mondo dei videogiochi fanno il loro ingresso i picchiaduro in 3D; sin da subito si grida al miracolo. I puristi del genere rimasti affascinati da Ryu, Blanka e soci, riconoscono nel realismo apportato al filone dalla cura a base di poligoni, un rinnovato interesse.
2002: la nuova generazione di console ha fatto da poco il suo trionfale ingresso sul mercato, e con lei anche il mondo dei picchiaduro è cambiato: sul banco di prova questo mese Dead Or Alive 3 per Xbox e Virtua Fighter 4 per PS2... chi la spunterà?



Dead or Alive 3

VS

Virtua Fighter 4

GRAFICA

Dead or Alive 3



Il coin-op originale di Virtua Fighter 4, impressionò positivamente tutti coloro che avevano fatto di questa saga una ragione di vita. Un picchiaduro entusiasmante, graficamente eccellente e per di più velocissimo, quello da sala, che faceva dell'impatto visivo il suo punto di forza (grazie all'avanzatissima tecnologia Naomi 2). Era il minimo aspettarsi, quindi, una conversione arcade perfect. Purtroppo invece, AM2, alle prese con l'hardware PS2 ha operato un generale ridimensionamento che ha dato alla luce un prodotto che, seppur tecnicamente validissimo, ha fatto storcere il naso a quanti si erano fatti la bocca con le parole di Yu Suzuki. Ciò che fin dall'inizio colpisce in negativo dal punto di vista grafico è il downgrade delle textures unito ad un fastidioso effetto aliasing che "domina" in quasi tutti i momenti di gioco, i quali, più che farci fare un balzo in avanti nel mondo videoludico, ci ricordano i titoli first generation per PS2 (che soffrivano enormemente questi difetti congeniti). VF4 gode però di modelli poligonali dei lottatori ottimamente realizzati e carismatici e riporta in maniera efficace tutti gli effeti (sabbia, oggetti che si rompono, neve, ecc...) che avevano affascinato nel corrispettivo titolo da sala. Inoltre, il titolo Sega viaggia costantemente a 60 frames al secondo. Dead Or Alive 3, prima produzione Tecmo per la scatola Microsoft sbalordisce graficamente già dai primi secondi di gioco. Il team Ninja, in meno di un anno, ha creato un titolo avanti graficamente anni luce rispetto al corrispettivo uscito per PS2: un gioco che colpisce per la sua pulizia d'immagine. I personaggi, che presentano animazioni in parte riciclate dai due prequel, sono stati ritoccati all'eccesso aggiungendo particolari quali collane, anelli, capelli, che sono ora tutti animati e donano grande realismo al gioco. Il lavoro più grande però, è stato sicuramente rivolto agli stage, molto più grandi e ben curati di qualsiasi altro titolo simile visto sinora. Il sitema di illuminazione è stato totalmente ricostruito, aggiungendo numerosi punti luci all'interno delle arene, che danno realismo e soprattutto profondità all'azione. I fondali, davvero vasti, sono dettagliatissimi e abilmente costruiti. In ogni area potrete rimanere ore ed ore (!) ad osservare quanti oggetti ci sono e come si può interagire con essi. Se Virtua Fighter 4 è tecnicamente un ottimo prodotto, Dead Or Alive 3 è sicuramente (a livello grafico) quanto di meglio ci sia oggi in circolazione.











SONORO

Virtua Fighter 4 | Dead or Alive 3

L'aspetto sonoro non è sicuramente decisivo all'interno di questo tipo di giochi. È certo però che, non tanto la colonna sonora, quanto gli effetti contribuiscono in maniera diretta ad immergersi nello spirito giusto. Sia VF4 che DOA3 si fanno notare per una buona realizzazione dei loro effetti, e soprattutto il titolo Tecmo si evidenzia per l'idea (molto carina) di ovattare alcuni suoni quali quelli provocati dai passi sulla neve. Le colonne sonore invece, entrambe non certo



indimenticabili, svolgono appena il loro dovere, non lasciando mai un segno tangibile all'interno di questi due titoli.



GIOCABILITÀ

L'approccio dei due titoli riguardo questo aspetto è completamente differente. Dead Or Alive 3 gode di un gameplay molto più semplice ed immediato, mentre Virtua Fighter 4 richiederà ore di allenamento (a meno che non siate dei cultori del titolo) solo per sentirsi sufficientemente in grado di controllare le mosse basilari. Inoltre la tattica di gioco è diametralmente opposta: in DOA3 diverrete, infatti, dei veri e propri professionisti dell'arte delle contro-mosse/controproiezioni mentre in VF4 potrete scegliere di adottare il maggior numero di strategie che sarete in grado di produrre. Se quindi DOA3 sarà molto più scontato per quanto riguarda lo sviluppo dei combattimenti, con VF4 vi sembrerà di non finire mai di apprendere nuove tecniche. Giocando al titolo Sega vi accorgerete che il tempo speso nell'assimilazione del training, non sarà di certo andato sprecato, poiché questo è l'unico modo per conoscere e diventare padroni di molte (badate bene: molte e non tutte) tecniche inserite in questo gioco. I combattimenti che affronterete in VF4, quindi, saranno molto più gratificanti e completi di quanto non siano quelli di DOA3 che, seppur divertenti e affrontabili solo con tempismo e velocità nella esecuzione delle counter, sono alla lunga sicuramente più monotoni. Per quanto riguarda i controlli veri e propri, entrambi i titoli presentano comandi efficaci e riprendono rispettivamente quanto visto nei rispettivi prequel (a dire il vero VF4 riprende il suo "secondo" sequel). L'I.A. della CPU risulta in entrambi i titoli non troppo elevata, anche se in VF4 gli avversari gestiti da PS2 sembrano dare maggior filo da torcere rispetto a quelli di DOA3.









LONGEVITÀ

C'è solo un vincitore parlando di longevità, ed è sicuramente VF4. AM2, oltre alle classiche modalità arcade e survival (Kumite) ha pensato bene di aggiungere l'A.I. mode, in cui potrete allenare un lottatore da voi creato, facendogli ripetere delle mosse da voi eseguite direttamente o attraverso i replay dei combattimenti da voi memorizzati o già presenti nel DVD-Rom del gioco. Questo rende la longevità di VF4 molto elevata: avrete la possibilità sia di lottare all'interno del Kumite con il lottatore da voi creato sia di farlo scontrare contro quello realizzato da un vostro amico, verificando così chi sia stato l'allenatore più bravo! A quanto detto si aggiunge la possibilità di sbloccare i modelli di gioco del primo Virtua Fighter e la possibilità di "adornare" i nostri eroi con gli oggetti vinti nel Kumite. DOA3 invece è un titolo con modalità di gioco classiche che non apporta grandi novità a quanto visto in precedenza. La sola differenza è data dall possibilità di giocare in modalità Tag. Certo è che non vi stancherete troppo presto di lottare dentro arene ottimamente ricreate e ricche di particolari ma, una volta che avrete terminato DOA3 con tutti i personaggi lo rigiocherete solo per affrontare i vostri amici, mentre le modalità extra presenti in VF4 in aggiunta vi stimoleranno a lungo spingendovi a giocarlo e rigiocarlo.





CONCLUSIONI

Ci troviamo di fronte a due titoli che appartengono allo stesso genere, ma con due approcci nettamente differenti. L'uno fa del livello grafico e dell'estetica il suo punto di forza, l'altro punta tutto sulla completezza dei combattimenti e sulla longevità. Vi abituerete presto ai lustrini e agli scenari proposti da DOA3, mentre sarà per voi una droga riuscire a padroneggiare il maggior numero possibili di mosse presenti in VF4. E poi, volete mettere la soddisfazione di mandare K.O. un vostro amico con una mossa che lui non è in grado di eseguire?





The Cult

Mode e Leggende nell'Olimpo dei Miti

*Il nostro viaggio continua. Esamineremo, mese dopo mese, i **film** che hanno modificato le nostre abitudini, dal linguaggio all'immagine, lasciando un segno indelebile nella storia del cinema. Naturalmente, in parallelo, viaggerà il mondo dei **videogiochi**, coinvolto anch'esso nel processo di beatificazione di quei mostri sacri divenuti forme di **culto**.*







[1] Un incontro ravvicinato non troppo amichevole [2] La scatola "risucchia ectoplasmi", vero e proprio "spauracchio" dei fantasmi di ogni genere [3] Da sinistra a destra gli acchiappafantasmi Bill Murray, Dan Aykroyd e Arold Ramis

GHOSTBUSTERS - ACCHIAPPAFANTASMI

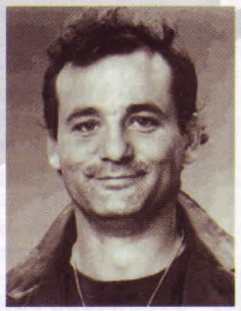
L'incontro di più menti creative può dar vita a qualcosa che, pur nella sua semplicità e linearità, riesce a far proprio l'attimo essenziale di un pensiero comune e a divenire una solida realtà, esilarante e durevole, che si proietta ben oltre il semplice telo cinematografico. "Fare" un Cult, non è programmabile. Non di certo i valenti Ramis ed Aykroyd, nella scrittura del copione di Ghostbusters, intendevano concretizzare un capolavoro filmico di proporzioni bibliche. Di sicuro, Reitman , durante le riprese di Ghostbusters non aveva come scopo ultimo la realizzazione di uno spettacolo visivo atto a sconvolgere il mondo cinematografico. Eppure, il risultato culminante di tale operazione, fu la ramificazione dell'acchiappa-fantasma nella cultura popolare, con conseguente boom di merchandising e quant'altro, atti a rendere un reticolo di idee e di desideri creativi, un culto. La commedia è la base su cui l'intreccio narrativo si dipana, regalando attimi di ilarità propri della bravura dei protagonisti. È proprio il parallelo su cui viaggia la storia, il mondo del sovrannaturale e quello vero, reale, fatto di scetticismo, che tende a posizionare lo spettatore su un piano di concreta instabilità. Nel momento in cui, il nostro io è rilassato dalla battuta e dalla simpatia dell'attore, ci vengono trasmessi input legati a spiriti e a creature demoniache dell'antichità che, in un contesto più serioso, ci turberebbero. L'aspetto globale della produzione, è avvalorato dalla presenza di attori come una giovane Sigourney Weaver, il carismatico Bill Murray e il "Blues-Brotheriano" Dan Aykroyd, che rendono, con professionalità e decenza, quel tocco di concretezza insito in un film votato alla consacrazione storica. Degna di rilevanza è sicuramente l'interpretazione della Weaver e del piccolo Rick Moranis, nella parte di "posseduti": nei due albergano rispettivamente il demone Zuul, il *guardia di porta* che risiede nel corpo di Dana Barret, e Vinz Clortho, *il mastro di chiavi*, che coesiste in quello di Louis Tully. Le due creature si stanno preparando all'arrivo sulla terra di Gozer, il *distruggitore*, colui che segnerà la fine di tutto. Quest'ultima situazione descritta, proposta con una rappresentazione a dir poco leggendaria, è la prova della forza e del carattere che gli autori hanno infuso nella pellicola, rendendo perfetto e incuneato, qualcosa che solo i geni ed i capaci possono. Non solo questa sequenza ha donato al film la poltrona nell'olimpo dei miti, ma ha consentito a Ghostbusters di ricevere una prestigiosa nomination all'Oscar ed una vittoria al BAFTA film awards nel 1985 per la categoria effetti speciali. Come dimenticare l'enorme pupazzo bianco che nel finale del film si aggira con la sua faccia da simpaticone spaurendo l'intera New York? Stessa nomination all'Oscar e vittoria al BAFTA film

" Siete disturbati da strani rumori nel pieno della notte? Provate un senso di terrore in cantina o in soffitta? Voi o i vostri familiari avete visto spiriti, spiritelli o fantasmi? Se la risposta è si, non esitate, prendete il telefono e chiamate i professionisti, gli acchiappafantasmi. 24 ore su 24 per soddisfare le vostre esigenze di eliminazione del sovrannaturale. Siamo disposti a credere in te."





FILMOGRAFIE ESSENZIALI



BILL MURRAY

Speaking of sex **(2001)** I Tennenbaums **(2001)** Osmosis Jhon **(2001)** Charlie's angels **(2000)** Hamlet **(2000)** Scout's honor **(1999)** Rushmore **(1998)** Wild things – Sex crimes **(1998)** Space jam **(1996)** Kingpin **(1996)** Ed Wood **(1994)** Groundhog day **(1993)** Quick change **(1990)** Ghostbusters II **(1989)** Scrooged **(1988)** Little shop of horrors **(1986)** Ghostbusters **(1984)** Tootsie **(1982)** Stripes **(1981)** Quachers **(1980)** Meatballs **(1979)**



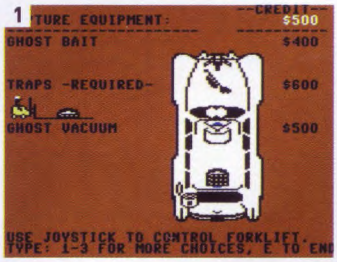
IVAN REITMAN

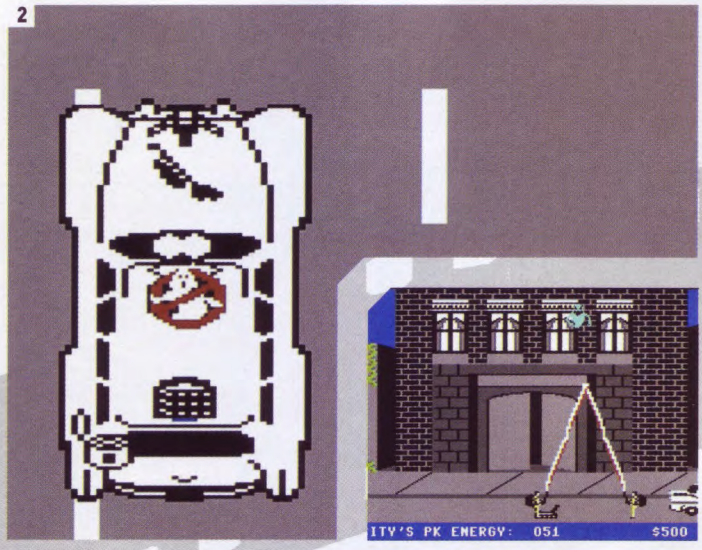
Evolution **(2001)** Six days seven nights **(1998)** Father's day **(1997)** Space Jam **(1996)** Junior **(1994)** Dave **(1993)** Kindergaten Cop **(1990)** Ghostbuster II **(1989)** Twins **(1988)** Legal eagles **(1986)** Ghostbusters **(1984)** Stripes **(1981)** Animal house **(1978)** Cannibal girls **(1973)** Foxy lady **(1971)**

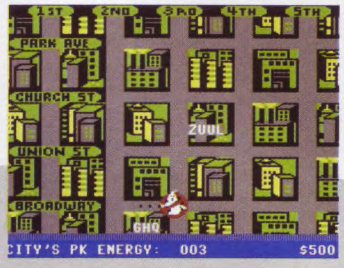
GHOSTBUSTERS (____, Usa 1984)
Regia: Ivan Reitman **Cast:** Bill Murray, Dan Aykroyd, Sigourney Weaver, Harold Ramis, Rick Moranis, Annie Pott, William Haterton, Hernie Hudson, David Margulies, Steven Tash, Jennifer Runyon, Slavitza Jovan, **Sceneggiatura:** Dan Aykroyd e Harold Ramis **Effetti speciali:** Richard Edlund, Chuck Gaspar, Mark Vargo, Jhon Bruno **Colonna sonora:** Ray Parker Jr

GHOSTBUSTERS (1984)
Piattaforma: Commodore 64
Casa produttrice: Activision
Sviluppatore: David Crane
Genere: Azione **Giocatori:** 1

a cura di Maurizio Quintiliani









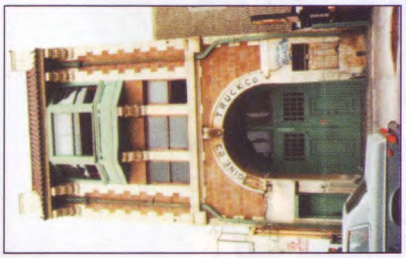
[1] Prima di cominciare il gioco bisognava acquistare ed armare una vettura [2] La fase di approccio al luogo del misfatto [3] Catturare un fantasma consentiva di guadagnare dei bei dollari virtuali da spendere per potenziare il nostro equipaggiamento

awards, nonchè nomination al Golden Globe, per la freschissima colonna sonora, interpretata da Ray Parker JR. Il polimorfe Bill Murray, si fregia anch'egli di una nomination al Golden Globe nel 1985 assieme al titolo di miglior film commedia dell'anno per Ghostbusters. Una serie sconfinata di fiction televisive e di cartoon, nonché giocattoli di ogni forma e genere, fanno degli acchiappafantasmi un merchandising di tutto rispetto, fonte di guadagno per ogni sorta d'investitore.
Ma il vero spirito, quello che ci porta ad osservare il mondo del paranormale con gli occhi innocenti di un bambino, e che ci fa credere nelle nostre possibilità, che, seppur terrene, risultano quantomai autorevoli, rimane relegato al primo inimitabile film, dove la creatività, la voglia, l'immediatezza del messaggio, nato dalla sua stessa essenzialità, traspariva ed interagiva nel modo più diretto possibile.
Ghostbusters, il film. Ghostbusters, il videogioco. Dalla polvere della soffitta per farne un culto, per rappresentare la parte ludica del parallelo olimpo cinematografico. Activision, vecchia software house da più di vent'anni sulla cresta dell'onda, commissionò alle mani volenterose e e alla mente creativa di David Crane, un prodotto che rappresentasse il feeling del successo degli acchiappafantasmi.

Lo stesso anno dell'uscita del film, il 1984, Crane sviluppò la versione giocosa dei Ghostbusters per l'home computer di casa Commodore, il C-64. La versione videoludica, al passo con quanto potenzialmente offriva il mondo elettronico di allora, seppe ben esprimere tutti le caratteristiche richieste ad un tie-in di quel calibro: far sì di immergere chiunque avesse visto il film, nello spirito sbarazzino e (simmetricamente) tetro che la pellicola trapelava. Nella schermata di introduzione, marchiata con il grande ed inimitabile logo degli acchiappafantasmi, suonava a liete note, la colonna sonora del film con tanto di testo e pallina scorrevole, ad uso karaoke. Nelle schermate successive si veniva introdotti all'acquisto della vettura e dell'equipaggiamento, costituito da trappole per ectoplasmi, laser fotonici, ed aspirapolveri! Terminata la fase di briefing, il gioco ci portava sulla città di New York, rappresentata da una mappa vista dall'alto, ove figuravano palazzi, strade e fantasmi in movimento. I nostri eroi, rappresentati dal logo del film, ad ogni segnale di avvertimento proveniente da una qualsiasi abitazione, dovevano recarsi il più in fretta possibile lì per la "disinfestazione". Nella fase di approccio all'abitazione, la visuale cambiava, fornendoci la vista dall'alto della nostra vettura che procedeva in direzione della casa "occupata", con la possibilità, ove ce ne fosse stato il bisogno, di ingabbiare fantasmi durante il tragitto. All'arrivo a destinazione, la visuale mutava nuovamente, fornendoci l'aspetto esterno della struttura, questa volta dalla parte frontale, con i nostri eroi intenti ad intrappolare la forma ectoplasmatica nella "scatola". Il gioco offriva nel suo insieme, come era logico attendersi, gli elementi che riportavano alla memoria il film, effetti sonori, immagini, locations ed azioni, presenti nella controparte cinematografica. L'importanza di "continuare" le gesta degli acchiappafantasmi una volta finito il film, e le possibilità di sfida che il titolo di Crane offriva, erano i punti di forza di un titolo semplice, immediato e divertente. Cosa che in egual modo non accadde con gli altri titoli ispirati ai Ghostbusters sviluppati gli anni successivi su macchine più potenti come Sega Megadrive e Amiga.

UNA STAR IN INCOGNITO

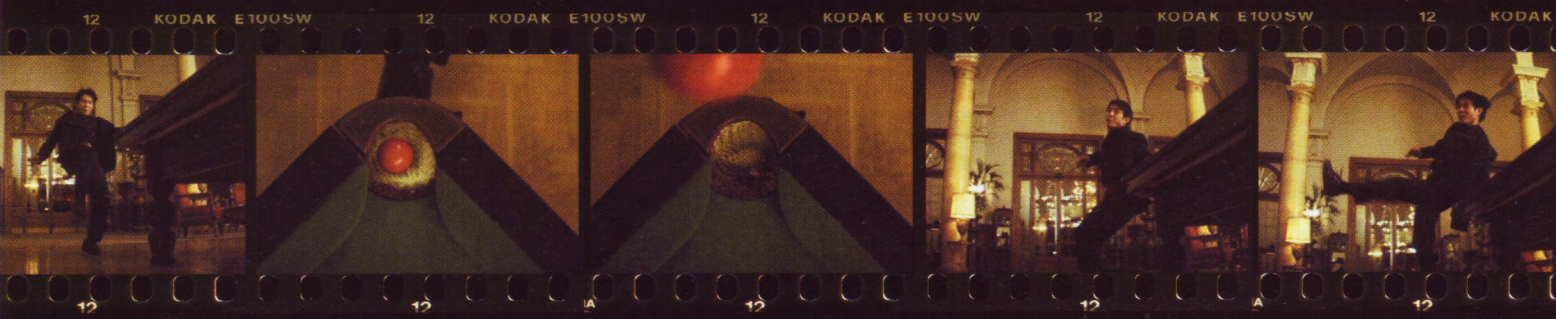
La Firestation n° 23, situata al 225 E. 5th Street di Downtown a Los Angeles, è stata costruita nel 1910. L'architettura è quella classica delle comuni stazioni di vigili del fuoco americani: una struttura livellata su tre piani, in grado di ospitare fino a 20 pompieri ed il vanto di poter utilizzare materiale di una qualità altissima. Per 50 anni la Firestation n° 23 ha ospitato i membri del reparto dei vigili del fuoco di Los Angeles. La stazione è stata una delle prime ad utilizzare i camion motorizzati, sostituendo i vecchi veicoli trainati da cavalli. Cessate tutte le sue funzioni da oltre 40 anni, la Firestation n° 23 è ora contornata da strade e vicoli che, dal 1910 ad oggi, hanno subito profondi mutamenti. Questa zona della città si è deteriorata in un "santuario" per senzatetto e criminali, sede di sfrenato vandalismo. Nonostante la parte esterna esposta all'aria, l'interno della stazione rimane principalmente intatto, grazie a film come Ghostbusters e The Mask che se ne sono serviti per le riprese. Nella parte in cui Pete, Ray ed Egon comprano la Firestation, si vede esattamente come questa si presentava quando la produzione la scelse per girarci le scene. Solo dopo averla ristrutturata e decorata, assunse un aspetto quasi nuovo.







Concettualmente simile alla versione per home computer sviluppata da Activision, Sega produsse il suo titolo su licenza Ghostbusters trasformandolo in un gradevole platform d'azione.



IN PRINCIPIO ERA IL DRAGO





Cinema d'azione e fighting games a "scorrimento" hanno rappresentato per un certo periodo degli anni novanta una fonte corrispettiva di ispirazione. Link di questo mese vi propone la recensione di Kiss Of The Dragon e traccia la storia dei picchiaduro "on the road" illustrandone i motivi della loro "estinzione".



KISS OF THE DRAGON

AZIONE

Regia: Chris Nahon
Cast: Jet Li, Bridget Fonda, Tchéky Karyo, Laurence Ashley
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 10



L'agente Liu Jian arriva a Parigi da Shangai, inviato dal Governo Cinese per portare a termine una segreta e delicatissima missione. Con la collaborazione del Commissario francese Richard, Liu tenta di portare a termine l'incarico nel più breve tempo possibile. Tradito proprio da chi doveva aiutarlo finisce per trovarsi imbrigliato nelle maglie di un mortale intrigo che lo costringe ad una fuga continua in una città che non conosce. Dopo lo strepitoso esordio americano in "Arma letale 4" e l'eccellente prova in "Romeo deve morire", Jet Li affronta un nuovo progetto cinematografico scrivendone il soggetto. Prodotto da Luc Besson e diretto dal giovane francese Chris Nahon, "Kiss of the dragon" è un classico film d'azione e d'avventura, in cui i combattimenti hanno la parte del leone. Superstar delle arti marziali, Jet Li è niente meno che spettacolare: qualsiasi cosa gli capiti sotto tiro si trasforma immancabilmente in un'arma mortale o anche solo "contundente". Palle da biliardo lanciate con geniali e coreografiche evoluzioni fisiche; ferri da stiro bollenti come scudi, per tacere dei piccoli aghi che con mosse rapide e sicure infila sulle terminazioni nervose, bloccando di colpo qualsiasi aggressore. Nei circa 90 minuti di pellicola attraverso le arti di cui Jet Li è eccezionale esecutore, si realizzano performance da manuale e pur peccando di mancanza di originalità il risultato è una "confezione diligente". Attorno a Jet Li ruotano attori del calibro di Tcheky Karyo purtroppo relegato al ruolo di spalla, in una veste di cattivo un pò troppo sopra le righe, riscattato di tanto in tanto da portentose quanto velenose battute. Si scrive "action" ma bisogna vedere se si legge "èkscion" (all'inglese) o "aksiòn" (alla francese), oppure, come qualcuno ha



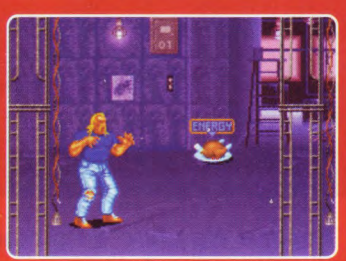


I LUOGHI COMUNI NELLA STORIA DEL PICCHIADURO A SCORRIMENTO

Nella seconda metà degli anni '80, i picchiaduro a scorrimento ebbero una diffusione elevatissima. È normale, dunque, che gli sviluppatori (a corto di idee) inserirono tutta una serie di bonus e di personaggi praticamente identici per quasi tutt i titoli. In queste schermate potete ammirare alcuni di questi "luoghi comuni" dei picchiaduro a scorrimento.







BONUS ALIMENTARI IN GRADO DI RIPRISTINARE L'ENERGIA VITALE

EXTRA EXTRA

Il fronte dei contenuti speciali si rivela alquanto ricco ed interessante: troviamo, infatti, il commento audio per tutta la durata del film del regista Chris Nahon, di Jet Li e Bridget Fonda, lo speciale "Jet Li – Filosofia del combattimento" con interviste di 11minuti, il cortometraggio "Corey Yuen Action Academy" di 8 minuti, il dietro le quinte della scena di combattimento nella palestra della Polizia, il making of "Sul set dell'azione", il confronto Storyboard e scena girata con l'ausilio dell'opzione multiangolo per alternare al volo disegni e riprese, lo storyboard della scena nell'orfanotrofio, le Featurette, una galleria fotografica, il trailer cinematografico e gli spot TV. Tutti gli inserti sono, inoltre, ottimamente sottotitolati in italiano.









scritto: "spaghetti eastern", per definire una via europea all'assimilazione del wuxiapian, o meglio dell'heroic bloodsheed (il "bagno di sangue eroico"), come direbbero gli esegeti del cinema di Hong Kong. Fatto sta che la miscela di etica ed estetica delle arti marziali col cinema di genere "americanizzante" di Besson produce un film esplosivo che, soprattutto, funziona, e che non ha niente da invidiare alle incursioni hollywoodiane di Jackie Chan. Il finale è ovviamente positivo e rassicurante, ma dopo tanti calci e pugni non dispiace poi troppo.

Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, rivela sin dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master di qualità e in grado di restituire immagini molto definite e dettagliate sia in primo piano che sugli sfondi. La nitidezza è anch'essa molto elevata per vai dell'assenza di grana di fondo o rumore video che possano disturbare la visione. La resa cromatica è naturale, poco satura e tipica dei film d'azione di ultima generazione. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo, il perfetto equilibrio delle regolazioni dei livelli di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 colpisce sin dai primi istanti per la perfetta separazione di tutti i canali, che richiede un utilizzo continuo e quasi eccessivo dei diffusori surround, soprattutto per via di una regolazione del volume leggermente sopra le righe (in particolare durante il riverbero musicale). Il coinvolgimento è comunque assicurato grazie inoltre alla prorompente dinamica, in grado di assicurare repentini e quanto mai efficaci incrementi di volume, e all'apporto del subwoofer sempre molto incisivo. La traccia originale inglese, sempre DD 5.1, si può considerare di pari qualità, e si distingue solo per un maggiore dettaglio del canale centrale, specie per quanto riguarda gli effetti di sottofondo.

Gian Luca Di Felice



20th Century Fox Home Entertainment

UNA VITA TUTTA AZIONE



Maestro di arti marziali famoso in tutto il mondo e star cinematografica in Asia, JET LI (Liu Jiuan, produttore ed ideatore della storia di *Kiss Of The Dragon*) si è fatto prepotentemente notare ad Hollywood nel 1998 con il suo primo film in lingua inglese recitando in "Arma letale 4" (Lethal Weapon IV). Dopo aver recitato in oltre 25 film ad Hong Kong ed in Cina, Li ha interpretato il suo primo ruolo americano, nei panni di un farabutto, al fianco di Mel Gibson, Danny Glover, Rene Russo e Chris Rock nel film di Richard Donner. Dopo *Kiss Of The Dragon*, Li ha cominciato a lavorare nel thriller d'azione "The One", nel quale recitano anche Delroy Lindo e Jason Stathan. Li interpreta un personaggio che viaggia attraverso centinaia di universi diversi nella speranza di diventare un dio The One -, l'unico. Il film è diretto da James Wong.

Subito dopo prenderà parte a "First King", nel quale reciterà e sarà il co-produttore assieme a Joel Silver. Basato su un'idea di Li, il film mette insieme elementi di suspense, azione e thriller come nei film di "Indiana Jones" e "La mummia" (The Mummy). Oltre a tutto questo, Li si è unito alla Icon Productions di Mel Gibson per produrre una serie televisiva di arti marziali intitolata Invincible. Gli episodi presenteranno l'antica arte marziale Wushu e scene d'azione spettacolosamente coreografate nello stile dei film di Hong Kong.











GRASSONI DA COMBATTIMENTO PRONTI A FARCI LA PELLE



PICCHIADURO "ON THE ROAD"

La famosa "legge di Darwin" non è solo appannaggio degli esseri viventi: l'avvento del poligono ha stravolto e, in taluni casi, soppresso alcuni generi videoludici. Tra tutti meritano menzione particolare quei titoli dedicati al pestaggio urbano, al combattimento su strada, giochi risalenti alla seconda metà degli anni '80 che hanno visto consacrare il loro essere per mezzo di una pietra miliare come Final Fight (Capcom - 1989).

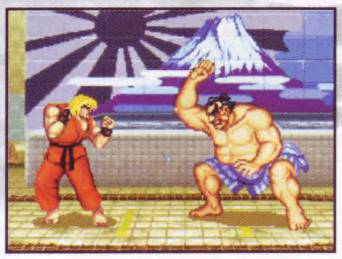
LE ORIGINI ED ETÀ DELL'ORO

Il "picchiaduro" ha sempre riscosso un notevole successo, sia in sala giochi che a casa. Durante il corso degli anni, partendo da Kung Fu Master (Irem - 1984) e passando per capolavori quali Final Fight (Capcom - 1989), abbiamo potuto assistere ad una evoluzione che ha portato questo genere a scindersi in due fondamentali categorie: picchiaduro ad incontri e picchiaduro a scorrimento. I giochi appartenenti a quest'ultima tipologia hanno vissuto un decennio di splendore che va dalla seconda metà degli anni ottanta alla prima metà degli anni novanta. Un periodo durante il quale si è assistito al fiorire di titoli caratterizzati da personaggi ricchi di pathos e da una notevole ricchezza di ambientazioni che facevano da background alle risse bidimensionali. Tra le più sfruttate, va senza dubbio citata quella a sfondo fantasy (Golden Axe o The King of Dragons su tutti) e quella che potremmo definire "rissa da strada" (Double Dragon e Final Fight docet). Il boom di Street Fighter II, apparso nel 1991 nelle sale giochi di tutto il pianeta, ha di fatto re-inventato il genere, destabilizzando un equilibrio tra prodotti in stile Vigilante e titoli sulla falsa riga di Ye Ar Kung-Fu che durava ormai dall'inizio degli anni '80. Il principio della fine per i picchiaduro a scorrimento, era cominciato.

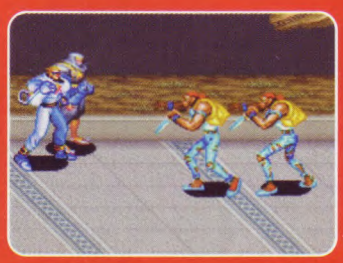
Le software house, consce del fattore innovativo e remunerativo che rappresentava Street Fighter II per l'epoca, si misero alacremente al lavoro e, già all'inizio degli anni '90, il mercato Coin-Op fu invaso da decine di cloni del titolo Capcom. I videogiocatori reagirono con entusiasmo ai richiami delle softco nipponiche: mentre Capcom continuava a mietere successi con la versione "Champion Edition" del suo gioiello, SNK inaugurava un vero e proprio filone d'oro con le saghe di Fatal Fury (1992) e World Heroes (1992).

L'AVVENTO DEL 3D

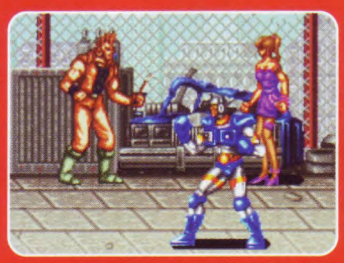
Con l'avvento dell'era moderna del videogame e la conseguente massificazione del prodotto videoludico, i pesta-pesta a scorrimento hanno bruscamente ceduto il passo ai più













BRUTTI CEFFI ARMATI DI COLTELLO

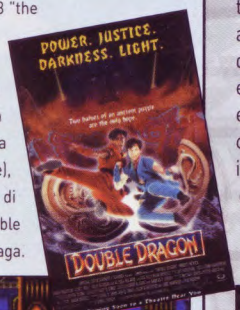
DOUBLE DRAGON





La serie di Double Dragon consta di quattro titoli principali e un paio secondari. Il perchè dell'importanza di DD è presto detto: è stato il titolo che ha dettato lo standard a cui tutti gli sviluppatori si sarebbero ispirati per un decennio.

Uscito nel 1987 ad opera di Technos, DD ha subito attirato l'attenzione del pubblico a causa di un'innovativo approccio stilistico. Oltre ad introdurre un discreto reperorio di mosse, era possibile muoversi liberamente per lo schermo. I nostri due protagonisti (Billy e Joe) potevano saltare, salire le scale e raccogliere ed usare diversi tipi di oggetti e armi: casse, bidoni, mazze, fruste, coltelli ecc... Tutto queste novità, i giocatori dell'epoca non le avevano mai viste e il successo fu assicurato. Altro punto a favore, era la possibilità di giocare in due, che si univa al divertimento generato dalle spassose situazioni che si verificavano durante il gioco e dalla simpatia suscitata dai nemici che si andavano ad affrontare (nei nostri ricordi rimarranno per sempre vivi i giganti pelati e dalle gambe corte (Abobo), che ogni tanto ci pestavano schiacciandoci come una sottiletta con le loro mani enormi). Anche le musiche e gli effetti sonori erano davvero azzeccati, i versi disumani emessi dai nemici sono un esempio più che valido. Unica pecca era la presenza del colpo "definitivo": in pratica per procedere senza troppi rischi era sufficiente utilizzare la sola gomitata. Questo "trucco" consentiva di terminare il gioco molto agevolmente, ma a discapito del divertimento. Nel 1988 Technos ci riprova, basandosi forse troppo sulla struttura del primo titolo. In DD2 cambiano poche cose, oltre alla solita evoluzione audio-visiva, non c'era nessuna innovazione degna di nota. Due anni più tardi vide la luce Double Dragon 3 "the Rosetta Stone", che introdusse uno stile grafico totalmente nuovo e nuovi colpi tra cui quello a terra da usare sui nemici appena stesi e in procinto di rialzarsi (introdotto per la prima volta da Crime Fighters di Konami). Il "Doppio Drago" cambia rotta e, negli '90 si rifà il look per il Super Nes (1994): in Return of Double Dragon aumenta ulteriormente il numero di colpi eseguibili (anche in combinazione), rendendo l'azione più varia. L'anno seguente è il Neo Geo a fregiarsi di una versione che riprende lo stile di gioco di Street Fighter: Double Dragon della SNK esce in contemporanea con il film dedicato alla saga.



Ispirato alla serie televisiva animata invece, troviamo Double Dragon - The Shadow Falls, anonimo picchiaduro ad incontri prodotto da Technos per Megadrive e Super Nes. Double Dragon rimane una pietra miliare del mondo dei videogochi perchè ha avuto il pregio di mostrare a tutti come andava realizzato un titolo del genere, e ha regalato a molti videogocatori un'eperienza tutt'oggi indimenticabile.





"profondi" picchiaduro uno contro uno. Tekken, Virtua Fighter e Soul Blade sono entrati con forza nelle case di milioni di videogiocatori, aumentando a dismisura la popolarità di un genere che ha trovato nell'avvento del 3D nuova linfa vitale.

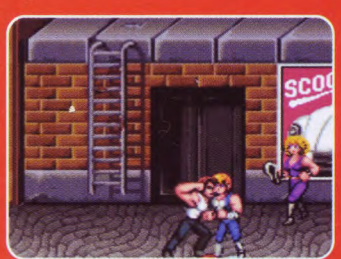
A parte sporadiche eccezioni (tra l'altro neppure troppo valenti), negli ultimi anni i titoli che basavano la loro struttura sul pestaggio a scorrimento sono apparsi col contagocce (Fighting Force di Core e Crisis Beat di Bandai per PSX e The Bouncer per PS2 sono i soli esempi degli ultimi cinque anni). Ci si chiede perché sia avvenuto ciò. È giusto imputare al semplice avvento del poligono la scomparsa di un genere così affermato tra il pubblico di videogiocatori fino a qualche anno prima?



I PERCHÉ DELLA CRISI

Imputare la scomparsa di questo genere al solo avvento del poligono è probabilmente un grosso errore: dobbiamo fare un analisi più profonda, basandoci sulle caratteristiche ludico-intrattenitive del prodotto in sé. I picchiaduro a scorrimento sono sempre stati fortemente diversificati dal punto di vista grafico; la loro struttura era, però, pressoché identica per ogni titolo: scelta del personaggio, svolgimento dello stage (eliminazione degli avversari, raccolta di bonus e/o armi varie) e battaglia contro il boss. Per combattere ci si avvaleva di un range di colpi sicuramente più esiguo rispetto ai beat'em up ad incontri come Street Fighter o Tekken, anche se comunque più che adeguato all'opera di pestaggio che si andava a perpetrare. A monte del successo di questo genere risiedevano un game-play essenziale, che permetteva di introdursi facilmente nell'azione e una strutturazione dei livelli (stage, boss) che, a voler ben vedere, è la medesima di un classico spara e fuggi (genere ancora attivo sul mercato). Quanti di voi hanno giocato "Final Fight" o "Vendetta" sanno di









DONNINE CON ATTREZZATURA "SADOMASO" INTENTE A MALMENARCI

FINAL FIGHT





Final Fight fu un picchiaduro troppo sopravvalutato a causa della splendida veste grafica creata da Capcom (i grafici erano gli stessi di Street Fighters II). Nonostante l'ottima giocabilità iniziale, il titolo si perdeva divenendo oggettivamente "impossibile da portare a termine". Già dal terzo livello le cose si facevano difficili e proseguire necessitava un impegno non indifferente. Più avanti venivamo annichiliti da orde di teppisti degne degli highlanders di Brave Heart. Con Final Fight, Capcom introdusse il colpo speciale: ognuno dei tre protagonisti possedeva un colpo capace di risolvere le situazioni più disperate, ma il prezzo era la perdita di un po' di energia. Il primo Final Fight è l'unico ad essere stato sviluppato per la sala giochi, gli altri due vennero prodotti nel 1993 e nel 1995 entrambi per il Super Nintendo. I fortunati possessori del 16 bit Nintendo poterono così apprezzare i due migliori titoli della serie. Final Fight 2 e 3 erano, infatti, meglio realizzati, con l'aggiunta del gioco in due, un maggior numero di mosse e una difficoltà calibrata come si deve.



CRIME FIGHTERS E VENDETTA





Nel 1989 Konami sviluppa il primo Crime Fighters. Il titolo non era di grande impatto grafico ma possedeva numerose caratteristiche finora assenti in tutti i titoli del genere. La possibilità di giocare in quattro, l'invenzione del colpo a terra e l'ottima caratterizzazione dei personaggi, ne fecero un titolo molto apprezzato. Visto il successo del primo Crime Fighters, Konami nel 1991 decise di deliziare noi appassionati con Vendetta (Crime Fighters 2). Il gioco in questione può essere definito uno dei migliori picchiaduro da strada di tutti i tempi. Vendetta fu un vero capolavoro di giocabilità e grafica. L'interazione con l'ambiente circostante era altissima, era possibile sfruttare parti del fondale per mettere KO i nostri nemici (si poteva colpire un lampione e far cadere le sue lampade in testa al nemico che ci stava passando sotto). Era inoltre possibile raccogliere di tutto per poi scagliarlo contro i nostri avversari e ogni oggetto o arma provocava un diverso effetto sul malcapitato. Proprio le armi erano un punto forte del gioco; oltre ad essere davvero tante, il loro utilizzo procurava un gusto indescrivibile. Ognuno dei quattro protagonisti possedeva colpi tutti suoi, ciò costringeva il giocatore ad agire diversamente da personaggio a personaggio. Ma la cosa più bella era l'humor di cui Vendetta era farcito. Giocando in multiplayer si verificavano situazioni esilaranti, con secchi che volavano in testa a qualcuno mentre un altro stava tirando una "mattonata" al punk con il coltello, gente sbattuta sulle vetrate dei negozi da una mazzata ben assestata e tanto altro. Una menzione particolare la meritano i gay vestiti di pelle che ci assalivano per le strade del terzo stage: oltre ad avere assurde movenze effemminate, la loro specialità era saltarci addosso per leccarci il collo e fare qualcos'altro che è vietato descrivere in questa sede. Come se non bastasse, lo stesso trattamento era riservato ai lampioni della strada (da non credere!).

cosa stiamo parlando: una volta inserito il prezioso gettone nel cabinato, tutto quello che volevamo era poter pestare mucchi di loschi ceffi a suon di "papagne", tubi di ferro, mazze di legno, bidoni della spazzatura e quant'altro ci capitasse sotto mano. Ad un gioco di questo tipo non era richiesto nessun "volo pindarico", nessun trip mentale, bensì una pura, sana e frenetica azione. Street Fighter II introdusse un notevole aumento del fattore strategico. Il semplice picchiaduro ad incontri della seconda metà degli anni '80, lasciava il posto a qualcosa di molto più "ragionato" ed accattivante. Per la prima volta, era data al giocatore la possibilità di scegliere il proprio alter-ego virtuale da una rosa di personaggi che andava ben oltre i classici stereotipi visti nei picchiaduro a scorrimento. I diversi stili di lotta, la penetrante caratterizzazione dei protagonisti, l'elevata sfida che riuscivano ad infondere durante la fruizione, portò i picchiaduro ad incontri ad impadronirsi del mercato, evolvendo la loro natura anno dopo anno, alla ricerca di piccole innovazioni atte a giustificarne il predominio.





IL FUTURO

Probabilmente chi produce videogiochi non ritiene che i picchiaduro a scorrimento possano ancora offrire qualcosa sotto il punto di vista della giocabilità e della profondità. Oppure, questo genere si è talmente "evoluto" da non risultare più facilmente riconoscibile. Devil May Cry (PS2, Capcom) rappresenta forse un nuovo approccio stilistico al genere. Se avete ancora voglia di attraversare il vicolo più malfamato della città ed uscirne con le nocche gonfie e se rimpiangete i tempi d'oro del picchiaduro a scorrimento, per il momento non vi rimane altro che tuffarvi nel mondo dell'emulazione. Nell'attesa che qualche importante sviluppatore renda giustizia alla vostra bramosa voglia di pestaggi da strada, potrete far rivivere sui vostri computer i più importanti Coin-Op di questo genere per mezzo del M.A.M.E.
Che il futuro sia proprio quello?

Massimiliano De Ruvo









MAZZE DA BASEBALL (E RELATIVE VARIANTI) DA UTILIZZARE CONTRO IL NEMICO

INSIDER

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO



INSIDER

DVD INSIDE 100

Questo mese scopriamo assieme cosa ci riserva il mercato DVD, grazie alle nostre esaustive recensioni. Spazio a "Il Mandolino del Capitano Corelli", "La Vera Storia di Jack lo Squartatore", "Behind Enemy Lines" e tanti altri!

INSIDER

EVOLUSUONI 96

La musica delle nuove generazioni, il tecno-beat, i nuovi strumenti e le tendenze del momento. Questo ed altro costituiscono la colonna sonora di Evolution.

INSIDER

CINEMA AL CINEMA 98

Uno sguardo al mondo del cinema.
Piccola panoramica di quello che potremo gustare tra poco nelle sale europe ed americane: anticipazioni e novità di rilievo.

INSIDER

CINEMA IN CASA 115

Questo mese Evolution Magazine esamina i lettori DVD, tracciando la storia e i motivi del successo (sempre più in crescita) di questo supporto che consente di godere appieno delle produzioni cinematografiche più o meno recenti.



INSIDER

ON THE NET 128

Quanti di voi conservano, magari nascosti in cantina, i giocattoli della propria infanzia? Sappiate che il mercato dei suddetti è in fervente crescita: Nicola Sandrini autore e curatore del sito www.giocattolivecchi.com è il fiero portabandiera di questi appassionati collezionisti. Evolution lo ha intervistato per voi.



INSIDER

RETROVIEW 130

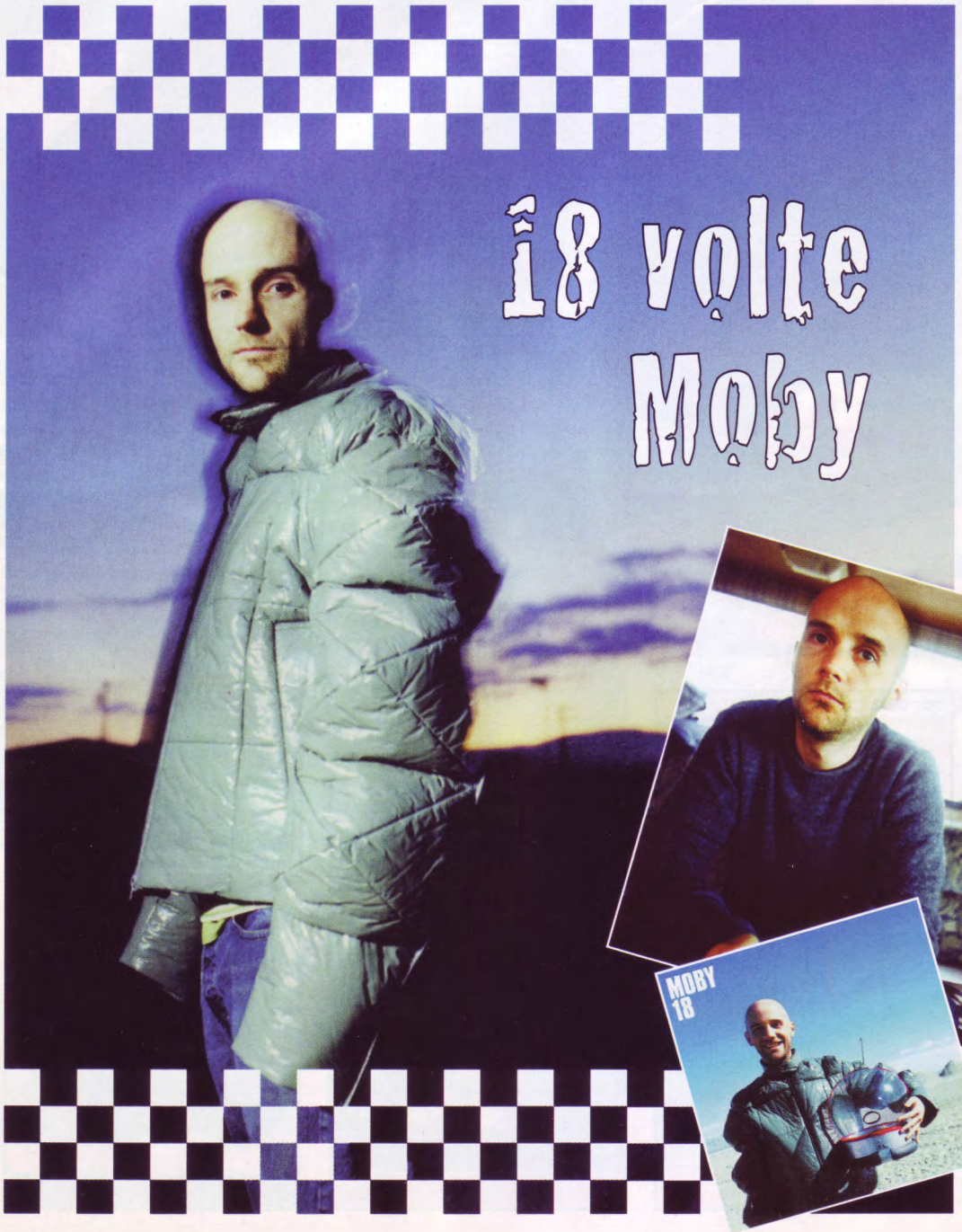
Storia e gloria del mondo dei videogames. Ripercorriamo, assieme a Daniele Bertocci, gli avvenimenti alla base della nascita del fenomeno. Questo mese riviviamo il concepimento e il lancio di una delle macchine da gioco che hanno fatto storia: l'Atari VCS!



Evolusuoni

AVVENIMENTI, DISCHI, TENDENZE: LA MUSICA PROIETTATA VERSO IL FUTURO

a cura di Elena Raugei



Finalmente è uscito, sotto etichetta Virgin, il nuovo, attesissimo lavoro di Moby! L'album, battezzato "18" come il numero delle canzoni in esso racchiuse, riassume e rielabora gli ottimi risultati - portati al successo planetario con il precedente "Play" - raggiunti dall'artista americano con la sua miscela di blues, funk, r&b ed elettronica.

Oltre al primo accattivante singolo "We Are All Made Of Stars" si fanno notare la delicata "In This World", la cantilena straniante di "One Of This Morning", il pastiche black/rock "Extreme Ways", il frizzante groove di "Jam For The Ladies" (che ospita Angie Stone e MC Lyte) e il cammeo di Sinéad O'Connor nella lenta "Harbour". Il piccolo idiota allinea una serie di canti gospel dagli abiti moderni - a metà fra l'odore del vinile e la programmazione sintetica, tra passato e futuro - e realmente calati nel nostro presente: "Sunday (The Day Before My Birthday)" si ricollega infatti, oltre che al compleanno del musicista, ai tragici avvenimenti dell'undici settembre. A prevalere nell'album sono samples, voci dal sapore rétro, beat, melodie e scratch che, sposando tradizione e sperimentazione, rapiscono in una rarefatta ed evocativa morbidezza.

Se "18" si propone come la nuova carta d'identità del signor Richard Melville - in arte Moby, dal famoso romanzo di Hermann Melville "Moby Dick" - possiamo dunque brindare al traguardo di una confermata maggiore età. Complimenti Moby!



Il futuro del... Jazz!

Dopo sette anni di attività dedicata soprattutto a lavori di produzione e remix, il collettivo tedesco Jazzanova pubblica il suo primo, vero album per l'etichetta di acid jazz Compost. Significativamente intitolato "In Between" e racchiuso in una confezione quanto mai ricca e creativa, il disco allinea diciassette tracce - dodici canzoni e cinque piccoli intermezzi - che fondono con ottimi risultati le migliori tradizioni jazz e il più raffinato utilizzo del campionatore: un perfetto assaggio dello stile della band è "L.O.V.E. And You & I", non a caso posta in apertura. L'elettronica e il soul fanno poi da tappeto sonoro alla voce vellutata di Ursula Rucker in "Keep Falling", alle cadenze hip-hop di Capital A su "The One - Tet", alla morbidezza canora di Vikter Duplaix nella dubbeggiante "Soon" e ad altri illustri interpreti r&b. Melodie, sintetizzatori e divagazioni strumentali - su tutte la poliedrica "Hanazono" - confluiscono nella musica dei sei ragazzi di Berlino, che assemblano con eleganza strutture d'innegabile originalità dando vita ad uno sfaccettato nu-jazz digitale.
L'incontro ravvicinato fra i vecchi trentatré giri e la più moderna club-culture ha donato al cielo tedesco una mezza dozzina di "nuove" stelle...

Remix Orbitali



Gli Orb di Alex Paterson hanno appena pubblicato un nuovo album di remix dall'epico titolo "Auntie Aubrey's Excursions Beyond The Call Of Duty Part 2", presentato in una moderna e visionaria confezione psichedelica. Le venti tracce del doppio CD - secondo capitolo del remix-project, dopo "A Huge Ever-Growing Pulsating Brain That Rules From The Centre Of The Ultraworld" - sono riletture di brani di altri artisti tra loro in apparenza antitetici (tra i nomi, Primal Scream, Mike Oldfield, Can, Meat Beat Manifesto, Penguin Café Orchestra...), arrangiati in chiave ambient e venati qua e là di fresche tinte dub e techno. Il ritmo della nutrita tracklist, la cui apertura con "3 am Eternal" dei KLF è affidata a una stravagante unione fra gracidii di rane e giri di valzer, si mantiene costantemente delicato e soffuso, tranne rari episodi più vivaci come "Art Of Love" degli Art Of Noise e l'improbabile rispolverata reggae dei Bee Gees effettuata da Robbie Williams in "I Started A Joke". Due ore e mezza di musica elettronica sulla scia dello slogan "Ambient is dead... long live ambient", riportato anche all'interno del libretto. Due ore e mezza di suoni concepiti per mandare gentilmente in orbita ogni ascoltatore, meglio se munito di cuffie.

Balla o Muori!

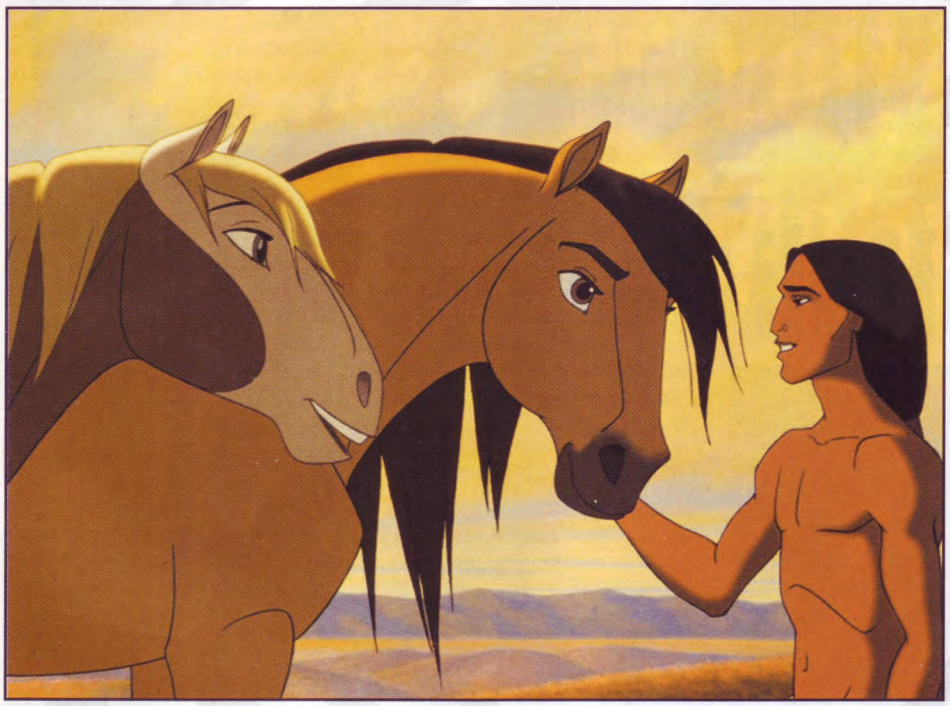
"Dance Or Die" è il nuovo album di Madaski, alias Francesco Caudullo, e il quarto episodio della sua carriera come solista dopo il reggae elettronico di "Monsù Dub" (1994), le manipolazioni digitali su "Distorta Diagnostica" (1996) e il drum'n'bass in "Da shit is serious" (1998). Un'attività comunque solo parallela a quelle di fulcro (assieme al cantante Vitale "Bunna" Bonino) degli alfieri del reggae "made in Italy" Africa Unite e di stimato remixer per colleghi quali La Crus, C.S.I., 99 Posse, Franco Battiato, Casino Royale, Antonella Ruggiero, Mau Mau, Alessio Bertallot, Daniele Silvestri, Persiana Jones...
Composto da nove brani autografi e due cover ("Oblivious" degli italiani Monuments, oltretutto presenti come ospiti, e "Quiet Man" degli Ultravox di John Foxx), "Dance Or Die" è un album compatto e curato, che presenta con impeccabile stile dance, industrial, new wave e campionamenti assortiti. Gli episodi in scaletta variano dall'aggressività di "Under My Skin" alla vivace orecchiabilità della title-track, dalla solenne pacatezza di "Sanctify Your Soul" al ritmo dell'iniziale "The Perfect Groove" fino ai cambi d'umore della variegata "Tribute", contribuendo a definire un'altalena di beat dall'indubbio impatto.
I possessori del CD avranno inoltre accesso all'area privata del sito www.madaski.com, dalla quale si potranno scaricare video e tracce audio finora mai pubblicate. E, come se non bastasse, il musicista di Torino - indiscutibile epicentro della nuova scena elettronica italiana - sarà in tour fino al prossimo inverno...



a cura di Gian Luca Di Felice

CINEMA AL CINEMA

[Spirit - Cavallo Selvaggio]







Dopo il fortunato "Shrek", la DreamWorks ritorna ad una storia che parla di sentimenti, coraggio e senso del valore. "Spirit – Cavallo Selvaggio", uscito il 24 maggio in America, e film di Natale in Italia, racconta le gesta di un indomabile stallone dallo spirito selvaggio. Il suo primo incontro con l'uomo non è dei più felici, visto che Spirit non sopporta di essere domato, ma una profonda amicizia nasce tra lui e un giovane indiano Lakota di nome Piccolo Fiume. Durante il suo viaggio, troverà anche l'amore di Pioggia, una bellissima puledra pezzata che lo accompagnerà nella storia di uno dei più affascinanti e meno celebrati eroi del vecchio West. Il film è un continuo susseguirsi di scene ricche d'azione. L'avventura cela comunque in sé un messaggio molto più profondo, ossia il percorso di crescita che ognuno di noi deve affrontare nella vita per diventare un uomo. La DreamWorks è riuscita a reinterpretare in modo innovativo l'animazione di tipo tradizionale, unendo le tecniche di animazione che esistono da oltre sessant'anni con quelle più moderne realizzate al computer. L'avvento dell'animazione computerizzata ha completamente rivoluzionato il genere, soprattutto dopo la comparsa sugli schermi di pellicole interamente realizzate in digitale. Il computer ha trovato sempre maggiore impiego nell'animazione tradizionale in 2D, come dimostra lo stesso "Spirit" che, per la sua eccellente qualità visiva, può essere considerato il prodotto tecnologicamente più complesso e ambizioso mai realizzato da DreamWorks. Ciò nonostante, sebbene il mouse sia oggi diventato lo strumento più utilizzato dagli animatori, il produttore Jeffrey Katzenberg tiene a sottolineare che nessun computer potrà (o dovrà) mai soppiantare i disegni degli artisti. Altra particolarità del film sono i dialoghi; gli animali protagonisti del film, Spirit compreso, non parlano, proprio come nella realtà, bensì si esprimono attraverso le espressioni, che risultano così vere da far divenire il dialogo superfluo, senza considerare che la storia è raccontata da una splendida voce narratrice. Nella versione americana il compito è stato affidato a Matt Damon, mentre in Italia a Giorgio Borghetti. "Spirit" sembra davvero un prodotto eccezionale che grazie alla storia, all'ambientazione, e alle tecnologie darà senza dubbio del filo da torcere al film di Natale firmato Disney.

[Jay and The Silent Bob... Fermate Hollywood]





I ragazzi di "Clerks" si sono fatti grandi e non debbono più fare i commessi per sbarcare il lunario. Sono degli adulti ormai, hanno un lavoro gratificante, soldi, ma sotto sotto non sono cambiati poi tanto: non riescono a capire se stessi né tantomeno le donne e, soprattutto, continuano sempre ad essere ossessionati dal sesso. Nel più classico filone "on the road", all'insegna di inseguimenti mozzafiato, ecco una nuova versione del "viaggio" attraverso gli Stati Uniti, costellata da una miriade di avventure, di comparsate celebri e battute irriverenti. Un viaggio destinato a trasformarsi in una vera e propria corsa selvaggia, soprattutto perché al volante ci sono Jay e Silent Bob, i due disinibiti e irriverenti protagonisti di "Clerks". Grazie all'apparizione di innumerevoli cameos, attori di ogni stile e generazione, questo film presenta quasi tutte le grandi stelle hollywoodiane nonché attori completamente sconosciuti al pubblico. L'imponente cast corale comprende infatti anche Ben Affleck, Matt Damon, Shannon Elizabeth, Carrie Fisher, Mark Hamill, Shannen Doherty e Jennifer Smith, e riserva molte altre sorprese.

[Windtalkers]

Dopo il discusso "Il mandolino del capitano Corelli", Nicolas Cage torna sul grande schermo il 28 giugno con "Windtalkers", diretto dal regista John Woo. Non cambia però molto lo scenario in cui si svolge la sua ultima fatica: il film è infatti ambientato ai tempi della Seconda Guerra Mondiale, quando l'esercito americano decide di servirsi di soldati Navajo, i cosiddetti "Windtalkers", per la trasmissione di informazioni segrete nel loro linguaggio, un codice che i nemici giapponesi non sono in grado di decodificare. Cage impersona il ruolo del Marine Joe Enders, affiancato, secondo l'ordine delle autorità militari (timorose di possibili tradimenti da parte dei "windtalkers"), a un soldato indiano, con il quale però fraternizza e lotta per la sopravvivenza. Il film, la cui uscita era prevista per la fine del 2001, è stato vittima di diverse traversie in fase di lavorazione, dovute in maggior parte alle avverse condizioni climatiche che la troupe ha dovuto affrontare alle Hawaii, dove è stato per buona parte girato.



[Lilo & Stitch]





"Lilo & Stitch" è il racconto del curioso incontro di una ragazzina delle Hawaii (Lilo) con l'extraterrestre più ribelle e "bruttino" dell'intera galassia (Stitch, una sorta di Pokémon alla conquista dell'attenzione e della passione di quel pubblico di bambini ammaliati da queste buffe creaturine colorate). Stitch sarebbe il cucciolo ideale se non fosse in realtà un esperimento genetico fuggito da un pianeta alieno e atterrato nel nostro mondo. Grazie all'amore e alla fiducia di Lilo, nonché alla sua fede incondizionata "ohana" (il concetto hawaiano di "famiglia"), la piccola aiuta Stitch ad aprire il suo cuore, regalandogli l'unica cosa per cui non è stato programmato: la capacità di amare qualcuno. Sullo sfondo la lussureggiante vegetazione tropicale hawaiana ricca di colori e resa ancor più affascinante dai colori acquerello: l'ambientazione perfetta per il cartoon estivo che per la prima volta verrà lanciato in contemporanea mondiale il 21 giugno. La nostra speranza è che la Disney, con questo film d'animazione, possa tornare a "graffiare" ed a lasciare il suo marchio inconfondibile, a differenza di quanto è successo negli ultimi anni (fatta eccezione per le animazioni digitali realizzate in collaborazione con la Pixar) in cui sono stati, a mio avviso, proposti cartoon di fattura più che discreta ma di emozioni "riciclatissime".









IL MANDOLINO DEL CAPITANO CORELLI

DRAMMATICO

Regia: John Madden
Cast: Nicolas Cage, Penelope Cruz, John Hurt, Irene Papas
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,99 Euro

FILM 6
DVD 8

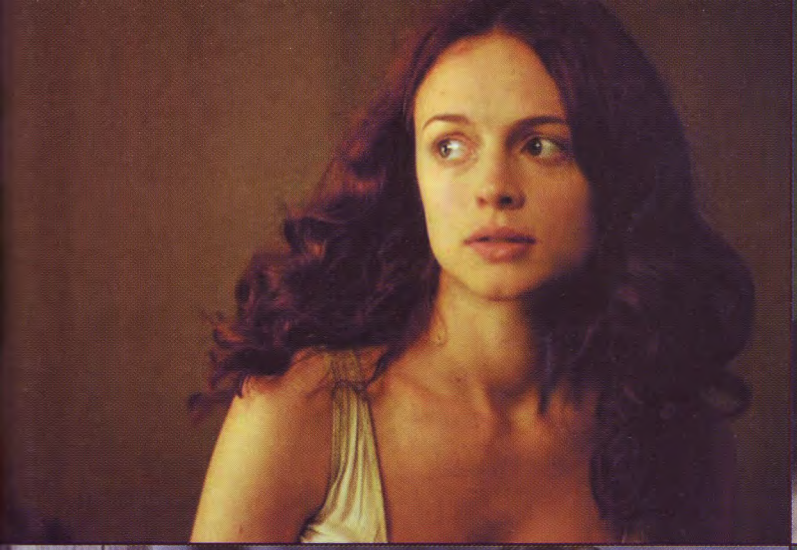
Grecia, 1940: siamo negli anni del secondo conflitto mondiale; truppe militari italiane e tedesche si dislocano sul promontorio della magnifica costiera di Cefalonia. Mentre incombe la minaccia della guerra, nella tranquilla località la figlia del medico del paese saluta il fidanzato promesso sposo in partenza per il fronte. A capo di un battaglione di soldati italiani - la divisione "Acqui" - c'è il capitano Antonio Corelli, alla ricerca di una sistemazione e in grado di fornire materiale sanitario; il capitano viene colpito dalla giovane e bellissima figlia del medico. Dopo l'iniziale difficoltà con la popolazione locale, il clima instauratosi, dovuto soprattutto alla lontananza del conflitto, diventa particolarmente idilliaco, quanto meno tra italiani e greci. In questa cornice prende corpo il sentimento che legherà il capitano Corelli (Nicolas Cage) e Pelagia (Penelope Cruz). Ma i semi della tragedia sono sparsi un po' ovunque: al di là del contesto bellico, c'è Mandras, l'amante respinto, e sua madre Drosoula (Irene Papas), sempre pronta a giudicare, e poi il padre di Pelagia, Iannis (John Hurt / "Harry Potter"), l'unica persona che sembra detenere la saggezza dell'antica Grecia. La resa dei conti si avvicina, non solo quella tra i personaggi, ma soprattutto quella tra italiani e tedeschi. Il quadro fornito è abbastanza realista, seppur immensamente superficiale. Noi italiani ne usciamo come al solito: un po' incapaci di fare la guerra, un po' melomani, bonaccioni e sprovveduti; meno male che Corelli non mangia continuamente piatti di spaghetti, altrimenti lo stereotipo sarebbe stato perfetto.

Il video colpisce sin dalle prime inquadrature per l'estremo dettaglio dell'immagine, che denota l'utilizzo di un master in perfetto stato di conservazione. Questo dettaglio si traduce in una definizione esemplare in tutte le condizioni (soprattutto in primo piano) e in una nitidezza che trae vantaggio dal buon lavoro di compressione effettuato dai tecnici. La resa cromatica gode di una fotografia che fa spesso ricorso ad effetti rétro per calare al meglio lo spettatore nelle ambientazioni anni '40. I colori sono comunque molto naturali e mettono in risalto lo stupendo paesaggio, grazie anche alla resa poco satura in grado di far emergere i contorni. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità, che assicura sempre un'ottima profondità e tridimensionalità d'immagine. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 riesce ad essere molto efficace e ad avere una doppia resa assolutamente inaspettata. I primi tre quarti sono molto pacati e dalla riproduzione musicale estesa in frequenza e di ampio respiro, con i dialoghi leggermente sotto tono e i surround dall'intervento puntuale e fondamentalmente di supporto. Il finale diventa un trionfo di effetti provenienti da tutte le direzioni, con una dinamica travolgente e un apporto del subwoofer prorompente e da "pugno allo stomaco" e i canali posteriori chiamati in causa continuamente e con frequenti effetti panning. Il fronte degli extra è deludente per un film così recente, visto che troviamo unicamente le note di produzione ed il trailer originale.

- Quando Cage parla per la seconda volta alla Cruz, ella cambia "magicamente" la pettinatura. Anche lui, però si pulisce "magicamente" da un'inquadratura all'altra.
- La bandiera greca che si vede davanti al municipio e al porto non è quella vera, che si vede sulla nave che porta i Greci al fronte, unica e sola bandiera della Grecia.



Columbia TriStar Home Entertainment









LA VERA STORIA DI JACK LO SQUARTATORE

THRILLER

Regia: Albert e Allen Hughes
Cast: Johnny Depp, Heather Graham, Ian Holm
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 9

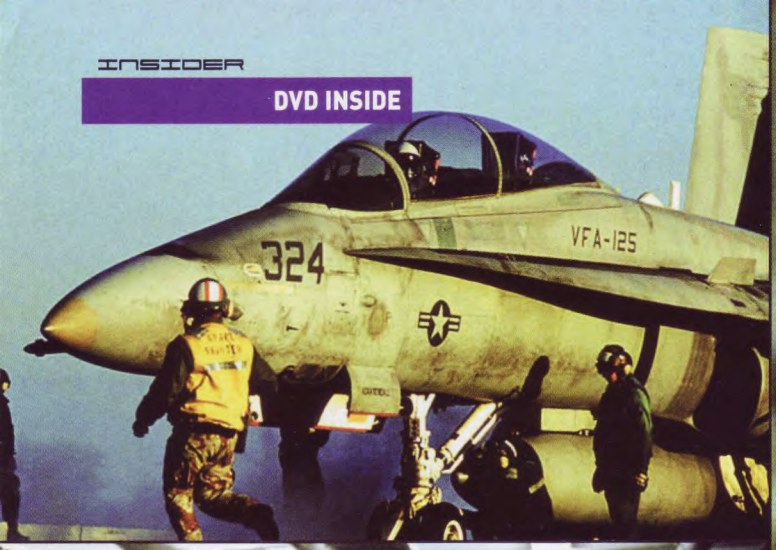
Capostipite di una lunga lista di efferati e crudeli assassini, Jack lo Squartatore è il serial killer più famoso, su cui si sono scritti fiumi di parole e realizzate numerose produzioni cinematografiche. Protagonista indiscusso delle nebbie londinesi di fine '800, in cui si aggirava con discreta nonchalance e inenarrabile malvagità, lo Squartatore ha in realtà ucciso un numero piuttosto basso di vittime, cinque, e in periodo di tempo indubbiamente brevissimo: il suo primo omicidio avvenne il 30 agosto 1888 e l'ultimo l'8 novembre. Il film dei fratelli Hughes, Allen e Albert, si ispira ad un popolare racconto a fumetti di Alan Moore della fine degli anni '90. Non inventa nulla, come non lo fanno i fumetti, e propone, una volta ancora, la tesi dello "Squartatore" legato alla Casa Reale inglese. L'originalità del film non sta nella storia o nella sua tesi, e neppure nelle caratteristiche di alcuni personaggi, come il visionario oppiomane e alcolizzato ispettore Abberline, interpretato da uno straordinario Johnny Depp, ma soprattutto nella visione "dal basso" della vicenda. Questa volta non si esce, se non raramente, dalle viuzze strette e maleodoranti del quartiere londinese di Whitechapel, in cui si muove impunemente il mostro. L'occhio della macchina da presa è sempre rivolto alla realtà di quel quartiere in cui metà degli abitanti mendica e l'altra metà si prostituisce, in cui domina il grigiore delle pietre di strade e case e di esistenze senza speranza; segue le parole e i passi delle cinque prostitute che incroceranno, non poi così casualmente, il cammino di Jack...

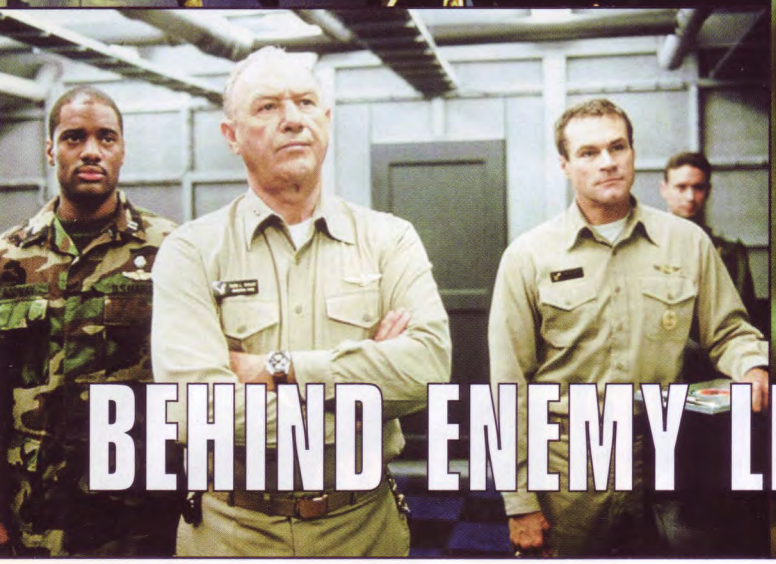
Il video denota sin dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master estremamente recente, pulito e dettagliato. La definizione è, in effetti, molto elevata nonostante una fotografia abbastanza particolare e quasi tutto il film sia girato in ambientazioni scure e cupe. Anche la nitidezza se la cava egregiamente e non sembra assolutamente soffrire di rumore video o di artefatti dovuti alla compressione MPEG2. La resa cromatica è molto calda e particolare per calare al meglio lo spettatore nelle ambientazioni "thriller" del film. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità, in grado di mettere in risalto i dettagli anche nelle scene più buie e di mantenere i neri molto profondi. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 rispecchia le caratteristiche delle migliori incisioni multicanale di ultima generazione con tutti i canali perfettamente separati, dialoghi sempre chiari e ben focalizzati sul centrale e un'ottima estensione in frequenza in grado di restituire il giusto dettaglio. La traccia gode, inoltre, di una dinamica in grado di assicurare repentini aumenti di volume durante le scene più concitate e di un apporto del canale LFE sempre puntuale e potente. I canali surround lavorano in assoluta indipendenza con diversi effetti panning e una ricostruzione della scena sonora coinvolgente. La traccia originale inglese, sempre 5.1, gode di maggior dettaglio sul canale centrale. Sul fronte degli extra troviamo il commento del regista, il dietro le quinte, 21 scene tagliate, il documentario "Jack lo squartatore – sei gradi di separazione", il finale alternativo e il trailer cinematografico.

■ Quando l'ispettore muore, il suo amico e collega gli depone sugli occhi due monete per il traghettatore dei morti, disponendole in modo casuale. L'immagine successiva inquadra le due monete perfettamente dritte!



20th Century Fox Home Entertainment







BEHIND ENEMY LINES
DIETRO LE LINEE NEMICHE

AZIONE

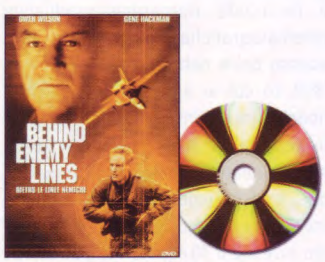
Regia: John Moore
Cast: Gene Hackman, Owen Wilson, Joaquim de Almeida, David Keith, Olek Krupa
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 9

Ci troviamo su una portaerei americana in navigazione sull'Adriatico durante la guerra nei Balcani. L'F18 su cui è imbarcato il tenente Chris Burnett (Owen Wilson) viene abbattuto durante una missione di ricognizione sulla Bosnia a causa di alcune riprese effettuate. L'unica testimonianza del mancato rispetto dei trattati da parte delle truppe Bosniache è quella che potrebbe fornire Burnett, diventato quindi un bersaglio semovente. La missione di recupero che dovrebbe trarlo in salvo viene annullata su ordine del comando N.A.T.O. per evitare di rompere i fragili equilibri di pace. Il sacrificio di Burnett è un piccolo prezzo da pagare per evitare il riacutizzarsi del conflitto. Burnett è ora solo in territorio nemico con l'unico appoggio del suo ammiraglio comandante Reigart (Gene Hackman), che cerca in tutti modi di convincere il comando a recuperare il suo uomo. La pellicola si muove su due linee narrative ben distinte, quella che ha come protagonista Burnett in fuga nelle linee nemiche (più improntata all'azione) e quella che vede Reigart ingaggiare una lotta diplomatica con il suo comando (che ricorda un film di spionaggio). La regia dell'esordiente John Moore riesce a sottolineare bene questa dicotomia, accompagnando la narrazione con un montaggio frenetico nelle scene d'azione ed uno più classico per le scene più "tranquille".

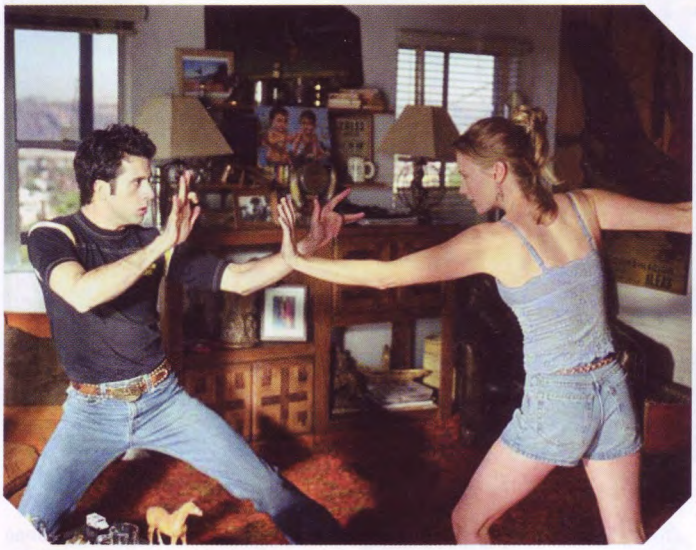
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master recentissimo e in grado di mettere in risalto tutte le peculiarità della pellicola. La definizione è, in effetti, molto elevata, così come il dettaglio, sia in primo piano, che sugli sfondi, mai messo in difficoltà dall'ottima nitidezza. In alcune scene è possibile notare un po' di grana, ma l'effetto è voluto per calare lo spettatore al meglio nelle atmosfere della trama. La resa cromatica è naturale, poco satura e tipica dei film di ultima generazione. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 riflette la qualità tipica delle incisioni multicanale recenti. Il fronte anteriore è molto ben separato, di ampio respiro, con il centrale sempre in primo piano nel riprodurre con chiarezza i dialoghi. La traccia gode di una dinamica piuttosto prorompente e che si fa apprezzare in particolar modo durante le scene più concitate con repentini aumenti di volume e un apporto del subwoofer sostanzioso. I canali surround intervengono sempre con puntualità e garantiscono una perfetta ricostruzione della scena sonora. La traccia originale inglese, anch'essa chiaramente DD 5.1, è sostanzialmente di qualità paragonabile e si distingue unicamente per un canale centrale in presa diretta e maggiormente dettagliato. Sul fronte degli extra troviamo il commento del regista, un dietro le quinte, un documentario sulla marina americana, le scene eliminate, il montaggio alternativo della scena del decollo.

- Il tenente di vascello Chris Barnett si è rifugiato in un negozio semidistrutto della Benetton, quando entra un carrarmato che gli spara una cannonata. Di fianco al mezzo ci sono dei militari che parton subito alla ricerca del soldato americano ma lui non soltanto esce indenne, ma ha trovato il tempo di vestire un morto con la sua divisa e di mettersi la sua...
- L'esercito americano mette in dotazione ai suoi piloti delle grosse ricetrasmittenti che sembrano funzionare esclusivamente sulle cime delle montagne, mentre i nemici non hanno nessun problema di ricezione con il cellulare!



20th Century Fox Home Entertainment

BANDITS



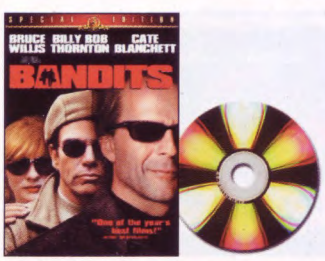
AZIONE

Regia: Barry Levinson
Cast: Bruce Willis, Billy Bob Thornton, Cate Blanchett
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 8

Una storia un po' alla Bonnie e Clyde quella di Joe e Terry; rapinatori quasi più per vezzo che per reale estrazione criminale, con dei metodi decisamente poco ortodossi, addirittura star di un "programma-verità" che ne segue le gesta passo passo. Il sodalizio sembra essere perfetto: Joe Blake (Bruce Willis), il duro, e Terry Lee Collins (Billy Bob Thornton), la mente, hanno inventato un nuovo sistema per rapinare le banche. I banditi della buona notte, li chiamano, perché la sera vanno a casa del direttore della banca prescelta e lo minacciano per farsi aprire il caveau la mattina presto. Rischi zero, soldi assicurati. Una macchina così perfetta e ben oliata si può comunque inceppare, basta un piccolo granello di sabbia...
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master a dir poco perfetto, in grado di restituire e garantire per tutta la durata del film una definizione ed un dettaglio d'immagine assolutamente esemplari. Anche la nitidezza si attesta su livelli da primato, nonostante una leggera grana in qualche scena. La resa cromatica, fedele all'originale cinematografico e poco satura, assicura un'ottima distinzione dei dettagli. Ottimo l'equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è tipico delle incisioni multicanali di ultima generazione e benché le scene di azione vera e propria non siano poi così numerose, la traccia gode di una dinamica piuttosto incisiva e di un coinvolgimento sempre appagante grazie al buon apporto dei canali surround. I dialoghi sono sempre chiari e ben focalizzati sul centrale e il subwoofer interviene con puntualità e incisività. Sul fronte degli extra troviamo solo 2 trailer cinematografici e un dietro le quinte.





Medusa Home Entertainment

CODICE SWORDFISH



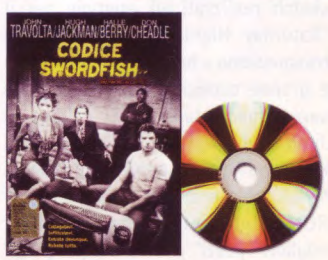
AZIONE

Regia: Dominic Sena
Cast: John Travolta, Halle Berry
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,18 Euro

FILM 6
DVD 8

Un "action movie" altamente spettacolare ma altrettanto pasticciato nella sceneggiatura: questo in sintesi il giudizio su "Codice Swordfish". La storia di un terrorista, non si capisce se del genere "picchiatello-patriottico" o "furbacchione-figlio di madre ignota", che chiede aiuto ad un famoso hacker in ritiro forzato per rubare il solito mucchio di soldi, si trascina per quasi tutto il film tra infiniti colpi di scena (o presunti tali) e arzigogoli narrativi che finiscono per disorientare (se non per annoiare) lo spettatore, fino all'esplosione di spettacolarità del finale, senz'altro notevole e ben realizzata dal punto di vista degli effetti speciali, con tanto di pullman che penzola da un elicottero e viene mollato sul tetto di un grattacielo. Bravo come sempre John Travolta, a suo agio tanto nei ruoli drammatici quanto in quelli "sopra le righe" caratteristici dei più agitati "action movie" (lo ricordiamo ad esempio nell'ottimo "Face/Off" di John Woo). Ma la scena migliore è quella che vede la stupenda Halle Berry mettersi in posizione per eseguire un leggiadro swing: una visione che farebbe perdere concentrazione e sangue freddo anche a Tiger Woods! Consigliato agli amanti del genere, anche per l'ottima qualità tecnica della versione DVD, sia per quanto riguarda l'audio, in un Dolby Digital 5.1 dalla dinamica esuberante, sia per quanto riguarda il video, caratterizzato da un'ottima definizione e dal credibile equilibrio cromatico.





Warner Bros Home Video





BEVERLY HILLS COP I, II & III

BEVERLY HILLS COP
UN PIEDIPIATTI A BEVERLY HILLS

Regia:	Martin Brest
Cast:	Eddie Murphy, Judge Reinhold, John Ashton
Video:	1.85:1 anamorfico
Audio:	Dolby Digital 5.1, Italiano, Francese, Spagnolo Dolby Surround
Prezzo:	25,77 Euro
FILM	7
DVD	8

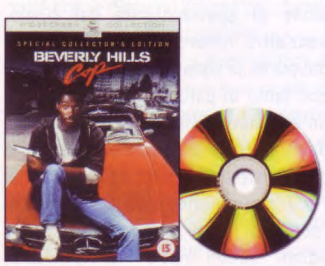
BEVERLY HILLS COP II
UN PIEDIPIATTI A BEVERLY HILLS II

Regia:	Tony Scott
Cast:	Eddie Murphy, Judge Reinhold, John Ashton
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Inglese Dolby Digital 5.1, Italiano Francese, Spagnolo Dolby Surround
Prezzo:	25,77 Euro
FILM	5
DVD	8

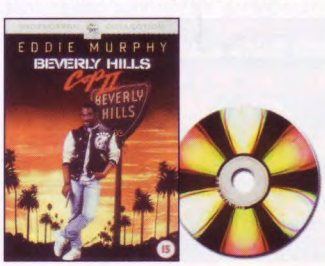
BEVERLY HILLS COP III
UN PIEDIPIATTI A BEVERLY HILLS III

Regia:	John Landis
Cast:	Eddie Murphy, Judge Reinhold, John Ashton
Video:	1.78:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Francese, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo:	25,77 Euro
FILM	6
DVD	8

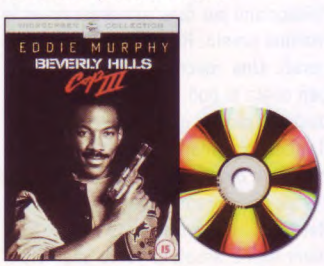
Alzi la mano chi non conosce Eddie Murphy: l'attore afroamericano che contende a Denzel Washington il primato di popolarità (e guadagni!) è conosciuto dalle nostre parti soltanto per le sue strapagate ma non proprio memorabili interpretazioni cinematografiche e per la sua caratteristica risata. In realtà, la sua carriera cinematografica, almeno fino ad oggi, è stata semplicemente un modo per sfruttare in maniera "intensiva" un'enorme popolarità conquistata soprattutto grazie alla televisione. E non senza merito: se avete avuto modo di guardare qualche raccolta dei suoi sketch realizzati ad esempio per il "Saturday Night Live" (una storica trasmissione a base di grande musica e grande comicità grazie alla quale sono emersi talenti del calibro di John Belushi, Dan Aykroyd, Tom Hanks e più recentemente Mike Myers; esiste anche un doppio CD-ROM contenente un'antologia dei migliori "pezzi" del mitico programma trasmesso dagli studi newyorchesi della NBC, pubblicato qualche anno fa e, credo, ancora reperibile via Internet) avrete potuto rendervi conto di persona del suo straordinario ed irresistibile talento comico. Il passaggio dal cabaret e dal piccolo schermo al cinema, tuttavia, è molto difficile, come sanno parecchi dei comici nostrani e anche altri notevoli talenti stranieri (pensiamo ad esempio a Rowan Atkinson, il mitico Mr. Bean, che non ha certo entusiasmato i suoi pur affezionatissimi fan con il suo esordio cinematografico). Al cinema non bastano una manciata di battute efficaci e qualche "quadretto" comico: serve una sceneggiatura che tenga insieme tutto e riesca a tener desta l'attenzione dello spettatore per lo spazio di un paio d'ore. Siccome i film d'azione alla fine funzionano sempre, in quel di Hollywood si è pensato di unire una classica e affidabile macchina da spettacolo come il classico "action movie" poliziesco con la verve e la popolarità di Eddie Murphy; il risultato, ora disponibile su DVD, è la serie "Beverly Hills Cop", formata (almeno per il momento) da tre episodi. L'operazione può senza dubbio dirsi perfettamente riuscita, almeno dal punto di vista del calcolo economico: i tre film hanno puntualmente riempito le sale (anche se né il secondo né il terzo episodio sono riusciti ad eguagliare il successo del primo). Dal punto di vista artistico, come spesso accade, le cose sono un po' più complicate: le vicende di Axel Foley, poliziotto senza macchia e senza paura con un gran senso dell'umorismo e una sana insofferenza per le regole, come d'uopo per un eroe in celluloide che si rispetti, sono messe in scena con tutti gli ingredienti giusti (botte, sparatorie, inseguimenti spettacolari, cattivoni da fumetto, ottime colonne sonore) ma scivolano via come neve al sole, senza lasciare praticamente traccia nella mente dello spettatore. Dei tre episodi, il primo, diretto da Martin Brest, è senza dubbio il migliore; il secondo è a nostro avviso il più debole (si segnala solo per la pessima interpretazione di Brigitte Nielsen), e il terzo, nonostante sia realizzato da un regista dotato come John Landis, si lascia vedere con piacere ma non riesce a rivitalizzare una formula forse ormai esaurita. Le versioni su DVD, in ogni caso, sono tutte caratterizzate da un'ottima qualità tecnica.



Paramount Home Entertainment



Paramount Home Entertainment



Paramount Home Entertainment

KAGEMUSHA L'OMBRA DEL GUERRIERO



DRAMMATICO

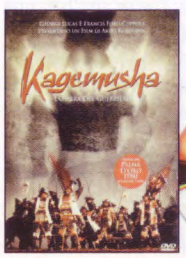
Regia: Akira Kurosawa
Cast: Tatsuya Nakadai, Tsutomu Yamazaki, Kenichi Hagiwara, Daisuke Ryu
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Francese Dolby Digital 2.0 mono, Giapponese DD 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 8
DVD 5

Parlare di Akira Kurosawa incute un certo timore reverenziale nel recensore di turno. In "Kagemusha" la struttura dell'opera ricorda quella delle grandi tragedie greche, di cui molti dei temi ricorrenti sono trattati. La storia si svolge nel sedicesimo secolo, in un Giappone dove i vari feudatari tramano alleanze e complotti per arrivare al potere centrale (Kyoto). Shingen (T. Nakadai), il principe capostipite dei Takeda, è ferito a morte durante l'assedio di un castello. Il fratello del principe Nobukado (T. Yamazaki) ha trovato un sosia perfetto e per non indebolire la coalizione mette al suo posto questo "volgare" malfattore, non sprovvisto peraltro di una forte personalità. Sembra però che l'ombra del principe, man mano che il tempo passa, si permei dei contenuti corporei e spirituali del principe stesso (ed in questo il film presenta alcune analogie con l'indimenticabile "Il generale Della Rovere" di Rossellini). Che ci sia un sottile filo di continuità tra il piccolo delinquente ed il grande malfattore? Spicca la grande attenzione nella riproduzione dei costumi. Allo stesso tempo, anche il più disattento degli spettatori non potrà non rimanere affascinato dalla fotografia evocativa e dalla poesia di cui è impregnato il racconto.

Sin dalle prime sequenze del film, il master denota dei limiti piuttosto evidenti in termini di pulizia e rumore video: la resa è altalenante, sufficiente in alcuni frangenti e palesemente deludente in altri. L'audio italiano dual-mono è afflitto da un fastidioso fruscio di fondo, che rende i dialoghi, leggermente bassi e un po' legnosi, ancora meno intelligibili.







20th Century Fox Home Entertainment

LA MALEDIZIONE DELLO SCORPIONE DI GIADA



COMMEDIA

Regia: Woody Allen
Cast: Woody Allen, Helen Hunt, Dan Aykroyd, Charlize Theron
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Inglese, Italiano Mono
Prezzo: 25,99 Euro

FILM 8
DVD 7

Ormai libero dall'ansia di accreditarsi come "autore", il nostro beneamato Woody si cimenta addirittura nel thriller, con un cast davvero strepitoso. Il film, naturalmente, non è un vero e proprio thriller: è una commedia estremamente raffinata che combina l'ambientazione (la New York anni Quaranta) e tutti gli elementi più caratteristici del "noir" (dagli investigatori alla bionda fatale) con il magico tocco alleniano, questa volta più leggero ed ispirato che in altre recenti occasioni. "Criminali da Strapazzo" era certo più efficace sul piano della vis comica, ma questo "Scorpione" è un vero gioiellino di buon gusto. Bravissima la raffinata Helen Hunt nel ruolo dell'amante del capo di una compagnia di assicurazioni, che all'inizio osteggia il protagonista (Allen, nei panni di un investigatore tutto intuito e niente metodo) ma che alla fine finirà tra le sue braccia, stupenda Charlize Theron nei panni della bionda fatale, e bravo anche Dan Aykroyd, un po' imbolsito, nei panni del boss della compagnia di assicurazioni. Il meccanismo narrativo utilizzato per creare la finzione del thriller (un mago fellone che durante uno spettacolo ipnotizza i protagonisti e poi li costringe a compiere rapine per suo conto) è solo un pretesto per tenere insieme scene e dialoghi; un pretesto peraltro già utilizzato in altre occasioni da Allen (penso ad "Alice" o a "New York Stories"), che forse ha sostituito la psicanalisi di un tempo (ricordate le bellissime battute di "Io e Annie"?) con la magia e l'esoterismo come oggetto della sua ironia. Bellissima la fotografia dai toni caldi e pastosi, resa perfettamente anche nell'ottima edizione in DVD; l'audio, però, continua ostinatamente a restare mono.







Medusa Home Entertainment









SPY KIDS

COMMEDIA

Regia: Robert Rodriguez
Cast: Antonio Banderas, Carla Cugino, Alan Cumming, Teri Hatcher, Robert Patrick, Tony Shalhoub
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Svedese, Finlandese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 5
DVD 8

Gregorio (A. Banderas) e Ingrid (C. Cugino) sono le migliori spie dei rispettivi ed opposti servizi segreti. Ma la routine ha il suo peso anche nello spionaggio e a furia di affrontarsi, confrontarsi, combattersi ed anticipare le mosse dell'avversario, i due finiscono per innamorarsi l'uno dell'altra. Decidono allora di giurarsi eterno amore, appendere le armi segrete al chiodo e mettere su famiglia, anche a costo di mandare in tilt i delicati equilibri internazionali. La loro unione viene allietata dalla nascita di due figli, ai quali vengono accuratamente nascosti i trascorsi di mamma e papà. Ma quando un perfido scienziato tenterà di impadronirsi del mondo per mezzo di un esercito di baby replicanti, i due "spy kids", forti del loro DNA, riusciranno a vanificare il diabolico piano. Dopo "El Mariachi", "Desperado" e "Dal tramonto all'alba", Rodriguez si cimenta in un terreno più rischioso ed instabile, quello delle commedie per tutta la famiglia. Malgrado l'impiego di un cast ben collaudato, il film è noioso e poco divertente, dimostrando quanto il regista si trovi più a suo agio con sceneggiature "tarantiniane", vampiri e sequenze d'azione frenetiche.

Il video è caratterizzato da una definizione molto elevata e da una nitidezza impeccabile. La precisione sugli sfondi sui piani secondari resta notevole, rivelando le potenzialità del supporto nelle situazioni in cui il master utilizzato è in ottime condizioni. Nonostante l'impiego di filtri, poi, l'immagine non soffre né di grana né di problemi di compressione. La resa cromatica, infine, è brillante e controllata, senza sbavature né eccessi di saturazione. L'audio Dolby Digital 5.1 mette in luce un missaggio accurato che fa un uso appropriato di tutti i canali a disposizione. La separazione sul fronte principale è immediatamente avvertibile, mentre i dialoghi sono sempre in primo piano sul canale centrale. I diffusori surround supportano i canali frontali nella ricreazione della scena sonora con apprezzabili effetti panning. L'incisione rivela inoltre una buona dinamica ed una pulizia da riferimento. L'unico appunto può rivolgersi ad un uso troppo parco (e non "travolgente") del canale LFE ed all'assenza di spazialità e "pienezza" nella riproduzione musicale. I contenuti speciali nel DVD si riducono al trailer cinematografico e ad alcune anteprime esclusive di film Buena Vista. Più interessante il contenuto del CD-Rom incluso nella confezione, che però necessiterà di un PC per essere consultato: tutti i bambini potranno infatti divertirsi con il Cyber Spy Kit ed un gioco a quiz.



- Quando Carmen vola in alto con il Buddy-Pack si può vedere che la piazzetta ha tre vie di uscita ed è molto ampia. Quando ci passa Juni, la piazzetta si è rimpicciolita ed ha una sola via d'uscita!
- Quando Banderas e la Gugino sono nell'ascensore che li sta portando da Floop viene chiesto loro di mettere su un vassoio gli oggetti che portano addosso. Gli oggetti sul vassoio, se visti dall'alto, hanno una disposizione diversa da quella che si vede quando sono inquadrati da vicino.



Buena Vista Home Entertainment

LUCKY BREAK



COMMEDIA dts

Regia: Peter Cattaneo
Cast: James Nesbitt, Olivia Williams, Timothy Spall, Bill Nighy, Nelly James
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese DTS 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro

FILM 7
DVD 8

Una coppia di maldestri criminali decide di tentare il colpo della vita, ma la rapina in banca finisce male. I due finiscono così nel carcere di Long Rutford, cui soprattutto Jimmy (James Nesbitt) non si rassegna. Non gli ci vuole molto, infatti, per escogitare un piano: complice la malcelata passione del direttore del carcere per i musical, il piano prevede appunto di organizzarne uno all'interno del carcere, con i detenuti come protagonisti, e, durante la "prima", di approfittare della confusione per scappare. Il racconto delle difficoltose prove dello spettacolo, con i detenuti decisamente riottosi e il direttore entusiasta, si intreccia con la storia d'amore che sembra sbocciare tra Jimmy e Annabel (Olivia Williams), affascinante funzionaria della "Unità di sostegno e riabilitazione". Così, al momento fatidico della fuga, Jimmy si troverà a dover scegliere tra l'amore e la libertà. Il video è caratterizzato dall'utilizzo di un master in buono stato di conservazione, anche se non particolarmente definito, specie sugli sfondi. La nitidezza è abbastanza buona anche se afflitta da grana e rumore video di fondo, che non permettono un giudizio totalmente positivo. La resa cromatica è naturale e fedele all'originale cinematografico. L'audio italiano presenta la doppia codifica Dolby Digital e DTS 5.1, così come l'inglese. La traccia DTS è cristallina e garantisce dialoghi sempre molto intelligibili. La codifica "superiore" si apprezza soprattutto durante i diversi interventi musicali, che godono di un fronte anteriore di buon respiro. Le differenze con la traccia Dolby Digital non sono comunque così significative. Sul fronte degli extra troviamo un backstage, interviste ai protagonisti sottotitolate in italiano, il trailer e lo spot TV.





Elle U Multimedia Home Video

MAGIC NUMBERS



COMMEDIA

Regia: Nora Ephron
Cast: John Travolta, Lisa Kudrow, Tim Roth, Michael Rapaport, Bill Pullman
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

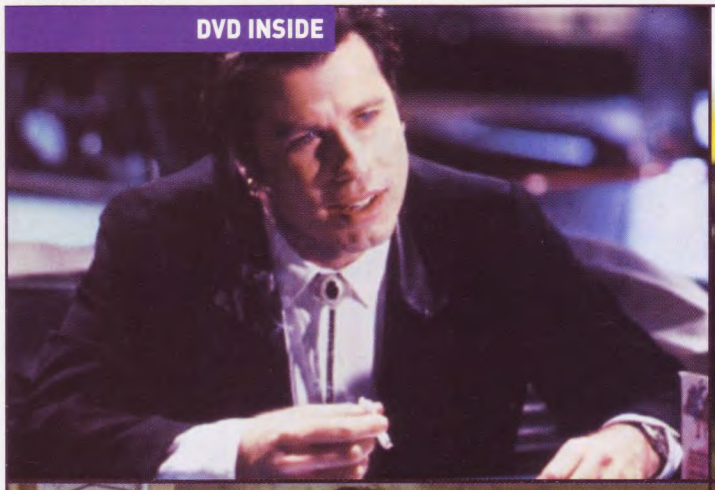
FILM 6
DVD 8

Russ Richardson è sul punto di perdere tutto ciò che possiede. La sua attività di distributore di mezzi da neve è in rosso. Nel tentativo di evitare la rovina finanziaria, Russ, insieme a Crystal Latroy, la ragazza che estrae i numeri vincenti in TV, si ritrova immischiato in un tentativo di truccare la lotteria. I numeri escono bene, ma il piano inizia ad essere scoperto e il gioco si fa pesante. La storia prende spunto da un fatto realmente accaduto nel 1980 in Pennsylvania, quando la locale lotteria fu sbancata da una vincita miliardaria suscitando non pochi sospetti circa la sua regolarità. Il cast è composto da attori di primissimo piano. Il personaggio di Russ Richardson sembra fatto apposta per Travolta, che lo interpreta con quella disincantata gigioneria che ormai caratterizza tutte le sue prove da qualche anno a questa parte. Su tutti, però, svetta un grandissimo Tim Roth, con quel suo modo tutto personale di incrociare di sbieco l'occhio della cinepresa. Buone e divertenti anche le prove di Bill Pullman, il poliziotto, e Michael Rapaport, il bullo.
Il video denota l'utilizzo di un master non particolarmente pulito e con una definizione poco più che sufficiente, specie in secondo piano. Anche la nitidezza non fa gridare al miracolo per via di una leggera (ma comunque sempre presente) grana di fondo. La resa cromatica è abbastanza naturale, anche se piuttosto satura. Chiude, infine, un quadro generale solo soddisfacente il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1, non gode certamente di grandi effetti, ma è assolutamente consono al genere di film, con il fronte principale che si fa carico della maggior parte del lavoro, restituendo dialoghi sempre chiari e una buona cristallinità. I canali surround non intervengono molto spesso, ma il loro apporto è sempre puntuale. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo delle interviste ai protagonisti e al regista sottotitolate in italiano e 2 trailer cinematografici.

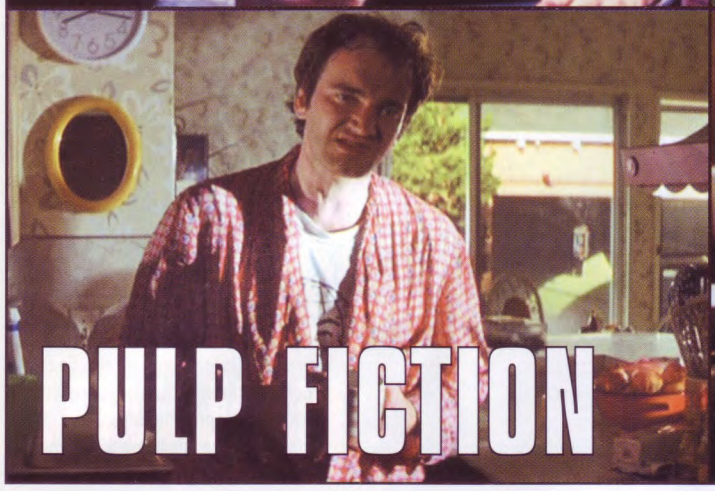


Universal Pictures

DVD INSIDE









PULP FICTION

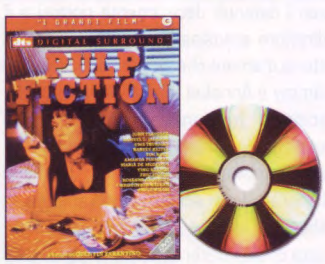
THRILLER dts

Regia: Quentin Tarantino
Cast: John Travolta, Samuel L. Jackson, Uma Thurman, Harvey Keitel, Bruce Willis, Christopher Walken,
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround
Prezzo: 14,99 Euro
FILM 9
DVD 8

Dopo lo spiazzante esordio con "Le iene" nel 1992, il secondo film firmato da Quentin Tarantino interseca in modo mirabile (e circolare) quattro diverse storie di ordinaria violenza californiana per altrettanti episodi di marca rigorosamente pulp. A Los Angeles, giorni nostri, due fidanzati-balordi stanno per derubare una tavola calda, per l'appunto proprio quella in cui si sono fermati gli scafati e svagati sicari Vincent (Travolta) e Jules (Jackson), dopo aver spappolato il cervello ad un tizio nella loro macchina - in modo assolutamente casuale (e dunque esilarante) - ed essere stati rimessi in regola da Mr. Wolf (Keitel), l'uomo che risolve i problemi. Vincent deve poi portar fuori Mia (Thurman), la ragazza del capo, Marcellus Wallace (Rhames): non finiscono a letto ma lei finisce in overdose ed in qualche modo Vincent dovrà risolvere il problema. Infine il vecchio pugile Butch, che dovrebbe andare al tappeto in un incontro truccato, punta invece su se stesso ed uccide il suo avversario con un colpo chiaramente letale, poi scappa dal terribile Marcellus Wallace ma finisce proprio insieme a lui nelle mani di due assassini pervertiti. Il titolo "Pulp Fiction" allude alla narrativa popolare da pochi centesimi in voga soprattutto negli anni Trenta e Quaranta, basata su sesso e violenza: Tarantino, cultore delle citazioni di genere, entra nel meccanismo e lo scardina con dosi massicce d'ironia, una regia che incastra a perfezione tutti i tasselli del mosaico narrativo del film, una sceneggiatura scoppiettante, un'ottima direzione del cast - con tutti gli interpreti clamorosamente in parte, soprattutto un sorprendente Travolta -, una notevole sequenza di battute e situazioni memorabili ed infine una stupenda colonna sonora. Indiscusso "cult movie" degli anni Novanta, "Pulp Fiction" fu Palma d'Oro a Cannes 1994 e si aggiudicò l'Oscar per la miglior sceneggiatura originale (e non avrebbe potuto essere altrimenti).

Il video è caratterizzato dall'utilizzo di un master finalmente di qualità (ricordiamo per chi non lo sapesse che questo DVD era già stato pubblicato) e che rispetta il formato cinematografico originale e con tanto di estensione anamorfica. Il telecinema risulta molto pulito, dettagliato e dalla definizione molto elevata in tutte le condizioni. La nitidezza gode della quasi totale assenza di rumore video o grana di fondo. La resa cromatica è calda, fedele all'originale cinematografico (sono lontani anni luce i neri-verdi e i colori sbiaditi della prima edizione) e soprattutto poco satura, a garanzia di una buona distinzione dei contorni. Chiude, infine, un quadro generale assolutamente da primato, il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano rimasterizzato per l'occasione in 5.1 (ricordiamo che l'originale cinematografico era in "semplice" Dolby Surround) è stato codificato sia in Dolby Digital, che nel migliore DTS. Il lavoro effettuato è veramente degno di nota, con i dialoghi sempre chiari e ben focalizzati sul centrale. La traccia è ben separata e riproduce finalmente con la giusta qualità la stupenda colonna sonora. La traccia è ben estesa in frequenza, gode di dinamica e di interventi sempre profondi del subwoofer. I canali surround garantiscono una buona ricostruzione della scena sonora, ma durante il supporto musicale ai canali principali hanno un volume d'incisione troppo elevato e non perfettamente equalizzato. Notiamo, inoltre, un leggero fruscio di fondo, comunque non fastidioso. La traccia Dolby Digital risulta meno cristallina, dettagliata e con un centrale più in secondo piano. Sul fronte degli extra abbiamo un making of, un dietro le quinte, il trailer originale e interviste con il regista e gli attori principali sottotitolati in italiano.

■ Quando Travolta e Jackson lasciano l'appartamento non hanno con sé la valigetta, che non riapparirà fino alla scena nel ristorante.
■ I finestrini della honda di Fabienne sono sporchi o puliti a seconda se si osservati dall'esterno o dall'interno.



Cecchi Gori Home Video

OSMOSIS JONES



COMMEDIA

Regia: Peter Farrelly, Bobby Farrelly, Piet Kroon e Tom Sito
Cast: Bill Murray, Chris Rock, Laurence Fishburne
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro
FILM 7
DVD 9

Raro esempio di ottima integrazione tra film e cartone animato, "Osmosis Jones" è un'originale e divertente commedia diretta dai fratelli Farrelly, noti soprattutto per "Tutti pazzi per Mary" e "Io, me e Irene". Dopo la morte di sua moglie, Frank (B. Murray) ha visto la sua vita andare a rotoli e le sue responsabilità di genitore aumentare a dismisura. L'aver vomitato delle ostriche avariate sul volto della maestra elementare di sua figlia ha fatto perdere a Frank anche il lavoro e la dignità residua. Egli è allora costretto ad accontentarsi di un posto presso lo zoo cittadino, dove si occupa della pulizia degli animali: un lavoro pericoloso, a contatto con germi di tutti i tipi. E non a caso, Frank inizia a non sentirsi bene, dopo aver contratto un virus letale di nome Thrax: a questo punto entra in azione Osmosis Jones, un globulo bianco-poliziotto preposto alla cattura ed all'annientamento dei pericolosi virus che si insediano nel corpo di Frank. Coadiuvato dall'agente speciale Drix, una capsula analgesica dall'azione persistente, l'agente Jones dovrà salvare il povero diavolo da quella che solo in apparenza è una semplice influenza...
Il video è dotato di un'ottima nitidezza e di una spiccata tridimensionalità dell'immagine. Le sequenze di animazione sono rese alla perfezione, ma anche durante le sequenze filmate si apprezzano l'ottima definizione generale. L'audio Dolby Digital 5.1 è estremamente curato ed in grado di garantire un ascolto coinvolgente. I contenuti speciali sono numerosi: commento audio dei realizzatori del film (purtroppo non sottotitolato), un "making of" di 15', 6' di scene eliminate (entrambi con sottotitoli in italiano), il trailer originale ed inserti DVD-Rom.





Warner Bros Home Video

STARMAN



FANTASCIENZA

Regia: John Carpenter
Cast: Jeff Brigdes, Karen Allen, Charles Martin Smith, Richard Jaeckel
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro
FILM 7
DVD 7

L'idea che nel cosmo vi siano altre forme di vita, magari anche più evolute della nostra, trova nel mondo della scienza un'accoglienza sempre più positiva. Al punto che, alcuni anni fa, una sonda lanciata verso altre galassie portava con sé un messaggio semplice ma completo rivolto a queste diverse entità, unitamente ad un invito a visitare la Terra. È quanto accade nel film, ma il "comitato di accoglienza" non sembra dei più benevoli verso il visitatore, anche perché la situazione viene presa in mano dai militari della sicurezza nazionale, molto più propensi alle autopsie che non agli scambi culturali. L'astronave aliena, sotto i colpi dell'aviazione americana, invece di atterrare nel luogo previsto in Arizona, si schianta nei pressi di una fattoria del Nebraska, dove l'entità prende le sembianze del defunto signor Hayden (J. Bridges). Jenny Haiden (K. Allen), ancora sconvolta dalla morte dell'amato marito, se lo vede ripiombare in casa completamente nudo ed avvolto da una luce indefinibile. Per la giovane vedova non sarà facile risolvere il conflitto tra la ragionevolezza, che la porta a denunciare lo strano impostore che l'ha rapita, ed il cuore, che le suggerisce di approfondire il legame, per quanto improbabile possa sembrare. Un film da riscoprire grazie alla buona prova di Jeff Bridges e della Allen.
Il video è caratterizzato da un'immagine discretamente definita e nitida nonostante la presenza di una leggera grana sulla pellicola, visibile soprattutto nelle sequenze più scure. L'audio Dolby Digital 2.0 garantisce dialoghi piuttosto intelligibili, benché la traccia sia poco estesa in frequenza e non offra un grande dettaglio. Sul versante dei contenuti speciali, non possiamo non apprezzare la presenza del commento audio del regista e di Jeff Bridges, oltre ad un "dietro le quinte" sottotitolato di 11', un video musicale ed i trailer del film e di "Incontri ravvicinati del terzo tipo" che aggiungono valore a questa produzione Columbia Tristar.



Columbia Tristar Home Entertainment

M.A.S.H. *SPECIAL EDITION*



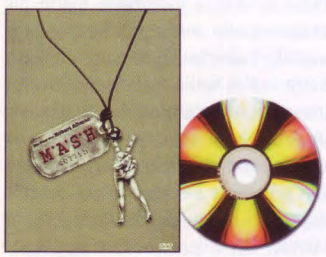
COMMEDIA

Regia: Robert Altman
Cast: Elliott Gould, Donald Sutherland, Robert Duvall
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 2.0
Prezzo: 24,99 Euro

FILM 8
DVD 7

La guerra del Vietnam è ormai argomento per gli storici, nonostante i meno giovani ricordino bene di averla vista nei telegiornali. La prima guerra trasmessa praticamente in diretta finì probabilmente proprio per questo: senza alcuna mediazione (e senza la censura delle notizie), la verità della guerra fu troppo dura perché l'opinione pubblica potesse sopportarla a lungo; e infatti i militari, da allora in poi, hanno pensato bene di riprendere in mano la situazione, facendoci vedere solo missili intelligenti che colpiscono il bersaglio nemico ripreso dall'alto, come se nessuno si sia davvero fatto male. Questo celebre film antimilitarista di Robert Altman uscì nelle sale a guerra del Vietnam ancora in corso; era ambientato in Corea, ma a nessuno sfuggì il riferimento all'attualità, tanto che l'esercito proibì ai soldati americani di vederlo. Le vicende di un ospedale da campo (l'acronimo del titolo sta appunto per "Mobile Army Surgical Hospital") e dei medici che vi lavorano e cercano di condurre una vita "normale", organizzando partite di football, ridendo e scherzando, sottolineano implicitamente l'assurdità della guerra. Grandi attori e una magica atmosfera anarcoide, in qualche modo tipica di quell'epoca, per un film dal quale nacque anche una celebre serie televisiva (la prima "stagione" del MASH televisivo è anch'essa disponibile su DVD almeno in USA) e che ha fatto epoca.
In questa "special edition" pubblicata su 2 dischi trovano spazio, oltre al film ben restaurato (soprattutto per quanto riguarda le immagini; per l'audio non c'era granché da fare), molte interviste e documentari, che vanno dal superfluo all'interessante, senza mai raggiungere l'indispensabile.





20th Century Fox Home Entertainment

RANSOM - IL RISCATTO *SPECIAL EDITION*



DRAMMATICO

Regia: Ron Howard
Cast: Mel Gibson, Rene Russo, Brawley Nolte, Gary Sinise, Delroy Lindo
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Tedesco Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 8

Tom Mullen (Mel Gibson), proprietario di una linea aerea privata, vive con la moglie Kate (Rene Russo) e il figlio di nove anni in un lussuoso attico a Manhattan. Un giorno un gruppo di sbandati rapisce il piccolo Sean. All'inizio Tom lascia carta bianca agli uomini dell'FBI, poi decide di prendere in mano la situazione. Trasforma i soldi del riscatto, due milioni di dollari, in una taglia sui rapinatori, capovolgendo la situazione...
Il video colpisce per la qualità del master utilizzato, che dopo le prime scene volutamente "rumorose" gode di una definizione elevata e soprattutto di una pulizia esemplare. La condizione del telecinema garantisce, inoltre, una buona nitidezza, in grado di restituire un buon dettaglio per tutta la durata della pellicola. La resa cromatica è abbastanza naturale, fedele all'originale cinematografico e poco satura, anche se alterna momenti volutamente più cupi per calare al meglio lo spettatore nelle ambientazioni del film. Chiude, infine, un quadro complessivamente positivo il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano è stato per questa edizione finalmente proposto in Dolby Digital 5.1. La traccia è ottimamente separata con tutti i canali indipendenti. La colonna sonora viene riprodotta con buon respiro ed estensione in frequenza dai canali principali e i diffusori surround intervengono continuamente nel ricostruire al meglio gli effetti d'ambiente. La dinamica è piuttosto travolgente e ben coadiuvata dall'apporto del subwoofer. Sul fronte degli extra troviamo il commento audio del regista sottotitolato in italiano, 5 scene eliminate, lo special "cosa fareste" della durata di 13 minuti, un dietro le quinte di 4 minuti e il trailer cinematografico.

■ Mel Gibson raggiunge Gary Sinise nel prefinale, quando il poliziotto viene issato in ambulanza e gli tende la mano; solo di fronte però: di spalle aspetta un po' poi la tende.



Buona Vista Home Entertainment

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

ANIMAZIONE

Regia: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson **Cast:** / **Video:** 1.33:1 **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1



Buena Vista Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

Il sogno di ogni bambino è quello di infrangere le regole che lo opprimono: fare i compiti, imparare le regole del vivere civile e seguire le indicazioni dei grandi. Così non appena ad Alice si offre l'occasione di abolire le regole del gioco, tutto sembra improvvisamente emozionante e pieno di avventura; fino a scoprire, però, che l'assenza di regole è in fondo il condizionamento più definitivo e crudele e che la Natura non imbrigliata dalla saggezza umana può dimostrarsi una matrigna per nulla rassicurante. Il video testimonia sin dalle prime sequenze il grande lavoro di restauro effettuato su una pellicola che, ricordiamolo, ha appena compiuto il suo cinquantesimo anniversario. L'audio Dolby Digital 5.1, pur essendo palesemente chiuso sul canale centrale, offre dialoghi sufficientemente chiari ed intelligibili. I contenuti speciali prevedono il "dietro le quinte" della durata di 11', un video musicale "canta con noi", una galleria d'immagini, un gioco interattivo e il raro cartone animato "Attraverso lo specchio" di Mickey Mouse.



FILM ■■■■■■■■□□ 8
DVD ■■■■■■■■□□ 8

BIRTHDAY GIRL

COMMEDIA

Regia: Jez Butterworth **Cast:** Ben Chaplin, Nicole Kidman, Mathieu Kassovitz, Vincent Cassel, Stephen Mangan **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1



Eagle Pictures Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

Sfido chiunque a resistere alle lusinghe sessuali di una donna con le fattezze di Nicole Kidman che si installa a casa tua ed asseconda tutte le tue fantasie erotiche, anche le più inconfessabili. Ancora più difficile è resistere se hai la faccia triste e depressa di Ben Chaplin, un lavoro che non ti soddisfa ed una quotidiana esistenza improntata alla solitudine e all'isolamento trascorsa in una piccola cittadina dell'hinterland londinese. Ma non è tutto oro quel che luccica: la bella Nadia, Nicole Kidman per l'appunto, ragazza russa contattata mediante un'agenzia su Internet, è sincera nel suo slancio amoroso o i suoi allettamenti nascondono un secondo fine? Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master molto recente e in grado di garantire per tutta la durata del film un'immagine pulita e piuttosto nitida. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è assolutamente consono al genere di film, con un utilizzo principale del fronte anteriore, incaricato di riprodurre la colonna sonora e i continui dialoghi.



FILM ■■■■■■□□□□ 6
DVD ■■■■■■■■□□ 8

BLUE STEEL - BERSAGLIO MORTALE

THRILLER

Regia: Kathryn Bigelow **Cast:** Jamie Lee Curtis, Ron Silver, Clancy Brown, Tom Sizemore, Kevin Dunn **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1 e 2.0, Inglese Dolby Digital 2.0 con sottotitoli



Eagle Pictures Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

Megan Turner ha realizzato il suo desiderio di diventare donna poliziotto nonostante il disprezzo del padre violento per gli uomini in divisa. Durante una rapina ad un supermercato, la nostra eroina risponde al fuoco del rapinatore uccidendolo. Uno strano individuo tenuto in ostaggio al momento della rapina si appropria di nascosto della pistola sfuggita di mano al criminale, mettendo nei guai la poliziotta accusata di eccesso di difesa. La pistola esercita nel rispettabile agente di cambio di Wall Street un fascino prepotente che, unito alla bellezza di Megan, innesca nell'uomo dei raptus di follia all'insegna di "Amore e Morte".
Il video è caratterizzato da una definizione non proprio esaltante e la resa cromatica risulta nel complesso sufficiente e poco satura, malgrado pecchi di precisione nei contorni. L'audio Dolby Digital 5.1 non convince appieno a causa di dialoghi piuttosto rovinati, che denotano dei problemi nella resa delle sibilanti.



FILM ■■■■■□□□□□ 5
DVD ■■■■■□□□□□ 5

COME TI AMMAZZO UN KILLER

COMMEDIA

Regia: Michael Ritchie **Cast:** Walter Matthau, Robin Williams, Jerry Reed, James Wainwright **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 mono



Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,99 Euro

Riuscendo a sventare una rapina, un giovane depresso per il recente licenziamento ritrova la fiducia in se stesso. Lasciatosi però abbindolare dalle fesserie dei "survivalisti", parte per un corso d'addestramento sulle montagne; ma qui ritroverà anche il killer alla ricerca di vendetta...Terzo ruolo cinematografico per Robin Williams, diventato nel frattempo una star con la serie televisiva "Mork e Mindy", ma all'epoca ancora in cerca di una vera affermazione nel mondo del cinema. Il film, piuttosto confuso nella struttura, procede per espedienti e funziona solo a tratti, indubbiamente valorizzato dalla bravura di Williams e dal consumato professionismo di Matthau. Il video non è particolarmente definito e i colori sono un po' spenti e tipicamente anni '80. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 monofonico, benché chiaramente assolutamente privo di effetti o di particolari coinvolgimenti, risulta sempre chiaro e in grado di restituire dialoghi puliti e intelligibili.



FILM ■■■■■■■□□□ 7
DVD ■■■■■■□□□□ 6

CORTO CIRCUITO 2

COMMEDIA

Regia: Kenneth Johnson **Cast:** Fisher Stevens, Michael McKean, Cynthia Gibb, Jack Weston **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround



FILM 6
DVD 6

Dopo le vicende del primo "Corto Circuito", Ben Jahvri, il geniale creatore del robot più sofisticato della metà degli anni '80, si ritrova a vendere modellini del suo "Numero Cinque" in una bancarella di una Metropoli americana. Quando la consulente di una grande catena di negozi per bambini ordina mille esemplari del suo robot-giocattolo, Ben affitta un capannone e mette su una piccola fabbrica per riuscire a produrne il quantitativo richiesto entro il termine pattuito. Ma qualcosa va storto, dato che il capannone era stato prescelto da una banda di ladri come luogo da cui accedere al caveau della vicina banca... Il video riproduce un'immagine sufficientemente definita, ma piuttosto carente in termini di tridimensionalità e dettaglio sui secondi piani. L'audio Dolby Digital 2.0 surround risulta piatto, chiuso, decisamente povero di dettaglio e privo di pulizia sulle alte frequenze. I contenuti speciali includono un "dietro le quinte" con sottotitoli in italiano di 4'.



Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

I VESTITI NUOVI DELL'IMPERATORE

COMMEDIA

Regia: Alan Taylor **Cast:** Ian Holm, Iben Hjejle **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** ItalianoDTS 5.1, Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0



FILM 6
DVD 8

I vestiti nuovi dell'imperatore narra di un sotterfugio che Napoleone, nell'ultimo anno di esilio a S. Elena, avrebbe messo in atto per tornare a Parigi. Si sarebbe fatto sostituire da un mozzo suo sosia, il quale avrebbe dovuto rivelare il trucco solo quando l'Imperatore fosse tornato sano e salvo in Francia. Ma un intoppo blocca il piano e Napoleone si trova solo e non riconosciuto a Parigi... Il punto di vista del film è quello inglese, per cui Napoleone non è un eroe, ma un uomo, sia pur grande, megalomane e un po' buffo, del tutto privo di "understatement" e alquanto volgare. Il video risulta pulito e dotato di una definizione molto elevata, specie in primo piano. L'audio italiano gode della doppia codifica Dolby Digital e DTS 5.1. La traccia DTS risulta molto ben separata, ariosa e con i dialoghi sempre chiari e in primo piano sul centrale. Sul fronte degli extra troviamo 3 trailer, un backstage di 3 minuti e le biografie/filmografie dei protagonisti.

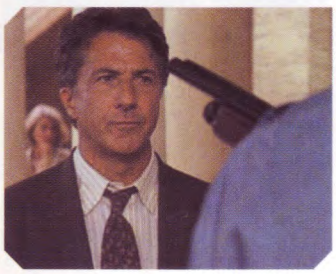


Elle U Multimedia Home Video
Prezzo: 23,19 Euro

MAD CITY - ASSALTO ALLA NOTIZIA

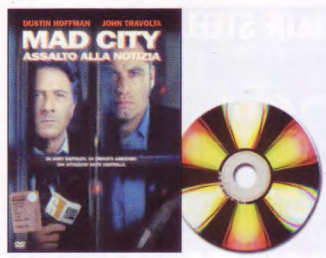
DRAMMATICO

Regia: Costa Gavras **Cast:** Dustin Hoffman, John Travolta, Alan Alda, Mia Kirshner **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1



FILM 5
DVD 7

La disoccupazione come spettro della miseria che costringe un uomo qualunque ad imbracciare un fucile pur di far sentire le proprie ragioni, i mass-media come manipolatori di menti e coscienze, aberranti strumenti di potere in grado di elevare chiunque al ruolo di eroe per poi distruggerlo per pura opportunità, sempre pronti a creare nuovi personaggi da bruciare e dimenticare sempre più in fretta. Gli ingredienti di "Mad City", che di certo non spicca per originalità, sono quelli tipici di un certo cinema che trasforma il sociale in pura fiction hollywoodiana, dove, senza alcun effettivo atto di accusa o la benché minima analisi costruttiva, si mira a conquistare lo spettatore con lo stesso susseguirsi di false emozioni.
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master pulito e complessivamente ben definito. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 colpisce per la separazione di tutti i canali disponibili e per la dinamica in grado di assicurare repentini aumenti di volume e un forte impatto acustico.



Warner Bros Home Video
Prezzo: 23,19 Euro

PRIGIONE DI VETRO

THRILLER

Regia: Daniel Sackheim **Cast:** Leelee Sobeski, Diane Lane, Stellan Skarsgard, Trevor Morgan **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1



FILM 6
DVD 7

La vita di Ruby (L. Sobeski) e di suo fratello Reth (T. Morgan) viene stravolta dall'improvvisa morte di entrambi i genitori, vittime di un inspiegabile incidente stradale. I migliori amici di famiglia si propongono di accogliere i due orfani nella loro splendida villa di Malibù, cercando di aiutarli a superare al meglio le difficoltà conseguenti al trauma della perdita. Ma c'è qualcosa di strano e misterioso nel comportamento dei due benefattori e Ruby dubita che il loro gesto sia totalmente disinteressato e spontaneo, soprattutto visto che prima di morire i genitori avevano stipulato un'assicurazione sulla vita a favore dei figli...
Il video rivela una buona definizione ed un'apprezzabile nitidezza. L'audio Dolby Digital 5.1 è caratterizzato da una notevole dinamica e da un'apprezzabile estensione verso le basse frequenze. I contenuti speciali sono degni di nota: abbiamo il commento audio del regista, una scena eliminata di 3' e delle interviste al cast.



Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

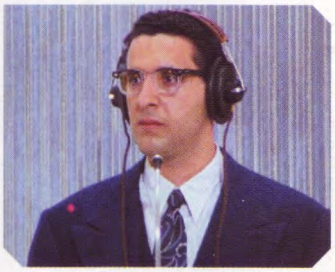
QUIZ SHOW - SPECIAL EDITION — DRAMMATICO

Regia: Robert Redford **Cast:** John Turturro, Rob Morrow, Ralph Fiennes, David Paymer, Paul Scofield **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Tedesco Dolby Digital 5.1



Buena Vista Home Entertainment
Prezzo: 21,90 Euro

Robert Redford non si smentisce neanche dietro la macchina da presa ed in questo film riesce a rendere ancora credibile il mito di un'America capace non solo di fare l'autodiagnosi dei suoi mali, ma anche di mobilitare le sue forze più popolari e spontanee per cancellare dal tessuto sociale ogni macchia. In ogni paese del villaggio globale tutte le società devono prima o poi fare i conti con gli individui o con i gruppi di pressione che, invece di percorrere le defatiganti procedure dell'ufficialità, si fanno sedurre dalle scorciatoie più o meno criminose, si tratti di quiz o di corse ciclistiche. Ottima rievocazione della prima età d'oro della TV in America, con un Turturro strepitoso e un delizioso cammeo di Martin Scorsese.
Il video denota l'utilizzo di un master sufficientemente pulito nonostante la presenza di qualche graffio e della grana della pellicola. L'audio Dolby Digital 5.1 è stato rimasterizzato con criterio ed è dotato di un'ottima chiarezza sul canale centrale ed un'apprezzabile separazione sul fronte principale.



FILM ■■■■■■■□□□ 7
DVD ■■■■■■■□□□ 7

JALLA! JALLA! — COMMEDIA

Regia: Josef Fares **Cast:** Fares Fares, Torkel Petersson, Tuva Novotny, Laleh Pourkarim, Leonard Terfelt **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Svedese Dolby Digital 2.0 Surround



Medusa Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

Roro è un giovane e allampanato spilungone libanese insediato con la sua famiglia in Svezia. Mans è un giovanottone svedese cui una vita apparentemente senza problemi ha repentinamente presentato il conto sotto forma di sopravvenuta "impotentia coeundi". I due sono giardinieri del comune e la loro vita scorre tra boschetti e ninfee per rendere ancora più gradevole l'idilliaca cittadina scandinava. Eppure qualcosa non quadra. Roro, su vincolante parere della famiglia, deve sposare la connazionale Yasmin e mettere su casa. Jenny non può più sopportare l'improvvisa castità impostale da Mans. Tutto si metterà a posto quando i protagonisti potranno liberamente godere dei frutti più ricchi della vera integrazione sociale e culturale; solo i giovani possono essere capaci di tanto...
Il video è caratterizzato da una definizione dignitosa. L'audio Dolby Digital 2.0 non brilla per spettacolarità, ma fa appieno il suo dovere.



FILM ■■■■■■■□□□ 7
DVD ■■■■■■■□□□ 7

MINUTI CONTATI — THRILLER

Regia: John Badham **Cast:** Johnny Depp, Christopher Walken, Gloria Reuben **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Tedesco, Spagnolo Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1



Paramount Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

Non appena arrivati alla stazione centrale di Los Angeles, un giovane commercialista e la sua bambina di 6 anni vengono intercettati da due poliziotti in borghese. Una volta al riparo di sguardi indiscreti, i due individui svelano i loro reali e crudeli propositi: costringere l'uomo ad impugnare una pistola ed uccidere a sangue freddo la candidata alla carica di governatore, sotto la minaccia dell'assassinio della figlia al minimo sgarro. Gene Watson (J. Depp) si trova così di fronte al drammatico dilemma, e cioè scegliere tra la vita della donna e quella della sua adorata figliola...
Il video è caratterizzato da una discreta nitidezza e da un dettaglio all'altezza della situazione, anche sui secondi piani. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround se la cava dignitosamente, ricreando un fronte principale dettagliato e sufficientemente dinamico. Gli extra non sono granché, dal momento che nel DVD troviamo solamente il trailer cinematografico.



FILM ■■■■■■□□□□ 6
DVD ■■■■■■■□□□ 7

THE BELIEVER — COMMEDIA

Regia: Henry Bean **Cast:** Ryan Gosling, Billy Zane, Theresa Russell, Summer Phoenix **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround



Eagle Pictures Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

"The Believer" è la storia vera di Danny Balint, ebreo e neonazista. Danny sin da fanciullo ha ravvisato nello studio della Torah (la Legge Ebraica, la parola di Dio) una contraddizione: la condizione ebraica è destinata (sheol: destino), perché apolide, a soccombere sempre, a vivere quindi di pietismo e a dover assimilare le coordinate commerciali dei paesi in cui errando passano gli ebrei. A questa schiavitù – a detta di Danny – morale ed esistenziale, decide di reagire diventando un neonazista: partecipa a convegni sino a divenire personaggio di spicco della "White Power" americana, finché non ritroverà tra le sue mani le parole di Dio...
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master complessivamente pulito ma purtroppo carente in termini di definizione e nitidezza (specie in secondo piano). L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di una separazione in grado di rendere i diversi canali totalmente indipendenti l'uno dall'altro.



FILM ■■■■■■■■□□ 8
DVD ■■■■■■■□□□ 7

MOMO ALLA CONQUISTA DEL TEMPO — ANIMAZIONE

Regia: Enzo D'Alò **Cast:** / **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS 5.1 e Dolby Digital 5.1



FILM 6
DVD 8

Dopo il successo riscosso da "La gabbianella e il gatto", Enzo D'Alò ci riprova con un nuovo film d'animazione, ancora tratto da un romanzo, questa volta non di Sepúlveda, ma di Ende. Momo è una misteriosa e dolcissima bambina, che suscita sia nei suoi coetanei sia negli adulti immediati quanto sinceri sentimenti d'amore e di amicizia. La tranquilla vita della piccola cittadina viene sconvolta dall'avvento degli Uomini Grigi, entità malvagie il cui unico scopo è quello di rubare il tempo agli uomini per impadronirsene e custodirlo. Sarà proprio Momo, con la sua semplicità e bontà d'animo, a sventare il perfido disegno degli Uomini Grigi e riportare armonia e colore alle vite di ciascun individuo.
Il video riproduce un'immagine di qualità molto elevata e sostanzialmente priva di difetti. L'audio è assolutamente coinvolgente e propone un missaggio spettacolare e molto ben studiato. Fra i contenuti speciali spicca l'interessante intervista ad Enzo D'Alò della durata di oltre 33'.



Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 16,99 Euro

I PERFETTI INNAMORATI — COMMEDIA

Regia: Joe Roth **Cast:** Julia Roberts, Billy Crystal, Catherine Zeta-Jones, John Cusack **Video:** 2.40:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1



FILM 7
DVD 8

Il capo ufficio stampa di uno degli studios hollywoodiani è alle prese con uno dei compiti più difficili della sua carriera: far tornare insieme la coppia più amata del grande schermo, unita sul set così come nella vita, ma scoppiata da un anno con grande clamore e con notevole disappunto dei numerosi fan. La riconciliazione di quella che per il pubblico era stata l'unione più felice d'America avrebbe dovuto servire, secondo i piani dei produttori dello Studio, a promuovere l'ultimo film che i due avevano interpretato insieme, ormai prossimo ad essere lanciato in grande stile. Ricco di battute e di gag esilaranti, "I perfetti innamorati" è una commedia spassosa che ironizza con leggerezza su quello che si nasconde dietro le luci della ribalta.
Il video ha un'ottima definizione e un buon equilibrio cromatico. L'audio Dolby Digital 5.1 è di buona qualità e gode di un fronte sonoro ampio e dettagliato. Nei contenuti speciali troviamo le scene eliminate con il commento del regista.



IIF/Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 27,94 Euro

SOUTH KENSINGTON — COMMEDIA

Regia: Carlo Vanzina **Cast:** Rupert Everett, Elle MacPherson, Enrico Brignano, Giampaolo Morelli **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1



FILM 4
DVD 8

Nelle intenzioni dei fratelli Vanzina, questo film, a partire dal titolo, avrebbe dovuto ripercorre le fortunate orme del successo cinematografico di un paio di stagioni fa, "Notting Hill". Purtroppo, di Julia Roberts Elle MacPherson non ha che la bellezza (e non è poco comunque...) e non certo il talento e l'espressività. Solo la sceneggiatura, dunque, sembrerebbe poter sollevare le sorti del film, prodotto con mezzi più limitati e con qualche necessaria "sponsorizzazione". Ebbene, anche su questo fronte la pellicola è purtroppo deficiente (in senso qualitativo), e qualunque apprezzamento nei confronti dei Vanzina sarebbe solo puro snobismo. Il video denota l'utilizzo di un master pulito ed in ottimo stato, capace di garantire una definizione elevata e una nitidezza esemplare. L'audio Dolby Digital 5.1 fa correttamente il suo dovere, senza molta spettacolarità a dire il vero. I contenuti speciali sono più che sufficienti... Abbiamo uno speciale di 6' e 4 scene inedite.



Medusa Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

L'ULTIMA BATTUTA — COMMEDIA

Regia: David Seltzer **Cast:** Sally Field, Tom Hanks, John Goodman **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround

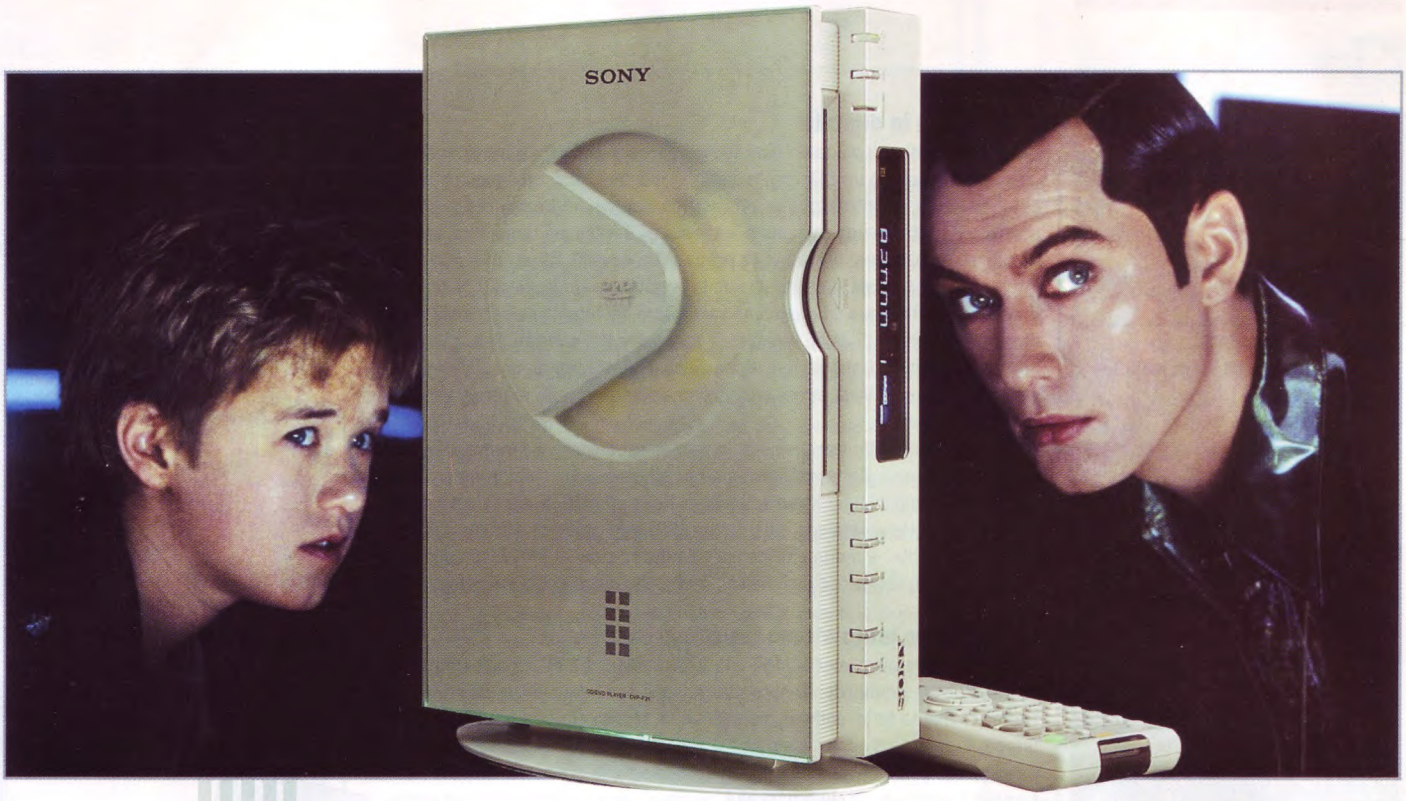


FILM 7
DVD 7

Steven Gold è un giovane attore comico di gran talento e dal brutto carattere, che solo esibendosi riesce ad affrancarsi da dissapori familiari e recenti insuccessi universitari. Per pochi dollari a sera, si esibisce in quella tipologia di locali così diffusa in America dove gli aspiranti attori usano i pochi minuti a loro disposizione per farsi conoscere, a suon di battute più o meno efficaci. Lì incontra Lyla, un'aspirante attrice, di professione casalinga, ormai stanca di doversi barcamenare tra la famiglia e una carriera mal tollerata dal marito. L'incontro tra i due, la tenacia di Lyla nel rincorrere l'egocentrico Steven, che lei riconosce subito come un potenziale maestro, e un provino per un importante show televisivo cambieranno in pochi giorni il destino di entrambi. David Seltzer, che firma anche la sceneggiatura, riesce a non cadere mai nel luogo comune, sforzandosi di dare ai personaggi verità e carattere. Un buon DVD anche dal lato tecnico.



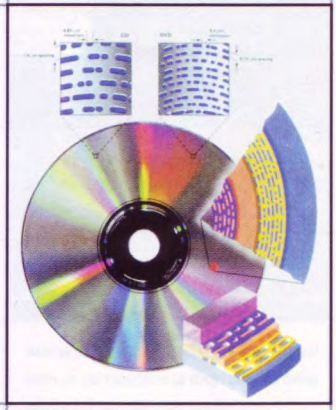
Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 27,94 Euro



I LETTORI DVD STAND-ALONE

Nintendo ha scelto: miniDVD. E per chi preferisce il Game Cube tra il terzetto di console di ultima generazione, niente film su DVD. Ma la soluzione è semplice, e talvolta anche economica: un lettore di DVD "stand-alone"!

di Rocco Patriarca



Il DVD è un supporto ottico come il CD e la tecnologia di lettura è la stessa. Solo che il laser deve essere in grado di leggere una traccia molto più "sottile" e densa di informazioni.

Sicuramente una delle caratteristiche che ha decretato il successo della PlayStation (non la più importante, però) è stata la possibilità di ascoltare i CD Audio. Sistemata in camera da letto, con un televisore collegato, la PSX ha brillantemente sopperito alla mancanza di un lettore CD appositamente dedicato. Quando Sony ha poi progettato la PS2, la tecnologia aveva già proposto uno standard per la memorizzazione su supporto ottico dei film: il DVD. Bisognava usare un media che contenesse molti dati per i videogiochi di ultima generazione, e Sony ha scelto il supporto compatibile permettendo alla console di leggere i DVD. Moltissimi giocatori hanno ringraziato il colosso giapponese, ma subito lo sviluppo della nuova generazione di macchine da gioco, inarrestabile come quella della tecnologia della riproduzione audio e video, ha visto la quasi immediata entrata in campo di Microsoft e Nintendo. Se Microsoft ha fatto la stessa scelta di Sony, proponendo i suoi giochi su DVD e rendendo compatibile Xbox con i DVD commerciali, Nintendo ha optato per una strada tutta sua, proponendo un supporto proprietario, sempre ottico, più piccolo ed agile ma per questo incompatibile con i film in DVD: il miniDVD-Rom.
I più incalliti videogiocatori sapranno poi quanto può essere seccante la condivisione della console con qualcun altro della famiglia, soprattutto quando costui/costei non vuole giocare ma vedere un DVD mentre state affrontando proprio quel passaggio su cui vi siete fermati l'ultima volta...
La soluzione è semplice ed anche economica: un lettore DVD "stand-alone", un oggetto che sta entrando pian piano nelle case degli italiani e che, come vedremo, è in grado di riprodurre anche CD Audio e, spesso, anche CD codificati MP3.





Con una minima spesa, è possibile gustarsi la qualità video di titoli come Star Wars - Episode I: La Minaccia Fantasma



Le 6 grandi aree in cui è stato diviso il mondo del DVD.

Il DVD: film in digitale

Gli appassionati non più tanto giovani ricorderanno con emozione la prima volta che hanno ascoltato un CD: niente disturbi, niente fruscii, un suono chiaro, limpido e pulito e, soprattutto, una velocissima ricerca del brano, senza dover far scorrere il nastro di una cassetta o "azzeccare" il solco più largo di un LP...
La stessa emozione si prova per la prima volta davanti ad un DVD. Forse meno intensamente, tuttavia si apprezza subito la pulizia delle immagini, la possibilità di saltare direttamente ad una scena particolare del film, la possibilità di "fermo-immagine" o "ralenti" puliti e chiari. E poi i contenuti speciali, le numerose lingue a disposizione, i vari formati audio disponibili. Insomma, una differenza davvero abissale con il VHS, anche se meno shockante rispetto al primo ascolto del CD rispetto al vinile.
Ancora una volta tutto questo è reso possibile dal digitale. Le immagini e i suoni di un film vengono digitalizzati e registrati su un supporto esternamente molto simile al CD Audio. La tecnologia di lettura laser è infatti la stessa. La vera differenza è che il laser impiegato nei lettori DVD è in grado di seguire una traccia molto più "sottile" e molto più "densa" di informazioni. Il DVD è semplicemente questo, un supporto ottico digitale con molte più informazioni rispetto al CD.

Un supporto tanto atteso ma ormai universale

Come successe oltre vent'anni fa con il CD, anche il DVD è esploso quando le principali case produttrici di hardware si sono accordate su un unico standard. Certo, ci hanno fatto soffrire, perché se la tecnologia era già disponibile da tempo, è solo da qualche anno che il DVD è stato "formalizzato". Ma da quel momento in poi ha conquistato una notorietà ed una diffusione davvero universale. E oggi non c'è più timore che "domani" esca qualcosa di nuovo che lo possa sostituire. Forse potrà succedere tra anni, ma nel frattempo il DVD sta dilagando in tutto il mondo, e tutte le case cinematografiche propongono i loro film (sia quelli nuovi che i migliori titoli del passato) su DVD, decretando così la fine, o quasi, dell'"era videocassetta".





Ancora un grande film in DVD: A.I. di Steven Spielberg

La compatibilità

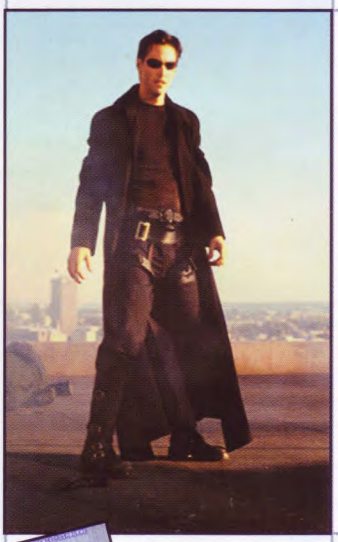
La relativa gioventù dello standard DVD ha fatto sì che i primissimi lettori uscissero sul mercato con qualche problema di compatibilità con alcuni dei film presentati su questo supporto. Qualche altro apparecchio non riusciva a leggere i CD Audio, mentre moltissimi altri lettori DVD, sempre di primissima generazione, non riuscivano a riprodurre i CD Audio masterizzati. Ciò è dipeso principalmente a causa di quel laser a cui facevo riferimento prima. Il successo del supporto ha però determinato lo sviluppo di laser di lettura "universali", ed ormai tutti i DVD-player sono in grado di riprodurrere CD Audio masterizzati (spesso anche CD-RW) e tutti i film su DVD. Naturalmente nella scelta occorre verificare con attenzione che il modello che state per acquistare sia in grado di leggere questi supporti. C'è scritto dappertutto: sull'imballo esterno, spesso sul frontale dell'apparecchio, nei manuali, nei dépliant e nei cataloghi.

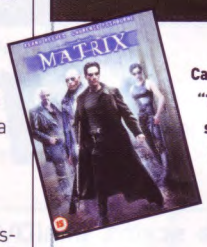
Il codice Area

Uno dei motivi che ha fatto ritardare l'avvento del DVD sul mercato mondiale è stata l'opposizione delle case cinematografiche.
Di solito un film esce prima in un paese (ad esempio negli USA) e solo in un secondo tempo viene distribuito nelle altre nazioni (ad esempio in Europa).
E quando esce in Europa, negli USA esce il DVD relativo. Per salvaguardare il "cinema al cinema", le case cinematografiche hanno imposto la divisione del mondo in 6 grandi zone (vedi fig. 2) ed hanno fatto sì che i lettori DVD di una certa area siano in grado di leggere solo i film su DVD destinati a quell'area. L'Italia (insieme al resto d'Europa e al Giappone) fa parte dell'"area 2". Tutti i lettori DVD venduti in Italia sono di area 2 e possono leggere solo i DVD di area 2. A meno che non siate spesso in viaggio e facciate acquisti in altri continenti o che abbiate intenzione di acquistare DVD via Internet dagli USA o da altre nazioni, non c'è nessun problema: tutti i DVD che trovate normalmente in vendita o in noleggio (a proposito: il noleggio dei DVD è ormai una prassi consolidata) in Italia e in Europa sono di area 2 e quindi perfettamente riconosciuti dal lettore acquistato in Italia. Esistono comunque dei dischi (soprattutto di genere musicale) che sono di area "ALL", e quindi possono essere riprodotti da qualsiasi apparecchio.

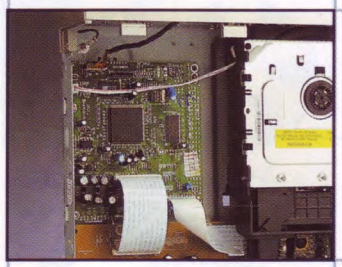


Molto spesso le compatibilità coi vari supporti sono addirittura riportate sul frontale dell'apparecchio.

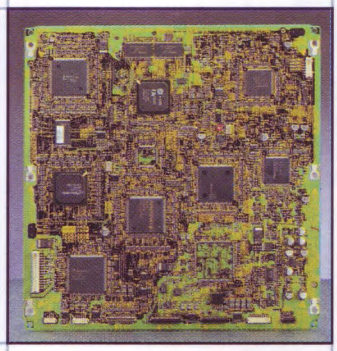




Capolavori tecnici come "The Matrix" sanno sfruttare al meglio le caratteristiche del vostro lettore DVD.



Spesso nei DVD economici tutto il lavoro di decodifica, conversione, gestione delle uscite viene eseguito da un unico chip.



Nei DVD più "prestanti" le operazioni sono affidate ad un insieme di chip di ben altra capacità.



Alla presenza di un decoder Dolby Digital interno corrisponde la disponibilità delle uscite 5.1 sul pannello posteriore.

Il contenuto del DVD è compresso!

Se per memorizzare circa un'ora di musica su CD bastavano circa 650 Mb, per memorizzare un film di un'ora e mezza occorre una capacità incredibilmente superiore. Talmente grande che neanche un DVD basta: questo, al massimo, può contenere 4,7 Gbyte di dati (che è comunque circa sette volte il contenuto di un CD Audio). La tecnologia del DVD, però, è in grado di permettere di registrare due diversi strati di dati su di un lato, quindi ben 9,2 Gbyte. È possibile, poi, trovare dei DVD a due facce, in cui su entrambi i lati sono memorizzate informazioni. Dunque, possiamo avere un DVD "normale" da 4,7 Gbyte (che viene normalmente definito DVD5), a doppio strato (che viene definito DVD9) oppure a due facce singolo strato (DVD10) o ancora doppia faccia doppio strato (DVD18).
Naturalmente, qualsiasi lettore DVD è in grado di leggere tutti questi standard. In pratica, ad occhio nudo, è impossibile accorgersi se abbiamo davanti un DVD5 o un DVD9. Se ne accorge il lettore, e si regola di conseguenza. Solo con i rarissimi DVD a due facce occorre "girare" fisicamente il disco per permettere la lettura del "lato B".
Ma nonostante il DVD abbia così tanta capacità, un intero film non c'entra, anzi, di dischi ce ne vorrebbero una mezza dozzina. Per questo il segnale viene compresso prima di essere inciso. La compressione del segnale video segue lo standard MPEG2. Naturalmente, questa può essere più o meno spinta, a seconda che si debba inserire su un solo disco (quasi sempre DVD9) un film da tre ore o da un'ora.
Oltre al segnale video, anche quello audio viene compresso. Ma mentre la compressione video è sempre la stessa, quella audio può essere diversa. Infatti, è possibile trovare l'audio non compresso (in PCM stereo, lo standard CD Audio), compresso in Dolby Digital (secondo lo standard AC-3, che può essere sia stereo che multicanale), compresso in DTS (Digital Theater Surround, multicanale, con un fattore di compressione minore rispetto all'AC-3 e con una qualità riconosciuta superiore), oppure in MPEG (ma quest'ultimo standard non si trova quasi mai nell'audio).
Sul disco, poi, possono trovare posto anche scene supplementari, contenuti speciali, menù interattivi, sottotitoli, colonne sonore in lingue diverse. Ognuna di queste caratteristiche richiede un proprio spazio e la somma di tutto questo viene "miscelato" per essere inciso digitalmente.

Le funzioni del lettore DVD

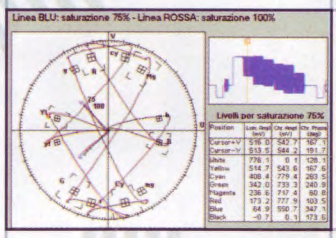
Il laser del lettore DVD legge ciò che è contenuto nel disco, e la prima operazione che compie è quella di separare l'audio dal video dai contenuti diversi. Il segnale video viene mandato prima ad un processore dedicato alla decompressione del segnale, e poi ad un convertitore che da digitale lo rende analogico e pronto per essere visualizzato. Stessa cosa avviene al segnale audio, prima decodificato, poi convertito in analogico per essere inviato alle uscite destinate all'amplificatore, interno al TV o ad un amplificatore esterno.
Il lettore, poi, dovrà gestire quelle che sono le potenzialità del supporto, ovvero la scelta delle lingue, i sottotitoli, le funzioni della meccanica, la navigazione tra i menù, il "fermo-immagine", la moviola, insomma le diverse funzioni che ogni player possiede, più alcune funzionalità particolari di apparecchi un po' più complessi.

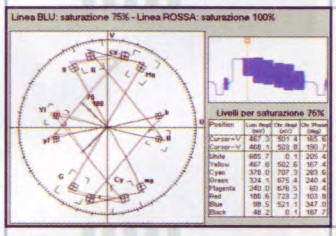
I lettori sul mercato: da pochissimo a tantissimo

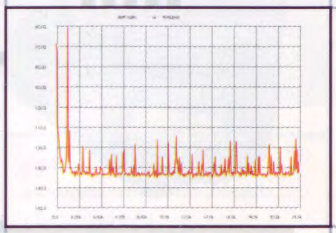
Se da un lato tutti i lettori presenti sul mercato permettono di godersi tranquillamente un film, dall'altro esistono apparecchi che costano pochissimo (anche poco più di cento Euro) o al contrario che oltrepassano i 3/4.000 Euro. In fondo, tutti svolgono la stessa funzione, permettono di vedere un DVD, ma le differenze sono principalmente nel come lo fanno e riguardano le dotazioni in fatto di funzioni e di capacità di connessione. La meccanica, le decodifiche audio e video, le conversioni e le possibilità di connessioni con TV, videoproiettori, ampli esterni: sono questi i punti in cui si differenziano in termini di qualità e, quindi, di prezzo. Esistono dei chip in grado di eseguire tutte le funzionalità di un DVD-player: decodifiche, conversioni, funzioni principali, gestione delle uscite, insomma, un intero lettore in un unico chip. In altri casi esistono chip specializzati, molto più prestanti, che eseguono le diverse funzionalità. E naturalmente vengono impiegati nei modelli più costosi.

Le misure dei DVD

Le misure effettuate sui DVD dai nostri laboratori sono tra le più approfondite e vengono pubblicate al completo sulla rivista consorella Digital Video HT. Ciò che si cerca è la qualità delle uscite audio e video. Tra le misure più significative, si può citare quella di distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare. Più è di livello basso e meno "picchi" anomali seguono quello del segnale all'inizio del grafico (1 kHz), migliore è la qualità dei circuiti di conversione audio. Tra le misure video, quella del livello e fase del segnale presente sull'uscita videocomposito è tra le più interessanti. In questo caso, i migliori lettori avranno i vertici delle linee del grafico all'interno dei punti di riferimento (quadratini) presenti sulla base, mentre a linee curve corrispondono a deviazioni di fase.









Le uscite video di un lettore evoluto: Scart, videocomposito, s-video e component.

Nei laboratori TechniPress verifichiamo molte delle reali capacità di questi apparecchi, sia dal punto di vista audio che da quello video. Naturalmente, ne scopriamo delle "belle", e mettiamo i risultati delle misure a disposizione dei nostri lettori.

Le dotazioni dei lettori

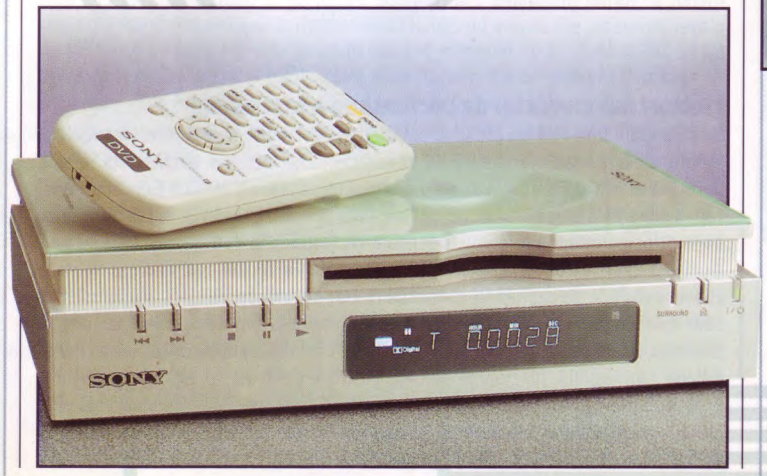
Quando scegliamo un lettore DVD dobbiamo fare attenzione innanzitutto alla compatibilità con i vari formati. Ormai tutti i DVD-player sono in grado di leggere i CD Audio (e quindi è facile prevedere che il lettore DVD andrà a sostituire i lettori di CD da tavolo, spesso con ottime prestazioni). Moltissimi sono quelli in grado di riprodurre CD Audio su CD-R e CD-RW. Quasi tutti sono in grado di leggere anche i Video CD ed i Super Video CD, mentre negli ultimi modelli sempre più spesso è possibile riprodurre CD-R ed RW con file MP3.

Altra verifica fondamentale è la dotazione di uscite. Dal punto di vista video, quasi tutti i lettori DVD sono dotati di una presa SCART, che permette una connessione diretta, facilissima, con un televisore. Molti lettori, poi, hanno anche connessioni video supplementari, di tipo videocomposito, S-Video (in cui il segnale viene scomposto e la cui qualità è senz'altro superiore a quella del collegamento in videocomposito), oppure le uscite separate delle componenti video, una delle possibilità migliori per garantire la massima qualità del collegamento. Dipende dal tipo di ingresso del nostro televisore. Sarebbe meglio un apparecchio con ingresso S-Video, ne gioverà la qualità. Molto più difficile un TV con ingressi "component", destinati specialmente ai videoproiettori, che sarebbero da preferire in ogni caso.

Dal punto di vista audio, occorre fare una grande distinzione. Esistono moltissimi lettori DVD che sono dotati di un circuito di decodifica Dolby Digital interna e dei relativi pin di collegamento sulla parte esterna. Ma quasi tutti i DVD hanno anche una uscita digitale del segnale (e quelli privi di uscita digitale sarebbero proprio da evitare!), che offre il segnale da decodificare all'esterno. Se avete intenzione di acquistare un amplificatore multicanale esterno, la presenza nel lettore DVD del circuito di decodifica Dolby Digital risulta un doppione, e non verrà usato, quindi se ne può fare tranquillamente a meno. Allo stesso tempo, se non avete un sistema audio multicanale, la presenza delle uscite audio separate vi saranno indifferenti (ma considerate indispensabile la presenza dell'uscita digitale per ogni eventuale acquisto successivo...). Queste uscite possono essere utili solo se avete un ampli multicanale privo di ingresso digitale ma con ingressi separati, caso abbastanza raro. Quindi, in realtà, la presenza o meno del decoder interno è relativamente importante. Anche perché la maggior parte dei lettori DVD con decoder interno (compresi quelli più costosi) anche se riportano il logo DTS sul frontale non effettuano la decodifica, ma offrono il "flusso" DTS solo sull'uscita digitale.



Un buon telecomando, ergonomico e completo, dovrebbe permettere di ben navigare tra i menù e non confondere i tasti di navigazione tra i menù e quelli di movimentazione della meccanica. Interessante anche la possibilità di selezione diretta dei capitoli.

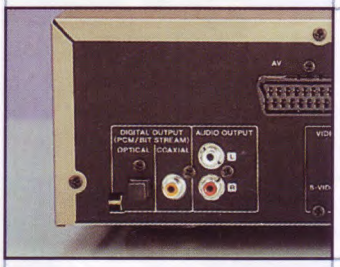


Codefree e Macrovision

I lettori DVD venduti sul mercato italiano hanno tutti codice area 2. Ma la maggior parte di essi può essere modificata per leggere DVD provenienti da paesi con altri codici. Qualcuno si può "sbloccare", e quindi può riprodurli tutti, altri permettono di cambiare codice area tutte le volte che serve. Per qualcuno è sufficiente un'apposita combinazione di tasti da telecomando, per altri occorrono interventi hardware. Basta una ricerca su Internet per verificare la possibilità di rendere codefree un lettore. Stessa cosa per il Macrovision, una protezione contro le copie su videocassetta che disturba il segnale in uscita, il quale non influisce sul video ma rende inguardabile la copia su VHS.

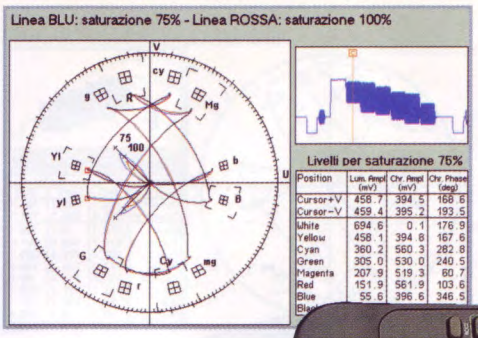


Il Waitec DVD X-51 è un ottimo esempio di lettore multiregione.



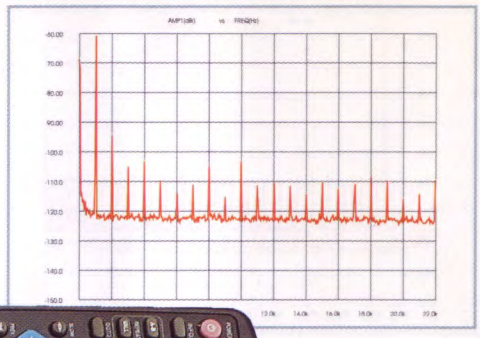
Le uscite digitali sono praticamente un must. Possono essere ottiche o elettriche.

Livello e fase del segnale presente sull'uscita videocomposita



Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	458.7	394.5	168.6
Cursor-V	459.4	395.2	193.5
White	694.6	0.1	176.9
Yellow	458.1	394.8	167.6
Cyan	360.2	560.3	282.8
Green	305.0	530.0	240.5
Magenta	207.9	519.3	80.7
Red	151.9	561.9	103.6
Blue	55.6	396.6	346.5

Distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare





SCHEDA TECNICA

TIPO
lettore DVD Video

DIMENSIONI (LxAxP)
280 x 63 x 280 mm

CARATTERISTICHE DICHIARATE
uscite audio: 1 linea stereo, 1 digitale coax; uscite video: 1 video composito, 1 SCART (RGB/Component)

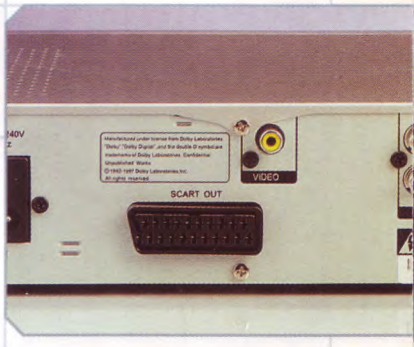
COMPATIBILITÀ:
DVD Video, CD, CD-R, CD-RW, Video CD, SVCD, MP3

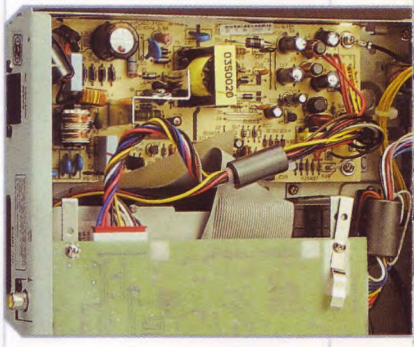
DISTRIBUTORE
Waitec Italia,
Tel. 06-66500121 - www.waitec.it

PREZZO
192 Euro

WAITEC DVD X-51

BEST BUY





Il lettore perfetto non esiste. Ogni volta si è costretti a scendere a compromessi tra qualità e prezzo d'acquisto, tra funzionalità e facilità di utilizzo. Waitec, una delle aziende leader nella produzione di masterizzatori per personal computer, entra prepotentemente nel settore dell'home theater con un lettore DVD-Video che presenta delle caratteristiche di sicuro interesse. Su tutte, spicca sicuramente il prezzo d'acquisto, che ha dell'incredibile. Il piccolo Waitec X-51 si presenta in maniera piuttosto discreta. Sul pannello anteriore, oltre alla compatibilità con segnali Dolby Digital e DTS, viene indicata la possibilità di riproduzione di Video-CD e CD-R/RW con file MP3.

Essenziali i comandi: stop, pausa, riproduzione ed espulsione. Il telecomando è quindi indispensabile ed il numero e la disposizione dei comandi sono veramente ottimi. Sul pannello posteriore una dotazione di uscite che sembra fin troppo scarna: uscita video composito, stereo analogica, digitale coassiale ed una presa SCART che nasconde la possibilità di prelevare segnali RGB oppure component selezionabili alternativamente dal menu. Manca soltanto un segnale S-Video, che non è disponibile neanche attraverso la presa SCART.

Anche il display riprende la filosofia dell'apparecchio con un numero di informazioni appena sufficiente. Semplice ed intuitivo il menu di controllo in cui è possibile raggiungere le classiche impostazioni modificabili in qualsiasi lettore DVD-Video. In più c'è la possibilità di effettuare una transcodifica da segnali NTSC a PAL e viceversa, senza troppe complicazioni.

Sul telecomando è disponibile un tasto dedicato per accedere in ogni momento a questa funzionalità. In verità, la qualità della transcodifica è piuttosto limitata, con una diminuzione della risoluzione generale piuttosto avvertibile. D'altra parte viene data la possibilità di visionare materiale NTSC anche su televisori che non sono in grado di agganciare correttamente la frequenza di quadro di 60 Hz. Il lettore ha digerito senza difficoltà praticamente tutto, compresi CD-RW masterizzati con file MP3, VCD e SVCD, questi ultimi soltanto di tipo standard, poiché non c'è stato il tempo di effettuare una prova di compatibilità con VCD e SVCD fuori standard. La buona notizia è rappresentata dal fatto che è possibile impostare qualsivoglia codice regionale seguendo questa semplice procedura: assicurandosi che la meccanica sia priva di disco, premere in sequenza i tasti "SETUP", "NEXT", "STOP", "PAUSA", "PREV", "NEXT". A questo punto comparirà un menu di servizio nascosto dove sarà possibile impostare la regione compatibile con il DVD che vorrete riprodurre.

Le prestazioni osservate con i segnali RGB, tra le migliori mai viste prima per estensione in frequenza e dovizia di particolari, credo spingerebbero qualsiasi persona a cambiare il televisore che non accetti questo tipo di segnali. L'unico limite della qualità video della macchina è quindi rappresentato dalla decodifica MPEG2 operata dall'integrato ESS, che non sembra essere proprio un campione. L'equilibrio cromatico impedisce di strappare l'applauso, poiché l'immagine è forse un po' più fredda del riferimento, con una leggera sovrasaturazione che comunque è pienamente correggibile. Un apparecchio che legge praticamente tutto, senza problemi di controllo regionale e con un'uscita RGB che ha dell'incredibile. Il prezzo? A dire il vero continuo a non credere al listino Waitec, soprattutto se penso agli "street prices" operati da qualche grande gruppo di vendita on-line...

D'accordo: la qualità della decodifica MPEG2 non sarà impeccabile e la costruzione è decisamente economica. D'altra parte in Waitec ancora non sono pronti per i miracoli, anche se sembra proprio che si stiano attrezzando per bene.

Un lettore "entry-level" che ci sentiamo di consigliarvi.

PRO
+ Controllo regionale modificabile
+ Decodifica MP3
+ Qualità uscite RGB e component

CONTRO
- Mancanza uscita S-Video

PRESTAZIONI	9 SU 10
VERSATILITÀ	8 SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
lettore DVD Video

DIMENSIONI (LxAxP)
440 x 109 x 325 mm

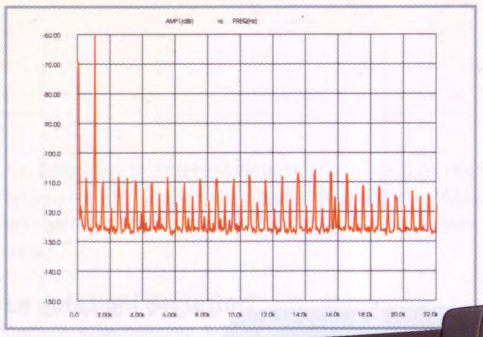
CARATTERISTICHE DICHIARATE
rapporto S/R audio 98 dB, gamma dinamica 95 dB, distorsione armonica totale 0,005% (1 kHz), uscite videocomposito (su connettore coassiale e su scart), S-video (su connettore mini-DIN), audio analogico (2 canali), audio digitale (su connettore coassiale e ottico)

COMPATIBILITÀ:
DVD-video, CD audio, Video-CD, CD-R, CD-RW, decoder MP3 incorporato

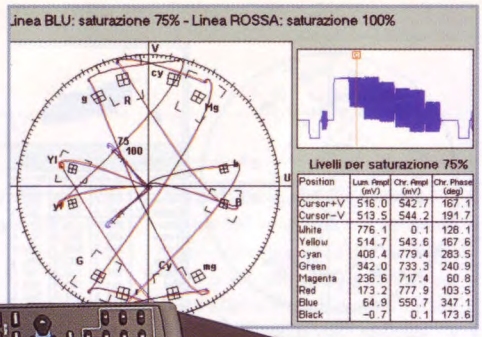
DISTRIBUTORE
Kenwood Electronics Italia
Tel. 02-204821 - www.kenwood.it

PREZZO
386,83 Euro

Distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare

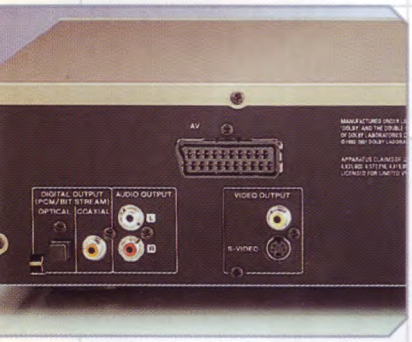


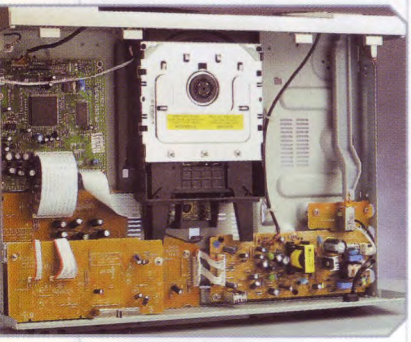
Distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare



Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	516.0	542.7	167.1
Cursor-V	513.5	544.2	191.7
White	776.1	0.1	128.1
Yellow	514.7	543.6	167.6
Cyan	408.4	779.4	283.5
Green	342.0	733.3	240.9
Magenta	236.6	717.4	60.8
Red	173.2	777.9	103.5
Blue	64.9	550.7	347.1
Black	-0.7	0.1	173.6







KENWOOD DVF - 3550

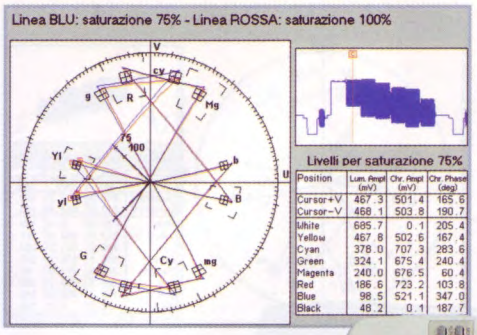
Esternamente il DVF-3550 si presenta con un ampio display scuro, che richiama la gradevole impostazione stilistica degli altri lettori DVD Kenwood, e con dimensioni e peso non particolarmente ridotti, a differenza di quanto spesso avviene nella fascia degli apparecchi più economici. Il pannello frontale ha inoltre una linea molto pulita, in quanto contiene solamente i comandi di base per il controllo della meccanica, ordinatamente raccolti sul lato destro. Il lettore, come è oramai norma, soprattutto sugli apparecchi di prezzo contenuto, non contiene il decoder audio multicanale e si limita quindi a fornire un'uscita audio analogica a due canali utilizzabile per collegare il televisore o un impianto stereofonico. Su questa uscita possono essere forniti i soli programmi codificati in Dolby Digital ed è quindi necessario, per ascoltare ad esempio programmi codificati in DTS, avvalersi del decoder esterno di un ricevitore da collegare all'uscita audio digitale. La scelta di non includere il decoder può essere senz'altro condivisa, in quanto si evitano così inutili duplicazioni di tale sezione, che è sempre presente negli attuali ricevitori. Le funzionalità offerte da questo apparecchio sono quelle essenziali, se si eccettua la già citata possibilità di riprodurre anche dischi con brani MP3. Prima di dare qualche dettaglio su questa funzione, vediamo meglio però quali sono i controlli di base di cui si dispone. Per quanto riguarda la meccanica, può essere eseguita la ricerca veloce avanti e indietro a quattro velocità sui DVD e a tre velocità sui CD e lo stesso avviene se si attiva la riproduzione del disco rallentata. Non sono previste funzioni di regolazione dell'immagine, per le quali bisogna quindi affidarsi a ciò che offre il dispositivo di visualizzazione (televisore o videoproiettore). Il display su schermo, se si eccettuano le impostazioni iniziali, è di quelli che non disturbano la visione in quanto i menu e i comandi vengono rappresentati con piccole immagini grafiche che ne richiamano la funzione. La compressione della gamma dinamica, utile quando si ascolta a basso livello poiché consente di migliorare la percezione dei dialoghi, può essere eseguita, con un unico fattore di compressione, quando si riproducono programmi codificati Dolby Digital. Sull'uscita audio digitale, qualora si riproducano dischi con campionamento a 96 kHz, si può scegliere (a seconda delle caratteristiche della sezione di conversione D/A esterna utilizzata) di inviare un segnale PCM con tale frequenza di campionamento o con frequenza ridotta a 48 kHz. Tornando invece alle funzioni legate alla riproduzione dei brani MP3, possono essere gestiti flussi di dati da 32 kbps a 320 kbps, tra cui ovviamente quelli di gran lunga più diffusi che sono a 128 kbps. I nomi dei file, che devono necessariamente terminare con l'estensione ".mp3", vengono visualizzati con un massimo di 8 caratteri. Durante la riproduzione dei brani mp3 viene visualizzata sullo schermo una finestra, che contiene sulla sinistra un riquadro ove sono riportate le cartelle e i file presenti sul disco e sulla destra un riquadro in cui compare invece la lista dei file che verranno eseguiti. Questi ultimi possono essere programmati in modo analogo a quanto avviene con i brani contenuti in un compact disc. Il telecomando risulta di uso semplice e intuitivo grazie anche al numero non elevato dei tasti. Le immagini riprodotte dal DVF-3550 sono apparse di notevole qualità soprattutto utilizzando l'uscita S-video, con la quale non solo possono essere evitate le possibili interazioni negative tra segnale di luminanza e segnale di crominanza, ma si ottiene anche una risoluzione migliore. L'impostazione dell'apparecchio tende verso un contrasto un po' sostenuto, per cui in alcuni casi può essere consigliabile una lieve correzione sul televisore. Nella media, infine, la resa audio che, riproducendo i CD, è assimilabile a quella tipica delle sorgenti di classe economica. Naturalmente con i brani MP3 la situazione non migliora, ma si ottengono comunque risultati apprezzabili e di più comoda fruizione rispetto a quelli ottenibili utilizzando un PC.

PRO
+ Capacità lettura MP3
+ Semplicità d'uso

CONTRO
- Assenza regolazioni immagine

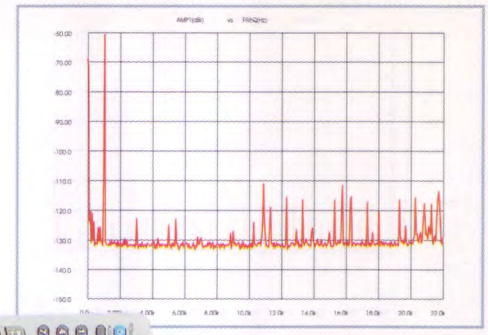
PRESTAZIONI	7 SU 10
VERSATILITÀ	8 SU 10

Livello e fase del segnale presente sull'uscita videocomposita



Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	467.3	501.4	165.6
Cursor-V	468.1	503.8	190.7
White	685.7	0.1	205.4
Yellow	467.8	502.6	167.4
Cyan	378.0	707.3	283.6
Green	324.1	675.4	240.4
Magenta	240.0	676.5	60.4
Red	186.6	723.2	103.8
Blue	98.5	521.1	347.0
Black	48.2	0.1	187.7

Distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare





SCHEDA TECNICA

TIPO
lettore DVD Video

DIMENSIONI (LxAxP)
430 x 88 x 247 mm

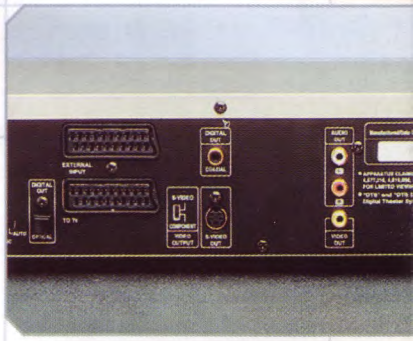
CARATTERISTICHE DICHIARATE
risposta in frequenza 4 Hz-20 kHz, gamma dinamica 95 dB, rapporto segnale rumore 100 dB, tensione di uscita 2V

COMPATIBILITÀ:
DVD Video, CD Audio, CD-R, CD-RW, Video CD, decoder MP3 incorporato

DISTRIBUTORE
LG Electronics Italia
Tel 02-269681 - www.lge.it

PREZZO
309,35 Euro

LG DVD 4830





In ell'ambito dei lettori digitali audio/video, LG sta procedendo ad un graduale rinnovo del listino, processo del quale fa parte anche il DVD 4830. Caratterizzata dalla finitura argento oggi quasi obbligatoria per le apparecchiature audio/video, l'estetica del lettore ha una particolarità inusuale nella copertura del frontale per mezzo di una lastra in metacrilato trasparente. Tale accorgimento gli conferisce una particolare brillantezza, che ne rende più gradevole l'aspetto. Unica controindicazione, quella riguardante la riflessione delle scritte sulla superficie retrostante, che ne rende difficoltosa la lettura da posizioni angolate.
Il lato destro del frontale comprende i pulsanti adibiti ai controlli di trasporto, mentre la meccanica, caratterizzata da un vassoio esternamente molto sottile, è affiancata dai pulsanti di apertura e di attivazione. Tutto qui, a parte una serie particolarmente nutrita di sigle, che indicano tra l'altro la presenza del decodificatore interno MP3, fatto questo che implica la compatibilità coi supporti CD-R e RW. Fa parte della dotazione il 3D Surround Sound, un altro tra i numerosi sistemi destinati a ricreare le sensazioni dell'audio surround a partire da due soli diffusori. Non solo a partire da segnali stereofonici, ma anche a codifica analogica o digitale, in modo tale da renderne possibile la fruizione anche in mancanza di un amplificatore dotato di ingressi digitali e decodificatori interni. Tale dispositivo trova un campo d'impiego di notevole interesse poiché, a detta del costruttore, è attivo anche nei confronti di segnale DTS, consentendo la riproduzione dei numerosi CD musicali codificati in tal senso. La ridotta dotazione del frontale non implica rinuncia alcuna nella flessibilità d'impiego, che rispecchia la consueta ampiezza degli attuali lettori DVD. Visione multiangolo, zoom e fermo immagine, si affiancano ad audio e sottotitoli multilingue, mentre per le dimensioni dello schermo ci sono le tipiche opzioni 4:3 e 16:9. Riproduzione ripetuta, casuale o programmata fanno parte anch'esse della dotazione, assieme al compressore di dinamica per segnale codificato Dolby Digital.
Per quanto riguarda la riproduzione degli MP3, è possibile solo quella di dischi che dispongono di file system. Applicativi come Direct CD non saranno quindi in grado di produrre supporti riproducibili dal lettore: a questo proposito viene consigliata la realizzazione di dischi MP3 con Easy CD Creator, che ottempera a tutte le condizioni necessarie alla realizzazione di CD compatibili con il DVD 4830. Nel caso di supporti CD-RW, è consentita anche la lettura di dischi che contengono al loro interno anche file di dati.
Il telecomando permette l'accesso a tutte le funzioni del lettore e, grazie alle sue dimensioni contenute, si rivela di pratico impiego.
Il pannello posteriore dispone delle solite uscite audio stereofoniche, oltre a quelle digitale, solo su presa coassiale; per il segnale immagine ci sono connessioni composita e S - Video, mentre tramite l'uscita EuroAV è possibile ottenere anche il formato RGB. Una seconda presa EuroAV è destinata a funzioni di ingresso per sorgenti esterne. Diversamente da quanto accade di solito per i lettori DVD di gamma medio economica, il lettore LG ha messo in luce una sonorità niente male (stiamo chiaramente parlando di ascolto analogico), soprattutto per quanto riguarda autorevolezza del timbro e presenza delle frequenze inferiori. Passando all'impiego di supporti audio/video si nota innanzitutto l'ottima saturazione del colore, e l'assenza di gravi artefatti anche in condizioni alquanto difficoltose. Un po' meno brillanti la messa a fuoco dell'immagine, che a confronto con altri lettori di classe economica si rivela alquanto meno efficace. In definitiva il DVD 4830 ha dimostrato di essere un lettore equilibrato, che a parte qualche secondario aspetto funzionale ancora da mettere definitivamente a punto, mostra un'efficacia apprezzabile e in linea con le aspettative del pubblico che si rivolge a sorgenti audio/video di classe simile.

PRO
+ Estetica gradevole
+ Doppia presa EuroAV
+ Doti timbriche
+ Capacità lettura MP3

CONTRO
- Nitidezza d'immagine

PRESTAZIONI	7 SU 10
VERSATILITÀ	8 SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
lettore DVD Video

DIMENSIONI (LxAxP)
440 x 88 x 254 mm

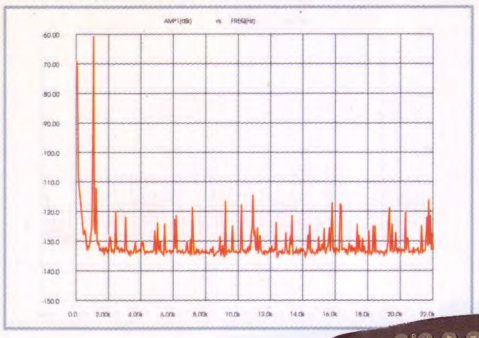
CARATTERISTICHE DICHIARATE
risposta in frequenza 4 Hz-44 kHz (Fs 96 kHz), gamma dinamica >100 dB, rapporto segnale rumore >105 dB, tensione di uscita 2 V

COMPATIBILITÀ:
DVD Video, CD Audio, CD-R, CD-RW, decoder MP3 incorporato

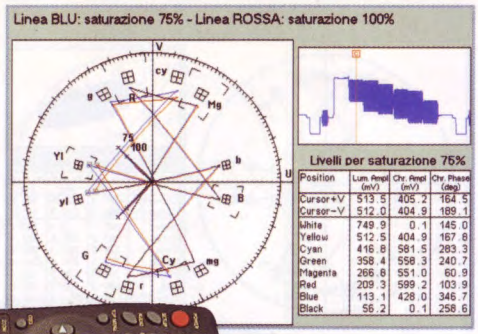
DISTRIBUTORE
Marantz Italiana
Tel. 039-2031 - www.marantz.com

PREZZO
542 Euro

Distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare



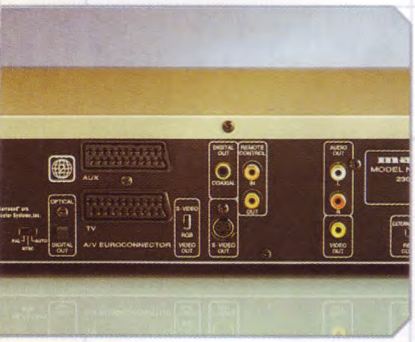
Livello e fase del segnale presente sull'uscita videocomposita

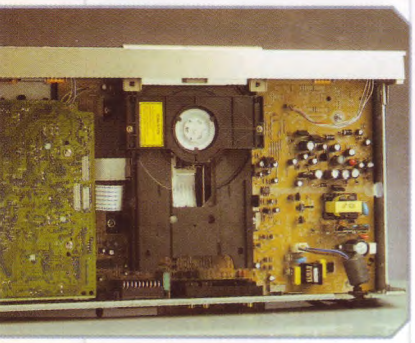


Livelli per saturazione 75%

Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	513.5	405.2	164.5
Cursor-V	512.0	404.9	189.1
White	749.9	0.1	145.0
Yellow	512.5	404.9	167.6
Cyan	416.8	581.5	283.3
Green	358.4	558.3	240.7
Magenta	266.6	551.0	60.9
Red	209.3	599.2	103.9
Blue	113.1	428.0	346.7
Black	56.2	0.1	258.6







MARANTZ DV 4200

Il DV 4200, per il suo prezzo contenuto, può rappresentare un'alternativa più raffinata nei confronti delle scelte di maggior consuetudine, per gli appassionati impossibilitati a spendere cifre superiori al milione sulla loro nuova sorgente. La livrea champagne e la lineare distribuzione dei semplici comandi posti sul pannello frontale rappresentano un valido biglietto da visita per il lettore in esame, che in effetti, a livello estetico, si rivela subito convincente. I pulsanti rotondi di maggior diametro sono adibiti a stop e riproduzione, mentre pausa, apertura vano di caricamento e salto di traccia in avanti o all'indietro sono affidati ad elementi di dimensioni minori. La zona mediana del frontale è occupata dall'insieme display-vassoio, mentre sul lato sinistro ci sono soltanto il pulsante di attivazione e la relativa spia di dimensioni ridotte ai minimi termini. Il lettore è compatibile con dischi CD-R e CD-RW, nonché con file MP3. La dotazione comprende innanzitutto le funzioni tipiche del formato DVD, con possibilità di visione multiangolo e audio multilingue, come pure per i sottotitoli. Al pari di tutti i lettori di generazione recente, non sono presenti i decodificatori Dolby Digital e DTS, che ormai trovano posto, oltretutto in forma spesso più efficace e facilmente gestibile, in qualsiasi amplificatore o sintoampli. Zoom fino a un fattore 6, visione rallentata o fotogramma per fotogramma fanno parte della dotazione del lettore, assieme al dispositivo 3D Surround, atto a fornire al segnale in uscita una maggior tridimensionalità, nell'impiego di sistemi a due soli altoparlanti. Programmabilità, riproduzione casuale e ripetuta, anche tra punti a scelta dell'utilizzatore, sono le altre funzioni che il DV 4200 condivide con molte delle macchine concorrenti. Tramite il menu su schermo è possibile intervenire sui sistemi di sicurezza, riguardanti la parola d'ordine ed il controllo parentale, che è possibile predisporre su 7 livelli diversi, che tengono in considerazione la classificazione di ciascun titolo. Le proporzioni dello schermo, 4:3 letterbox o pan-scan, e 16:9, le predisposizioni per il formato del segnale audio presente all'uscita digitale e il controllo di dinamica per la visione nelle ore notturne sono le altre funzioni controllate via menu.

Il telecomando permette naturalmente di intervenire su tutte le possibilità operative del lettore. La sua forma, e quella dei pulsanti, ben differenziati tra loro e disposti razionalmente secondo il loro impiego, ne permettono un controllo esente da indecisioni.

Il pannello posteriore comprende due prese EuroAV, con quella destinata al collegamento con lo schermo affiancata da un interruttore che permette la commutazione tra segnale RGB o S-video. Per quest'ultimo formato c'è anche la consueta connessione multipolare, affiancata dall'altrettanto usuale composita. Le uscite audio analogiche e quella digitale, solo su presa coassiale, fanno naturalmente parte dell'equipaggiamento, assieme alle connessioni per il controllo delle macchine da un telecomando appartenente ad un'apparecchiatura terza. Il Marantz DV 4200 ha messo in luce innanzitutto le sue qualità di riproduzione con i programmi audio/video. L'immagine è caratterizzata infatti da una valida nitidezza, abbinata a contrasto e saturazione cromatica senz'altro soddisfacenti. La luminosità e la resa del nero sono altri aspetti sui quali il DV 4200 denota le sue prerogative.

Coi segnali audio il comportamento è ugualmente positivo. Si inizia con il notare la buona efficacia del dispositivo di surround virtuale, che permette un sensibile ampliamento del fronte sonoro.

Si tratta in sostanza di una sorgente valida sotto ogni punto di vista, che non eccelle in modo particolare su alcun parametro inerente visione e ascolto, ma che allo tempo si è dimostrata lodevolmente esente da punti deboli.

PRO
+ Estetica gradevole
+ Doppia presa EuroAV
+ Doti timbriche
+ Legge gli MP3

CONTRO
- Assenza uscita digitale ottica

PRESTAZIONI 8 SU 10

VERSATILITÀ 8 SU 10



SCHEDA TECNICA

TIPO
lettore SACD / DVD Video

DIMENSIONI (LxAxP)
430 x 100 x 321 mm

CARATTERISTICHE DICHIARATE
prestazioni audio SACD: S/N (1 kHz): 110 dB, THD (1 kHz): 100 dB, Dynamic Range (1 kHz): 105 dB, separazione (1 kHz): 110 dB, frequenza di taglio: 40 kHz dB, sbilanciamento fra i canali: < 0,5 dB - DVD-CD: S/N (1 kHz): >100 dB, Dynamic Range (1 kHz): >95 dB, separazione (1 kHz): >105 dB, THD (1 kHz): >92 dB

COMPATIBILITÀ:
DVD-video, SACD, CD audio, CD-R, CD-RW, Video CD, DVD+RW, DVD-R, decoder DD

DISTRIBUTORE
Philips Italia
Tel. 800-820026 - www.philips.it

PREZZO 600 Euro

BEST BUY

PHILIPS DVD 962SA

TOP HOME THEATER

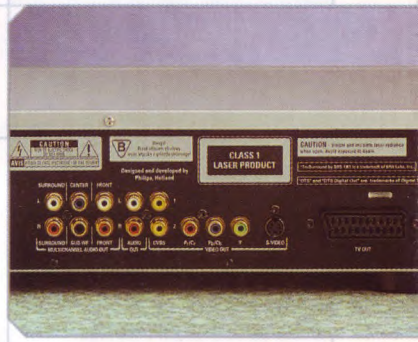
Durante l'ultimo Top Audio (una mostra audio-video che si svolge ogni anno a settembre a Milano) è stato presentato, come maggiore novità del settore dell'audio di qualità, il Super Audio CD Multicanale, e moltissimi visitatori hanno potuto assistere alle numerose sessioni di ascolto proposte. Un coro quasi unanime ha affermato: "i prodotti sono bellissimi, suonano molto bene, però..." il però era molto facile da intuire, il prezzo. Molti esprimevano il desiderio di poter pensionare i "vecchi" CD player e acquistare un nuovo lettore DVD con caratteristiche audio interessanti ad un prezzo più accessibile. Questo nuovo percorso è già iniziato, e il modello che ci accingiamo a provare appartiene a questa categoria: infatti, in un'unica macchina troviamo un CD player, un DVD player con decoder Dolby Digital integrato, un SACD Stereo e Multicanale. Philips, per poter rispondere appieno alle richieste del mercato, presenta un prodotto appartenente alla famiglia "Match Line", storico logo della Casa, ad un prezzo sbalorditivo. Insomma, Philips ha deciso di passare al contrattacco ed offrire un apparecchio di ultimissima generazione ad un prezzo altamente concorrenziale, senza per questo, a detta del reparto marketing, tralasciare ottime prestazioni audio/video, e inserendolo di fatto nella categoria (parliamo a questo punto di audio) che abitualmente definiamo "bensuonante". Ma andiamo con ordine. Evidenziamo subito un'estetica minimalista per il pannello anteriore, che rende fondamentale il telecomando nell'utilizzo quotidiano, e fa da contro altare all'abbondanza, senza precedenti, in Casa Philips, prevista nel pannello posteriore, dove troviamo proprio tutto: due uscite audio digitali, le uscite a sei canali audio di qualità (da utilizzare durante la riproduzione di un SACD e da collegare agli ingressi 5.1 di un amplificatore), due uscite audio di qualità "inferiore" (il classico stereo analogico) da usarsi con segnali provenienti, ad esempio, da DVD Video, due uscite video in videocomposito, le uscite video component, una uscita video in S-Video e la classica Scart, dove troviamo il segnale RGB.

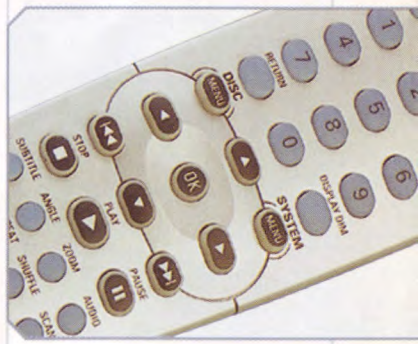
Cominciamo con l'ascolto Multicanale, in cui si apprezza in modo considerevole lo stage e la capacità del sistema nel suo insieme di offrire una visione più reale possibile.

Siamo alle prime esperienze con segnali Multicanali di estrema qualità e quindi anche la nostra mente ha difficoltà a crearsi uno stereotipo di riproduzione da considerare ideale. Nei confronti effettuati sostituendo il player, entro pochi secondi si riescono ad identificare immediatamente le differenze fra apparecchi, ma utilizzando la memoria è praticamente impossibile. Il player si comporta, inoltre, in maniera impeccabile anche come sistema di riproduzione video, offrendo immagini di buona qualità. Con una connessione S-Video si ottengono immagini ben equilibrate, segno che sia la cromia che la definizione del segnale proveniente dal player sono ottime. In laboratorio, il player ha confermato in pieno le caratteristiche dichiarate dal costruttore con prestazioni eccellenti, in particolare siamo quasi in presenza del clone del fratello maggiore e ciò si palesa confrontando fisicamente i grafici delle misure. Le sessioni di ascolto e le performance di laboratorio ci hanno pienamente convinto circa le ottime qualità del prodotto confermando la convinzione che lo standard Super Audio CD è maturo per raccogliere successi a livello commerciale.

Con la presentazione di prodotti come quello in esame la Philips propone un apparecchio eccellente ad un prezzo (viste le notevoli caratteristiche tecniche) facilmente accessibile al grande pubblico.

L'arrivo a breve, poi, di modelli Multistandard renderà meno problematica per l'utente la scelta finale. Che sia finalmente arrivato il momento di sostituire tutti i vecchi CD player con un bel lettore DVD, SACD, CD?





PRO
+ Legge SACD e DVD
+ Prezzo competitivo
+ Uscite component
+ SACD Multicanale
+ Qualità sonora

CONTRO
- Assenza del decoder DTS

PRESTAZIONI	10 SU 10
VERSATILITÀ	9 SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
lettore DVD Video

DIMENSIONI (LxAxP)
420 x 96 x 278 mm

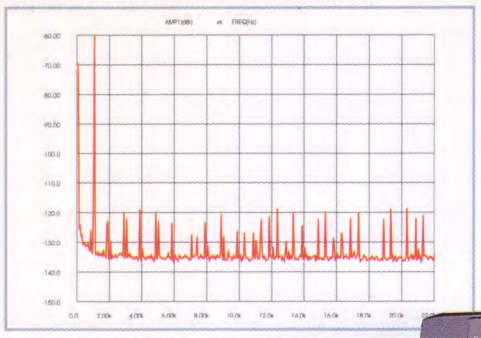
CARATTERISTICHE DICHIARATE
risposta in frequenza 4 Hz - 44 kHz (con frequenza di campionamento 96 kHz), rapporto S/R 118 dB, gamma dinamica 103 dB, distorsione armonica totale 0,0016 %

COMPATIBILITÀ:
DVD Video, CD Audio, CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW

DISTRIBUTORE
Pioneer Electronics
Tel. 02-507415 - www.pioneer.it

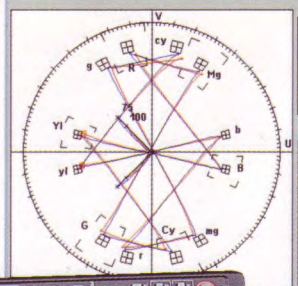
PREZZO
325,37 Euro

Distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare



Livello e fase del segnale presente sull'uscita videocomposita

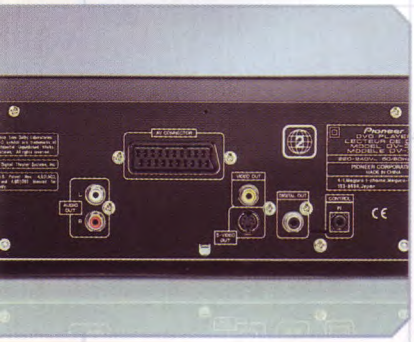
Linea BLU: saturazione 75% - Linea ROSSA: saturazione 100%

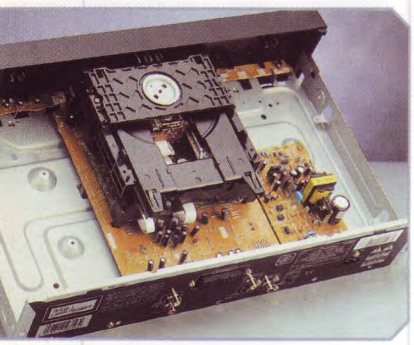


Livelli per saturazione 75%

Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	462.1	442.9	167.2
Cursor-V	463.4	443.7	191.7
White	708.5	0.0	136.2
Yellow	462.9	443.3	167.7
Cyan	357.4	619.2	283.2
Green	299.2	584.7	240.7
Magenta	205.5	577.4	60.8
Red	145.2	623.6	103.9
Blue	53.5	443.8	347.0
Black	2.2	0.1	145.4







PIONEER DV - 343

Modello entry-level della gamma di lettori DVD Pioneer, il DV-343 offre ad un prezzo contenuto l'alta tecnologia di uno dei più apprezzati costruttori nipponici nel campo delle sorgenti digitali. Oltre che per il buon livello generale delle prestazioni, questo apparecchio si segnala per la semplicità d'uso e per un grado di ingegnerizzazione particolarmente elevato. Un lettore DVD Pioneer è comparso alcuni mesi fa in prova sulla nostra consorella Digital Video segnalandosi per una serie di caratteristiche molto interessanti. Si trattava del DV-444, che si colloca al gradino immediatamente superiore rispetto al modello analizzato in questa prova.

Nonostante questa "vicinanza" per quanto riguarda la collocazione nella gamma, che si traduce anche in una "vicinanza" di prezzo (solo 80 Euro separano infatti i due apparecchi), si tratta in realtà di lettori sostanzialmente diversi. La diversità già traspare evidente dall'aspetto esterno, caratterizzato da uno sviluppo in altezza molto limitato per il DV-444 e normale invece per il DV-343. Dove però emergono le differenze maggiori è all'interno e nell'impostazione dal punto di vista funzionale. A questo proposito, si può dire che nel modello più piccolo si è scelta la massima semplicità, laddove invece quello superiore consente una certa varietà di interventi. Ad esempio le regolazioni dell'immagine disponibili sul DV-343 si limitano alla possibilità di scegliere tra tre diverse impostazioni denominate "standard", "cinema" e "animation". Le ultime due dovrebbero ottimizzare i risultati quando si riproducono, rispettivamente, film o cartoni animati. Più precisamente la prima tende ad incrementare il contrasto, la seconda la luminosità e la saturazione dei colori. Sul DV-444, invece, possono essere regolati singolarmente tutti i principali parametri dell'immagine, ossia la luminosità, il contrasto, la nitidezza, la saturazione ed il gamma. Per quanto riguarda le regolazioni audio, anche il DV-343 possiede qualche caratteristica interessante, quale ad esempio la possibilità di comprimere la gamma dinamica dei programmi codificati in Dolby Digital secondo tre diversi fattori. Come ultima annotazione relativa alle caratteristiche funzionali si può infine citare la possibilità di memorizzare, per i dischi utilizzati più frequentemente, le impostazioni audio e video preferite. La qualità d'immagine che il DV-343 è stato in grado di offrire è risultata nel complesso di notevole livello grazie ai buoni risultati ottenuti relativamente ai principali aspetti che la condizionano. Scegliendo l'impostazione "standard", infatti, si possono ottenere immagini dotate di un contrasto elevato ma non eccessivo (cosa che invece accade talvolta utilizzando l'impostazione "cinema") e caratterizzate da un soddisfacente bilanciamento cromatico. Note positive vengono anche dalla risoluzione, che consente di rendere con soddisfacente precisione i particolari più minuti delle immagini. Nell'impiego pratico si è apprezzata la modalità di visualizzazione su schermo dei comandi, che consente in molte occasioni di assegnare un valore ad un parametro (ad esempio la lingua dell'audio o dei sottotitoli) semplicemente premendo ripetutamente il relativo tasto ed osservando nella parte alta dello schermo lo scorrere sequenziale dei valori. Lo svantaggio di questo tipo d'approccio consiste nella necessità di familiarizzare con il telecomando più di quanto sarebbe necessario "navigando" tra i comandi con i tasti freccia. Nulla di particolare da segnalare, infine, per quanto riguarda la resa audio, che appare allineata a quanto si è soliti riscontrare in questa categoria di prodotti. Se desiderate un apparecchio molto semplice in grado di fornire soddisfacenti prestazioni con il minimo della spesa, il DV-343 fa senz'altro al caso vostro. Se invece preferite una maggiore ricchezza funzionale e la disponibilità dell'uscita RGB potete orientarvi, rimanendo in casa Pioneer, sul DV-444.

PRO
+ Prestazioni soddisfacenti
+ Facilità d'uso

CONTRO
- Assenza uscita RGB

PRESTAZIONI	7 SU 10
VERSATILITÀ	7 SU 10



PIONEER DVR - 7000

TOP HOME THEATER

All'inizio, la sensazione che abbiamo provato nel primo contatto con il DVR-7000 è stata molto simile a quella che è possibile provare davanti ad un lettore DVD Video di classe elevata. Non si fa quasi caso al pulsante di registrazione, sistemato in basso a destra, subito al di sotto della manopola multifunzione. Ruotando quest'ultimo meccanismo è possibile variare numerosi parametri, dal canale selezionato al livello di registrazione; un piccolo pulsante "function" permette di scegliere cosa vogliamo modificare. L'ampio display, con livello d'illuminazione selezionabile, è largo e leggibile, anche se il numero di informazioni che è in grado di dispensare non è adeguato alla macchina.

Il numero di tasti sul pannello frontale è limitato e quindi l'utilizzo del telecomando, purtroppo non retroilluminato, è assolutamente indispensabile. Sempre sul pannello anteriore, accanto al cassettino carica-DVD, in posizione centrale, la serigrafia "RW compatible" nasconde un significato molto più ampio di quello che si possa sospettare. L'apparecchio, come si evince dalle caratteristiche tecniche, è in grado di registrare su supporto DVD-R, registrabile una sola volta, ma anche su DVD-RW, quest'ultimo registrabile più volte. Ora, se il supporto DVD-R consente una sola modalità di registrazione – "Video Mode" - con due differenti fattori di compressione (rispettivamente 1 ora oppure 2 ore di autonomia su un singolo DVD-R da 4,7 GB), inserendo un DVD-RW viene concessa una possibilità molto interessante: è possibile registrare con le stesse modalità del DVD-R e con le stesse limitazioni, oppure potremo registrare il DVD-RW in "VR Mode", approfittando di una versatilità strepitosa.

Il DVR-7000 non è certo un campione di velocità: inserendo un disco di qualsiasi tipo rimaniamo in attesa per qualche secondo. Dopo aver inserito un supporto DVD registrabile, il Pioneer ci consegna immediatamente una schermata con le principali caratteristiche. Subito dopo, con la pressione del tasto "setup" sul telecomando, possiamo accedere alle operazioni di preparazione del supporto per la registrazione. Con il DVD-R avremo soltanto la possibilità di scegliere "Video Mode", compatibile con un buon numero di lettori DVD, sia casalinghi che per computer. Al massimo, potremo scegliere due differenti tipi di compressione video: qualità massima per un autonomia di 1 ora circa e due ore di autonomia per una qualità video media, che comunque è già molto elevata. Una volta terminata la registrazione, affinché il DVD-R appena registrato possa essere riprodotto anche da altri lettori, dovremo assolutamente "finalizzare" il supporto. Questa operazione presenta purtroppo alcuni inconvenienti.

Il tempo necessario per finalizzare un DVD-R che sia stato registrato in "Video Mode" arriva anche a 20 minuti. Oltre a dipendere dal supporto, il tempo necessario per la finalizzazione è inversamente proporzionale alla quantità di dati registrati. Con un disco quasi completamente pieno non abbiamo impiegato più di 90 secondi. Detto questo, cerchiamo di analizzare l'incredibile versatilità nella modalità "VR". Primo avvertimento: un DVD-RW registrato in "VR Mode" potrà essere riprodotto, oltre che dallo stesso DVR-7000, soltanto con lettori DVD "RW compatibili", ad esempio dal nuovo lettore Pioneer DVD Audio e SACD multicanale DV-747. Torniamo alle caratteristiche della modalità "VR". Le possibilità di editing video sono finalmente disponibili; è possibile quindi cancellare e montare differenti pezzi del materiale acquisito in modalità simile a quanto permesso dallo standard DVD+RW ma con una serie di strumenti a disposizione molto più semplici e potenti. In più, lo standard "VR Mode" del Pioneer permette di scegliere il livello di compressione in totale libertà, compreso tra un'autonomia di 1 ora e 6 ore totali con 32 step differenti. È vero anche che impostando un'autonomia superiore alle due ore si scende a sensibili compromessi sulla risoluzione delle immagini, il che, per registrare materiale poco prezioso in termini qualitativi, potrebbe non avere importanza. In ogni modo, la compressione video che viene effettuata dal Pioneer è assolutamente strepitosa. Il sintonizzatore TV si è dimostrato estremamente sensibile e selettivo. Purtroppo attraverso il connettore iLink (IEEE 1394 a 4 poli) transitano soltanto segnali di DVD non protetti, praticamente solo quelli registrati. È quindi possibile acquisire con il collegamento FireWire il "girato" con una videocamera, per montare il tutto in VR Mode ed effettuare quindi un ulteriore riversamento verso la videocamera, verso un PC oppure pensare ad una duplicazione con un altro DVR-7000. Dicevamo della qualità video. Anche provando con materiale particolarmente difficile, come un gran premio di Formula 1, il processo di codifica MPEG2 a bitrate variabile del Pioneer non ha mai mostrato la corda, ammesso di rimanere all'interno delle due ore di autonomia. Quest'ultima modalità di registrazione si è dimostrata un ottimo compromesso, anche per quanto riguarda la compatibilità in lettura dei DVD registrati. Le prove di compatibilità che abbiamo potuto effettuare sono purtroppo minate da una disponibilità di lettori DVD troppo limitata. In ogni modo, testando i DVD-R non abbiamo avuto nessun particolare problema. Una macchina invece si è rifiutata categoricamente di leggere un DVD-RW: si tratta del lettore DVD LG Electronics, in prova in queste pagine. Catturare un evento con un apparecchio totalmente dedicato e pensato per quest'applicazione non ha eguali. Non c'è masterizzatore che tenga il confronto poiché la semplicità, la qualità dei processi di acquisizione video e quella sottile ed onnipresente incertezza che la registrazione sia effettivamente riuscita sono ancora insostituibili. Infine, anche considerando la qualità generale del prodotto, il prezzo che Pioneer chiede per il DVR-7000 è comunque elevato ma, analizzando soprattutto il prezzo medio attuale dei supporti registrabili, l'ideale confronto a distanza con il videoregistratore Philips DVDR 1000 ribalta completamente ogni considerazione.

SCHEDA TECNICA

TIPO
videoregistratore DVD-R e DVD-RW

DIMENSIONI (LxAxP)
420 x 107 x 373,5 mm

CARATTERISTICHE DICHIARATE
formato di registrazione video: PAL, 576i; campionamento video: 13,5 MHz/24 bit (MPEG2); risoluzione massima: 720x576; campionamento audio: 48 kHz/16 bit (Dolby Digital); autonomia di registrazione: 1 oppure 2 ore in standard "Video Mode" con supporti DVD-R e DVD-RW, da 1 a 6 ore (32 step) in standard "VR Mode" solo con supporto DVD-RW; timer: 8 programmi/1 mese; memoria tampone: circa 48 ore; uscite A/V: 1 IEEE 1394 (4 poli), 2 SCART (2 CVBS, 2 S-Video, 1 RGB), 1 S-Video, 1 component, 1 RF, 1 linea stereo, 1 dig. coax, 1 dig TOSLink; ingressi A/V: 1 IEEE 1394 (4 poli), 1 SCART (1 CVBS, 1 S-Video), 2 S-Video, 2 CVBS, 1 RF;

ACCESSORI:
1 supporto DVD-RW, 1 cavo SCART RGB, 1 cavo CVBS, 1 cavo stereo

COMPATIBILITÀ:
DVD Video, CD Audio, CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW

DISTRIBUTORE
Pioneer Electronics
Tel. 02-507415- www.pioneer.it

PREZZO
2.200 Euro



PRO
+ Costruzione
+ Flessibilità
+ Connessioni
+ Semplicità d'uso

CONTRO
- Prezzo elevato
- Manca ingresso RGB/Component

PRESTAZIONI	9 SU 10
VERSATILITÀ	10 SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
lettore DVD Video

DIMENSIONI (LxAxP)
252 x 60 x 183 mm

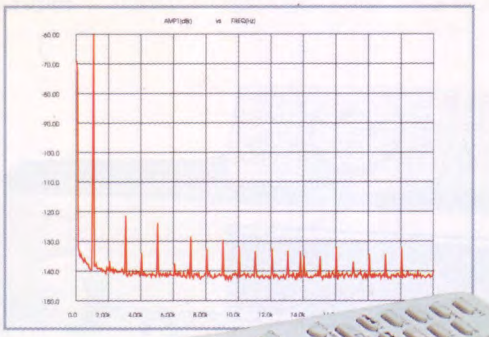
CARATTERISTICHE DICHIARATE
risposta in frequenza 2 Hz-44 kHz ±1 dB (Fs 96 kHz), gamma dinamica 103 dB, rapporto segnale rumore 115 dB, tensione di uscita 2 V

COMPATIBILITÀ:
DVD-video, CD audio, Video-CD, CD-R, CD-RW, decoder MP3 incorporato

DISTRIBUTORE
Sony Italia
Tel. 02-618381 - www.sony.it

PREZZO
459 Euro

Distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare



Livello e fase del segnale presente sull'uscita videocomposita

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

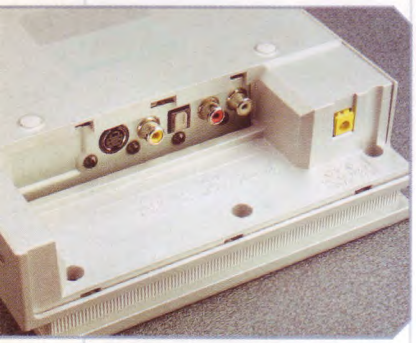


Livelli per saturazione 75%

Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	477.7	498.6	166.2
Cursor-V	477.8	500.6	192.6
White	724.6	0.1	29.7
Yellow	477.7	498.9	167.9
Cyan	378.7	704.1	283.3
Green	315.7	663.8	240.7
Magenta	220.0	655.1	60.9
Red	160.3	706.8	103.7
Blue	58.4	499.7	347.0
Black	0.0	0.0	192.7







SONY DVP F21

In un primo tempo realizzati unicamente in versione da tavolo, i lettori DVD hanno poi acquisito anche una forma portatile, con diversi modelli equipaggiati addirittura di schermo a colori LCD. Il modello in esame, invece, può essere visto come un ibrido tra i modelli di taglia piena ed i più pratici portatili. Le dimensioni del telaio sono simili a quelle di un PC notebook, fatta salva l'altezza, alquanto superiore, e l'assenza dello schermo. La prerogativa più inusuale del Sony DVP F21 riguarda la sua possibilità di installazione in verticale, con l'impiego di un supporto fornito in dotazione che funge da base al lettore. Supporto che va ad inserirsi nel vano che ad una prima occhiata potrebbe sembrare adibito ad eventuali batterie, ma che invece accoglie le prese di ingresso e di uscita, nonché quella destinata al collegamento dell'alimentatore esterno. Il vano è ampio abbastanza da permettere la curvatura dei cavi di connessione, che fuoriescono lateralmente. Rimuovendo i coperchietti autoadesivi posti sul pannello di fondo, si scoprono le asole, che permettono anche l'installazione a parete. Posizionato in verticale, il lettore offre un aspetto inusuale, dovuto proprio a tale caratteristica, ed alla particolare finitura del pannello superiore, in metacrilato trasparente applicato su una base "diamantata" che lascia intravedere la conformazione della meccanica di lettura sottostante. Al posto del consueto vassoio scorrevole, per il caricamento del disco c'è una fessura simile a quella dei lettori per auto, protetta da appositi cuscinetti antipolvere. Il lettore, oltreché coi dischi DVD Video, è compatibile anche coi CD registrabili, CD-R e CD-RW, anche quelli che racchiudono file MP3. Le sue funzioni sono quelle tipiche delle sorgenti DVD, con audio e sottotitoli multilingue, e visione multiangolo, accelerata o rallentata, e fotogramma per fotogramma. La programmabilità e la riproduzione casuale o ripetuta fanno anch'esse parte della dotazione. Il telecomando, di dimensioni piuttosto generose, permette l'accesso a tutte le funzioni del lettore. Oltre alle uscite audio stereofoniche ed a quella videocomposita, il lettore dispone di uscita S-Video e digitale ottica. Il Sony DVP F21 ha dimostrato le sue doti piuttosto valide come sorgente video, grazie ad una visione sostanzialmente pulita ed esente dai più grossolani effetti derivanti dalla digitalizzazione delle immagini. In tale ambito il riduttore di rumore a blocchi ha messo in luce la sua funzionalità, mentre per quanto riguarda contrasto e saturazione cromatica delle immagini non c'è assolutamente da lamentarsi. Lo stesso discorso vale anche per l'utilizzazione come lettore audio, nel quale il DVP F21 mette in luce doti oneste in grado di soddisfare le aspettative proprie delle fasce di pubblico che si rivolgono di solito a questo tipo di apparecchiature. Le sue dimensioni a metà strada tra quelle di un modello di taglia intera e quelle di un portatile, fanno del lettore in esame un ibrido difficilmente inquadrabile, che punta soprattutto su possibilità di installazione più ampie del solito e su un'estetica piuttosto gradevole nella sua particolarità.

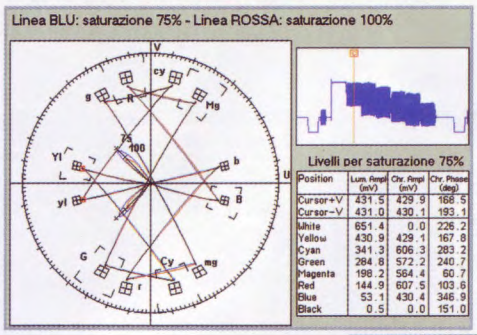
Forse una sorgente da tavolo di prezzo equivalente potrebbe far meglio sotto certi aspetti, ma si tratta di un paragone che non ha molti motivi di essere, proprio per la particolarità della sorgente descritta in queste pagine, che non ambisce al confronto con esemplari nati con tutt'altre intenzioni, ma vuole rispondere ad esigenze che vanno al di là del puro aspetto tecnico, coinvolgendo anche quello relativo all'estetica ed alla particolarità delle sue forme e del suo impiego. Il suo aspetto, pur moderno ed attraente, rischia però di non trovare un adeguato corrispettivo negli altri componenti dell'impianto, vanificando in gran parte le sue prerogative. Meglio sarebbe poter affiancare ad un lettore del genere un amplificatore ed un parco altoparlanti multicanali dedicati, integrandolo in un sistema coordinato che ne potrebbe sottolineare al meglio le doti estetiche, assecondandolo nello stesso tempo per quanto riguarda il livello delle prestazioni.

PRO
+ Legge gli MP3
+ Dimensioni contenute
+ Completezza delle funzioni

CONTRO
- Assenza di un sistema abbinabile amplificatore + altoparlanti

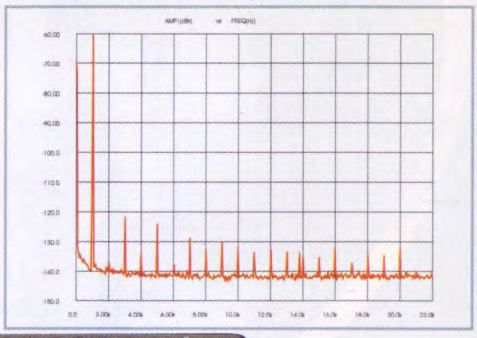
PRESTAZIONI	8 SU 10
VERSATILITÀ	8 SU 10

Livello e fase del segnale presente sull'uscita videocomposita



Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	431.5	429.9	168.5
Cursor-V	431.0	430.1	193.1
White	651.4	0.0	226.2
Yellow	430.9	429.1	167.8
Cyan	341.3	606.3	283.2
Green	284.8	572.2	240.7
Magenta	198.2	564.4	60.7
Red	144.9	607.5	103.6
Blue	53.1	430.4	346.9
Black	0.5	0.0	151.0

Distorsione armonica in modalità DVD PCM lineare





SCHEDA TECNICA

TIPO
lettore DVD Video

DIMENSIONI (LxAxP)
430 x 74 x 256 mm

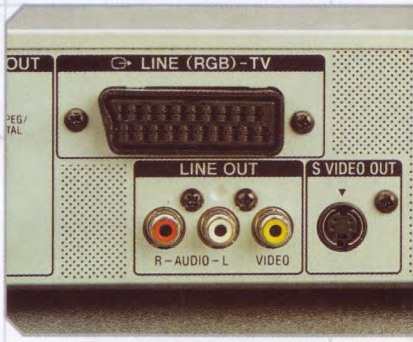
CARATTERISTICHE DICHIARATE
risposta in frequenza 2 Hz-44 kHz ±1 dB, gamma dinamica 103 dB, rapporto segnale rumore 115 dB, tensione di uscita 2 V

COMPATIBILITÀ:
DVD-video, CD audio, Video-CD

DISTRIBUTORE
Sony Italia
Tel. 02-618381 - www.sony.it

PREZZO
289 Euro

SONY DVP - NS300



Un punto fondamentale per la definitiva affermazione di un qualsiasi sistema di riproduzione riguarda la disponibilità di apparecchiature valide e di prezzo abbordabile. Anche questo può dirsi un obiettivo raggiunto dal formato DVD, che riesce ormai a portare sul mercato modelli economici a cifre attorno ai 200 euro, molti dei quali, pur non potendo ovviamente disporre di funzionalità e dotazione di prim'ordine, si rivelano pienamente all'altezza di un'utenza piuttosto esigente, quantomeno sotto il profilo della qualità di riproduzione con software audio/video tipo film e simili, anche perché molti tra i modelli economici hanno dalla loro dotazioni che fino a poco tempo fa erano esclusive di macchine di vertice. Prime fra tutte l'uscita video RGB. Malgrado si tratti del modello più economico ad essere incluso nel listino Sony, anche il DVP-NS300 è equipaggiato in tal senso, affiancando a quanto sopra anche le uscite composita e S-Video. Il prezzo di listino eccede quasi del 50% il limite menzionato poc'anzi, anche se poi in negozio, tra sconti e offerte, si finisce con lo sforare per un paio di decine di euro, o poco più.

Pur trattandosi di un modello economico, il frontale non sembra assolutamente rinunciatario. Un po' per l'inclinazione conferita a display e cassetto, che contribuisce a dare un buon movimento all'estetica senza appesantirla troppo, un po' per la presenza di dotazioni accessorie, che ci si attenderebbe di trovare su lettori alquanto più costosi, che al momento attuale possono rappresentare un elemento di distinzione nei confronti della produzione concorrente. Sony del resto ha una lunga tradizione nella ricerca di motivi di raffinatezza superiore alla media anche in prodotti di larghissima serie, che nel modello in esame riguardano la presenza di un completo sistema per il surround virtuale, e di un riduttore di rumore a blocchi per il segnale video. La praticità d'impiego è supportata dai controlli necessari ad intervenire su tutto il parco comandi anche dal frontale, senza essere obbligati a usare il telecomando. Il controllo a crociera per la navigazione nei menu, e i pulsanti relativi alla loro attivazione, quello di set-up e quello presente in ciascun disco DVD, sono alloggiati sulla parte destra del frontale. Il riduttore di rumore a blocchi consta di tre posizioni, mentre il surround virtuale offre i preset dinamico, ampio (simulando la presenza di più diffusori effetti), notte (comprimendo i segnali di maggiore intensità) e standard. I pulsanti relativi a tali controlli dispongono di spia luminosa. La dotazione accessoria comprende il tipico corredo del formato DVD, come visione multiangolo, audio e sottotitoli multilinge, oltre a programmazione, riproduzione casuale o ripetuta. Il DVP-NS300 non può leggere i supporti audio registrabili, unica limitazione che separa la maggioranza dei lettori DVD economici da quelli di fascia intermedia. Il pannello posteriore, oltre a quanto elencato in precedenza, dispone di uscite audio analogiche e di un'uscita digitale elettrica. Oltre a intervenire su tutte le funzioni del lettore, il telecomando in dotazione al DVP-NS300 può controllare anche quelle principali di un televisore Sony. Utilizzando l'uscita RGB si può apprezzare una visione di ottima saturazione cromatica, valido contrasto e resa del nero superiore alle aspettative. Il contenimento ai minimi termini dell'artefatto conseguente alla compressione del segnale audio è un altro aspetto positivo per questa ed altre macchine economiche di ultima generazione, che nel caso specifico trova un valido supporto nel riduttore a tre posizioni, che ha dimostrato una sua utilità. Utilizzato come lettore audio, il DVP-NS300 mette in luce una sonorità frizzante e in grado di effettuare sul segnale musicale un'analisi di profondità ancora una volta superiore alle aspettative. La completezza della dotazione, quasi da lettore di classe media se non fosse per la mancata compatibilità coi supporti registrabili (tipica di tutti i modelli economici) ed il buon livello realizzativo completano il profilo di una tra le sorgenti audio/video più concorrenziali disponibili al momento attuale.



PRO
+ Dotazione completa
+ Funzioni accessorie controllabili dal frontale
+ Modalità RGB su uscita EuroAV

CONTRO
- Non compatibile con CD-R e CD-RW

PRESTAZIONI	8 SU 10
VERSATILITÀ	6 SU 10

Home
Press
Download
Links
E-Mail

[The Robot Home Page]



Link

http://www.areacom.it/arte_cultura/warworld/ROBOT.HTM

Un tesoro in cantina

Questo mese On The Net intervista Nicola Sandrini, autore e curatore di un sito che sta divenendo pian piano un punto di riferimento per tutti i collezionisti di giocatolli "vecchi". Nicola ci spiega come, da un semplice hobby, possano nascere tutta una serie di iniziative correlate ed interessanti tra la gente appassionata di questi oggetti del desiderio...



La Mech Patrol della serie televisiva di Daitarn III rappresenta per molti di noi un vero tuffo al cuore...

Giocattoli per collezione

Da dove nasce *giocattolivecchi.com*? Sentivi l'esigenza di condividere la tua passione anche con altri utenti, oppure si tratta di una semplice vetrina per cercare di "sfruttare" questa particolare forma di collezionismo?

Sono sempre stato affezionato ai miei vecchi giocattoli ed un giorno ho deciso di realizzare un sito dove metterli in mostra e far rivivere al visitatore emozioni ormai passate. Ben presto mi accorsi che molti visitatori erano collezionisti alla ricerca del "pezzo" mancante e molti di loro mi chiedevano se intendevo vendere qualche giocattolo fra quelli in mostra. Non potrei mai vendere un mio vecchio gioco anche se ridotto a pezzi, ma decisi di ampliare il sito affinché diventasse un punto di riferimento per i collezionisti, offrendo loro degli strumenti per conoscersi, vendere e scambiare giocattoli. Così implementai il mercatino dell'usato, il forum ed infine l'asta on-line. In realtà, solo grazie alle persone che ho avuto modo di conoscere tramite il sito, io stesso sono diventato un collezionista, sempre alla ricerca del giocattolo che mi ricorda l'infanzia o che avrei sempre voluto avere da bambino.

Quali sono le caratteristiche preferenziali per esporre un giocattolo vecchio nella vetrina del tuo sito?

I giocattoli esposti sono principalmente degli anni '70/'80 e qualche giocattolo in latta anni '50/'60. Non ci sono caratteristiche preferenziali, l'ideale è fotografare un giocattolo completo in tutte le sue parti e nel modo più dettagliato possibile.





Quali sono i fattori da tenere in considerazione per la valutazione di un giocattolo "vecchio"? Ci sono delle condizioni particolari che determinano un aumento o una diminuzione del valore di vendita?

Certamente! A prescindere del modello più o meno raro, il giocattolo con la scatola mai aperta (quindi per esempio un fondo di magazzino) è il più costoso. Quando un giocattolo è stato usato, i fattori che ne determinano il valore sono i seguenti: presenza e condizione della scatola (si dice che la scatola fa metà del prezzo), condizione del giocattolo, presenza di tutti gli accessori, presenza degli adesivi ancora da attaccare, presenza del foglietto delle istruzioni ed eventuale foglietto pubblicitario. Per quanto riguarda in particolar modo i robot giapponesi, un fattore molto importante è anche la versione: in scatola originale giapponese (es. Popy), in scatola di importazione italiana (es. Ceppirattu) ed in alcuni casi in scatola di importazione americana (es. Godaikin). In linea di massima, il robot è uguale, ma cambia la confezione ed il più costoso è generalmente quello in versione originale giapponese.

Quali sono i pezzi di cui sei più orgoglioso?

Penso che ogni collezionista sia orgoglioso della sua collezione ed ogni pezzo ha un motivo per farne parte. Sono orgoglioso di tutti i giocattoli della mia collezione.

Cosa consigli a chi volesse intraprendere la strada di collezionista di giocattoli?

Di informarsi molto bene prima di acquistare un pezzo, conoscerlo in tutti i particolari e sapere all'incirca la sua valutazione. Chiedere consiglio sul forum di giocattolivecchi.com è un buon inizio.

Come mai affiancare ai Robot anni '70 anche le nuove proposte di modellismo della Bandai e delle altre case giapponesi?

Mi piace il contrasto tra vecchio e nuovo. Nuovo che comunque è una riedizione del vecchio: Goldrake, Mazinga, Grande Mazinga, Combattler, Gaiking, Getter Robot... Tra le tante idee, una futura implementazione è proprio quella di raffrontare i vecchi giocattoli con i nuovi modelli, mettendone in evidenza il contrasto.

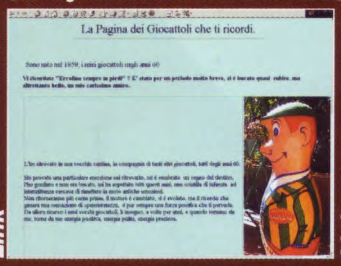
[I giocattoli di Angelo]



Link

http://utenti.lycos.it/angelo_verona/index.htm

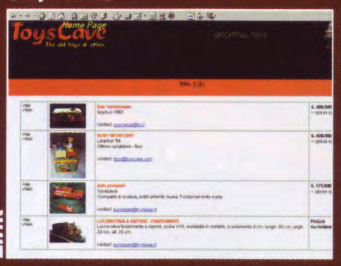
[La Pagina dei Giocattoli che ti ricordi]



Link

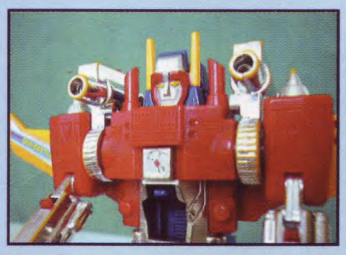
http://digilander.iol.it/tintoys

[Toys Cave]



Link

www.toyscave.com





Qual è stato il giocattolo che ha raggiunto la più alta valutazione di vendita nel tuo sito (o nelle tue aste)?
Recentemente è stato messo all'asta uno "Zambot 3" scomponibile a circa 2000 euro, ma ci sono giocattoli che valgono anche di più.

Quali erano i tuoi giocattoli preferiti da bambino?
Ho giocato moltissimo con i Lego, i Micronauti ed i Masters. Ho avuto pochi robot giapponesi, probabilmente costavano troppo, ma il top è stata la Mach Patrol trasformabile.

Qual è il futuro di giocattolivecchi.com? Hai mai pensato di organizzare dei meeting tra appassionati, oppure una vera è propria mini-fiera per lo scambio e la compravendita, magari aiutandoti con il sito e il suo forum?
Ho moltissime idee che vorrei mettere in pratica on-line, ma purtroppo questo è un hobby ed il tempo libero che ho a disposizione non è molto. Sarebbe molto bello riuscire ad organizzare un incontro/borsa-scambio by giocattolivecchi.com.

Vuoi dire qualcosa ai lettori di Evolution?
Se in soffitta avete i vostri vecchi giocattoli, non buttateli via!!! Molti lo fanno ed è un vero peccato. Eventualmente, contattatemi!









[Giocattoli Vecchi]





www.giocattolivecchi.com

Ai due menu contenuti nei frames laterali, è affidata la gestione della vetrina virtuale dedicata ai giocattoli dello stesso Nicola o delle collezioni "esterne" ospitate da Giocattoli Vecchi. Funzionale e ordinato l'aspetto grafico: rosso e verde i colori dominanti; nessuna intro in flash, nessun applet particolare. Quello che dà spettacolo sono in realtà le stesse foto dei pezzi da collezione possedute dal talentuoso Nicola.
I Micronauti, Goldrake, Mazinga, i Master, apportano una notevole dose di allegria alla web page e non fanno altro che soddisfare la nostra "voglia di nostalgia". I contenuti del sito sono arricchiti da un forum sempre attivo, un'asta on-line molto utile a chi vuole comprare o vendere giocattoli, una sezione "speciale" con foto e articoli di giornali degli anni '80 (Topolino su tutti, con le pubblicità dei Master) e, chicca finale, una sezione wallpaper, realizzata dallo stesso Nicola Sandrini postando le foto dei suoi gioielli, in alta risoluzione.

★★★★★★★★★★★

Un vero e proprio "museo del giocattolo" dedicato alla memoria di bambini troppo cresciuti come noi!



a cura di Daniele Bertocci

Le Origini Del Videogioco





La confezione dell'Atari VCS 2600 e, sotto, la foto di due cartucce da gioco.



Atari VCS 2600 riscosse un notevole successo anche in Italia grazie ad un vasto e valido parco-software.

Arriva il VCS

Atari o Coleco che fossero, fino a questo momento gli utenti si trovavano di fronte dei media (i pong) molto differenti rispetto al concetto di console che abbiamo oggi. Il motivo era da ricercarsi nella ripetitività dei giochi, che spaziavano sì, su diversi argomenti, ma che in realtà erano tutti basati sulla meccanica di gioco del pong. La necessità che ci fosse un forte rinnovamento era, giustamente, sentita da molti, tanto che nel giro di pochi mesi (tra il 1976 ed il 1977), avvenne la prima grande rivoluzione, ossia la nascita delle console programmabili.

Il primo prodotto di questo tipo fu il VES, Video Enterteintment System, prodotto dalla Fairchild Camera & Instruments, la società di proprietà di Robert Noyce, fondatore e guru, nonché progettista, del primo processore al mondo, chiamato F8. I punti di forza di questa console non si basavano però su grafica o sonoro di grande impatto quanto su una giocabilità migliorata. Per prima cosa, il VES era in grado di leggere appositi supporti (cartucce), in modo che ogni utente potesse scegliere a cosa giocare. Questa idea in realtà fu proposta anche da Odyssey, ma i progettisti non diedero mai troppo peso al concetto di espansibilità. Il VES proponeva alcune nuove ed apprezzatissime features: per la prima volta era infatti possibile fermare il gioco, (il concetto di pausa), e personalizzare il livello di difficoltà, in modo da livellare sia i giocatori più abili che quelli meno avvezzi.

Sempre nello stesso anno, Bushnell era deciso a commercializzare un ibrido tra i pong e il VES, (ossia un pong a cartucce). Quando il reparto di ricerca e sviluppo lo avvisò che per ultimare il progetto Stella (una console più potente del VES), gli investimenti fatti non erano sufficienti, Bushnell, impaurito dalla necessità di collocare in borsa Atari, decise di venderla a Warner. L'operazione dal costo di 28 milioni di dollari (una delle maggiori per l'epoca), permetteva alla vecchia dirigenza Atari (Bushnell in testa) di mantenere le cariche all'interno di Atari stessa.

Grazie ai freschi soldi appena arrivati, il progetto Stella fu ultimato, e arrivò alla stampa col nome di VCS (Video Computer System).

Il richiamo al rivale della Fairchild era molto evidente, e l'anno successivo il VES divenne Channel F, ossia il nome con cui tutti gli appassionati conoscono questa console.

I padri della macchina furono personaggi eccentrici e geniali del calibro di Mayer, Milner, Miner (il padre di Amiga), Decuir e Harold Lee. Basandosi sul potentissimo processore Motorola 6507 da 19 MHz, in poco meno di 2 anni, questi tecnici riuscirono a definire la circuiteristica, i primi giochi, il design e il supporto per i Tv Europei (la norma PAL).

Quando VCS raggiunse gli scaffali al prezzo record di 249,95 dollari (sono al cambio attuale circa 250 Euro, ma considerando che si parla del 1977 diventano circa 1500), venne imposta all'America una campagna pubblicitaria senza precedenti: a colpi di slogan (il più famoso rimane "Don't just watch TV, Play it!"), il VCS iniziò a vendere fin da subito davvero molto. Sul piano dei giochi, Atari VCS non aveva rivali: esistevano ottime simulazioni di sport (Video Olimpics ha fatto storia), ottime conversioni da coin-op (Combat, Tank), e, per la prima volta, prodotti definibili come *Edultaintment* ossia, giochi destinati all'apprendimento. Le vere rivoluzioni riguardavano però l'hardware della console: VCS si presenta subito come un prodotto da famiglia, vantando una feature tanto semplice quanto attesa: la protezione dei televisori. I pong, che avevano immagini statiche, sciupavano i vecchi televisori americani, in quanto, anche a TV spento, si potevano trovare gli aloni del gioco. VCS introdusse il concetto di screen saver! I sistemi di controllo di questa nuova console erano dei veri e propri joystick, con tanto di leva sensibile su ben 8 angolazioni. Avendo testato a lungo la console e conoscendo la fragilità di questo sistema rispetto ai pad, venne deciso di permettere la sostituzione di questi primordiali Joystick, tramite un semplice cavo. Questi concetti possono sembrare persino banali oggi, ma erano rivoluzioni incredibili per l'epoca.

VCS fissò, inoltre, anche uno standard che sarà alla base dello sviluppo degli Home Computer: la divisione della memoria tra ROM (le cartucce) e RAM, la memoria disponibile nella console per processare le operazioni. I tecnici volevano fissare la quantità di RAM della console in 2K (2048 bytes), ma fu successivamente pensato di portarla a 4; questo, alla lunga, fece davvero la differenza tra il successo di Atari e il fallimento delle altre case produttrici.



Via della Bufalotta 374/F - 00139 Roma

TechniPress

le nostre pubblicazioni vi aspettano in edicola



LE PROVE
OGNI MESE I TEST APPROFONDITI CON MISURE DI LABORATORIO DI TUTTE LE MAGGIORI NOVITÀ DELL'ALTA FEDELTÀ, DELL'HOME THEATER, DELL'AUDIO PROFESSIONALE E DELLE APPARECCHIATURE AUDIO PER IL PC

LA MUSICA
40 PAGINE DI RECENSIONI DISCOGRAFICHE DIVISE PER GENERE

LE NOVITÀ
REPORTAGE DA TUTTO IL MONDO PER ESSERE SEMPRE INFORMATI SULL'EVOLUZIONE DEL MERCATO

LA TECNICA
I RISULTATI DEI NOSTRI LAVORI DI RICERCA ORIGINALI E GLI ARTICOLI DI DIVULGAZIONE

AUDIO PER TUTTI
L'ABC DELL'ALTA FEDELTÀ

I PREZZI
TUTTI I PREZZI, AGGIORNATI, DEI PRODOTTI AUDIO E HOME THEATER DISTRIBUITI IN ITALIA



LE PROVE
OGNI MESE I TEST APPROFONDITI CON MISURE DI LABORATORIO DI TUTTE LE MAGGIORI NOVITÀ DELL'HOME THEATER, DEL VIDEO CREATIVO, DELL'HOME AUTOMATION E DEL "VIDEO-PC"

IL CINEMA
48 PAGINE DI RECENSIONI DI FILM IN DVD CON LE VALUTAZIONI TECNICHE ED ARTISTICHE

LE NOVITÀ
REPORTAGE DA TUTTO IL MONDO PER ESSERE SEMPRE INFORMATI SULL'EVOLUZIONE DEL MERCATO

LA TECNICA
I RISULTATI DEI NOSTRI LAVORI DI RICERCA ORIGINALI NEL CAMPO AUDIO ED IN QUELLO VIDEO

ULTRA DIGITAL
IL CINEMA IN CASA SENZA COMPROMESSI

I PREZZI
TUTTI PREZZI AGGIORNATI DELL'HOME THEATER E DEL VIDEO

LE SCELTE DEL DIRETTORE
I MIGLIORI 5 PRODOTTI, PER OGNI CATEGORIA, SELEZIONATI PERSONALMENTE DAL DIRETTORE



LE PROVE DI:
AUTORADIO, AMPLIFICATORI, ALTOPARLANTI, SISTEMI DI NAVIGAZIONE SATELLITARE, ...

IL SALTO DI QUALITÀ
ANALISI E PROPOSTE PER MIGLIORARE L'IMPIANTO DI SERIE

LE SOLUZIONI
LE IDEE CHE RISOLVONO I PROBLEMI DI INSTALLAZIONE

LE INSTALLAZIONI
GLI IMPIANTI REALIZZATI DA PROFESSIONISTI E AMATORI

I CENTRI DI INSTALLAZIONE
GLI SPECIALISTI DELL'ALTA FEDELTÀ

LA MUSICA
I MIGLIORI CD PER L'ASCOLTO IN AUTO (E IN CASA)

MINI SISTEMI HOME CINEMA TEAC.



OSCAR PER LA QUALITA'.



H-500 AC-3

250 Watt totali
R.M.S. 8 Ohm

Tutta la qualità Teac ad un costo particolarmente contenuto. E' un sistema dallo straordinario rapporto costo/prestazioni ed è composto dal lettore DVD mod. DV-H500 con decodificatore Dolby Digital e dall'amplificatore mod. AV-500D.



H-550 AV

275 Watt totali
R.M.S. 8 Ohm

E' il più potente e raffinato sistema Home Cinema Teac. Insuperabile quando occorre sonorizzare ampi spazi o quando i diffusori utilizzati sono a bassa efficienza. Lo Stato dell'Arte della produzione Teac è composto dal sintoamplificatore mod. AG-H550 e dal lettore di DVD mod. DV-H550.



H-350 AV

125 Watt totali
R.M.S. 8 Ohm

E' un completo centro di controllo audio-video di dimensioni particolarmente contenute (larghezza 21,5 cm). Composto dal sintoamplificatore mod. AG-H350 e dal lettore di DVD mod. DV-H350.

DVD VIDEO · dts · DOLBY DIGITAL · DOLBY SURROUND PRO • LOGIC

TEAC®

HOME CINEMA REFERENCE SYSTEMS