PLAYSTATION 2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD NEW TECH

Evolution

IL FUTURO DELL'HOME ENTERTAINMENT Magazine

Ø6
Anno I
Luglio/Agosto 2002
€4.00

Evolution Magazine, Anno I N.6 Luglio/Agosto 2002, sped. in abb. post. 45% art.2 comma 20/b Filiale di Roma - Manoli

SARÀ UN GATTO A RIVOLUZIONARE IL MONDO DEI PLATFORM GAME?

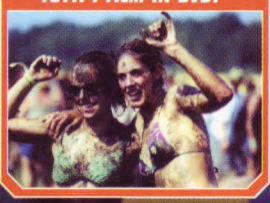
BLINX
THE TIME SWEEPER

ISBN 1593-6171 20006
9 771593 617005

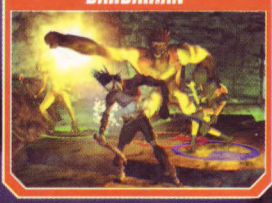
I GIOCHI DEL MESE
MEDAL OF HONOR FRONTLINE / PRISONER OF WAR / FIREBLADE / SOLDIER OF FORTUNE GOLD EDITION / 007 AGENT UNDER FIRE / V-RALLY 3 / PIKMIN / BARBARIAN / UFC TAPOUT / F1 2002 / MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY / FREQUENCY / JADE COCOON 2 / ENDGAME / ROLAND GARROS 2002 / CT SPECIAL FORCES

CINEMA IN CASA
GUIDA ALLA SCELTA DEL PLASMA
4 NOVITÀ IN PROVA

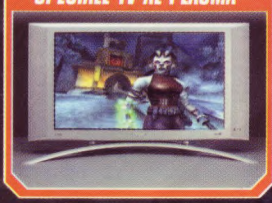
TUTTI I FILM IN DVD!



BARBARIAN



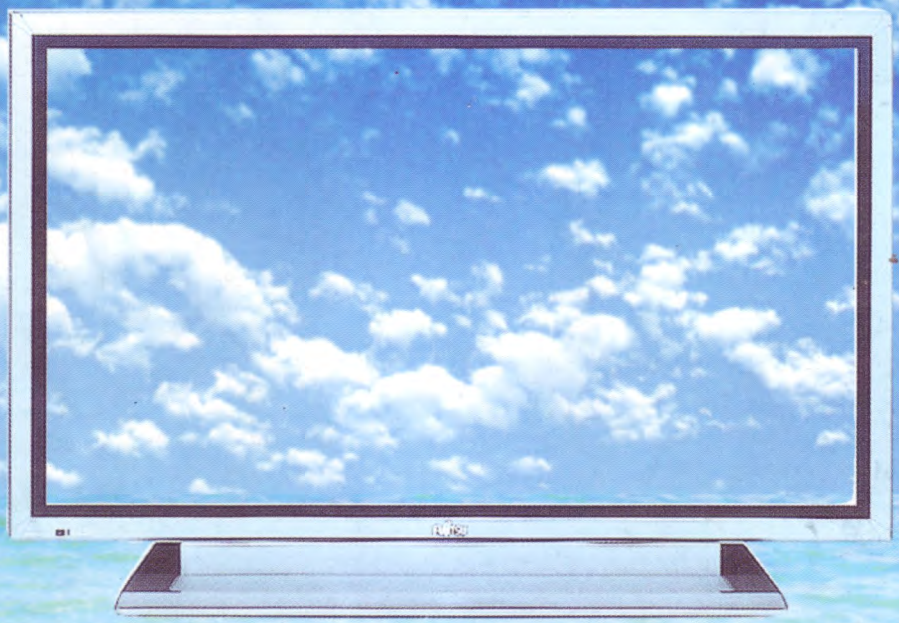
SPECIALE TV AL PLASMA



FUJITSU Plasmavision™ W

TECNOLOGIA AL PLASMA FUJITSU

La più apprezzata in tutto il mondo



PDS-5001 - 1366 x 768 pixel - 50 pollici 16:9
AVM (Advanced Video Movement) - IP (Interlace to Progressive Conversion) - HDDMC (High Definition Digital Multi Conversion)

I monitor al plasma di Fujitsu vi offrono immagini incredibilmente luminose da qualsiasi sorgente video. È possibile utilizzare anche un personal computer fino alla risoluzione massima UXGA. Il PDS-5001 e il nuovo PDS-4242 dispongono anche di un ingresso RGB DVI-D.

PDS-4214 - 852x480 pixel - 42 pollici 16:9 - AGC (Auto Gain Control)

Tutti i monitor al plasma Fujitsu per il mercato consumer hanno ottenuto la certificazione in classe B (controllo delle emissioni elettromagnetiche) obbligatoria negli USA.

Le stupende immagini dei Plasmavision Fujitsu restano inalterate per una durata dichiarata di oltre 30.000 ore, esattamente il doppio di un normale TV a tubo catodico.

Un monitor Fujitsu è quanto di meglio si possa desiderare quale ideale completamento di un buon impianto home theater. La sua tecnologia allo stato dell'arte e le sue dimensioni cinematografiche vi coinvolgeranno sia guardando un film che semplicemente navigando in internet. Da oggi potrete divertirvi ad inventare il vostro intrattenimento preferito: TV, computer, satellite, internet, DVD, Play Station e quant'altro ancora saranno visualizzati sul vostro monitor al plasma Fujitsu, con la massima qualità tecnologicamente possibile!

PDS-4242 - 1024x1024 pixel - 42 pollici 16:9
ALIS (Alternate Lighting of Surface) - AVM (Advanced Video Movement)
IP (Interlace to Progressive Conversion) - HDDMC (High Definition Digital Multi Conversion)

"Venite a trovarci su internet! Scoprirete tutti i vantaggi della tecnologia Plasmavision Fujitsu"

PLASMAVISION FUJITSU: DESIDERARLO NON È PECCATO...

Eurosound Via Guinizelli, 15 - 20127 Milano - Tel. 02.2619841 - Fax 02.2619157 - info@eurosound.it - www.eurosound.it

Evolution

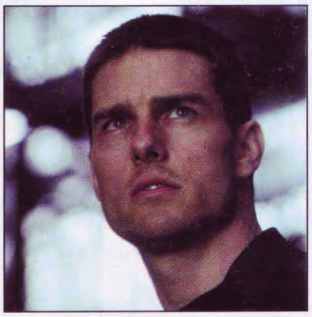
Evolution Magazine
Anno II, Luglio/Agosto 2002 - N.6

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, Daniele Ceccarelli, Filippo Facchetti, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Ornella Lepre, Stefano Manin, Gian Piero Matarazzo, Simone Menghini, Giuseppe Nigro, Maurizio Quintiliani, Elena Raugei, Valerio Savelli, Paolo Santagostino
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).

TechniPress

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



"GIOCABILITÀ"

"Chi vincerà la guerra delle console?" è senza alcun dubbio la domanda che ricorre più frequentemente nelle lettere inviate alla redazione di Evolution.

In realtà, come più volte abbiamo avuto modo di dire, è ancora troppo presto anche solo per tentare di dare una risposta.

Personalmente, spero che tutte e tre coesistano il più a lungo possibile, così da dare agli appassionati la possibilità di scegliere fra le tre filosofie diverse che PS2, Xbox e Game Cube incarnano.

Spero anche che (magari sotto la spinta di ulteriori riduzioni di prezzo) i videogiocatori più "evoluti" acquistino, uno dopo l'altro, tutti e tre i modelli: anche se costosa, questa scelta rappresenta tuttavia l'unica soluzione percorribile per potersi dilettare con ogni titolo in commercio, anche con quelli dedicati esclusivamente ad una sola piattaforma.

In effetti, appare sempre più evidente che la disponibilità in esclusiva per una data console di uno o più titoli estremamente significativi (Halo per Xbox, Mario e Pikmin per Nintendo, Metal Gear Solid, Final Fantasy e Gran Turismo per PS2, giusto per citarne alcuni) rappresenti uno dei principali parametri di scelta, se non il più importante in assoluto.

In altre parole, più che la potenza della macchina ciò che conta è la qualità (intesa soprattutto come "giocabilità") del parco giochi relativo ad una data piattaforma.

La dimostrazione di quanto appena detto l'ho avuta da mio figlio Andrea, che pur avendo a disposizione la PlayStation 2 ed un certo numero di titoli per PS2 (tutti adatti alla sua età, naturalmente) ha eletto a suo gioco preferito Spyro, a dispetto della grafica in bassa risoluzione (ricordo che si tratta di un gioco per la prima PlayStation, uscito ormai qualche anno fa) e totalmente "obsoleta" se confrontata con quella dei titoli per PS2. Naturalmente, il fatto di avere solamente sei anni gli consente di essere molto meno condizionato (rispetto ad un adulto) nei suoi giudizi dagli accattivanti aspetti cosmetici (soprattutto se questi risultano essere fine a loro stessi): ciò che conta veramente, in fin dei conti è "divertirsi".

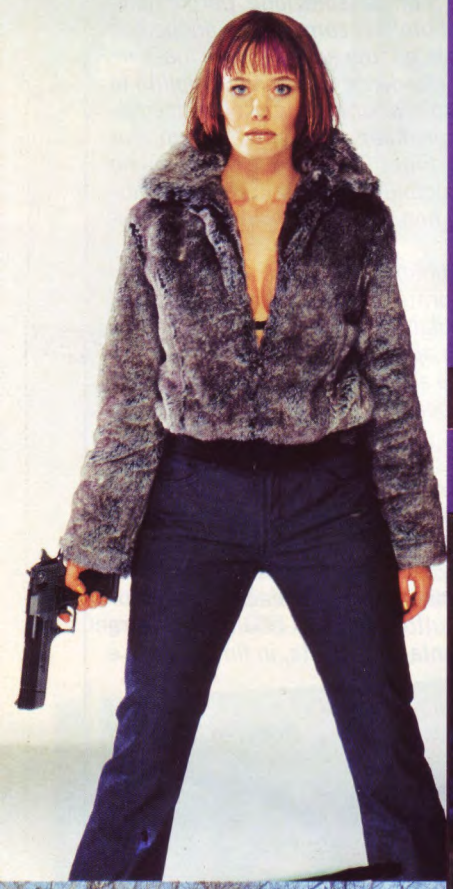
Ma questo non dovrebbe valere per tutti?

Roberto Lucchesi

SOMMARIO

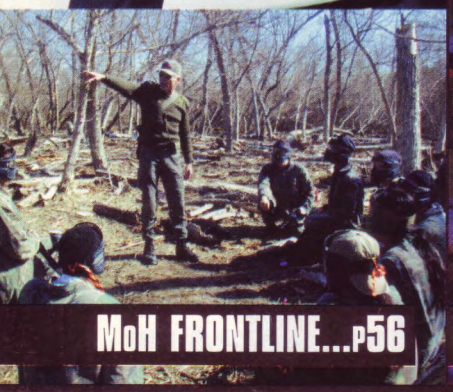
UN RAPIDO COLPO D'OCCHIO SU QUANTO TROVEREMO NELLE PAGINE DI EVOLUTION

ENDGAME...p81



PRISONER OF WAR...p62

PIKMIN...p70



MoH FRONTLINE...p56

REPORTAGE E3 PARTE 2...p78

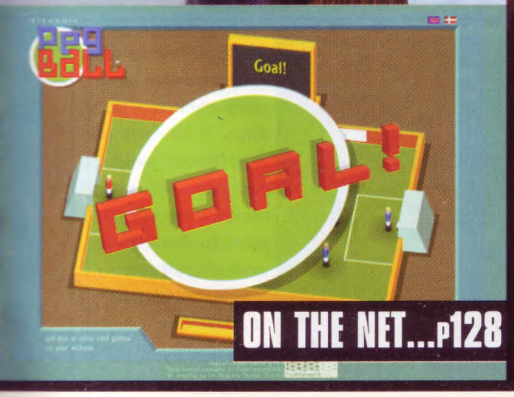
MOTO GP...p44

CINEMA IN CASA...p113

EVOLUSUONI...p96

LINK...p90

CINEMA AL CINEMA...p100



ON THE NET...p128

DVD INSIDE...p102

6 MAILBOX
Filo diretto con voi lettori

10 NEWSLINE
L'attualità dal mondo dei videogames

20 ARCADE ZONE
Notizie e curiosità dal pianeta arcade

22 FACE2FACE
Incontro con i Climax ed i Southend

28 FUTURE'S SIGHT
Il futuro della tecnologia in diretta

30 COVER STORY
Blinx The Time Sweeper

35 REPORTAGE E3 2002
La seconda parte del nostro servizio

52 ANTEPRIME
I titoli del futuro

55 RECENSIONI
Le recensioni software del mese

86 VERSUS
I migliori giochi a confronto

88 THE CULT
I miti del mondo video-digitale

90 LINK
Una famiglia da record

95 INSIDER
Il cuore Home Entertainment di Evolution

L'ultimo giorno sulla Terra

Gentile redazione di Evolution magazine, vi ringrazio per avermi pubblicato e faccio i complimenti a Stefano Manin e alla sua corretta obiezione, che ha interpretato il mio reale pensiero, ovvero che per ogni console ci sono capolavori che la ergono a macchina migliore in base a gusti personali. PS2 ha PES e MGS2, GC ha Zelda e Mario, Xbox ha Halo e quella sfigata di Tiziana di Milano che ora è single.
Prendo spunto per una osservazione sulla pubblicità Xbox, che trovo (da grafico pubblicitario quale sono) offensiva e autolesionista. Offensiva perché, si evince che Microsoft vede il target per Xbox in un gruppo di imbecilli pronti a lasciare la donna per giocare ad un videogioco, vero Tiziana? Inoltre è vero che "life is short", ma ci sono forse cose più importanti da fare che mettersi a giocare. Se io dovessi vivere ancora una settimana, mi dedicherei alle ragazze, saccheggerei lo stabilimento della Ferrero, ruberei una Lamborghini e me ne andrei in giro per la "city" con una biondona a fianco. Certo non passerei le mie ultime ore a giocare ad un videogioco. Lesionista perché, se prima avevo un dubbio se comprare o meno l'Xbox, ora non lo ho più. Non lo compro.
Cosa ne pensate voi di Evolution?
Grazie per l'attenzione, e continuate così che siete i migliori.

Mark Amendola (Milano)

Caro Mark, devo ammettere che anche io ho trovato la pubblicità Microsoft discutibile e per giunta priva di gusto, però è pur vero che i videogiocatori seri (sei incluso anche tu) non si lasciano influenzare troppo dalla pubblicità, a qualunque macchina da gioco essa sia riferita. Ciò che ci interessa è che gli sviluppatori di videogiochi producano titoli belli da vedere e da giocare. Il destino di una console è indissolubilmente legato ai capolavori prodotti per essa e non alle relative campagne pubblicitarie.
Pensa ad una macchina da gioco che hai particolarmente amato (computer o console) e il pensiero successivo cadrà obbligatoriamente su quel particolare gioco che ti fece sudare le classiche sette camice o che ti regalò un'esperienza unica e irripetibile. Questo non significa che io sia un "adoratore" di Bill Gates, ma a me piacciono i videogiochi in quanto tali, non importa se girano su un monolite nero, su un cubo viola, su un baule nero con una "x" verde sul coperchio o su un girarrosto lilla. Poi hai detto anche tu che: "per ogni console ci sono capolavori che la ergono a console migliore in base a gusti personali". E allora perché porre fine al tuo amletico dubbio con la drastica decisione di non comprare Xbox? Ripeto, non voglio assolutamente fartene acquistare uno (ci mancherebbe!) però, considera l'eventualità che la macchina Microsoft possa godere di una serie di titoli esclusivi che meritino di essere giocati. Non pensi che sarebbe un peccato non usufruire di tale opportunità (avendo i mezzi per farlo, si intende) soltanto per una congettura che in molti si ostinano a portare avanti? A proposito, molto carina l'idea di "saccheggiare lo stabilimento della Ferrero"! Ti saluto e ti invito a continuare a scriverci come hai fatto finora.

Massimiliano De Ruvo

Abbiamo finalmente tolto le foto di Bill Gates dalle nostre scrivanie. Anche se, a dire il vero, non le abbiamo mai avute.

Evolution contro l'inflazione

Caro Evolution.
Caro? Sì, caro. Nel senso che, finalmente, mi sembra di aver trovato degli amici con i quali parlare di videogames. Complimenti per la trasmi... ok, ok. Complimenti per la rivista, che reputo davvero ben fatta e così piena di cose che ci metto sempre 4 giorni per leggerla tutta! Una piccola tirata d'orecchie per questo numero 5, con qualche imprecisone grafica di troppo, ma comunque so che siete in gamba e vi rifarete presto! Allora, veniamo a noi: posseggo sia una PS2 che un Game Cube e sono molto indeciso se acquistare o meno Xbox. No, non vi preoccupate, non vi chiederò se mi convenga o meno prenderlo, vorrei solo farvi notare come il prezzo del software sia in costante crescita. Ma vi sembra giusto pagare 70 Euro per Final Fantasy X o per Bloody Roar per Game Cube (che, per quanto valido, è alla fin fine un gioco vecchio)? Io che posseggo due console sono costretto a spendere sin troppo per acquistare almeno due o tre giochi al mese. E come me, molta altra gente, compresi i mie amici, che non sono certo ricchi. Per questo, mi piacerebbe che, gente professionale come voi, che dice le cose senza peli sulla lingua sensibilizzasse le software house o meglio, i distributori italiani, a rivedere le loro politiche prezzi. Mi rivolgo soprattutto a Stefano Manin e a Gian Luca Di Felice: i mie due redattori preferiti. Fate qualcosa!
Voi che siete in contatto con Sony, Nintendo, Ubisoft, Infogrames, Leader e tutte le case più famose, girategli questa lettera! Fate in modo che tutti possano fruire di un grande numero di giochi senza rimanere sul lastrico. Fatelo, se volete bene a noi lettori: sarebbe una cosa molto importante. Domandina numero due: quando potremo leggere sulla rubrica internet di qualche sito che vende giochi nuovi o usati? Come dite? Mai? Be'... capisco. Certo che se riusciste a consigliarci qualche rivenditore corretto e con tutte le novità ve ne sarei grato.
A proposito, complimenti per la scelta di non mettere soluzioni di giochi: mi trovate pienamente d'accordo. Magari però potreste fare uno speciale sui picchiaduro di Street Fighter?
Un saluto a tutti e un bacio alle ragazze della redazza!
Ciao da Michele "tricky" Messina!

L'annoso problema del prezzo dei videogiochi sembra non trovare mai una soluzione. Purtroppo, i rivenditori (almeno non tutti) non hanno colpe in tutto ciò. Dico "purtroppo" perché la percentuale di guadagno sul singolo videogioco è per loro davvero esigua. Il problema è a monte. Vuoi per le direttive da seguire da parte dei distributori e vuoi per la pirateria, ci ritroviamo a dover sborsare cifre oggetti-

PHOTOSHOP

La saga di Sakura Taisen, inusuale RPG capace di vendere milioni di copie in terra nipponica, trasloca definitivamente su PS2. Ad annunciarlo, durante una conferenza stampa, il presidente di Overworks (Sega) che ha già in cantiere tre episodi per il monolite nero.

Il bundle Super Mario World 2 + Gameboy Advance è disponibile da inizio luglio anche nel nostro Paese. Bel colpo per Nintendo.

Questa graziosa signorina ci presenta il nuovo action game per Playstation 2 ad opera di Taito: Combat Queen.
Nei panni di quattro improbabili donzelle armate sino ai denti, dovremo farci strada attraverso i livelli martoriati dalle forze nemiche.
Ne riparlermo.

vamente elevate. Comunque negli ultimi tempi si è assistito ad un discreto miglioramento. Innanzitutto il prezzo delle console si è nettamente mitigato, in secondo luogo questi ribassi di prezzo si sono verificati con maggiore solerzia. Anche il prezzo consigliato dei videogiochi si è abbassato (anche se non di molto) e il fenomeno delle edizioni *platinum* è in netta crescita. E se è pur vero che qualche negoziante non proprio corretto aumenta volutamente il prezzo dei titoli di richiamo, bisogna dire che il modo per difendersi esiste. Proprio grazie ad internet è possibile confrontare i prezzi tra gli innumerevoli rivenditori "on and off-line".
Per quel che riguarda la tua richiesta sulla rubrica, attualmente non è in previsione nessuna iniziativa simile, ciò non toglie che in futuro potremmo occuparcene.
Caro Michele, grazie per i complimenti e scrivici ancora.
A proposito: sappi che Street Fighter piace molto qua in redazione, quindi...

Massimiliano De Ruvo

C'è un ragno nella mia PS2

Ciao ragazzi,vi ricordate di me?
Proprio oggi stavo leggendo la recensione di *Spider-Man the Movie* e ho notato che la versione PS2, secondo voi, è la meno riuscita, perché ha rallentamenti di troppo e graficamente non è all'altezza del pompato PC chiamato Xbox. Io personalmente non so dare un giudizio perché ho solo la PS2 quindi non so se su Xbox e Game Cube il gioco è migliore. Dovrò fidarmi di voi? Infine, il gioco ha una pecca impressionante, cioè la telecamera. Questa pecca è presente su tutte e tre le console. Arrivati a questo punto, mi dovete spiegare il motivo per cui il titolo su tutte e tre le console il gioco ha preso uno "stupido" 7, anche perché voi dite chiaramente che la versione Xbox è la migliore e la versione Game Cube è leggermente migliore della controparte PS2... e allora perché pure la versione Game Cube prende 7? Spero di avere una risposta e vi ringrazio in anticipo.
Un'altra cosa: sono d'accordo con Martin Edmonson (programmatore di Stuntman per PS2) che dichiara energicamente che Xbox non è superiore a PS2 ma ci vuole solo un buon lavoro per vedere dei risultati,cosa che non hanno fatto i programmatori di Spider-Man. Un salutone da Fabry.
P.S. Non scherziamo: pubblicatemi anche questa volta, altrimenti la vostra rivista non la compro più!

Ciao Fabry! Ormai le tue lettere sembrano essere diventate uno dei punti fermi di questa rubrica. Ti ringraziamo per la costanza con la quale ci segui. Veniamo ai tuoi dubbi sulla recensione di Spider-Man the Movie. Nonostante dal punto di vista tecnico, la versione Xbox sia superiore a quella PS2 e Game Cube (anche se non di molto), il voto globale è lo stesso "7" che tu definisci "stupido". Purtroppo, non basta una grafica migliore per migliorare le qualità di un titolo.
E così, pur essendo la versione PS2 leggermente meno fluida e definita rispetto alle controparti GC e Xbox, la giocabilità e il divertimento rimangono inalterati per tutte e tre le versioni del titolo Activision. Il voto non può dunque che essere identico. Per quanto riguarda l'osservazione che fai tu sulla gestione della telecamera virtuale, ci trovi pienamente d'accordo e mi sembra che il buon Simone critichi tale scelta in maniera inconfutabile. Su Martin Edmonson aggiungiamo che, da addetto ai lavori qual è, poteva esporsi anche di più nella sua disamina tecnica su PS2. È indubbio che lavorando a dovere sull'hardware del 128 bit Sony si possano creare produzioni avveniristiche, ma è anche vero che il suo Stuntman, dopo due anni di sviluppo, non riesce a viaggiare oltre i 30 fps su schermo. Sono cose che fanno riflettere. Rinnoviamo i nostri saluti e ti invitiamo a scriverci ancora!

Giuseppe Nigro

L'Amiga di carta

Salve a tutti. Volevo complimentarmi con la redazione di Evolution per gli interessanti argomenti trattati, riuscendo ad essere sicuramente la rivista più "originale" nel panorama videoludico.
Decisamente interessanti e molto apprezzati risultano gli articoli e i vari riferimenti al retro-gaming.
Ho notato che sul numero di giugno, avete (giustamente) dato spazio anche ad Amiga, annunciando la manifestazione Pianeta Amiga 2002 (pagina 25). Nell'articolo è presente una fotografia dove viene raffigurata una rivista (per Amiga?) chiamata Bitplane. È possibile avere maggiori dettagli e informazioni su questa rivista ?

Saluti da Marco Tavano

Caro Marco ti ringraziamo molto per i complimenti e ti assicuriamo che terremo sempre vivo il legame col passato del tuo e del nostro hobby preferito. I riferimenti con i videogames dell'epoca d'oro sono sempre un motivo di interesse per tutti i lettori e, dove possibile, cerchiamo di approfondire l'argomento. Per quanto riguarda la foto di cui parli, abbiamo contattato Claudio Marra Filosa, redattore di Bitplane. Egli ci ha comunicato che Bitplane, nata lo scorso ottobre in occasione della fiera Pianeta Amiga 2001, è disponibile alla vendita solamente per abbonamento. Bitplane si propone come una guida completa alle novità del mondo Amiga senza disdegnare anche uno sguardo ad altre piattaforme alternative come Linux, QNX, BeOS e MorphOS. Nelle 64 pagine trovano spazio ogni due mesi recensioni, interviste, anteprime, tutorial e molto altro senza contare il ricco CD di supporto. In breve, una vera manna per tutti gli appassionati amighisti (e sono davvero tanti!). Per saperne di più, ti invitiamo a cliccare sul seguente link: http://www.bitplane.it, o ad inviare una e-mail a info@bitplane.it. Ciao!

Giuseppe Nigro

Giochi "vecchi" contro giochi "nuovi": il dibattito continua

Nonostante siamo quasi a Luglio, ieri sono andato in edicola e ho trovato il numero di Evolution di maggio!
L'ho preso comunque poiché ritengo che sia una rivista ben fatta da persone competenti.
Per sfizio mi sono andato a leggere la posta, credendo di trovare le solite lettere di console war o di lode a MGS, ma... cosa vedo? La lettera di un certo Carlo che probabilmente non capisce niente di videogiochi, visto che osa relegare ai capolavori videoludici del passato aggettivi come "schifezze", innalzando poi al cielo l'ultimo prodotto Square (quell'obbrobrio di FFX) e FIFA soccer (oh mio Dio, sto per vomitare)! Mio caro Carlo, non voglio fare retorica (del tipo "sputi nel piatto dove mangi"), ma pensa solo a due cose:
1) esisterebbero oggi videogames come MGS se non si fossero fatti anni di esperienza? Secondo te, geniaccio, Maximo per PS2 da dove deriva?
2) sei davvero sicuro che il tuo FFX sia migliore di FF6 o FF7 solo perché ha quatto filmati in FMV del cavolo? Hai mai giocato col NES o con qualsiasi altra console "vecchia"? O ti limiti a giocare con la tua "pleistescion 2" solo perché te lo dice la pubblicità? Che i giochi siamo difficili, poi, è questione di abilità personale: è ovvio che una volta i tempi di reazione dei PG erano diversi rispetto ad oggi, ma è anche vero che i giochi non ti annoiavano subito, ma ti spingevano ad andare avanti. Vatti a giocare Chrono Tigger, come ha giustamente detto Massimiliano, e vedrai che la grafica conta poco in un gioco (soprattutto in un RPG!). Mi spiace contraddirti ma io la penso esattamente nella maniera opposta, e cioè che i vuoti lasciati dai capolavori passati resteranno incolmabili e gli avvenimenti non fanno che darmi ragione (vedi MGS2 che è inferiore al primo e i nuovi Final Fantasy). Meno male che Sega (ogni tanto) si inventa qualcosa! Scusate il tono polemico della lettera ma da amante dei videogiochi e da utente Dreamcast queste cose non posso proprio tollerarle!
Un saluto a tutta la redazione, continuate a mettere articoli sui giochi del passato e sulla storia dei videogames perché ,sinceramente, i videogiocatori "veri" non se ne fanno nulla di quattro stupidi trucchi!!!
P.S. Ne approfitto per salutare gli amici di PSO: Yotsuya, Mahyem, Bob2, Zoro, Darkblumoon e gli altri.
Il Dreamcast non morirà mai!
P.P.S. Quando esce l'X-Station (scherzo!)?

Innanzitutto, ti ringrazio a nome della redazione per i complimenti (sempre ben accetti) e colgo l'occasione per fare le dovute scuse a tutti i lettori per il ritardo nell'uscita di Evolution. Potete stare tranquilli, da Settembre in poi si cambia rotta, ovvero "niente più ritardi".
Questa tua missiva è l'ennesima prova che chi ama i videogiochi e possiede uno spirito critico, sa vedere nel passato il futuro di questo caleidoscopico mondo. Non a caso abbiamo deciso di utilizzare la parola "Evolution" quale nome per la nostra testata. I giochi da te citati sono tutti

capolavori del passato che, anche se non si conoscono e non si ha avuto la fortuna di giocare in prima persona, non possono essere etichettati come "schifezze". Ma questo, i lettori più attenti lo sanno già e, da parte dei novizi, aumenta sempre più l'interesse per il fantastico mondo del "retro-gaming". Carlo Grassi rappresenta, secondo me, la classica eccezione alla media che, sicuramente, la pensa diversamente da lui. Tutto questo mi fa venire in mente quella pubblicità in cui quattro PSX si sbellicavano dalle risate "ammirando" in televisione Pong. Lo spot terminava con la frase "non c'è più rispetto per gli anziani" che, a pensarci bene, sembra essere coniata proprio per gente come Carlo. Ad ogni modo, le risposte alla sua missiva si fanno sempre più numerose (alcune di queste non abbiamo potuto neppure pubblicarle, tanto erano accorate). Qui in redazione siamo in attesa di sviluppi, ma l'accusato ancora tace!

Massimiliano De Ruvo

I limiti di Xbox

Salve Ragazzi,
è la prima volta che scrivo ad una rivista di videogiochi, anche se seguo frequentemente il mondo delle consoles da ormai tanto tempo. Proprio per questo, tenevo a dirvi che di tutte le riviste che ho comprato e che tuttora compro, la vostra è sicuramente la migliore: mi fa molto piacere che finalmente ci sia qualcuno che tratta il videogioco come vero home entertainment al pari di cinema e musica, con una impostazione matura e professionale. Voglio subito unire la mia voce a quella di Mark quando parla delle capacità grafiche dell'Xbox: niente di più giusto; i giochi per l'Xbox non avranno mai una grafica superiore a quella dei giochi attuali, non ci saranno mai future "generazioni". Quello che può fare ormai lo ha fatto vedere, mentre la PS2 ha ancora tanto da offrire e supererà l'Xbox con giochi sempre più belli e spettacolari. Detto ciò volevo farvi alcune domande su Virtua Fighter 4: ma non avete notato anche voi che quando si vuole salvare un file, il gioco si ostina a ripetere che non è possibile salvare anche se poi il salvataggio viene effettivamente effettuato? Come mai? Come diavolo si sale oltre il primo dan nel Kumite mode?
Vi ringrazio per la gentile attenzione (sperando anche in una pubblicazione visto che ho scelto proprio voi per la mia prima missiva!).
See you in the third place

Tiziano

P.S. mi è sempre piaciuto recensire giochi per console pertanto sarai curioso di sapere come è possibile farlo a livello professionale (ho un'ottima conoscenza di tutte le consoles e seguo dalla nascita PSX e PS2 con vivo interesse).

Ciao Tiziano, grazie per i complimenti che ci fai, sempre molto graditi. Speriamo di migliorarci sempre più per incontrare il favore di lettori appassionati come te. Venendo alla tua osservazione (che è in realta quella di Mark) consentimi di nutrire qualche dubbio a riguardo. È vero che i nuovi titoli PS2 mostrano chiaramente di cosa è capace l'hardware della console Sony se spremuta a dovere, ma non riesco a capire in base a quali convinzioni si dica che Xbox ha mostrato già tutto ciò che sa fare. Sinceramente non faccio fatica ad immaginare un eventuale secondo episodio di Halo, migliore sotto ogni aspetto (soprattutto quello tecnico) rispetto al suo genitore. Nonostante l'architettura-PC permetta di programmare più facilmente su Xbox e renda subito comprensibili tutti i "segreti" del suo hardware, è innegabile che i titoli mostrati al recente E3 (Panzer Dragoon e Blinx su tutti) siano una spanna superiori ai giochi usciti sinora sulla scatola nera e verde di Bill Gates. Secondo me Xbox ha un bel margine di miglioramento da sfruttare: pensa solamente alle possibilità di alleggerimento del carico della CPU che l'utilizzo dell'hard disk permette di espletare. Blinx è solo il primo titolo a sfruttarla. Un fattore che migliorerebbe le prestazioni tecniche di molti giochi, non trovi?
In ogni caso, buon divertimento, e speriamo che i programmatori si impegnino sempre nello sfruttare al massimo le caratteristiche delle tre console di questo attraente mercato. Per quanto riguarda la tua proposta di collaborazione, leggi la lettera seguente.

Simone Menghini

Da lettore a redattore

Salve, mi chiamo Andrea Pesce, sono di Roma ed ho 33 anni (voi direte cosa centra?). Volevo solo intendere che, pur considerata l'età "avanzata", ho una smodata passione per i videogiochi, in particolare per quelli della PS2. Questo preambolo solo per sottoporre alla vostra attenzione un mio "lavoro": si tratta della recensione di un gioco per il monolite nero. Sicuramente sarete pieni di proposte simili però, mi sono detto, "perché non provarci"?
Hai visto mai che cerchino un collaboratore esterno per la loro rivista...
Grazie per la vostra attenzione e fiducioso in una vostra risposta, vi porgo distinti saluti.

Andrea Pesce

Carissimo Andrea, questo mese abbiamo voluto prendere ad esempio la tua lettera per ringraziare tutti coloro che ci scrivono chiedendo di poter collaborare con noi di Evolution. La cosa non può che lusingarci e riempirci di felicità, come aveva già detto il nostro direttore Roberto Lucchesi nell'editoriale del mese scorso, però purtroppo non riusciamo ad accontentare tutti. Continuate comunque a scriverci e a mandarci i vostri "lavori", quanto prima speriamo di potervi fare una gradita sorpresa, per ora non possiamo dirvi di più... grazie a tutti.

Gian Luca Di Felice

Errata corrige

Spett.le Redazione di Evolution, salto i soliti, benché doverosi complimenti per dirvi che sono un appassionato giocatore di Winning Eleven 6 e leggendo la completissima recensione del gioco ad opera di Davide Belardo, non ho potuto fare a meno di dissentire con il voto che gli avete affibbiato. Un 8 mi sembra davvero poco! Badate che questa non è la solita lettera di lamentela infantile, il mio dissenso è basato su una profonda conoscenza del titolo suddetto e sull'assoluta certezza che ci troviamo di fronte al titolo di calcio definitivo, almeno sino alla prossima evoluzione. D'altronde le stesse affermazioni di Davide lasciano supporre che anche voi della redazione siate d'accordo con me. Non dico 10, ma un bel 9 renderebbe giustizia alla magnificenza del titolo KCET. Se non la pensate così, almeno spiegatemi le motivazioni che vi hanno spinto a dargli 8. Certo di una vostra gentile risposta vi saluto e vi auguro di continuare cosi che andate forte!

Luca Cellini di Aosta

Ciao Luca. Il nostro è stato un semplice errore di impaginazione. Il voto effettivamente assegnato da Davide Belardo era un Ammettiamo il nostro errore (purtoppo il mese scorso il nostro grafico ha bevuto un po' troppo e gli effetti sono stati deleteri). Il voto esatto di World Soccer Winning Eleven 6 è un bel 9 tondo tondo (come il pallone). Ci scusiamo con tutti i lettori per lo sbaglio.

Giuseppe Nigro

Notizie dall'interno (burp!)

Vorremmo commentare due notizie apparse nell'edizione serale di Studio Aperto di Martedì 9 Luglio 2002. Sembra che il comune di Firenze stia decidendo di vietare ai minorenni l'accesso alle sale giochi e ai bar che dispongono di cabinati, fino alle ore 12:00. La notizia, ci lascia alquanto perplessi. Se questa ordinanza è stata pensata per evitare che i giovani marinino la scuola, bisogna ammettere che chi l'ha ideata non ha riflettuto abbastanza. In primo luogo perché di sicuro non fermerà un fenomeno vecchio come il mondo (anzi, vecchio come la scuola), in secondo luogo, perché è proprio la Scuola italiana che dovrebbe essere in grado di creare motivi di interesse sempre più validi per non generare "assenteismi" non giustificati. Ma andiamo oltre.
Vi proponiamo anche la seconda notizia proveniente dal Giappone: un "eminente" neurologo nipponico avrebbe scoperto che passare più di due ore davanti ad un videogioco danneggia il cervello inesorabilmente e più precisamente la sede di emozioni e creatività. Allora noi della redazione e anche qualche lettore, dovremmo essere tutti minorati mentali: spesso trascorriamo più di due ore al giorno davanti un videogioco (mi sto sentendo male...). Quindi ricapitolando, secondo alcuni capoccioni, non soltanto i videogiochi procurerebbero l'epilessia, ma anche lesioni cerebrali. Chissà cosa procureranno di altro, forse solo del buon sano divertimento? "La seconda che hai detto" (Quelo).
A proposito, se qualcuno si sentisse "lesionato", è gentilmente pregato di farcelo sapere.

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

a cura di Giuseppe Nigro e Maurizio Quintiliani

I primi filmati lasciano percepire una notevole cura nella caratterizzazione dei personaggi.

DRAGONKIND: DAI COMICS AGLI RPG

JOE MADUREIRA, ENFANT PRODIGE DEL MONDO DELLE NUVOLE PARLANTI, DOPO AVER RADUNATO I MIGLIORI PROGRAMMATORI ED ARTISTI DELLA SCENA VIDEOLUDICA, HA DECISO DI SVILUPPARE UN RPG EPICO PER PLAYSTATION 2 ED XBOX. EVOLUTION VI SVELA I PRIMI DETTAGLI...

I lettori di comics più assidui tra di voi conosceranno sicuramente bene Joe Madureira, acclamato disegnatore di serie quali X-Men e Battle Chaser.
Il popolare autore, dopo aver abbandonato Marvel Comics per incomprensioni interne vissute lo scorso anno, ha deciso di intraprendere la carriera di game designer. La fondazione di un'etichetta dedicata e l'ingaggio dei migliori artisti sulla scena videoludica internazionale, gettano più di un motivo di interesse riguardo Dragonkind, prima produzione firmata TriLunar.
Questo ambizioso progetto, previsto per PS2 e Xbox, sarà un action-RPG dove il giocatore vestirà il ruolo di Grail, giovane avventuriero in viaggio per le mistiche terre di Vermillion. Grail possiede la misteriosa abilità di controllare il potere dei draghi; potere che, se finisse in mani sbagliate, potrebbe causare gravi pericoli alla sua gente. Il plot di gioco sin qui enunciato non è che la punta dell'iceberg di una trama che promette di "avvitarsi" su se stessa e di sorprendere il giocatore con incontri e personaggi al limite dell'incredibile. Il tocco di Madureira si nota chiaramente dando uno sguardo ai primi artwork ufficiali di Dragonkind: durante il nostro cammino, incontreremo personaggi amici e creature del male tutte caratterizzate dallo stile grafico "mango-americano" che solo Joe sa infondere alle sue creazioni.
A fronte di un sistema di controllo prettamente orientato allo stile arcade, gli elementi RPG risultano molto interessanti: tanto per cominciare non ci sarà nessuna lista di oggetti o punti di esperienza cari a molti titoli simili. In Dragonkind la crescita di Grail sarà originata dal maggior numero di nemici uccisi in combattimento: in tal modo, il giocatore potrà accrescere la potenza della sua arma e focalizzare la sfida sugli spettacolari combattimenti in tempo reale. "Sono sempre stato affascinato dai videogames", dichiara Joe Madureira, "e sto cercando l'opportunità di esprimere al meglio la mia creatività anche in questa inedita veste tridimensionale. Il nostro scopo è fare di Dragonkind un videogame che trasmetta le stesse sensazioni positive che i lettori di comics ricavano leggendo le gesta degli eroi da me creati. Con la tecnologia odierna si possono creare mondi dotati di uno spessore e di un dettaglio mai visto prima". Dalle parole di Greg Peterson (CEO di TriLunar) si evince la volontà di realizzare un prodotto in grado di garantire una longevità più elevata della media attuale: "Oggi, i videogiocatori richiedono prodotti che

C702797

In queste foto, i primi modelli poligonali e alcuni bozzetti per lo studio dei paesaggi e dei personaggi principali.

abbiano una trama appassionante, oltre che una grande giocabilità. Con Dragonkind stiamo unendo il meglio della tecnologia al meglio del genere RPG. Sappiamo che per fare di un semplice gioco un Hit dovremo realizzare un prodotto semplice da giocare e che possa durare a lungo. Storia, giocabilità e aspetto tecnico dovranno fondersi per portare all'utenza un titolo intrigante in grado di divertire sino allo scontro finale". Dopo aver tessuto le lodi di un prodotto nella sua prima fase di sviluppo, passiamo alle cattive notizie: Dragonkind non vedrà la luce prima del 2004 e, almeno per il momento, nessun publisher ne ha acquistato i diritti di pubblicazione. Il tempo per realizzare un capolavoro è dalla parte dei TriLunar; ne riparleremo presto.

MICRO NEWS

Warhammer 40.000
Il popolare gioco di ruolo avrà la sua trasposizione videoludica entro la fine dell'anno per opera di THQ, incaricata della distribuzione e di Kuju Entertainment, che si occuperà della realizzazione. La prima versione a vedere la luce sarà quella PS2, con le probabili conversioni Xbox e Game Cube a seguire.

WARHAMMER 40.000

3DO addio
La filiale londinese della 3DO Company, software house nata dalle ceneri della console omonima ideata da Trip Hawkins è oggetto di una ristrutturazione che potrebbe portare alla sua chiusura. In un comunicato stampa la compagnia ha però assicurato che la lavorazione dei titoli principali (come Cubix e Army Men per GBA) proseguirà.

Lavori in corso al TGS 2002
Cominciano ad affiorare i primi nomi degli espositori che saranno presenti al prossimo Tokyo Game Show 2002, la fiera nipponica che presenta tutte le novità autunnali che si terrà dal 20 al 22 settembre. Sega, Namco, Square e Microsoft sono i primi nomi di una lista di partecipanti destinata ad aumentare in maniera vertiginosa (attendiamo con curiosità il nome di Nintendo, per ora incerto).

Halo 2? Se ne riparla nel 2003
Il sequel di uno dei migliori titoli attualmente disponibili per Xbox si farà attendere ancora a lungo. Halo 2, infatti, a detta degli stessi sviluppatori (Bungie) non vedrà la luce prima del Natale 2003. Tutto questo tempo sarà utilizzato per implementare una efficace modalità on-line e per curare maggiormente la realizzazione tecnica.

BUCA AL PRIMO COLPO

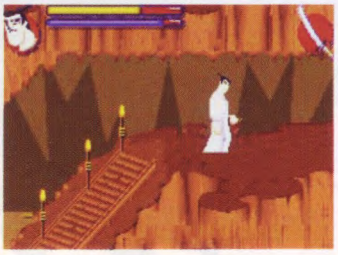
ARRIVA PER GAME CUBE LA PRIMA SIMULAZIONE DELLO SPORT PIÙ "RILASSANTE" DEL MONDO...

Eidos Interactive annuncia il suo secondo titolo per Nintendo GameCube: Ace Golf. Il gioco, sviluppato dalla nipponica Telenet, vedrà la sua uscita in versione Pal entro questo autunno. Come potrete constatare ammirando le prime immagini diffuse dal publisher inglese, lo stile grafico di questo titolo sportivo ricorda molto da vicino quanto di più divertente apparso su Playstation (uno e due) e promette sin da adesso di rinverdire i fasti dettati dall'affascinante connubio di grafica umoristica e giocabilità di prima classe che tanto cari furono al titolo Sony. Ace Golf comporterà quattro modalità di gioco, che spazieranno dal torneo in singolo alle sfide tra quattro giocatori all'interno di green che definire "inusuali" è il minimo che si possa fare: si passerà, infatti, dal desertico terreno dalla roccia rossa al prato inglese fatto di profondi dislivelli e ripide salite. Prevista, inoltre, la possibilità di prendere parte a dei simpatici "mini-game" con uno dei 14 personaggi selezionabili, tutti differenti per stile di gioco, look e personalità. Appuntamento alla nuova stagione, con il primo titolo a base di golf per Game Cube!

IL GBA METTE IL KIMONO

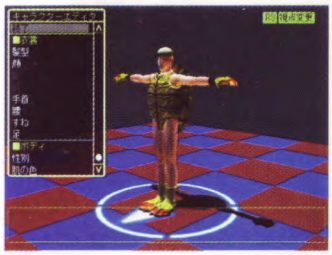
UN SAMURAI DI NOME JACK FARÀ PRESTO VISITA A TUTTI I POSSESSORI DI GBA GRAZIE AI RAGAZZI DELLA VIRTUACRAFT

Ispirato alle nuove avventure del samurai Jack, in onda da un po' di tempo su Cartoon Network, il prossimo platform con elementi di combattimento e strategia annunciato da Bam! Entertainment si presenta con una veste grafica, a detta dei programmatori, rivoluzionaria e con un sistema di gioco che ci impegnerà su ogni versante possibile, dall'azione pura al completamento di enigmi e puzzle, snodati su sei livelli. Per quanto riguarda l'aspetto cosmetico del titolo Virtuacraft, attenendoci alle immagini, sembra proprio che di rivoluzionario ci sia ben poco, anzi... Comunque attendiamo la versione completa per redarre le nostre valutazioni.



OGGI IL **PICCHIADURO** LO FACCIO IO

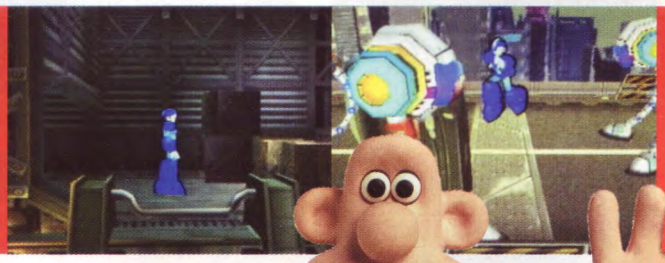
AVETE MAI DESIDERATO DI CREARE DA ZERO IL VOSTRO LOTTATORE POLIGONALE E DOTARLO DI UN RICCO DATABASE DI TECNICHE E MOSSE DEGNE DI TEKKEN 4?



■ Arriva da Enterbrain il seguito del modesto 3D Fight Maker apparso un paio di anni fa per PsOne. Uscito in Giappone da pochi giorni, la nuova simulazione di combattimento per Playstation 2 permette ai giocatori di creare da soli i propri combattenti, sia a livello grafico, per mezzo di un apposito editor di facile assimilazione, sia per quanto concerne le tecniche di lotta e le mosse. 3D Fight Maker, versione potenziata della precedente release PsOne, permetterà ai giocatori di creare attacchi da 10 combo alla volta, scegliendo da un database che comprende oltre 6000 mosse, il tutto a 60 fps costanti. Ancora non sappiamo se il titolo Enterbrain varcherà le frontiere europee, in caso affermativo saremo i primi a farvelo sapere.

MEGA-MAN SI RIFÀ IL LOOK

■ Se ancora non siete stufi di Mega-Man e dei suoi innumerevoli seguiti o spin-off, sarete felici di sapere che Capcom ha annunciato Mega-Man X 7 per PS2. La novità eclatante è che questa volta la struttura di gioco introduce una inedita dose (mediocre, a dire il vero) di poligoni. Inoltre, sarà possibile utilizzare sia Mega-Man, che Zero. Dalle prime foto diffuse non si può certo affermare di essere di fronte ad un capolavoro... ma siamo qui per essere smentiti.



WALLACE & GROMIT ALLA CORTE DI UBI **SOFT**

■ ■ ■ ■ Ubi Soft Entertainment comunica che Frontier Developments svilupperà per conto di BAM! Entertainment il primo videogioco ispirato a Wallace and Gromit. Una veste grafica originale caratterizzerà la tanto amata coppia creata dalla Aardman. Fondata da David Braben, co-autore del celebre Elite (1994), Frontier Developments ha sviluppato altri importanti titoli, come V2000 e il tanto acclamato Elite 2: Frontier. Frontier, entusiata della possibilità offerta, dichiara, per bocca del suo presidente (il mitico David Braben): "Siamo tutti fan accaniti di Wallace and Gromit: di sicuro, sarà una bella esperienza collaborare direttamente con Nick Park, i team della Aardman e BAM! Sfruttando l'esperienza e la tecnologia di Frontier, e allo stesso tempo il genio creativo della Aardman, intendiamo rispondere a tutte le aspettative del pubblico, soprattutto riguardo alla qualità grafica, all'attenzione al dettaglio, alla capacità narrativa e all'esperienza di gioco. Il nostro obiettivo è la creazione di un game che diventerà una pietra miliare!"

Il titolo, previsto sulle piattaforme di gioco principali, sarà un'avventura-platform basata su storie e protagonisti delle precedenti avventure di Wallace and Gromit. Tra le tante sfide, i giocatori si troveranno a dover salvare teneri cuccioli dalle grinfie di scimmie dispettose e dovranno ostacolare il malvagio complotto di Feathers McGraw, che desidera dominare lo zoo. Immersi in un sensazionale mondo 3D, vestiremo i panni di Gromit, tentando di superare in astuzia Feathers McGraw e distruggere le sue malefiche apparecchiature, allo scopo di salvare gli animali.

MICRO NEWS

Ogre Battle cambia casa

Mossa di mercato importante per Squaresoft, che rende noto l'avvenuto acquisto della serie Ogre Battle: i prossimi episodi del popolare RPG isometrico verranno infatti prodotti e pubblicati dalla casa di Final Fantasy in luogo di Quest. Ancora non sono state rivelate le prossime piattaforme sulle quali la saga è destinata a proseguire; molto probabile appare una versione PS2.

Popeye su console!

Braccio di Ferro approda su PS2 grazie ai Trecision e a Cryo!

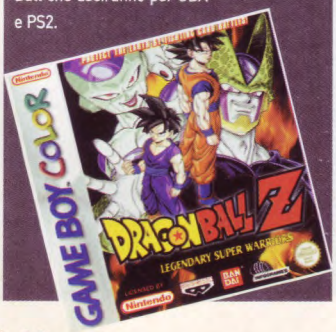
Proprio così: la software house di Rapallo, ha siglato un accordo con l'editore francese Cryo che porterà il popolare marinaio su PS2 entro il primo trimestre del 2003. Il gioco in questione, Popeye Hush Rush for Spinach sarà una sorta di Super Mario Kart con i protagonisti più rappresentativi del mondo di Braccio di Ferro intenti a percorrere circuiti riccamente dettagliati a bordo di strampalati veicoli a due ruote. A presto per nuovi dettagli.

Il Fuggitivo delle console

Si chiama Fugitive Hunter e sarà la versione ludica del film "Il Fuggitivo". Previsto entro la fine dell'anno su Xbox e PS2 da Infogrames.

50.000 Dragon Ball Z!

Dragon Ball Z: I leggendari super guerrieri per Game Boy Color ha fatto registrare nel suolo italiano, un numero di prenotazioni di vendita davvero rilevante: ben 50.000 pezzi! Merito della fama di cui gode l'anime, ma anche della mirata scelta di Infogrames, che si è accaparrata i diritti di pubblicazione dei prossimi titoli basati sulla saga di Dragon Ball che usciranno per GBA e PS2.



GUARDA COME ROTOLO!

ASPETTANDO AGGRESSIVE INLINE, DIAMO UNO SGUARDO AL NUOVO SIMULATORE DI CORSE SUI PATTINI PROPOSTO DA RAGE

Dopo la presentazione avvenuta al recente E3 di Los Angeles, Rage Software distribuisce nuove foto di Rolling, titolo destinato a suscitare più di uno sguardo interessato da parte dei milioni di "pattinatori da strada" di tutto il mondo. Rolling, infatti, sarà uno dei primi titoli in assoluto dedicati a questa curiosa attività sportiva e vanterà un completissimo editor di personaggi e percorsi, un gameplay non lineare, numerose modalità per il singolo giocatore e in multiplayer, la possibilità di salvare i replay dei nostri *tricks* e molto altro ancora.

Per avvalorare maggiormente il proprio prodotto, Rage ha ingaggiato atleti di fama internazionale quali Cesar Mora, Fabiola da Silva (che potete ammirare nella foto alla vostra destra) e Jon Julio e li ha resi testimonial eccellenti di Rolling, dando la possibilità all'utente di scegliere proprio loro come "personaggi giocanti".

L'uscita di Rolling è fissata per PS2 ed Xbox a novembre: attendete nuove informazioni sui prossimi numeri.

CARBURANTE PER XBOX

UN GIOCO DI CORSE CHE CI PERMETTERÀ DI PILOTARE PERSINO GLI ELICOTTERI È IN SVILUPPO PER XBOX

In sviluppo per Xbox negli studi Dreamcatcher, Fuel promette di essere un insolito e speriamo altrettanto soprendente racing game, che ci permetterà di correre su superfici terrestri, aere e marine attraverso uno spropositato numero di mezzi quali buggy, ATV, elicotteri e Jeep. Tra le caratteristiche salienti a livello tecnico, spicca l'utilizzo del vertex e del pixel-shader, possibili solo grazie all'hardware Xbox. Prevista una modalità multiplayer fino ad otto giocatori e le classiche modalità "arcade", "tournament" e "tutorial".

Non perdete i prossimi numeri per maggiori informazioni.

RPG AL METALLO PER MICROSOFT

SI CHIAMA METAL DUNGEON IL PRIMO RPG NIPPONICO DISPONIBILE PER LA CONSOLE DI CASA MICROSOFT.

Metal Dungeon, RPG sviluppato e pubblicato in Giappone da Panther Software, pone il giocatore all'interno di un mondo futuristico dove magia e tecnologia coesistono. Spetterà a noi il compito di ristabilire l'ordine tra questi elementi, attraversando oscuri e intricati dungeon ed affrontando le malvagie creature dell'oscurità. Prima di cominciare il viaggio dovremo creare il nostro personaggio, scegliendo tra una delle numerose classi di cyborg disponibili e dotando il nostro guerriero di corazza e armi (tra le tante spicca l'analyzer lancia-incantesimi).
I combattimenti avverranno tramite il tradizionale sistema a turni, con animazioni in real-time. La buona notizia è che è prevista una versione europea entro la fine dell'anno.

LEADER ED X TENSIONS XENON 5.1

LEADER DISTRIBUISCE QUESTO INTERESSANTE SISTEMA HOME THEATER. SCOPRIAMONE ASSIEME LE CARATTERISTICHE DI RILIEVO

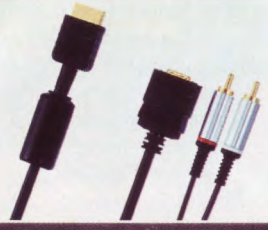
Tutte le "X" che compongono la sigla di questo sistema surround farebbero pensare ad un accessorio dedicato solo ed esclusivamente alla console di casa Microsoft. In realtà lo Xenon 5.1 è un sistema compatto e "all-in-one" composto da 5 satelliti, il subwoofer, il decoder e la relativa amplificazione utilizzabile con qualsiasi console, con un PC e anche con un lettore DVD da tavolo.
Dal punto di vista estetico il sistema risulta elegante e raffinato con i cinque satelliti piccoli, composti da un singolo midrange a larga banda, tutti delle stesse dimensioni e predisposti per l'attacco al muro (grazie anche alle comode staffe in dotazione). Il subwoofer, con tanto di condotto bass-reflex, contiene al suo interno tutta l'amplificazione del sistema ed è anche il punto di partenza di tutta la catena: sul pannello posteriore troviamo, in effetti, le uscite RCA per le connessioni dei satelliti, l'ingresso per il decoder esterno, l'uscita per l'alimentazione dello stesso decoder ed il tasto di accensione. Ma passiamo ora al decoder digitale, il cuore funzionale del sistema, che colpisce per lo schermo LCD da cui potrete verificare tutte le impostazioni audio. Sul pannello posteriore trovate gli ingressi audio stereo analogico (su singolo minijack stereo) e due digitali (ottico e coassiale) da "switchare" con l'ausilio dell'apposito tasto. Dal punto di vista funzionale il decoder è in grado di gestire segnali PCM, Dolby Pro-Logic e Dolby Digital: peccato per la mancanza del Dolby Pro-Logic II (specie in ottica GameCube) e soprattutto per quella grave del DTS. Durante l'installazione vi accorgerete che la lunghezza dei cavi di collegamento è differenziata per i satelliti posteriori da quella dei frontali e del centrale (quelli surround sono giustamente più lunghi). Sempre dal decoder o più semplicemente dal telecomando tipo carta di credito (non per questo poco completo) potrete effettuare tutte le regolazioni: i livelli dei vari canali, il delay, l'esclusione o l'attivazione dei bassi, l'attivazione della decodifica Pro-Logic per i segnali analogici e il "test tone" per verificare la coerenza di tutte le eventuali modifiche apportate. All'ascolto – sia in modalità giochi che con i film – lo Xenon 5.1 ha dimostrato un'ottima separazione e una buona potenza per l'insonorizzazione di ambienti di piccole/medie dimensioni. Ciò che invece non ci ha soddisfatto è l'intervento delle basse frequenze, purtroppo poco controllate e tendenti ad essere troppo invadenti, e una scena sonora che non riesce mai ad esprimere il sufficiente respiro. Considerato il prezzo al pubblico, sicuramente molto interessante è la finitura estetica, adatta all'inserimento in qualsiasi ambiente, lo Xenon 5.1 è sicuramente un valido compagno per avvicinarsi all'audio multicanale di ultima generazione.

Tipo: Sistema Home Theater 5.1 con amplificatore integrato
Compatibilità: Dolby Pro-Logic, Dolby Digital, PCM
Distribuito da: Leader SpA, 0332-874111, www.leaderspa.it
Prezzo: Euro 249

MICRO NEWS

Quantum Redshift e Junkie XL
Quantum Redshift, il titolo Microsoft che promette di far rivivere i fasti di Wipeout, vanterà nella propria colonna sonora i brani della band elettronica olandese Junkie XL. Il gruppo, infatti, sta realizzando ben 16 tracce nuove di zecca per questo racing game futuristico. Un motivo di interesse in più, per un gioco atteso entro la fine dell'autunno.

PS2 progressiva
Sony Computer Entertainment Japan presenta un nuovo modello di cavo HDTV per PlayStation 2. Disponibile dal 25 luglio al prezzo di 2.500 Yen (circa 21 Euro) il cavo sfrutterà i giochi PlayStation 2 dotati di una modalità Progressive Scan (per ora il solo Tekken 4). Sia il segnale video che le uscite audio presentano un rivestimento placcato in oro 24 carati. Speriamo che tale accessorio arrivi presto anche in Europa.



Diavolo a prezzo budget
Resident Evil 2 e Resident Evil 3: Nemesis in versione Game Cube, come molti sapranno, non presenteranno aggiunte di rilievo. Proprio per questo, Capcom è intenzionata a lanciare i due titoli in America a prezzo ridotto: 19,99 Dollari (poco più di 20 Euro). Ancora non sappiamo se tale mossa sarà ripetuta con il lancio eruopeo.

E IL GAMEBOY VIDE LA LUCE

JOYTECH PROVA A RISOLVERE L'ANNOSO PROBLEMA DELLA RETROILLUMINAZIONE DEL GBA CON UN NUOVO ACCESSORIO

Joyetech, una delle principali case di produzione di periferiche e accessori per console di tutti i tipi, propone sul mercato un rivoluzionario sistema di illuminazione che promette di rendere, finalmente, fruibile anche nelle situazioni più "buie" le possibilità di gioco con il piccolo Gameboy Advance.
Illuminator Pro, questo il nome dell'accessorio proposto da Joytech, si avvale di un particolare sistema di illuminazione "totale" brevettato col nome di "Fluorevision". Oltre ad illuminare lo schermo del portatile Nintendo in maniera quanto mai efficace, Illuminator Pro si segnala per la sua alimentazione separata (l'accessorio necessita di due pile in formato stilo) che gli permette di essere collegato persino ad un adattatore di corrente esterno. Rimanete sintonizzati per la nostra "prova su strada".

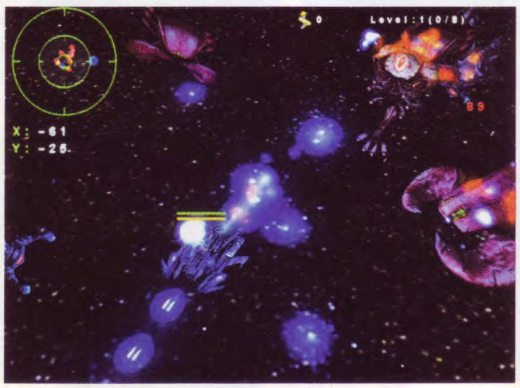
L'ALTERNATIVA

Anche Radica vuol dire la sua nel campo dell'illuminazione del piccolo GBA e propone per sole 12,99 Sterline Flo-Light, un accessorio che sfrutta una luce di tipo fluorescente e un sistema di aggancio in plastica che la mantiene fissa alla console. Anche in questo caso, attendiamo di provare con mano la periferica.

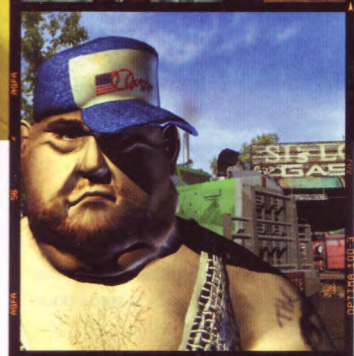
L'ARMADA DI METRO 3D

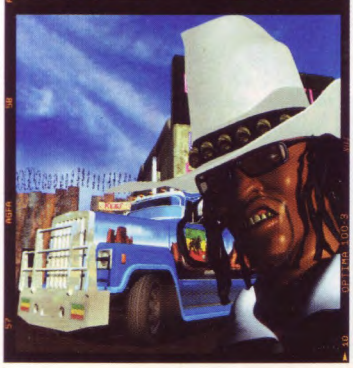
IL SEGUITO DI ARMADA SI PREPARA A SBARCARE SULLE CONSOLE DI NUOVA GENERAZIONE IN UNA NUOVA VESTE ON-LINE

Lo sviluppo di Armada 2: Star Command ad opera dei Metro 3D promette davvero bene: giocabile da quattro giocatori in contemporanea (tramite cavo link) o da otto in fase on-line, questo seguito del già apprezzato sparatutto isometrico uscito due anni fa per la defunta console Sega ci vedrà scorazzare per la galassia alla ricerca di nuovi mondi, perennemente in conflitto con altre tribù galattiche aventi il nostro stesso intento. Potremo scegliere tra quale fazione schierarci selezionando uno tra i sei clan che più ci aggradano: i Terran, i Nomad, gli Eldred, gli Scarab, i Drakken o i Vorgan faranno parte della sfida che presto si terrà sui nostri schermi.



C702797





Ecco cosa potrebbe capitarvi facendo una manovra azzardata in pieno centro cittadino...

18 RUOTE A 128 BIT

PREPARATEVI AL FOLLE VIAGGIO A BORDO DEI TRUCKER TARGATI EMPIRE

Eutechnyx ed Empire trasportano i giocatori a bordo degli imponenti bestioni a motore delle highway americane.

Annunciato sottotono al recente E3 di Los Angeles, Big Mutha Truckers è l'ultimo titolo a carattere "corsaiolo" in sviluppo presso gli studi Eutechnyx (tra i tanti giochi realizzati da questo team di programmatori vale la pena ricordare "La 24 ore di Le Mans" per PS2 e Dreamcast e "C3 Racing" per PsOne) e promette di portare una ventata di novità nell'inflazionato mondo dei racing games. Particolarità di Big Mutha Truckers saranno proprio i veicoli a disposizione del giocatore, fedeli riproduzioni dei famosi 18-wheel che circolano nelle desolate autostrade americane. Compito del giocatore sarà quello di attraversare tutti gli States, acquistare e consegnare merce, ingaggiare "battaglie stradali" con gli altri "truckers" ed accumulare una cospicua fortuna monetaria che gli consentirà di apportare importanti modifiche alla carrozzeria ed al motore del proprio mezzo. Durante il nostro viaggio, ci imbatteremo in bande di motociclisti locali, sceriffi corrotti ed altri curiosi personaggi pronti a darci del filo da torcere fino alla fine dell'avventura. L'uscita di Big Mutha Truckers è prevista per Natale su PS2 ed Xbox.

MICRO NEWS

Q rimane in Giappone

Panasonic Q, lo strano ibrido tra un Game Cube ed un lettore DVD non arriverà in Europa. A dare la triste notizia è la stessa Panasonic, produttrice di questo interessante prodotto, smentendo alcune voci che volevano Q in Occidente nel breve periodo.

Xbox 2 nel 2006

Durante un'intervista rilasciata alla testata nipponica Nikkei News, Steve Ballmer (presidente operativo di Microsoft) ha dichiarato che "Xbox 2 sarà pronto per i mondiali di calcio del 2006". Con questa scioccante affermazione, Steve Ballmer ha annunciato il futuro delle strategie di mercato della casa di Redmond. Ferma comunque la volontà di far crescere e supportare Xbox al meglio, sfruttando sempre più le possibilità di gioco on-line della scatola verde e nera della casa targata Microsoft.

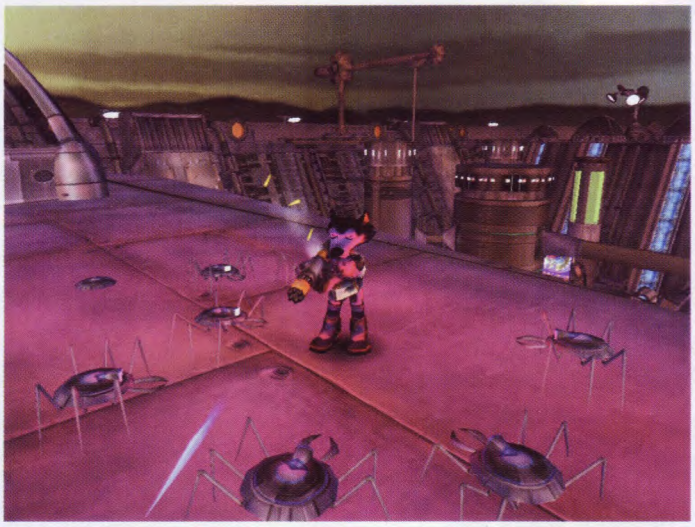
Link, Soul Calibur e Fox McCloud

I precedenti rumors che volevano Link presente nella versione Game Cube di Soul Calibur II sono stati smentiti da Namco in persona. Tuttavia, continuano le voci di corridoio relative alla versione per il 128 bit Nintendo che, stando agli ultimi "gossip" apparsi in rete dovrebbe presentare tra i lottatori selezionabili, nientedimeno che Fox McCloud!

IL PLATFORM GIOCA IN CASA

SI CHIAMA RUFF TRIGGER: THE VANOCORE CONSPIRACY IL PRIMO TITOLO PLAYSTOS PER CONSOLE

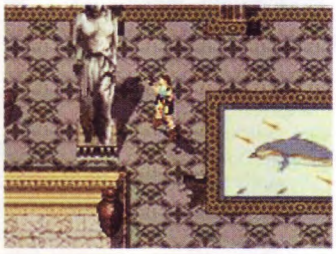
Un gioco tutto italiano, che vedrà la luce in data da destinarsi per "le next-generation console". Nei panni di Ruff Trigger, il miglior bounty hunter della Boss Private Investigation Agency (BPIA) dovremo eliminare i malvagi Piglet. Previsti 13 tipi di armi, 7 boss finali, e una modalità per 4 giocatori in split-screen in un fantastico deatmatch!



LARA CROFT... TASCABILE!

UBI SOFT MOSTRA LE PRIME IMMAGINI DI LARA CROFT SU GAMEBOY ADVANCE

Ubi Soft si è aggiudicata, per mezzo di un accordo quadriennale, i diritti per realizzare alcuni videogame ispirati alla saga di Lara Croft. Il primo di questi, intitolato Tomb Raider: The Prophecy adotta una curiosa visuale a "volo d'uccello", fattore che permetterà ai programmatori di inserire un maggior numero di elementi esplorativi. L'uscita su Gameboy Advance è prevista per la fine dell'anno.



WAY OF THE SAMURAI

Eidos distribuirà in Europa Way of the Samurai, titolo di origine nipponica, che ci permette di rivivere le gesta e i combattimenti di questi nobili paladini del Giappone Feudale. Il titolo dovrebbe vedere la luce il prossimo settembre.

ANCORA 3D SU GBA

CALCIO E CORSE NEL MIRINO DEI PROGRAMMATORI DELLA QUAKE-DEMO

Gli AGB games cominciano a mostrare di cosa è capace il loro motore 3D per GBA. In fase di sviluppo due giochi, uno di corse e uno di calcio (foto a destra) che promettono una fluidità di 20-30 fps con un livello di dettaglio estremamente elevato. Pensate che il loro "footy engine" riesce a muovere 22 giocatori contemporaneamente.

PALLONI ROVENTI

SE LE SIMULAZIONI DI PALLAVOLO SU SPIAGGIA NON VI AVESSERO ANCORA SODDISFATTO, WANADOO E PAM DEVELOPMENT HANNO BEN PENSATO DI PORTARE ANCHE IL CALCIO TRA LA SABBIA ROVENTE!

Previsto per l'inizio di Novembre su PS2, Xbox e GBA, Pro Beach Soccer si annuncia come un innovativo e gradevole titolo dedicato agli sport "alternativi". Le origini del Beach Soccer sono da ricercarsi in Brasile, dove questa particolare e spettacolare disciplina ormai da qualche anno allieta i caldi pomeriggi di spettatori ed atleti nelle spiagge più belle di Rio. Quasi a voler mantenere il "feeling" originale di tali competizioni, Wanadoo promette di arricchire il suo titolo con commenti e colonne sonore originali, "performate" da famosi DJ locali delle spiagge di Rio, Marsiglia, Venice Beach e Bangkok. Grazie all'utilizzo dei diritti della BSWW (Beach Soccer federation) è stato inoltre possibile catturare i movimenti degli atleti reali e trasportarli col massimo realismo all'interno di questo titolo. Il risultato è un aspetto grafico dotato di animazioni fluide e convincenti (oltre 1000, secondo i comunicati rilasciati da Wanadoo), unito ad un sistema di controllo immediato ed agevole, che permetterà ai giocatori di compiere spettacolari acrobazie semplicemente combinando due o più tasti tra loro. Particolare attenzione è stata riposta anche al look di questi "particolari" calciatori: bandane, occhiali da sole, camicie multicolore e bermuda all'ultimo grido costituiscono un gustoso surplus che farà la felicità dei giocatori più "trendy". Le gare, che si svolgeranno in pieno giorno o alla sera, saranno suddivise tra modalità "arcade" (Survival, Competition, Exhibition ecc...) e nel più realistico Pro Beach Soccer Tour, che ci consentirà di scalare le vette della classifica e di vincere il titolo di campioni!

F-355 UPDATE

Prosegue lo sviluppo della conversione di F-355 Passione Rossa su PS2.
Le ultime immagini diffuse da Sony, mostrano chiaramente l'inserimento di una visuale esterna che farà felici quanti ne lamentavano l'assenza nella versione arcade e DC. L'uscita europea è fissata per settembre.

MICRO NEWS

La rinascita di Virtua Cop

Sega of Japan ha diffuso le prime fotografie provenienti da Virtua Cop Rebirth, gioco in arrivo su PS2 il 15 agosto in Giappone.
Gli episodi presenti nel CD saranno il primo e il secondo Virtua Cop. In aggiunta, alcuni graditi extra (una modalità training per due giocatori, la classica gallery con artwork e renders e una modalità multiplayer uno contro uno). Chissà se riusciremo a vedere il titolo Sega in versione Pal...

Micromachines a 128 bit!

Otto personaggi selezionabili e classica visuale a "volo d'uccello". Queste le basi per il ritorno delle Micromachines su console. questa volta su PS2 e Xbox, con il titolo distribuito da Infogrames previsto per il mese di novembre. Confermato il supporto per il gioco in quattro e un aspetto cosmetico degno delle nuove tecnologie. Attendiamo nuove notizie.

La suoneria del mese (tempo: 125)

Super Mario Bros: d=4, o=5, b=100: 16e6, 16e6, 32p, 8e6, 16c6, 8e6, 8g6, 8p, 8g, 8p, 8c6, 16p, 8g, 16p, 8e, 16p, 8a, 8b, 16a#, 8a, 16g., 16e6, 16g6, 8a6, 16f6, 8g6, 8e6, 16c6, 16d6, 8b, 16p, 8c6, 16p, 8g, 16p, 8e, 16p, 8a, 8b, 16a#, 8a, 16g., 16e6, 16g6, 8a6, 16f6, 8g6, 8e6, 16c6, 16d6, 8b, 8p, 16g6, 16f#6, 16f6, 16d#6, 16p, 16e6, 16p, 16g#, 16a, 16c6, 16p, 16a, 16c6, 16d6, 8p, 16g6, 16f#6, 16f6, 16d#6, 16p, 16e6, 16p, 16c7, 16p, 16c7, 16c7, p, 16g6, 16f#6, 16f6, 16d#6, 16p, 16e6, 16p, 16g#, 16a, 16c6, 16p, 16a, 16c6, 16d6, 8p, 16d#6, 8p, 16d6, 8p, 16c6

BORDER DOWN: IL RITORNO DEGLI SHOOT'EM-UP

In un periodo di relativa calma nel settore coin-op, fa piacere osservare come, software house apparentemente sconosciute si diano da fare per proporre sul mercato prodotti altamente competitivi dal punto di vista tecnico, ma pur sempre legati ad un fattore giocabilità in grado di ricordare i più blasonati titoli degli anni '80/'90. È questo il caso della giapponese Grev, che sta ultimando lo sviluppo di Border Down, sparatutto a scrolling orizzontale, completamente in 3D. Le credenziali di questo titolo, che girerà su scheda NAOMI, sono garantite dal team di sviluppo, formato dai medesimi autori di G-Darius e RayForce di Taito. Allo stesso modo si prevede una struttura di gioco classica, con repentini cambi di "inquadratura" dovuti allo spettacolare motore poligonale. Non ci rimane che attendere l'uscita nelle sale, prevista per il prossimo inverno.

IL GOLF VIRTUALE DELLA KONAMI

Un coin-op dedicato al nobile gioco del golf, con due monitor piantati a pochi centimetri dai nostri piedi! Questo è MoCap Golf, ennesima follia made in Konami che promette di stimolare, tra le altre, le nostre capacità strettamente fisiche. Il giocatore impugna una sensore che ricorda vagamente una mazza da golf e, attraverso lo schermo posizionato alla sua destra, dovrà cercare di colpire in maniera corretta la sfera posizionata alla base del coin-op. Una volta effettuato il nostro swing, sullo schermo di sinistra vedremo, graficamente, la pallina schizzare via attraverso il green e raggiungere la buca.

Tecnicamente, Konami si è limitata ad un lavoro essenziale: fondali piatti e modelli poligonalmente poveri fanno da contraltare ad una varietà di circuiti da gioco realmente impressionante.

Nonostante la predisposizione al gioco in singolo di MoCap Golf, il titolo Konami può essere fruito da un massimo di quattro giocatori, che si alterneranno alla battuta in un gradevole torneo in multiplayer. Ricordiamo che MoCap Golf è il secondo titolo della serie *MoCap* (che sta per motion capture): lo scorso anno fu infatti presentato MoCap Boxing.

UN CALCIO AL CABINATO! GAELCO FOOTBALL

Lasciati i Mondiali coreani alle spalle (ogni commento è puramente superfluo, soprattutto sulla prestazione dei nostri azzurri...), siamo ben lieti di presentarvi il nuovo coin-op Gaelco dedicato alla simulazione di questa arte pedatoria che, sicuramente, vi farà spendere il fatidico "euro". Sotto l'apparenza di un semplice titolo d'azione sportivo, Gaelco Football nasconde un realistico sistema di controllo che darà modo ai giocatori di effettuare passaggi, lanci e tiri in porta degni della miglior squadra di calcio "virtuale" mai vista all'opera. Questo, grazie alla particolare "interfaccia" presente sul cabinato: un vero pallone, collegato a dei sensori di movimento che consentono di rilevare forza, direzione e movimento delle nostre pedate "reali". Per incontrare i gusti della maggioranza dei videogiocatori, Gaelco ha dotato il suo coin-op di tre livelli di difficoltà selezionabili inizialmente, e di tre differenti tipi di tornei: "Summer League", "UEFA Cup" ed "European League". Possibilità di gioco contro la CPU o contro un altro giocatore, oltre 30 squadre di club selezionabili, un cabinet predisposto con un monitor di 28" e una grafica che ricorda molto da vicino Virtua Striker di Sega, sono credenziali di tutto rispetto per l'ennesimo blockbuster estivo della spagnola Gaelco.

THE CRYSTAL OF KINGS COMBATTIMENTI DA RE

Brezza Soft, una delle terze parti di SNK ha da qualche tempo immesso sul mercato Crystal of Kings, un picchiaduro a scorrimento con sprite renderizzati, sviluppato su una scheda proprietaria, denominata *Crystal System*, per nulla dissimile dall'hardware Neo Geo. Scopo del gioco sarà farci strada tra i livelli, eliminando i nemici per mezzo delle nostre armi e dei nostri poteri magici.
I personaggi selezionabili inizialmente sono quattro (Cocco, Lustro Furia, Lung Xing e l'affascinante Justicia, raffigurata qui alla vostra destra), ognuno dotato di armi e attacchi magici differenziati.

IL COIN-OP DEL MESE

Il quarto titolo della saga di Donpachi (o il terzo, se presa come riferimento la serie con il nome di Dodonpachi) dopo aver superato la fase di test presso le sale giochi di Shibuya si prepara a fare la sua comparsa nelle sale giochi nipponiche. A giudicare dalle ultime foto diffuse da Cave, lo sviluppatore, la frenesia e la spettacolarità che contraddistingueva i prequel di questo shoot'em-up a scrolling verticale sembrano essere immutati. Nel cast delle protagoniste fanno la loro comparsa la piccola Leinyan e la sensuale Exy, che si affiancano alla veterana Sothia alla guida delle due navette d'attacco corazzate.

a cura di Giuseppe Nigro

DAMYAN PEPPER

CLIMAX

Moto GP - Ultimate Ride Technology è ormai da qualche tempo disponibile per sistemi Xbox. Abbiamo colto l'occasione per scambiare quattro chiacchiere con Damyan Pepper, capo programmatore presso i Climax Studios.

Quante persone sono state coinvolte nello sviluppo di Moto GP?
Il team principale che ha lavorato su Moto GP era formato da produttore, due game designers, sette grafici, due addetti al suono e cinque programmatori. Altro aiuto è venuto da personale occasionale e, al termine dello sviluppo, il nostro team è cresciuto fino ad arrivare a ben ventotto unità!

Quando avete cominciato a lavorare su Moto GP?
Analizzando il file .log del codice sorgente, posso affermare con precisione che il file chiamato main.cpp, primo di una lunga serie che compone il contenuto del gioco finale, è stato creato giovedì 24 aprile 2001 alle ore 19:38 da Shawn (capo programmatore).

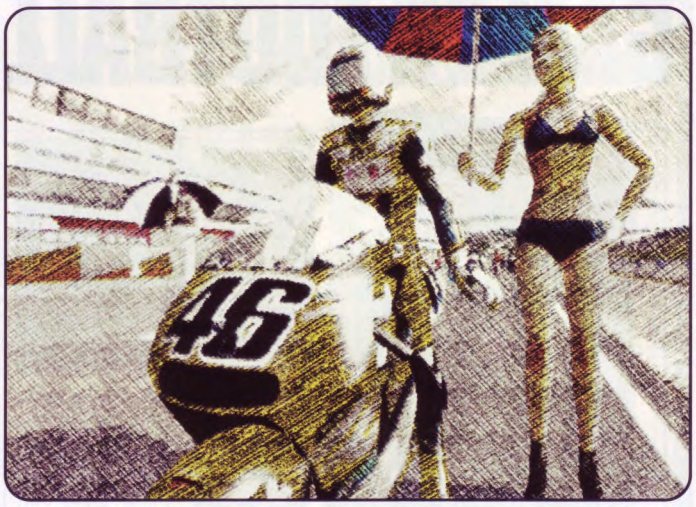
Quanto tempo è durato lo sviluppo del vostro titolo?
Climax è specialista dei giochi di corse: nei nostri studi siamo muniti di numerosi tool che ci hanno facilitato il lavoro. Moto GP ha richiesto un periodo di sviluppo che si è protratto fino alla fine dell'aprile di quest'anno. Dunque, un anno esatto.

Quanti piloti e quanti veicoli a due ruote sono disponibili in Moto GP?
In totale ci sono 29 piloti, ognuno con la propria moto, che possono essere sbloccati proseguendo nel gioco. È anche possibile creare bikers e mezzi "custom".

Qual è la caratteristica principale di Moto GP? C'è una parte del gioco della quale sei maggiormente fiero?
Moto GP ha così tante features che è difficile trovarne una "principale". Credo che il semplice fatto che il nostro titolo sia bello da vedere e da giocare, sia una caratteristica molto importante. La manovrabilità delle motociclette è probabilmente la più realistica e divertente mai vista in un titolo dedicato a questa disciplina, per non parlare delle visuali, davvero impressionanti! Un'altra caratteristica di cui sono orgoglioso è la possibilità di gioco in 16 grazie al supporto systemlink.

Qual è stata la sfida più difficile a livello tecnico nella realizzazione del progetto Moto GP?
Sicuramente capire come ottenere il massimo dalle capacità multitexturing di Xbox e scoprire nuove vie per costruire textures ed applicarle al vasto numero di geometrie presenti nel gioco. Questa è stata la parte più impegnativa della realizzazione di Moto GP. Sono molto orgoglioso dello stile grafico adottato nella versione definitiva e del fatto che sia io che i nostri designer abbiamo potuto esprimere al meglio la nostra "arte" senza scendere a compromessi con l'hardware.

Quali innovazioni apporta Moto GP alla categoria dei raging games?
Diciamo che l'intelligenza artificiale degli avversari è, almeno per il momento, qualcosa di insuperato. Nessun gioco di motorbike, finora, presenta una CPU così competitiva. Altro fattore innovativo concerne il sistema di controllo, realistico al punto di farti sentire davvero in sella ad una moto di classe 500. Inoltre, la modalità GP permette ai giocatori di migliorare le caratteristiche del proprio pilota e implementare le loro performance in gara.



Qual è la differenza principale tra il vostro Moto GP e quello sviluppato da Namco su PS2? Credete veramente che la vostra sia la simulazione di Moto GP più realistica su console?
Dal punto di vista grafico, il nostro Moto GP è sicuramente superiore al titolo Namco. È anche vero, però, che abbiamo lavorato su un hardware più potente. La differenza che più salta all'occhio (almeno a me) esaminando i due titoli è la manovrabilità dei bolidi a due ruote, estremamente realistica e reattiva e l'A.I. dei piloti governati dalla CPU, che riescono a darsi "battaglia" l'uno contro l'altro in maniera credibile.

È stato difficile lavorare su un hardware nuovo come quello di Xbox? Quali aspetti hai apprezzato di più di Xbox durante la lavorazione?
Lavorare con Xbox è un sogno! Il kit di sviluppo fornitoci da Microsoft è il migliore mai visto per una console e ci ha permesso di concentrare al massimo i nostri sforzi nello sviluppo, piuttosto che nel tentativo di apprendere le possibilità di impiego. Una volta connesso l'Xbox development kit al nostro network, siamo stati in grado di scrivere delle routine in tempo reale, avendo sempre il nostro titolo in fase di "run" sui monitor. Questo ci ha così permesso di velocizzare i tempi di lavoro. Grazie all'hard disk interno, abbiamo dovuto solamente inserire i dati attraverso l'Xbox, evitando il passaggio degli stessi nel network ogni volta che testavamo il gioco. È stato fantastico lavorare con il Vertex shader: Microsoft ci ha fornito la tecnologia più avanzata e il modo più semplice per utilizzarla. Il Pixel shader ci ha dato la possibilità di implementare nuovi effetti grafici senza le limitazioni generate dal piccolo set di "blend modes" fornito con gli altri tool di sviluppo.

"Credo che il semplice fatto che il nostro titolo sia bello da vedere e da giocare, sia una caratteristica molto importante."

“Dal punto di vista grafico, il nostro Moto GP è sicuramente superiore al titolo Namco.”

Il fatto di avere un hard disk nella console come standard significa che possiamo farne uso quantunque se ne presenti la necessità: sia per eseguire operazioni di salvataggio, sia per velocizzare i tempi di caricamento. Xbox ha abbastanza memoria – naturalmente, sarebbe stato bello averne ancora di più – ma non crediamo di averla sfruttata al 100% per la realizzazione di Moto GP. Per quanto riguarda la parte audio, ci siamo trovati davvero bene durante lo sviluppo; merito del più avanzato chip sonoro presente attualmente in una console. Il supporto surround, di facile implementazione, è una grande aggiunta al nostro lavoro: i risultati sono stati davvero "eccitanti", soprattutto dopo aver provato Moto GP la prima volta, collegato ad un impianto Home Theater e ad un televisore wide-screen. Potrei andare avanti ancora a lungo ma, per farla breve, credo che Xbox sia una grande piattaforma.

Ci sarà un Moto GP 2003?
Mi dispiace, ma non posso parlarne per il momento. Presto ne saprete di più.

Hai mai pensato alla eventualità di sviluppare un racing game futuristico, utilizzando il motore grafico di Moto GP? Sarebbe davvero interessante...
Sarebbe bellissimo! Sfortunatamente, almeno per ora, non posso svelare i nostri piani per il futuro.

Pensi che ci sia spazio sul mercato per tre console di questa potenza nello stesso momento? Quali sono le tue preferenze in merito?
Credo che per i videogiocatori avere tre macchine sullo stesso mercato sia un fattore positivo. Alla lunga, questo porterà ad un ribasso di prezzi, sia delle stesse console, sia dei loro giochi. Analizzando singolarmente le console di nuova generazione, le mie preferenze vanno sicuramente ad Xbox: Playstation 2 comincia a mostrare la sua età, e Game Cube mi sembra, attualmente, "poco sfruttato". Il lato negativo di avere tre console 128 bit sullo stesso mercato, nello stesso periodo temporale è che i titoli multiformato proposti dagli sviluppatori, rischiano di non sfruttare appieno l'hardware di nessuna delle tre macchine. Questo accade perché si tende a cominciare lo sviluppo sulla console con la base di utenza più ampia (PS2); sfortunatamente, è anche quella con le caratteristiche tecniche meno potenti.

Grazie molte per il tempo concesso alla nostra rivista. C'è qualcosa che vuoi dire ai lettori di *Evolution*?
Grazie a te per l'occasione che mi hai offerto! Quello che voglio dire ai lettori di *Evolution* è di acquistare Moto GP e provare a sbloccare tutte le fantastiche modalità grafiche nascoste... avrete delle belle sorprese (*un' idea di ciò che vi aspetta potrete farvela, ammirando le foto qui in alto - N.d.R.*)!

a cura di Massimiliano De Ruvo

ANDERS E DANIEL JEPPSSON

SOUTHEND INTERACTIVE

Deathrow è la riproposizione in chiave moderna del mai dimenticato Speedball 2, su Xbox. L'uscita, sotto etichetta Ubi Soft, è prevista per l'ultima settimana di settembre. Evolution Magazine coglie l'occasione per scambiare quattro chiacchiere con i Southend, sviluppatori di questo tiolo "sportivo" che fa della violenza simulata uno dei suoi punti di forza.

Prima di tutto, potete dirci qualcosa di più su Southend Interactive?
Southend nasce alla fine del 1998 per opera di 5 amici, stanchi dei loro rispettivi lavori quotidiani e desiderosi di realizzare i loro sogni da bambini: creare videogiochi. All'inizio del 1999 abbiamo iniziato a sviluppare il concept di Blitz - Disc Arena, ora meglio conosciuto con il nome di Deathrow. Southend è composto da un piccolo team di soli 9 elementi che lavorano a tempo pieno per creare giochi che noi stessi ameremmo giocare.

Deathrow è il primo titolo che avete sviluppato?
Sì. Molte persone coinvolte in Deathrow hanno lavorato ad altri giochi, ma questo è il primo ed unico titolo creato da Southend Interactive.

Potete descriverci, brevemente, che tipo di gioco sarà Deathrow?
Deathrow è un gioco di furiosi combattimenti corpo a corpo e azione senza tregua. Portare un disco levitante in una piccola porta può sembrare facile, ma credetemi, non lo è affatto!

Quali saranno le regole di Deathrow?
Fondamentalmente il gioco non avrà regole. Potrete malmenare gli altri giocatori riempiendo l'arena di sangue e frattaglie. Potrete persino eliminare l'intera squadra avversaria senza che l'arbitro prenda alcun provvedimento.

Quali saranno i suoi pregi maggiori?
Il fatto che l'azione, in Deathrow, avrà un ruolo di primo piano e che il nostro titolo possiederà un gameplay sviluppato con estrema accuratezza. Inoltre Deathrow sarà facile da giocare ma acquisendo maggiore esperienza si potranno scoprire nuovi modi di fruizione.

Potete farci un esempio di una tipica sequenza di gioco?
Il round inizia con il disco che viene teletrasportato al centro dell'arena. Entrambe le squadre si gettano a capofitto nel tentativo di prenderlo e ciò si traduce spesso in un massacro, specialmente se si utilizzano squadre particolarmente aggressive. Una volta afferrato il disco, si ha poco tempo prima che qualcuno tenti di togliercelo colpendoci con calci o pugni, quindi la rapidità d'azione è molto importante. Potete tentare di evitare gli attacchi saltando o bloccandoli.

> ***"Abbiamo sviluppato personalmente un nuovo sistema di passaggi e tiri che permetterà un proseguo graduale dell'azione in Deathrow."***

Portare il disco a rete non è facile, anche perché la squadra avversaria tenterà di tagliarci fuori e solo con molta bravura saremo in grado di ingannarli. Il portiere avversario tenterà di attaccarci se ci avviciniamo troppo e proverà a parare un nostro eventuale tiro. In Deathrow ci sono molte cose da apprendere e ogni squadra che incontrerete presenta caratteristiche differenti. Ma il divertimento non finisce qui: potremo acquistare nuovi giocatori tra un match e l'altro o potenziare quelli che già abbiamo. Possono verificarsi eventi speciali e potremo prendere parte a missioni da completare se si gioca il "Full conquest".

Da cosa avete tratto maggiore ispirazione per creare Deathrow?
Videogiochiamo sin dall'epoca dei primi home computers ed avevamo in mente tutta una serie di titoli che avremmo voluto ricreare e raffinare. Alla fine abbiamo deciso di sfruttare le idee migliori che avevamo creando quello che adesso si chiama Deathrow. È un mix tra Speedball per Amiga, Unreal Tournament, Tekken 3 e molti altri giochi. Abbiamo preso la parte migliore di ognuno di essi e creato qualcosa di nuovo e unico. Il mondo di Deathrow è influenzato da film e libri come Blade Runner, Il Neuromante e Blood of Heroes.

Quante squadre vanterà Deathrow?
In Deathrow troveranno posto 13 squadre più altre nascoste di cui non possiamo parlarvi. Ogni squadra sarà composta da 10 elementi unici che potranno essere acquistati e "upgradati". Ogni giocatore avrà caratteristiche differenti come forza, velocità, aggressività, ego e stamina. Inoltre, ogni squadra avrà una serie tutta sua di settaggi per le animazioni e mosse speciali da utilizzare in gioco.

Deathrow supporterà il gioco in multiplayer?
Sì, il nostro titolo supporta fino a 4 giocatori con un solo Xbox; 8 se si utilizza il cavo link.

Da cosa avete tratto ispirazione per l'aspetto delle squadre?
Da innumerevoli fonti: alcune provengono da film, altre da libri, ma molte dalla nostra immaginazione di artisti.
I team sono influenzati dalle grandi corporazioni che sponsorizzano il gioco nel mondo di Deathrow.
Per esempio, c'è una squadra chiamata Sentinels che è composta da robot da battaglia, costruiti da una corporazione che li fabbrica per venderli all'esercito o ad altre corporazioni.

Quante mosse può eseguire un giocatore?
Deathrow ha più di 800 animazioni base, divise tra i vari giocatori. Ci sono pugni, calci, prese, combo, schivate ed altro ancora.

Attualmente quante caratteristiche influenzano le abilità e le performances dei giocatori?
Abbiamo forza, velocità, salute, energia, rigenerazione della salute, rigenerazione dell'energia, passaggio/tiro, combattimento, intercettare, ego/gioco di squadra, aggressività e molte altre come un complesso sistema di A.I. emozionale che consente di memorizzare le azioni di altri giocatori. Se, ad esempio, uno dei giocatori bersaglia di continuo il portiere avversario, il resto del team avversario sarà davvero ostile verso di lui e vorrà vendicarsi! La stessa cosa vale per i giocatori che segnano molto.

Ci saranno mosse speciali in base alla squadra scelta o al livello dei giocatori?
Ci sono mosse e combo disponibili in base alla squadra e ai giocatori; quelli più importanti posseggono combo speciali tutte loro.

In termini di quantità e qualità di mosse da combattimento, come classificate Deathrow rispetto ai tipici picchiaduro?
Deathrow non è proprio un picchiaduro anche se possiede una impressionante gamma di animazioni e mosse offensive. Esistono sia combo che proiezioni e

“Siamo un piccolo team ma proviamo a competere con i migliori.”

l'insieme di queste mosse è diverso per ogni squadra (benché alcune di esse siano le stesse per molte squadre). Ad esempio, i Crushers, una squadra composta da grossi umani creati geneticamente per lavorare come minatori, hanno una gamma di prese e combo che possono essere eseguite solo da qualcuno eccezionalmente forte; tra esse c'è la possibilità di afferrare un avversario per le gambe e scaraventarlo lontano. Al contrario, le componenti del team femminile, le Sea Cats, eseguono mosse che solo la loro estrema agilità può permettere.

Deathrow comporterà animazioni extra per rendere il tutto più reale?
Prima di ogni partita ci sarà un'intro con le squadre che si insultano a vicenda. Mentre, tra ogni round, vi saranno replay e statistiche di gioco.

Quale sarà il premio per la vittoria di una partita?
Vincendo le competizioni potete sbloccare nuove squadre, giocatori, arene, ed altro ancora.

Deathrow punterà molto sull'aspetto della "violenza virtuale"?
Certamente!

Perché avete scelto di avvalervi della visuale in terza persona?
L'uso della visuale in terza persona è ideale per questo gioco poiché, in questo modo, si ha la possibilità di controllare la telecamera come in uno sparatutto in prima persona ma con il vantaggio di poter vedere le azioni che si stanno compiendo. Immaginate uno FPS con la telecamera posta a circa un metro dietro e sopra il personaggio.

La telecamera seguirà sempre il giocatore da vicino?
Ci saranno parecchie angolazioni tra le quali scegliere, dalla più vicina ed immersiva, alla più lontana, che offrirà una migliore panoramica. Tutto a discrezione dell'utente.

Sarà possibile assistere al replay di un combattimento o di una marcatura?
Dopo ogni round si potranno ammirare i combattimenti e le marcature più spettacolari. Non ci sono interruzioni una volta che il round è iniziato, l'azione scorre ininterrotta al 100% finché il round non è terminato o tutti i giocatori di una squadra non sono K.O.

Come funzionerà il sistema di passaggi di Deathrow?
Abbiamo sviluppato personalmente un nuovo sistema di passaggi e tiri che permetterà un prosieguo graduale dell'azione in Deathrow. Quando passeremo il disco ad un compagno di squadra, la telecamera si sposterà dolcemente, seguendo il disco stesso durante il tragitto e, una volta ricevuto, prenderemo il controllo del nuovo giocatore. Avvicinandoci con il disco alla porta avversaria avremo una linea di

tiro collegata alla porta stessa la cui qualità varierà in base alla nostra mira e alle caratteristiche del giocatore che si sta controllando in quel momento. L'intero sistema funziona già da ora in modo eccezionale e permette un'esperienza di gioco completamente nuova per questo genere di titoli.

Quando si gioca da soli, come reagiscono i giocatori controllati dalla CPU?
L'utente può scegliere tra 5 diverse strategie di gioco che vanno da "all out attack" a "maximum defence". I giocatori gestiti dalla CPU si adattano a quello che l'utente sta cercando di fare. Tutto dipende anche dalla natura della squadra con cui si sta giocando: alcune squadre sono molto più inclini al combattimento, mentre altre al gioco di squadra.

Ci saranno differenze tra un'arena e l'altra? Non mi riferisco solo all'aspetto estetico...
Alcune arene avvantaggeranno le squadre veloci e forti nei passaggi, altre richiederanno più forza bruta che altro. Ma in tutte, l'imperativo sarà sopravvivere!

Sarà possibile avvalersi di differenti strategie (es. aggressiva o tattica)?
Sì, dipende dalla squadra scelta e dall'arena in cui si gioca.

Per Deathrow avete sviluppato un vostro engine 3D?
Abbiamo creato e sviluppato personalmente il nostro engine 3D e il sistema di animazioni già da qualche anno; Deathrow sarà il primo gioco a sfruttarlo. I nostri maggiori sforzi sono stati incentrati sulla modellazione dei personaggi e sulla geometria delle illuminazioni.

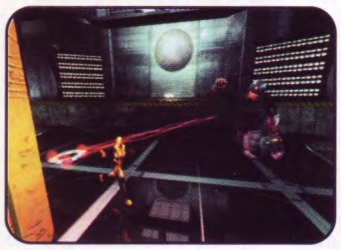
Quanto, delle potenzialità di Xbox, siete riusciti a sfruttare?
Stiamo sfruttando l'*advanced vertex* ed il *pixels shaders* per uno strabiliante effetto di *environmental bump mapping*, sia per le textures che per il sistema di animazioni dei personaggi. Stiamo tentando di sfruttare il più possibile la potenza di Xbox.

Quanto saranno dettagliati i modelli dei personaggi e come saranno animati?
I nostri personaggi hanno circa 6-7000 poligoni in gioco. Sono controllati da un sistema di animazione scheletrico con più di 55 ossa capaci di un qualsivoglia numero di animazioni con un "blending" arbitrario tra di loro, osso per osso. Utilizziamo un mix tra motion capture e key framing.
Abbiamo notato che un abile sistema di animazione può essere più vantaggioso del solo utilizzo dei dati creati mediante il motion capture.

Quanto tempo ha richiesto lo sviluppo di Deathrow?
Abbiamo cominciato lo sviluppo nel maggio del 1999. Inizialmente Deathrow fu concepito per essere un gioco per PC on-line. Nel giugno del 2000 abbiamo ricevuto il nostro primo kit di sviluppo per Xbox e abbiamo lavorato allo scopo di trasformare BDA in Deathrow, traendo vantaggio dalle incredibili potenzialità di Xbox.

Qual è stata la sfida più dura durante lo sviluppo del gioco?
La sfida più grande è stata il dover lavorare con un budget limitato. Siamo un piccolo team ma proviamo a competere con i migliori.

Su quale parte del gioco state lavorando attualmente?
In questo periodo stiamo aggiungendo gli effetti speciali, dando gli ultimi ritocchi al game play e affinando il supporto per il gioco in rete.
Stiamo anche realizzando le ultime squadre.



Parliamo un po' di voi. Qual è il vostro gioco preferito e perché?
Il mio gioco preferito (*risponde Anders*) probabilmente è Diablo II giocato on-line e Medal of Honor Allied Assault. Quello favorito di Daniel per il momento è Diablo II ma non disdegna vecchi titoli come Speedball 2 su Amiga e Counter Strike.

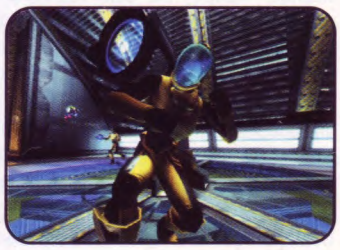
Qual è stato l'ultimo gioco che avete giocato?
Medal of Honor Allied Assault, che ci è davvero piaciuto.

Quali sono i vostri libri e films preferiti?
"Il Signore degli Anelli" e "Wheel of Time" di R. Jordan per quanto riguarda i libri. Per i film, Fight Club, Alien, Guerre Stellari e Split Second.

A quale gioco avreste voluto lavorare?
É davvero difficile rispondere ad una domanda come questa. I giochi su cui avremmo voluto mettere le mani sono troppi da elencare! Siamo davvero appassionati di videogiochi!

In qualità di nuovi arrivati nell'industria dei videogames, quali sono le vostre aspettative sul mercato e sui futuri giochi che vedremo sulle consoles di nuova generazione?
Con l'arrivo di Xbox e con la rapida evoluzione delle schede grafiche, noi e gli altri sviluppatori saremo in grado di creare giochi il più vicino possibile a quanto si ha in mente in sede di ideazione.
Sotto questo punto di vista il futuro sembra davvero luminoso. Speriamo che i programmatori riescano a sfruttare al massimo le caratteristiche hardware di ogni console.

In ultimo, potete descrivere in poche parole, il tipo di emozione che susciterà Deathrow nel videogiocatore?
Volendo usare tre parole, potremmo dire che Deathrow sarà un concentrato di adrenalina, spettacolarità e... violenza (virtuale)!



> ***"Abbiamo notato che un abile sistema di animazione può essere più vantaggioso del solo utilizzo dei dati creati mediante il motion capture."***

RIVISTA DI ELETTROACUSTICA MUSICA ED ALTA FEDELTÀ

Audio REVIEW

ogni mese 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

è una pubblicazione

TechniPress

FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

a cura di Nicodemo Angì

www.amstrad.com

Oggetti tecnologici dalla terra d'Albione

Un telefono o un computer? Tutti e due!

Un apparecchio che naviga, parla e gioca...
Che sia una nave provvista di apparati di fonazione ed uno spirito ludico? Le cose sono meno cervellotiche di quanto non appaiano, dato che si tratta di un telefono fisso, molto particolare, ma pur sempre un telefono. È targato Amstrad, costruttore inglese nel cui catalogo troviamo ricevitori satellitari, prodotti audio e lui, il nostro E-Mailer.
Questo simpatico oggetto ha l'aspetto di un telefono, anche se vanta dimensioni più generose, e sfoggia un grande display a cristalli liquidi, una tastierina alla luce del sole ed una... occulta! Nascosta nella base si trova, infatti, un'altra tastiera solo leggermente più piccola rispetto a quella di un computer portatile.
Cosa può fare un cittadino del Regno Unito (i servizi più evoluti sono, per ora, disponibili solo lì) con un oggetto simile? Telefonare, ovviamente, ma anche spedire e-mail ed SMS e navigare sul Web.
In maniera simile a quanto già fatto per apparecchi simili, E-Mailer Plus ha, infatti, dei siti a lui dedicati con pagine molto leggere che possono essere caricate e visualizzate correttamente anche nel suo schermo (un po' più piccolo rispetto a quello dei computer). È anche possibile navigare sui siti normali, accettando qualche compromesso in termini di visualizzazione. Una gigantesca memoria (700 nomi) e la possibilità di inviare biglietti di auguri con

contenuti grafici rendono pratico e divertente l'utilizzo di questo interessante ibrido che ha molte alte frecce al suo arco. È molto facile comporre e spedire fax, cosi come è semplice l'uso della segreteria telefonica incorporata e del telefono in vivavoce.
I nostalgici del videogioco apprezzeranno poi la possibilità di scaricare da un'apposita libreria, tutta una serie di giochi scelti fra quelli che, nei favolosi anni '80, andavano per la maggiore sui Sinclair ZX. Ah, nostalgia canaglia!

www.skannerz.com

Il mostro nel codice a barre

Un giocattolo che si "nutre" di codici a barre

Ricordate il Barcode Battler? Un particolare giocattolo tecnologico che ricreava, semplicemente inserendo un codice a barre, una serie di creature mostruose da utilizzare negli scontri con gli amici. Radica propone in occasione dell'estate 2002, Skannerz, un apparecchio da gioco tascabile dal principio simile. Disponibile in tre differenti versioni, Skannerz permetterà di selezionare una tra le tre unità tribali e di attaccare il nemico a distanza. John Doughty, presidente della sezione britannica di Radica, si è dichiarato soddisfatto dell'andamento del prodotto negli Stati Uniti e sta definendo il lancio di Skannerz in tutto il resto d'Europa. Gli appassionati di questo tipo di giochi, soprattutto i più giovani, saranno felici.

Chip fotografici

Hitachi ha annunciato la seconda versione del suo processore per cellulari di prossima generazione con fotocamera integrata SH-7294. Il dispositivo permetterà di sviluppare sistemi per telefoni mobili di prossima generazione - con fotocamera integrata - veloci, economici e poco ingombranti. SH7294 funziona insieme al chip di banda base del telefono mobile ed elabora le applicazioni multimediali come tracce audio e filmati.
Il dispositivo è composto da una piattaforma di sviluppo e da un middleware completo, che permettono lo sviluppo rapido ed efficiente di sofisticati sistemi per soddisfare la domanda crescente di telefoni mobili con fotocamera integrata e maggiori funzionalità. SH7294 sarà disponibile da solo o come parte del nuovo modulo Multi Chip Module (MCM) HJ93D-1705BP (per il risparmio dell'ingombro), che incorpora memoria SRAM da 1Mbyte. Il package utilizzato per SH7294 e per il modulo MCM è un CSP-225 di 10 mm x 10 mm x 1,4 mm, con pin pitch da 0,5.
Chissà che tra qualche anno scattare fotografie con il nostro cellulare non diventi un optional di serie su tutti gli apparecchi...

Sono un miliardo e sono potentissimi

Hanno toccato la quota di mille milioni e la loro corsa, anche se minata da balzi in avanti e forti rallentamenti non si ferma. Chi sono?

Che domande! Sono i nostri fidati (a parte HAL 9000) computer, tutti figli del mastodontico ENIAC, il primo elaboratore digitale della storia.

ENIAC era lungo qualche decina di metri, si componeva di 30 unità di calcolo separate, oltre agli alimentatori ed alle unità di raffreddamento, impiegava 19.000 valvole, 1500 relè e centinaia di migliaia di componenti passivi (resistenze, condensatori ed induttanze). Questo ingombrante nonnetto, molto meno potente di qualsiasi PC di oggi, consumava qualcosa come 200 kw di energia elettrica e richiedeva una manutenzione "aberrante", dato che le valvole erano un po' più delicate dei transistor (e di valvole lì dentro ce n'erano veramente tante).

Si è appena festeggiato il miliardesimo esemplare e già si pensa al futuro, nel quale avremo computer che lavoreranno venendoci incontro invece di imporci il loro modo di operare e riconoscendo la nostra voce e i nostri gesti.

1.000.000 di PC venduti equivale ad un esemplare ogni 6 persone, su scala mondiale. Eppure, essi sono finiti quasi esclusivamente nel Nord America, in Europa e nei paesi più ricchi dell'Asia, lasciando il resto del pianeta quasi totalmente al di fuori di questo vertiginoso balzo tecnologico. La frontiera più impegnativa da raggiungere non sarà, probabilmente, il computer che parla o che, riconoscendoci, ci apre la porta ma il diminuire questa enorme frattura che divide il mondo in due.

L'utensile giusto del "Cyber DJ"

www.pioneer.com

Un mixer del futuro per i professionisti delle discoteche

Non è una delle professioni più antiche del mondo, ma anch'essa si evolve al ritmo (è il caso di dirlo) delle nuove tecnologie. Il DJ, oggi, usa meno il vinile e più il silicio, anche sotto forma di schedine di memoria. Pioneer lancia il DMP-555, un oggetto che potremmo definire il camaleonte delle discoteche e che accetta anche SD (Secure Digital), un formato lanciato da Panasonic e recepito anche da altri grossi costruttori. Questo lettore incorpora una innovativa funzione di riproduzione sincrona (Dual Synchronous Play function) in grado di gestire sia il CD che la scheda SD. Ciò consente al DJ di mixare i file MP3 archiviati su scheda SD ed i brani contenuti su CD.

Le modalità Seamless Loop, BMP Sync e Master Tempo, già viste su altri prodotti professionali Pioneer consentono, fra l'altro, di rallentare o accelerare la riproduzione senza influenzare la tonalità della musica. La funzione "Isolator" permette, poi, al DJ del 3000 di escludere i toni bassi, alti o medi di una traccia musicale, sia essa contenuta sul CD che sulla scheda SD. Utilizzando la scheda SD il DMP-555 diventa un campionatore di "loop" che possono poi essere facilmente scambiati con altri riproduttori.

Il software fornito, DJ Booth, è un'altra caratteristica molto interessante del lettore Pioneer. Tramite esso è infatti possibile simulare le funzioni di due C-DJ Pioneer e di un mixer, dando all'utente (DJ o tecnico informatico? Il confine è sempre più sfumato) la possibilità di mixare loop e tracce contenute su PC. Collegando il DMP-555 al PC è possibile, in altre parole, utilizzare il "piatto" per controllare i due player virtuali e scatenarsi nelle più ardite creazioni sonore. DJ Booth sarà disponibile anche come prodotto acquistabile separatamente nella gamma Pro DJ di Pioneer, per tutti coloro che amano divertirsi con musica e PC. DMP-555 è compatibile con Windows 98SE, 98ME, 2000 e XP Home e Professional.

Che dire in chiusura? Portate le vostre compilation preferite in discoteca (naturalmente memorizzate su schedine SD) e forse il DJ farà la grazia di farvele ascoltare...

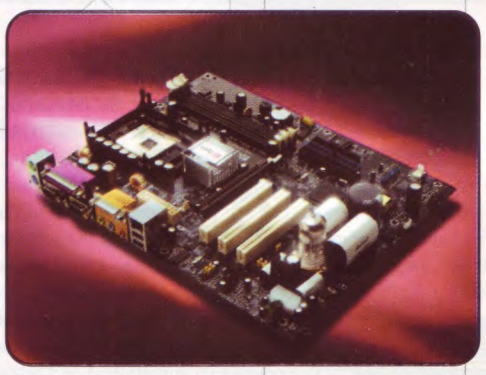
Il ritorno del tubo

www.aopen.com

Valvolare, ma con ingegno!

Tutti noi abbiamo avuto (i molto giovani li hanno ancora) dei nonni. Non stiamo parlando dei nonni sprint che hanno circa 50 anni, ma del classico avo con barba bianca con tanto di radio a valvole; ossia uno di quegli ingombranti cassettoni ravvivati dalle calde lucette colorate dei tubi termoionici che davano loro la vita. Non molto tempo fa sono poi arrivati i freddi transistor con i loro contenitori, plastici o metallici, assolutamente opachi ed impersonali ed il destino dei vacuum tubes sembrava segnato.

Le valvole, però, non erano morte: stavano semplicemente preparando il loro ritorno, complici i puristi dell'alta fedeltà. Oggi, chi non vuole rinunciare al caldo suono di questi dispositivi può scegliere fra una grande varietà di componenti (pre-amplificatori, finali di potenza e perfino convertitori A/D), con una varietà di prezzi in grado di soddisfare sia i fortunati con il portafoglio a fisarmonica che gli i comuni mortali. Con queste premesse era logico che il tubo arrivasse (anzi tornasse, vedi la storia di ENIAC) anche nei computer. Aopen ha infatti presentato una scheda madre con uscita audio a valvole. Sì, avete letto bene: il tubo a vuoto che convive con la tecnica più moderna in un connubio apparentemente contraddittorio, ma in realtà molto affascinante. La parte informatica è comunque all'altezza della raffinata sezione sonora, dato che supporta le porte USB in versione 2.0, le memorie RAM DDR (fino a 2 GB) e incorpora una scheda LAN. Gli "smanettoni" dalle orecchie d'oro sono avvisati!



BLINX THE TIME SWEEPER

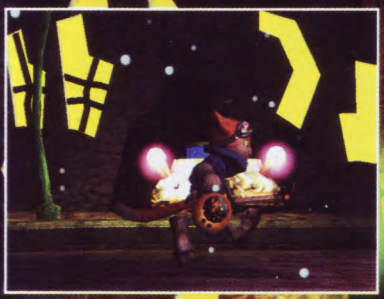
Microsoft si getta nella mischia: Blinx - The Time Sweeper rappresenta il primo vero tentativo si scalzare "icone" storiche come Mario e Sonic dal trono di Re dei platform. Ma basterà un semplice aspirapolvere per riuscire nell'impresa?

GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	MICROSOFT
SVILUPPATORE	ARTOON
FORMATO	XBOX
USCITA PREVISTA	AUTUNNO

Osservando i numerosi titoli presentati all'ultima edizione dell'E3 è emerso un evidente impegno da parte delle software house nel lanciare sul mercato prodotti innovativi e intriganti, capaci di attirare l'attenzione dei videogiocatori di tutto il mondo grazie ai meriti ludici e non al solo impatto grafico. Con l'arrivo delle console di nuova generazione, infatti, le possibilità tecniche sono diventate talmente elevate da garantire, nella maggior parte dei casi, una cosmesi mozzafiato, capace da sola di trascinare le vendite di un videogioco, a prescindere dalla sua effettiva giocabilità. In un mercato ormai spronato dalla concorrenza, gli acquirenti hanno così iniziato a imparare cosa merita di essere acquistato e cosa deve essere lasciato sugli scaffali dei negozi, costringendo, quindi, i team di sviluppo ad un costante aumento dell'impegno in sede di progettazione.
Le idee migliori vengono premiate, mentre titoli curati solo esteticamente vedono le proprie vendite calare inesorabilmente. Questa è la legge del mercato, e Microsoft la conosce bene: suo è infatti uno dei platform più intriganti e innovativi degli ultimi anni presentato alla recente fiera di Los Angeles. Stiamo parlando di Blinx: the Time Sweeper, sviluppato dal capace team Artoon che vede tra le sue fila ex programmatori Sega responsabili dello sviluppo di capolavori come Nights e la saga di Sonic. Protagonista del gioco è un gatto dall'aspetto furbo e indisponente, vestito in modo stravagante e armato di un potente aspirapolvere modello TS-1000, che spinto dal proprio senso di giustizia lotterà con ogni mezzo per salvare il proprio mondo. Per portare a casa la propria pellaccia, il felino più tecnologico del mondo potrà contare sulle possibilità offertegli dal fantascientifico aspiratore che porta sempre

Alcuni effetti speciali come questa nebbia "artificiale" presente nel secondo stage, mostrano di cosa sono capaci gli sviluppatori.

Blinx fugge spaventato dopo un incontro ravvicinato con le strane creature che affollano il mondo di B1964.



Ottimo l'effetto particellare rappresentato in occasione del risucchio da parte di Blinx degli strampalati nemici.

LAVORI IN CORSO

NEMICI SENZA NOME

Attualmente in fase di design e sviluppo, il mondo di Blinx presenta solamente alcuni dei numerosi nemici previsti. Inoltre, i nomi degli stessi sono ancora in via di ideazione. Nel frattempo, Evolution vi propone i bozzetti preliminari...

con sé. Tale apparecchio gli permette di manipolare a piacimento il normale flusso del tempo. Ed è proprio nel *Time Control* che si esprime tutta la genialità dei programmatori: una simile trovata permette, infatti, di creare situazioni di gioco inedite e assolutamente coinvolgenti. Blinx potrà usufruire dei comandi comuni a qualsiasi videoregistratore, per dilatare, restringere o addirittura fermare il tempo, mantenendo inalterate le proprie capacità di movimento. Tale meraviglia è possibile grazie alla presenza dell'hard disk all'interno della macchina Microsoft. Prima di cominciare a giocare è infatti necessario installare sul disco rigido ben 200 megabytes di dati, in modo tale da permettere alla macchina di gestire ogni situazione senza rallentamenti o tempi di caricamento. Ecco quindi che ogni comando avrà degli effetti tangibili sul mondo che circonda l'astuto felino, permettendogli così di adattarsi a ogni genere di situazione. Ad ogni comando è associato un colore diverso: questo influenzerà la palette grafica dello schermo al momento dell'uso; attivando il comando di pausa, ad esempio, l'ambientazione e i nemici assumeranno una colorazione grigiastra, bloccandosi istantaneamente nell'esatta posizione in cui si troveranno al momento dell'attivazione e permettendo così al giocatore di agire con tutta calma e di liberarsi da situazioni scomode e pericolose. È possibile, addirittura, registrare alcune azioni per agire successivamente insieme al proprio clone, in modo tale da avere una maggiore potenza di fuoco o risolvere situazioni in cui è necessaria la collaborazione di due personaggi.

Il sorriso "psicopatico" del gatto di Microsoft è una delle sue caratteristiche più divertenti.

Il numero di poligoni con i quali è realizzato Blinx è davvero cospicuo.

Uno squarcio del secondo stage. Lo stile grafico ricorda sotto alcuni punti di vista le vecchie avventure LucasArts.

Un suggestivo paesaggio di B1964, terra costantemente in bilico tra giorno e notte.

L'effettiva genialità del *Time Control* si mette in luce lentamente nel corso dell'azione, rivelando gradualmente le proprie potenzialità e i propri modi di utilizzo. Tutto è nelle mani della fantasia del giocatore poiché, controllando il tempo, è possibile effettuare un numero elevato di scelte per superare i medesimi ostacoli. State correndo su un ponte che improvvisamente crolla sotto il vostro peso? Potrete decidere di rallentare (o addirittura fermare) il tempo, continuando indisturbati per la vostra strada, oppure cadere al piano sottostante, posizionarvi sopra le macerie e attivare il comando *rewind*, per assistere alla miracolosa ricostruzione dell'oggetto originale. Bisogna comunque dire che Blinx non potrà governare il tempo in qualunque momento, visto e considerato che, per utilizzare tale potere dovrà raccogliere delle gemme colorate associate ai differenti comandi. Sarà necessario, quindi, utilizzare un pizzico di strategia e giocare al meglio le proprie carte, soprattutto durante gli scontri con i boss.

Dal punto di vista cosmetico Blinx the Time Sweeper si assesta su ottimi livelli e rivaleggia tranquillamente con platform ben più famosi e blasonati. Le ambientazioni sono vaste e ben strutturate, caratterizzate da scelte cromatiche interessanti seppur troppo cupe. La scelta dei programmatori di creare un mondo surreale dove luna e sole sono contemporaneamente presenti nel cielo e dove gli ambienti brillano di una luce sinistra, ben si sposa con la palette utilizzata, anche se, a voler dire, questa risulta troppo spenta per un gioco di piattaforme. Sotto questo punto di vista Nintendo e Sega

IL GATTO DA SEI MILIONI DI EURO

COLLEZIONE AUTUNNO/INVERNO "B1964"

Per essere alla moda, al giorno d'oggi si farebbe di tutto. Per il suo debutto su console, Blinx non ha lesinato in spese folli nella cura del look:

1 Occhiali aviatore modello antiriflesso
2 Sorriso smagliante perfezionato da protesi applicate ai canini
3 Guanti in finto daino
4 Campanello girocollo in oro massiccio
5 TS-1000 per fare un po' di pulizia
6 Giubbetto anti pioggia modello "Moby"
7 Pantalone felpato antiaderenza
8 Anfibi "next generation" tirati a lucido

10 DOMANDE A...

KATSUNORI JAMAJI [Produttore esecutivo]

1 A quali giochi tu e il tuo team avete lavorato in passato? Quali insegnamenti avete tratto da essi?

Ho lavorato per AM2, in particolare su Shenmue. Per la Microsoft sono il produttore di Blinx e Maximum Chase. Il team di sviluppo è una compagnia chiamata Artoon. All'interno del gruppo lavora Naoto Oshima, uno dei creatori della saga di Sonic.

2 Il genere platform è ormai inflazionato. Cosa avete inserito in Blinx per differenziarlo dai centinaia di giochi di piattaforme esistenti?

Con il "Time Control" porteremo qualcosa di totalmente nuovo nei giochi di piattaforme. Anche i personaggi e gli ambienti sono molto originali, e sono stati curati in ogni minimo dettaglio.

3 Di quale modalità di gioco sei particolarmente orgoglioso?

Il "Time Control" è il tema portante del gioco. Tale modalità permette un'esperienza di gioco totalmente nuova e questo è ciò di cui sono particolarmente fiero. I controlli che si possono trovare normalmente nei VCR - come ad esempio *rewind*, *pause* e *fast-forward* - saranno a disposizione dei giocatori in qualsiasi momento del gioco. Questo rende possibili meccaniche di gioco totalmente nuove, che nessuno aveva mai pensato prima. Tale modalità è stata resa possibile grazie alle capacità hardware di Xbox.

4 Puoi dirci qualcosa riguardo Blinx? Come competerà con altri personaggi più conosciuti?

Prima di tutto il suo lavoro è quello di Time Sweeper. Il suo compito è quello di governare lo scorrere del tempo con il suo TS-1000, il che potrebbe, inizialmente, sembrare estremamente gratificante per un semplice gatto.
In verità egli è soltanto un innocuo lavoratore dal collare blu, e non è affatto l'eroe che tutti cercano quando sono nei guai...
In ogni caso, Blinx ha un forte senso di giustizia e affronterà ogni genere di pericolo e difficoltà.

5 È prevista una modalità multiplayer nel titolo? Il sistema di gioco sarà compatibile con modalità link o con il gioco on-line?

Al momento non abbiamo in programma alcuna modalità multiplayer. Se più Time Sweepers controllassero il tempo nello stesso momento avverrebbe un paradosso temporale!

6 Parlaci della storia alla base del gioco. Si giocherà sempre nei panni di Blinx o ci saranno altri personaggi durante la nostra avventura?

Il giocatore vestirà sempre i panni di Blinx.
Ci saranno numerosi nemici e un misterioso gruppo di banditi. Ci sono ancora molti segreti che non sono stati svelati e altri aspetti sui quali stiamo lavorando. Aspettate ancora qualche mese per nuove rivelazioni.

7 Puoi darci un'idea di quali ambientazioni Blinx attraverserà? Cosa contengono e dove sono situate? Saranno interattive o variabili?

L'ambientazione del gioco è estremamente affascinante e misteriosa. Noi la chiamiamo "B1964". Il primo livello si svolge in un'antica città in stile europeo. Tuttavia, alcune cose sono piuttosto diverse da quelle del nostro mondo ordinario. Ad esempio, quando vi guarderete intorno vi sembrerà notte, ma se alzerete lo sguardo noterete ancora il sole visibile assieme alla luna nello stello cielo. È visivamente splendido, con giorno e notte combinati con attenzione per creare un mondo straordinario. Quando Blinx corre in questa ambientazione utilizzando il *Time Control*, alcune cose possono cambiare.

8 Quali sono le abilità speciali di Blinx? Cambieranno e si evolveranno nel corso del gioco?

Blinx può risucchiare gli oggetti con il TS-1000 per poi sparirli contro i nemici, abbattendoli. Questa può essere considerata la sua abilità speciale. Inoltre, essendo un gatto, può saltare molto in alto o cadere da altezze considerevoli atterrando sempre in piedi.

9 Sviluppando Blinx c'è l'intenzione di creare un franchise per Xbox?

L'intero team di sviluppo spera che Blinx diventi un franchise Xbox. Faremo del nostro meglio per creare un personaggio che possa essere amato da tutti.

10 Quali sono i tuoi 5 platform preferiti di tutti i tempi?

Nights (Sega Saturn), *Sonic the Hedgehog* (Megadrive), *Super Donkey Kong* (SNES), *Klonoa* (Playstation) e... Blinx!

Ancora un'espressione "curiosa" da parte di Blinx, che denota la sua intrigante personalità.

Le animazioni non deludono: il simpatico micione procede attraverso il gioco ricordando da vicino l'incedere di personaggi famosi come Sonic.

FUORI DAL CORO

I REDATTORI DICONO LA LORO

L'opione di *Stefano Manin*

Non ne faccio una questione personale. Voglio dire: non ho nulla contro Xbox, tanto meno contro Microsoft, sia ben chiaro. Solo che, vedere un gatto con un aspirapolvere assurto a ruolo di salvatore (ma forse sarebbe meglio parlare di "rivoluzionatore") della categoria platform mi indispone non poco. D'accordo sulla peculiarità del fattore temporale, cosa mai vista prima in un videogame e possibile solo grazie alla memoria di massa della nera console di Bill Gates. Mi chiedo però dove andremo a finire. Blinx richiederà, prima di essere giocato, la parziale installazione su disco rigido. Una installazione obbligatoria, e non un semplice palliativo per sveltire i caricamenti: Blinx sarà, di fatto, il primo platform game per console ad aver bisogno di essere installato per poter funzionare. E allora, questo sarà il futuro?
Le mie ansie (forse esagerate, lo ammetto) nascono dalla paura di ritrovarmi, tra qualche anno (per non dire mese), con un'altro PC affiancato a quello che già possiedo. Un PC in "formato" console dove, anche il più semplice dei puzzle games abbisognerà dell'installazione su disco rigido. So di sbagliarmi. E so che anche Sony (in Giappone) con Final Fantasy XI prevede l'utilizzo dell'hard disk obbligatorio. Mi domando, però, se le mie drasti-

▸ ▸ ▸

TUTTI VOGLIONO VIAGGIARE IN PRIMA

I PLATFORM IN ARRIVO SULLE CONSOLE 128 BIT

Blinx non è il solo tentativo di rinnovare il divertimento e il coinvolgimento dei giochi di piattaforme: le software house più importanti si stanno dando da fare per realizzare (giusto in tempo per le festività natalizie) alcuni intereressanti titoli che promettono di lasciare un segno in questo settore. Diamo un rapido sguardo a quanto ci aspetta per il prossimo autunno in versione Pal...

Super Mario Sunshine
Piattaforma Game Cube
Produttore Nintendo **Uscita** Ottobre

Innovazione	8
Interesse	10

Ratchet and Clank
Piattaforma PS2
Produttore Sony **Uscita** Novembre

Innovazione	7
Interesse	10

Vexx
Piattaforma PS2/Game Cube/Xbox
Produttore Acclaim **Uscita** Ottobre

Innovazione	6
Interesse	7

Spyro - Enter the Dragonfly
Piattaforma PS2/Game Cube
Produttore Universal **Uscita** Novembre

Innovazione	4
Interesse	5

Il bizzarro design delle creature nemiche si sposa perfettamente con gli ambienti di Blinx.

Bump-mapping su tutte le superfici grazie alla potenza di calcolo di Xbox.

con le loro mascotte (Mario e Sonic) sono anni luce avanti, e questo è un dato di fatto inconfutabile. Discorso diverso deve essere fatto per il carisma del personaggio. Qui ci spostiamo su un campo assolutamente personale, che cambia da giocatore a giocatore. Blinx, con la sua aria furba, quasi arrogante, insieme al suo goffo aspiratore, non ispira certo tenerezza, ma le cose cambiano una volta visto il modello poligonale in movimento. Le animazioni del felino sono assolutamente fantastiche e insieme alla vasta gamma di espressioni facciali gli conferiscono un autorità tutta particolare. La carenza di platform interessanti per Xbox sta per terminare, grazie all'intervento del team Artoon e del geniale Blinx, un personaggio che promette di diventare un termine di paragone per il genere e di contendersi con Super Mario Sunshine il titolo di miglior platform di nuova generazione.

Attendiamo con ansia la sua uscita per vedere se il "domatore del tempo" riuscirà a diventare un importante franchise per la console Microsoft, se non addirittura la sua nuova mascotte.

Filippo Facchetti

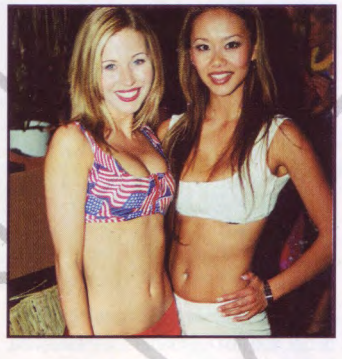
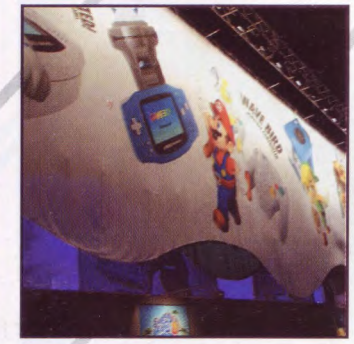
▸ ▸ ▸

che visioni divenissero realtà, se non si perderebbe un po' il fascino e l'immediatezza che, da sempre, le console e i loro videogames rappresentano per noi utenti.

L'opinione di *Maurizio Quintiliani*

Blinx mi lascia perplesso e attonito: se da un lato va riconosciuta a Microsoft la volontà di apportare reali modifiche ad una categoria di giochi invero inflazionata, mi riesce difficile immaginare il gatto con aspirapolvere come mascotte di un futuro franchise. Punto il dito sul character design: non mi piace Blinx, col suo ghigno fanfarone e il suo look da astronauta in dopo lavoro.

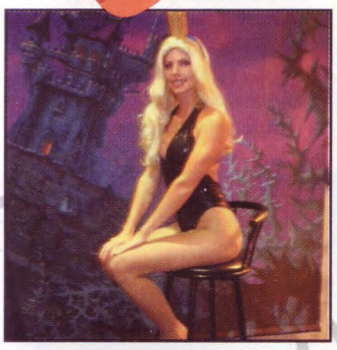
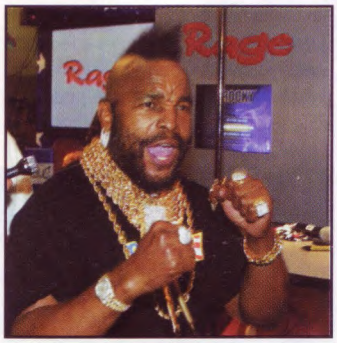
Non gradisco i nemici, tutti simili alle dolcissime (e buonissime) "smarties" e, dunque, identici tra di loro. Non approvo la scelta di caratterizzare il mondo di B1964 con un atmosfera costantemente in bilico tra giorno e notte: secondo il mio personalissimo parere, un platform game con un protagonista "simpatico" dovrebbe sprizzare colore e allegria da ogni pixel. Se Nintendo è ormai maestra nell'infondere queste credenziali ai suoi prodotti (basti vedere il neonato Super Mario Sunshine), Microsoft ha ancora molto da imparare.

REPORTAGE E3 2002 2ª PARTE

il divertimento continua...

a cura di Filippo Facchetti, Simone Menghini e Giuseppe Nigro
si ringrazia Stephen Vaughan per la collaborazione

A1

A2

A3

"La console war è finita". Con queste parole Kazuo Hirai, presidente nonché Chief Opeative Officer di Sony Computer Entertainment America ha inaugurato la conferenza stampa Sony, il giorno della presentazione al pubblico della line-up autunnale.
I numeri sono dalla parte della multinazionale del divertimento elettronico: 30 milioni di Playstation 2 vendute e oltre 88 milioni tra Playstation e PsOne installate nei cinque continenti. Cifre che lasciano il segno e permetto a Sony di ergersi quale vincitrice di una console war che "non è mai cominciata". Effettivamente, Game Cube e Xbox lottano più per guadagnare il secondo posto di questo ipotetico podio, piuttosto che per tentare di scalzare Sony dalla vetta. Fatto sta che riposarsi sugli allori non è affatto consentito in un mercato come questo, e Hirai e gli altri membri dello staff Sony lo sanno bene. Molte, infatti, le novità di rilievo presentate per PS2 che hanno attirato file di videogiocatori. Cominciamo la nostra carrellata con il redivivo **The Getaway** (A1, A2 e A3) , uno dei titoli uno dei titoli caratterizzati dal più lungo periodo di sviluppo nella storia dei videogiochi. I primi dettagli di tale maestoso progetto risalgono addirittura al periodo in cui la Playstation 2 della Sony vedeva la luce. Mese dopo mese, per mezzo delle parole del team Soho si sono delineati i contorni di quello che promette di diventare un capolavoro impedibile. Oggi, Sony Computer Entertainment cala il suo asso nella manica, presentando a stampa e pubblico la versione giocabile del suo "GTA III killer". Gli elementi per un successo annunciato sembrano esserci tutti, a partire da una solida trama che mette il giocatore nei panni di un criminale impegnato a uscire dal sudicio giro dell'illegalità (Mark Hammond) e di un poliziotto alle prese con difficili indagini (Charlie Jolson). Entrambi i personaggi dovranno affrontare la bellezza di 12 missioni attraverso i più famosi quartieri di Londra, trovandosi spesso costretti a coinvolgere ignari cittadini impegnati nelle faccende di ogni giorno. Uno degli elementi più interessanti di The Getaway è la possibilità di partecipare a inseguimenti mozzafiato a bordo di uno dei numerosi bolidi che circolano all'interno dei fotorealistici bassifondi londinesi. I veicoli che potremo "prender in prestito" sono stati ricreati dai programmatori sulla base di vetture realmente esistenti, con tanto di spettacolari evoluzioni e danni a non finire tanto per le auto quanto per i fondali. Le animazioni dei protagonisti sono apparse curate sin nei minimi particolari e rendono quasi reale un'esperienza di gioco volutamente privata di qualsivoglia GUI, simbolo, timer o quant'altro possa far capire all'eventuale osservatore che ciò al quale sta assistendo sia in realtà un videogame. Per conoscere il livello di energia rimasto al protagonista basterà fare attenzione al suo incedere, ora deciso e sicuro, ora zoppicante e angoscioso. I ritmi frenetici, uniti ad una splendida colonna sonora e ad un'ambientazione degna di un film poliziesco rendono l'attesa per questa promettente fatica Sony assolutamente insostenibile, e anche la più piccola delle immagini o il più compresso dei filmati non fanno altro che aumentare ulteriormente le aspettative. L'unico dubbio nei riguardi di questo titolo risiede proprio nella struttura a missioni. Prendendo come punto di riferimento la geniale saga di GTA, in particolare il terzo capitolo, appare evidente quanto la parte più interessante del gameplay non fossero i lavori affidati al protagonista, ma l'incredibile senso di libertà offerto tra un incarico e l'altro. Sperando che il titolo Sony non si fossilizzi su di una struttura di gioco eccessivamente rigida e schematica, non resta che consumare con gli occhi il materiale reperito

B1

B2

C1

C2

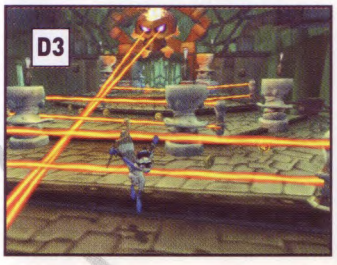
all'E3. Ulteriori consensi di critica e pubblico sono stati strappati da **Primal** (B1 e B2). In fase di sviluppo da oltre un anno presso Studio Cambridge (già responsabile della saga di Medievil), Primal vede avventurarsi la giovane Jen, studentessa modello, in un mondo governato da regole primordiali situato in una dimensione parallela al nostro. Jen accompagnata dal suo fido gargoyle, Scree, affronterà un'avventura dalle proporzioni epiche che la porterà a scontrarsi con ogni genere di creature ostili e pericolose per salvare il suo fidanzato. Per sopravvivere ai numerosi combattimenti che dovrà affrontare, Jen potrà mutare il suo aspetto in cinque differenti creature demoniache dotate di poteri soprannaturali e di armi differenti, così come potrà costantemente contare sull'aiuto del suo particolare alleato. Sotto molti punti di vista il titolo Sony sembra essere un clone di Buffy, anche se le caratteristiche apportate, prime fra tutte quelle tecniche, denotano uno studio più approfondito per quanto concerne i combattimenti e gli effetti visivi. Fluidità di gioco ancorata ai 60 fps e modalità widescreen sfruttata al meglio denotano una superiorità netta del titolo Sony rispetto al rivale distribuito da Electronic Arts. Per un confronto più approfondito non rimane che attendere l'uscita del prodotto finito. Sul verante platform 3D, Sony dimostra che non ha nulla da invidiare a Nintendo e Microsoft: suoi infatti, due dei titoli cosmeticamente più promettenti dell'intera fiera: **Ratchel and Clank** (C1, C2, C3 e C4) degli Insomniac Games e **Sly Cooper and the Thievious Raccoonus** (D1, D2, D3, D4 e D5), opera dei Suker Punch. Il primo ci porta in un universo fantastico ai comandi di Ratchel, talentuoso meccanico accompagnato dal suo fido assistente robot, Clank. I due si vedranno impegnati nella risoluzione di puzzle e in bizzarri scontri con i più diversi abitanti della galassia. Il gioco promette un vasto assortimento di locations e un numero spropositato di azioni eseguibili, nonché la possibilità di acquistare o costruire nuove armi. L'aspetto più simpatico del titolo Sony è la possibilità, tramite la pressione di

C3

C4

D1

D2


D3

D4

D5

un tasto, di trasformare il nostro aiutante robot in un veicolo motorizzato, elicottero, macchina o quant'altro la situazione richieda. L'aspetto tecnico di Ratchel and Clank, ammirato con la demo presente allo stand Sony, vanta un design delle ambientazioni magistrale ed una estensione dell'orizzonte davvero notevole. Merito sicuramente del motore grafico di Jak and Daxter, per l'occasione preso in prestito dal titolo Naughty Dogs ed utilizzato per ricreare situazioni di avventura, strategia ed azione. Ben resa anche la caratterizzazione dei due protagonisti. In particolare, il look di Ratchel ricorda uno strano mix tra un Gremlin e un personaggio disneyano. In breve, pur non colpendo per innovazione o caratteristiche ludiche di rilievo, siamo sicuri che Ratchel and Clank rappresenterà l'ennesimo hit natalizio per Sony ed Insomniac. Sly Cooper and the Thievious Raccoonus, presente anch'esso sotto forma di demo giocabile, ha affascinato i visitatori grazie ad un'ottima commistione tra platform e gioco d'azione *stealth*: particolare attenzione andava infatti prestata a non farsi scoprire dai nemici e dalle luci che tagliavano l'oscurità dello stage presente. Molto simpatica, nonché efficace, una modalità di comunicazione di tipo codec nella quale verranno illustrati gli obbiettivi delle missioni. Il titolo Sony, la cui versione finale è prevista per l'inverno prossimo si è dimostrato fluido e con delle ottime textures, dotato di ombre e effetti di luce in tempo reale e antialiasing a tutto schermo. L'aspetto grafico, in particolare, richiama alla mente un cartone animato. Merito della particolare tecnica utilizzata dai Sucker Punch e curiosamente denominata "toon shading". La difficoltà settata per una volta su parametri più alti della norma, riesce a tener vivo l'interesse del giocatore, per una volta disposto a tornare sui suoi passi più di una volta in modo da abituarsi ai comandi. In alcuni livelli sarà possibile utilizzare anche un barile per nascondersi dalle guardie, oppure usarlo come protezione. Quando si avanzerà con il barile, il nostro personaggio camminerà in punta di piedi e il movimento sarà accompagnato da un divertente suono che richiama alla mente i cartoni animati Warner Bros.

G1

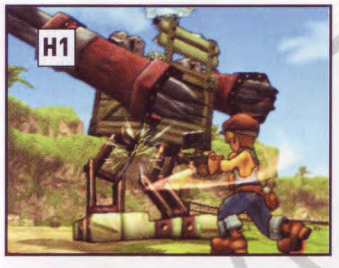
E1

E2

La telecamera virtuale (ruotabile a piacimento) permette di seguire il nostro eroe con facilità e lo stesso metodo di controllo si rivela molto intuitivo e facilmente assimilabile, anche se le abilità che avremo a disposizione, tra doppio salto, attacco e *stealth* (nascondersi dietro i muri e scorrere appoggiati a essi per fare un esempio), saranno numerose.
Gli stage seguono la struttura base di Crash Bandicoot, anche se, avanzando, la videata ci illustrerà diverse vie di cammino più o meno ampie. Incredibile l'elevatissimo livello di dettaglio di cui fanno sfoggio gli ambienti che rendono assolutamente credibile tutto ciò che ci circonda.
Le caratteristiche "diverse" di un titolo come Sly Cooper and the Thievious Racconus, lo pongono indubbiamente nella lista dei "most wanted" di questa edizione 2002 della fiera *losangelina*. Discorso analogo per **Socom: U.S. Navy Seals** (E1, E2, E3). Sviluppato da Zipper Interactive, questo titolo a carattere bellico è stato una delle sorprese degne di nota presso lo stand Sony. Socom: U.S. Navy Seals è un action game con forti elementi strategici che fa della possibilità di utilizzo del riconoscimento vocale (tramite porta USB) uno dei suoi punti di forza. Sebbene per il momento i comandi dovessero essere impartiti per forza di cose solamente in lingua inglese, dobbiamo ammettere che la versione testata all'E3 si è rivelata intrigante al punto giusto, tanto da spingerci ad inserire nella lista dei giochi di richia-

E3

F1

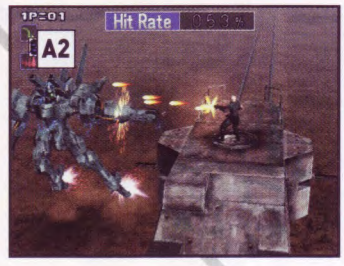


mo questo titolo ispirato alle meccaniche di Rainbow Six. Degna di nota la rappresentazione grafica degli ambienti (una foresta pluviale molto dettagliata) mentre si potevano notare piccole incertezze su alcune animazioni dei soldati. Oltre alla modalità per il giocatore singolo, nella versione che sarà in commercio in America (data ancora da stabilire), sarà presente una gustosa opzione on-line, che renderà l'esperienza di gioco ancora più intensa grazie alla possibilità di condividere la sfida con 16 partecipanti in 12 mappe esclusive non presenti nel gioco in singolo, rendendo così il prodotto finale ben più longevo. Gradita sopresa è arrivata da **War of the Monster** (F1), un titolo di cui non sapevamo nulla che ripropone in chiave moderna, i combattimenti tra robottoni e mostri anni '70 all'interno di paesaggi urbani completamente distruttibili. Un vero spasso! Altro titolo da tenere d'occhio per il prossimo anno è **The Mark of Kri** (G1), un'avventura ricca d'azione nella quale guideremo il destino di un giovane guerriero e del suo fedele corvo. Proprio il pennuto animale è uno dei punti di forza del titolo Sony: grazie ad esso, sarà possibile avere una visuale panoramica dell'intero stage in qualsiasi momento. Altro punto di forza è rappresentato dai combattimenti, sanguinari e violenti al punto giusto: il nostro eroe con la sua spada gigante riesce a mutilare i suoi avversari colpendoli in punti prestabiliti. Inoltre, capiterà che la nostra arma rimanga "incastrata" nelle carni del malcapitato di turno, rendendoci per qualche secondo vulnerabili. Dotato di un character design vagamente fantasy e di una fluidità di gioco ancorata sui 60 fps, The Mark of the Kri è l'ennesima conferma che i giochi validi partono da idee innovative. Tra gli altri titoli presenti nello stand Sony, segnaliamo **Dark Cloud 2** (H1), ora completamente in *cel shading*, Xenosaga per il mercato americano (ancora non è stata annunciata una conversione in formato Pal), **Wild Arms 3** (I1), terzo episodio del celebre RPG dalle tinte Western, anche lui convertitosi alla religione del *cel shading*, **ATV Off Road Fury 2** (L1), ennesimo sequel che vanterà una modalità on-line, **Jet X20** (M1), tentativo non troppo riuscito da parte del colosso

internazionale di sfidare sullo stesso campo acquatico Nintendo ed il suo simulatore di scooter marini e **Treasure Planet** (N1, N2), ennesimo platform game su licenza Disney. Chiudiamo l'ampia rassegna Sony con uno strano gioco dal titolo **My Street** (O1) di cui non sappiamo nulla se non che conterrà una modalità di gioco on-line.

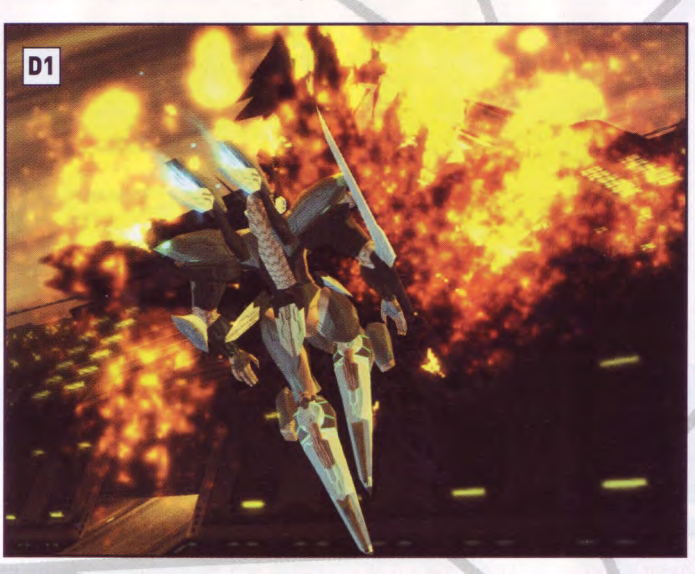
Se per PS2 il futuro si annuncia roseo, anche PsOne potrà godere di alcuni interessanti titoli sviluppati da Sony. Si tratta di **Fire Bugs**, clone di Rollcage di cui trovate un'anteprima su questo stesso numero, e di due spin-off di franchise motoristici di successo quali **Formula One Arcade** e **WRC Arcade** (P1).

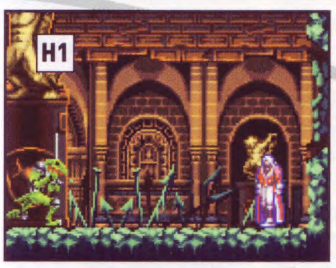
KONAMI



Konami si è presentata all'appuntamento con l'E3 rinnovando il suo supporto totale per PS2 e presentando, finalmente, il nuovo episodio di Solid Snake anche per Xbox. Fra le proposte più interessanti della fiera spicca sicuramente **Contra: Shattered Soldier** (A1, A2 e A3), nuovo capitolo di uno dei più importanti franchise Konami, in sviluppo per Playstation 2 e caratterizzato da un'azione frenetica e da controlli estremamente intuitivi. Per tornare alla giocabilità semplice e coinvolgente dei vecchi titoli a due dimensioni i programmatori hanno mantenuto il vecchio stile di gioco, adeguando il comparto grafico ai canoni standard del nuovo millennio. Il risultato di questa operazione è un titolo vecchio stile dal look estremamente moderno, divertente e frenetico al punto giusto e dal livello di difficoltà settato su livelli medio-alti. Quanto mostrato all'E3 lasciava presagire un futuro campione di vendite. Confermata la possibilità di affrontare il gioco in multiplayer, oltre alla presenza di finali multipli influenzati dalle azioni dei giocatori. Ma le novità che riguardano il franchise di Contra non si esauriscono qui, visto è prevista anche una conversione per Gameboy Advance del capitolo uscito anni fa per SNES. Il gioco in questione, **Contra Advance** (B1) (viva la fantasia) ripropone tutti gli elementi che sul 16 bit Nintendo fecero gridare al miracolo. Si alterneranno quindi sessioni con la classica inquadratura laterale e livelli con la telecamera a volo d'uccello, realizzata tramite un ottimo uso del *mode 7*. Confermata anche qui la presenza dell'opzione multiplayer accessibile linkando due console.

Svelate con grande sorpresa le prime immagini ed i primi dettagli di **Silent Hill 3** (C1). I numerosi fan della saga, sembrano aver gradito la presenza di una protagonista femminile quale personaggio principale. Dagli screenshots diffusi è già possibile rendersi conto della crudezza del titolo, in pieno rispetto dell'atmosfera lugubre e disturbata che da sempre caratterizza la serie. Il più importante titolo dello stand Konami è stato, probabilmente, il sequel di Z.O.E., uno dei più spettacolari giochi dedicati ai combattimenti tra robottoni. **Z.O.E. the Second Runner** (D1), questo il titolo completo della nuova opera Konami, è stato presentato sotto forma di filmato, mettendo subito in mostra la grande cura riposta nel comparto grafico e lo splendido lavoro in sede di sceneggiatura svolto dal team di programmatori. Il trailer, montato magistralmente secondo i più ricercati canoni cinematografici, mostrava brevi flash di una trama complessa e accattivante, oltre ad un motore grafico capace di muovere con estrema fluidità un incredibile mole di poligoni. Sperando che alla Konami abbiano risolto i problemi che affliggevano il primo episodio (scarsa varietà di nemici e longevità ridotta all'osso), non ci resta che attendere con impazienza l'arrivo di questo nuovo lavoro prodotto dal geniale Hideo Kojima. Parlando di Konami è impossibile non citare Metal Gear





Solid 2, riproposto alla fiera in una versione riveduta e corretta, arricchita da un gran numero di novità e da una serie di trovate davvero interessanti. Kojima non ha voluto svelar molto della sua visione riveduta e corretta di un gioco che ha fatto parlare di sé, nel bene e nel male. In ogni caso, la notizia che renderà felici i possessori di Xbox, e che **Metal Gear Solid 2 Substance** (E1) è previsto anche per la loro console (anzi, arriverà alcuni mesi prima) oltre che per PS2. MGS Substance permetterà di alterare alcuni parametri del gioco per ottenere risultati assolutamente incredibili. Nel filmato presentato si alternavano sequenze inedite dell'avventura e scene decisamente surreali, con tanto di Solid Snake a bordo di una scattante tavola da skateboard (sequenza che si è poi scoperto appartenere ad Evolution Skateboarding). Non contento di aver inserito un enorme numero di aggiunte, Hideo Kojima ha realizzato una serie di missioni di allenamento davvero spettacolari. Procede molto bene lo sviluppo di **Suikoden III** (F1) per PS2, mostrato sotto forma di demo giocabile e dotato di una veste grafica molto attraente. Previste oltre 40 ore di gioco. **Cy Girl** (G1), il titolo di cui abbiamo parlato qualche mese in sedi di news farà la sua comparsa sul mercato europeo, sempre su PS2, entro la fine dell'anno.

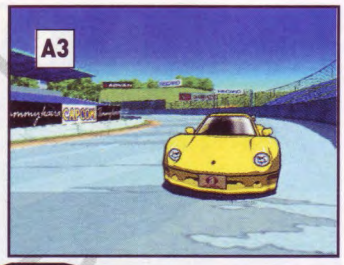
Non poteva mancare la saga di Castelvania, presente alla fiera nella sua ultima incarnazione per Gameboy Advance. La versione Pal del gioco già disponibile in terra nipponica, si chiamerà **Castlevania Harmony of Dissonance** (H1). Perduta la licenza ESPN per le sue simulazioni sportive, Konami inventa una nuova collana dedicata a questi sport estremi denominata Evolution. Ecco così spuntare dal nulla tutta una serie di ottimi titoli che hanno come luogo comune una buona realizzazione tecnica e la possibilità di cimentarsi in attività atletiche che il buon Tony Hawk ha saputo portare alla ribalta. La lista comprende **Evolution Skateboarding** (I1) (PS2 e Game Cube), **Evolution Snowcross** (L1) (PS2, Game Cub ed Xbox) ed **Evolution Snowboarding** (PS2 e Game Cube). Ancora, sul fronte sportivo, sono in arrivo le versioni Game Cube e GBA di **Disney All-Star Sport Soccer** (M1), **Disney All-Star Sport Football, Disney All-Star Sport Basketball, Disney All-Star Sport Skateboard** e **Disney All-Star Sport Snowcross**.

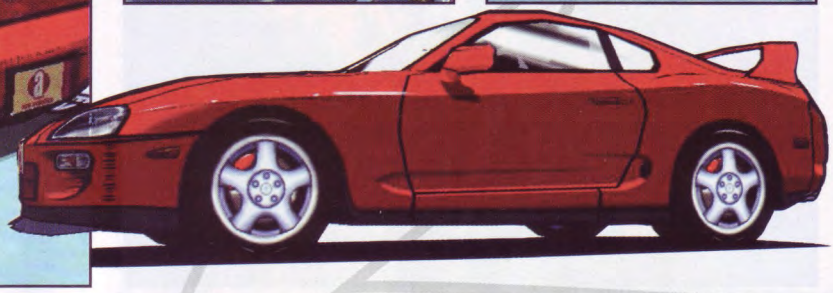
Fra gli altri titoli presentati è opportuno ricordare **Silent Scope 3** (O1) per Playstation 2 caratterizzato da un innovativo sistema sonoro 3D capace di guidare gli spostamenti del giocatore in base ai suoni emessi dai nemici, **Silent Scope** per Gameboy Advance, una lunga lista di titoli dedicati a **Yu-Gi-Oh!** per GBA, **Frogger Adventures 2** (P1) (PS2, Game Cube e Xbox) e una versione per il portatile Nintendo del simulatore di combattimenti aerei **Deadly Skies** (per maggiori informazioni consultate le anteprime di questo mese).

CAPCOM

A1

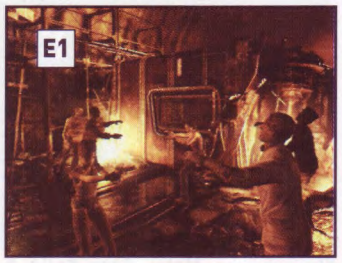
A2


A3



Nonostante lo stand Capcom fosse dominato da seguiti di saghe più o meno famose, non sono mancate le novità per le console di nuova generazione. A dire il vero, la maggior parte dei titoli proposti era destinata al monolite nero di casa Sony. Fra i tanti, spiccava senza alcun dubbio il particolare **Auto Modellista** (A1, A2 e A3), primo racing game con non cartoonesco, interamente realizzato in *cel shading*, previsto per Playstation2.
Il coraggio dimostrato dalla Capcom in questo estremo tentativo di portare una ventata d'aria fresca in un genere ormai ossessionato dal traguardo del fotorealismo ha dato i suoi frutti, permettendo la nascita di un prodotto assolutamente accattivante. La veste grafica, fluida e colorata, non stona minimamente con i propositi simulativi del gioco e con la gran quantità di opzioni inserite dai programmatori. Peccato per la presenza di qualche "scaletta" di troppo. Estremamente interessante è il completo supporto on-line del titolo in questione, oltre alla possibilità di modificare a piacimento la propria vettura variando un gran numero di parametri. La giocabilità invece non sembrava troppo ispirata. Speriamo che alla Capcom raffinino ulteriormente il modello di guida.
Rimanendo in tema di *cel shading*, la casa di Osaka ha approfittato della fiera americana per presentare finalmente il nuovo titolo dedicato all'universo di Jojo: un picchiaduro 3D a incontri di stampo abbastanza classico, reso unico, tuttavia, dalla possibilità di inserire nel proprio stile di combattimento le abilità degli stand dei personaggi. Basato sulla quinta serie del popolare manga giapponese, **Jojo's Bizzarre Adventure** (B1, B2 e B3) segue fedelmente le vicende narrate nel fumetto. Ad ottobre per PS2.
Il titolo che ha maggiormente attirato l'attenzione dei visitatori dello stand Capcom è stato senza alcun dubbio il seguito di uno dei più discussi giochi d'azione dello scorso anno. Stiamo parlando di **Devil May Cry 2** (C1, C2), presentato sotto forma di filmato e chiaramente apprezzato dai visitatori della fiera. Nel materiale visionato veniva mostrato un Dante sempre più atletico e funambolico, impegnato in scontri frenetici contro mostri di ogni genere, attraverso un'ambientazione

D1


E1

C1

C2

cittadina carica di stile e misticismo. Il numero di azioni eseguibili dal canuto protagonista è stato notevolmente incrementato: sono ora possibili movimenti esaltanti, adatti alla tipica natura demoniaca di Dante quali volteggi mozzafiato, corse sui muri e salti da un tetto all'altro della gotica cittadina, tutto per rendere l'azione di gioco ancor più adrenalinica. A tale scopo i programmatori hanno pensato di dare maggior importanza ai combattimenti all'arma bianca, rendendo di fatto molto più naturale e redditizia la convivenza di spada e armi da fuoco. Come se tutto ciò non bastasse, Capcom ha annunciato che in Devil May Cry 2 sarà possibile controllare, oltre al già noto Dante, una seconda protagonista. Sperando che Mikami abbia deciso di conferire al titolo una maggior linearità rivedendo il frammentario schema a missioni che aveva caratterizzato il primo episodio, non ci resta che aspettare e sperare. L'uscita è prevista su PS2 in Giappone, entro la fine dell'anno.

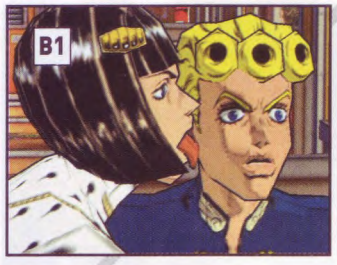
Se Devil May Cry 2 fa ben sperare per il futuro, lo stesso non si può dire dello scialbo **Red Dead Revolver** per PS2 (D1), gioco d'azione ad ambientazione western e sequel in chiave moderna del famoso *Gun Smoke*, caratterizzato da un gameplay poco frenetico e coinvolgente. Speriamo che i programmatori lavorino sodo per migliorare il sistema di puntamento e per rendere le sessioni di gioco più divertenti e non rendere vana un'idea accattivante.

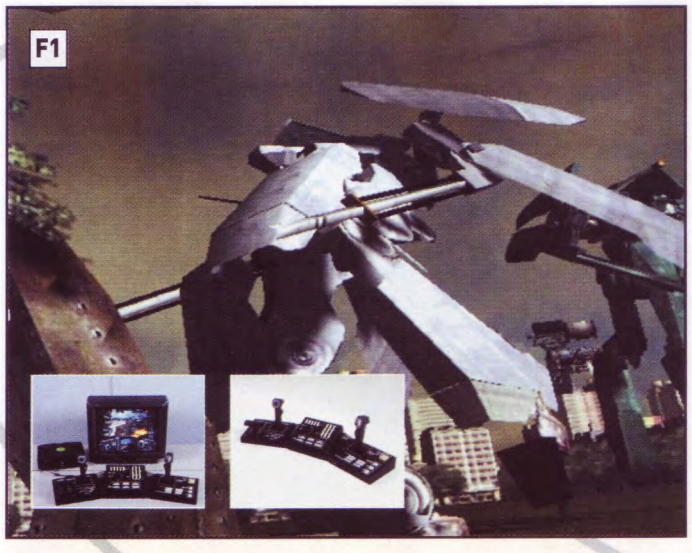
Dopo il remake del primo capitolo di Resident Evil su Gamecube, Capcom ha mostrato **Resident Evil 0** (E1) per Game Cube, l'atteso prequel della saga horror per eccellenza. Abbiamo potuto ammirare una grafica di altissimo livello e apprezzare l'innovativa possibilità di giocare con due personaggi contemporaneamente. In ogni momento del gioco sarà infatti possibile passare da un personaggio all'altro, aumentando notevolmente le possibilità. Molte situazioni necessiteranno della collaborazione di entrambi i protagonisti per essere risolte, costringendo il giocatore ad un maggior impegno rispetto a quello necessario per gli altri episodi della serie.

Sul fronte Xbox, Capcom ha mostrato **Steel Battalion** (F1) uno dei più massicci e simulativi titoli dedicati ai mech mai visti, in cui, in un realistico scenario, gigantesche fortezze semoventi si affrontano a colpi di artiglieria. Il titolo, caratterizzato da un estrema cura per il realismo sarà venduto insieme a un controller dedicato completo di pedaliera e di più di quaranta tasti (enorme!). In attesa dell'uscita di questo attraente simulatore, previsto in Europa per il prossimo inverno, ci rimane giusto il tempo necessario a prendere una laurea in ingegneria, tanto per non farci trovare impreparati. Chiudiamo la nostra panoramica con le prime foto di **Capcom vs SNK 2 EO** (G1) per Game Cube (spicca, purtroppo, la bassa risoluzione degli sprite) e di **Marvel vs Capcom 2** (H1), in uscita a fine anno per PS2 e Xbox e già ammirato su Dreamcast e con **Dino Stalkers** (L1), che, a dispetto delle nostre convinzioni iniziali, si è rivelato un titolo divertente ed in grado di coinvolgere il giocatore. L'uscita della versione Pal del suddetto titolo è prevista per la fine di luglio.

Confermata la presenza del selettore 50/60 Hz nella conversione europea di **Onimusha 2**, prevista per ottobre.

Non rimane che parlare delle novità presentate per Gameboy Advance, guidate dall'atteso **Super Ghouls'n Ghosts** (M1) e dall'accattivante **Mega Man Zero**, titoli estremamente popolari tanto in patria quanto all'estero, attesi con impazienza da milioni di videogiocatori (in particolar modo il primo, considerando che il secondo è già disponibile in versione giapponese).





TECMO

A1

B1

B2

B3

B4

Al termine di questo E3 è risultata evidente, ancora una volta, l'importanza di Tecmo, più in particolare del Team Ninja, per il successo di una console. Pochi i titoli presentati dalla casa di Dead or Alive, ma tutti caratterizzati da una qualità assolutamente elevata, in particolar modo l'atteso remake di **Ninja Gaiden** (A1), finalmente annunciato per Xbox e presentato sotto forma di filmato.

Il motore grafico del sequel del gioco d'azione degli anni '80 si è dimostrato particolarmente valido e in grado di gestire senza alcun problema ambienti vasti e dettagliati, popolati da numerosi personaggi caratterizzati da un livello di dettaglio che nulla ha da invidiare ai lottatori di Dead or Alive 3. L'engine tridimensionale del titolo Tecmo comporta ottimi effetti di luce e tutte quelle finezze grafiche a cui la console Microsoft ci sta lentamente abituando. Pregevole realizzazione tecnica accompagnata da quella che sembra essere un'ottima giocabilità. Dal filmato si evince la presenza di una gran varietà di tecniche offensive e difensive, oltre alla possibilità di affrontare un gran numero di avversari contemporaneamente.

Proseguendo con le novità, è impossibile non segnalare la risposta a Beach Spikers di Sega, rappresentata da **Dead or Alive Extreme Beach Volley** (B1, B2, B3 e B4), titolo che riprende in maniera evidente l'ottimo lavoro di caratterizzazione svolto per i personaggi femminili della saga di Dead or Alive, inserendolo in un contesto ben più gradito. Ecco, quindi, che tutte le lottatrici del popolare picchiaduro si ritrovano su spiagge assolate (realizzate con estrema cura), impegnate in spettacolari partite di beach volley. Team Ninja prosegue nella direzione che ha garantito un grande successo di pubblico alla saga di Dead or Alive, mostrando questa volta le procaci protagoniste femminili in costumi da bagno più o meno sgambati ed offrendo al giocatore la possibilità di acquistare nuovi capi di vestiario (o forse sarebbe il caso di dire "svestiario"), e di personalizzare ampiamente le splendide ragazze, il tutto corredato da filmati di ottima fattura.

Presente alla fiera anche il remake del vetusto Rygar per Playstation 2: **Rygar The Legendary Adventure** (C1), caratterizzato da una valida realizzazione tecnica e dagli elementi che avevano contraddistinto il vecchio capitolo a due dimensioni. Ambientazioni fantasy mitologiche farcite di mostri da eliminare con la *morning star* del protagonista e una bellissima principessa da salvare sono solo alcuni elementi che attiravano l'attenzione dei visitatori dello stand (per non parlare delle ragazze-immagine assoldate da Tecmo). Annunciata per settembre 2002 l'uscita europea di **Project Zero** (D1 e D2), survival horror caratterizzato da un'ambientazione raccapricciante e da trovate grafiche in grado di far accapponare la pelle anche al più saldo dei giocatori. La distribuzione europea dello spaventoso titolo Tecmo è stata resa possibile grazie all'accordo con il team Wanadoo, impegnato in una politica atta alla commercializzazione dei titoli più innovativi del panorama ludico mondiale. Sul versante "portatili", ricordiamo l'arrivo su GBA del secondo episodio di Monster Rancher: **Monster Rancher 2 Advance**. In breve, Tecmo si conferma una delle terze parti più prolifiche nel panorama ludico Xbox, sicuramente un punto di riferimento per i giocatori della console della casa di Redmond, in grado di soddisfare, però, anche gli utenti delle altre macchine da gioco.

D1

D2

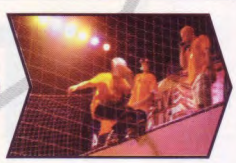
C1

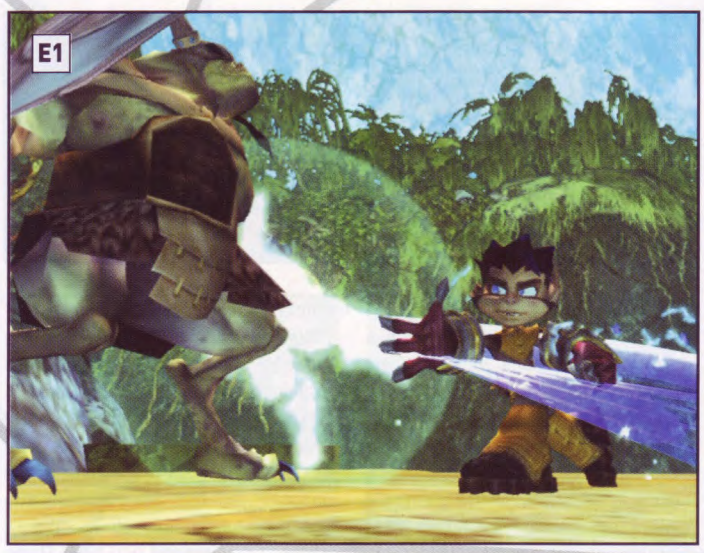
ACTIVISION®

Sport e Supereroi. Questi i due generi su cui la casa californiana ha deciso di puntare per l'edizione 2002 di questo E3. Annunciato, quindi, **Tony Hawk Pro Skater 4** (A1), ennesimo capitolo di una saga ormai inarrestabile, previsto per PS2, Game Cube, Xbox e GBA. Oltre alle evidenti migliorie grafiche il titolo Activision conterrà nuove competizioni ed una inedita modalità "carriera". L'uscita è prevista entro la fine dell'anno. Sempre per il genere sport estremo, abbiamo potuto provare **Matt Hoffman's Pro BMX 2** per PS2, dove complicate evoluzioni e appassionanti competizioni con la inconfondibile BMX erano all'ordine del gioco. Il sistema di combo e tricks è stato notevolmente migliorato ed ampliato, senza dimenticare le diverse modalità disponibili tra cui l'immancabile opzione "two players". Preparatevi alla recensione prevista per il prossimo numero. La line-up sportiva si completa con altri due titoli su licenza: **Kelly Slater's Pro Surfer** e **Shaun Murray's Pro Wakeboarder**, che porteranno su PS2, Xbox, Game Cube e GBA tutte le emozioni degli sport marini più eccitanti.

Potevano mancare i supereroi tra le proposte Activision? Oltre a Spider-man the Movie (recensito il mese passato), erano disponibili presso lo stand Activision, le versioni dimostrative di **X-Men: Next Dimension** (PS2, Game Cube, Xbox), un picchiaduro 3D ad incontri caratterizzato da lotte sulla terraferma o nel vuoto e da un ottimo sistema di combo e **Wolverine's Revenge** (B1) (PS2, Game Cube ed Xbox), titolo grazie al quale avremo modo di fare un viaggio nel misterioso passato e nel futuro di uno dei più controversi personaggi Marvel, in un action-adventure che ha destato impressioni positive. Chiudiamo la parentesi fumettistica con **Blade II** (C1), picchiaduro a scorrimento con elementi adventure, dove il celebre *ammazza vampiri* dovrà fare uso di tutte le sue armi ed abilità per contrastare una nuova razza di nemici, i Reapers. Titolo decisamente maturo per la violenza ed il sangue presenti, al di là della buona realizzazione tecnica (anche se non certo eccezionale). In arrivo su PS2 ed Xbox per la fine di agosto.
La nostra carrellata su Activision prosegue con **True Crime: Streets of L.A.** (D1) (PS2 e Xbox). Questo titolo, passato sotto silenzio durante la fiera, pare davvero interessante e propone una struttura non molto dissimile dal famoso Driver e dall'imminente The Gateway.
Ambientato a Los Angeles, il titolo Activision proporrà due distinte fasi di gioco: una a bordo della nostra potente Dodge Viper alla caccia dei criminali, l'altra all'interno dei fabbricati della città in una sorta di incrocio tra un picchiaduro ed un action-adventure. Attendiamo di conoscere ulteriori dettagli. **Return to Castle Wolfenstein** (E1) si approda a divertire gli utenti PS2 come fece a suo tempo su PC. Dalle prime immagini diffuse dallo sviluppatore, si può affermare che il lavoro di *resampling* textures sia stato fatto con la giusta cognizione di causa. Resta da valutare a quale velocità viaggerà il tutto. **Rally Fusion: Race of Champions** (F1) con 20 diverse vetture su licenza da utilizzare per competere con i più famosi piloti di Rally è il titolo Climax in sviluppo da ormai un'anno, previsto per PS2, Game Cube ed Xbox.
Gli altri titoli mostrati sono stati **Tenchu 3** (G1) per PS2, praticamente la versione in alta risoluzione del precedente episodio, **Street Hoops** per PS2 e Game Cube, un gioco di pallacanestro che strizza l'occhio ad NBA Street, **Stuart Little 2, Minority Report** e **Tarzan** per GBA, oltre alla versione PS2 di **Wreckless: The Yakuza Mission** (H1). Le differenze grafiche non appaiono troppo dissimili dalla versione Xbox. Speriamo che le modalità aggiuntive e una migliore manovrabilità dei veicoli aggiungano quel "quid" che sappia rendere interessante un titolo altrimenti mediocre.

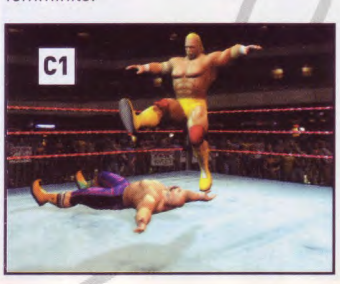
Acclaim





Anche Acclaim ha mostrato nel suo stand un gran numero di titoli dedicati agli sport estremi, facendo leva sul successo che questi riscuotono nel Paese a stelle e strisce. La casa di Glen Cove punta quindi su **Aggressive Inline** (A1), un titolo che ci vedrà indossare i pattini rollerblade e sfidare 10 grandi campioni fino all'ultimo trick attraverso diverse competizioni.
Ottime le animazioni dei personaggi, sequenze cinematografiche ben realizzate e costante l'utilizzo del motion capture. Già disponibile per PS2, ad agosto anche su Xbox. Dai pattini alla bicicletta con **Dave Mirra Freestyle BMX 3** (B1), altro titolo che promette estremo realismo, numerosi tracciati e la possibilità di modificare e piacimento i parametri del gioco per sfide sempre diverse per PS2 e Xbox a settembre. Chi, come noi, si è sempre divertito ammirando le gesta degli improbabili combattenti del Wrestling americano, sarà contento di sapere che è in fase di sviluppo **Legends of Wrestling II** (C1). Presentato da Hulk Hogan in persona presso lo stand Acclaim, questo picchiaduro ad incontri rappresenta una vera e propria enciclopedia della WWF, con oltre 65 wrestlers selezionabili, tutti i tipi di incontro e tornei disponibili nella realtà, una inedita modalità carriera e manager e, soprattutto, un DVD bonus ricco di interviste ed incontri più famosi. Per PS2 e Xbox ad Ottobre. Con **NBA Jam 2004** anche gli amanti del basket saranno soddisfatti grazie al sequel di una saga che sembrava essere scivolta nell'oblio. Rigorosamente presenti gli immancabili elementi della serie (estrema spettacolarità dei tiri e colpi speciali a iosa), 29 squadre ufficiali per oltre 150 giocatori, partite 3 contro 3 e competizioni all'ultimo slamdunk, oltre agli immancabili codici per sbloccare segreti ed interessanti extra.
Di **Turok Evolution** (D1), finalmente ammirato su tutte le tre piattaforme, possiamo dire tutto il bene possibile. Tecnicamente, il titolo Acclaim sembra sfruttare le capacità della macchina su cui gira. Leggermente arretrata ci è sembrata la versione Game Cube, ma per settembre dovrebbero essere tutte e tre disponibili sul mercato.
Annunciato, inoltre, **Burnout 2: Point of Impact** per PS2, Game Cube e Xbox. Il titolo di corse Acclaim sarà ambientato in sei nuove locations americane e permetterà di correre a bordo di auto della polizia all'inseguimento della preda. Prevista una modalità per personalizzare le vetture con decalcomanie e accessori. L'uscita è fissata per l'autunno. Chiude il parco titoli delle piattaforme videoludiche maggiori, la presenza della versione preliminare di **Vexx** (E1), un platform 3D che ha per protagonista un giovane abitante delle terre di Astara, i cui genitori sono stati massacrati dagli Shadowrait capeggiati dal malvagio Dark Yabu. Vexx utilizzerà il suo guanto magico per colpire i nemici e per scalare ripide pareti. Interessante l'alternarsi del giorno e della notte durante il gioco, con conseguente modifica del comportamento dei personaggi (i nemici divengono più aggressivi) e della struttura ambientale (meno ostili al calar della sera).

Putroppo, il titolo Acclaim era sovrastato dalla magnificenza di Super Mario Sunshine di Nintendo. In ogni caso, avremo modo di riparlarne. L'uscita è prevista per ottobre su Xbox, con le versioni PS2 e Game Cube a seguire. Su GBA faceva bella mostra di sé **Punch King**, titolo dedicato alla nobile arte della boxe con 18 combattenti selezionabili e completamente modificabili che ricorda da vicino il preistorico *Punch Out* di Nintendo.
Sotto etichetta Club Acclaim, sono stati presentati il rompicapo **Zoocube** (F1) (Game Cube e GBA) nel quale dovremo salvare gli animali del nostro zoo dal malvagio scienziato di turno e **Mary-Kate and Ashley Sweet 16** (GBA), un titolo multievento dedicato al pubblico femminile.

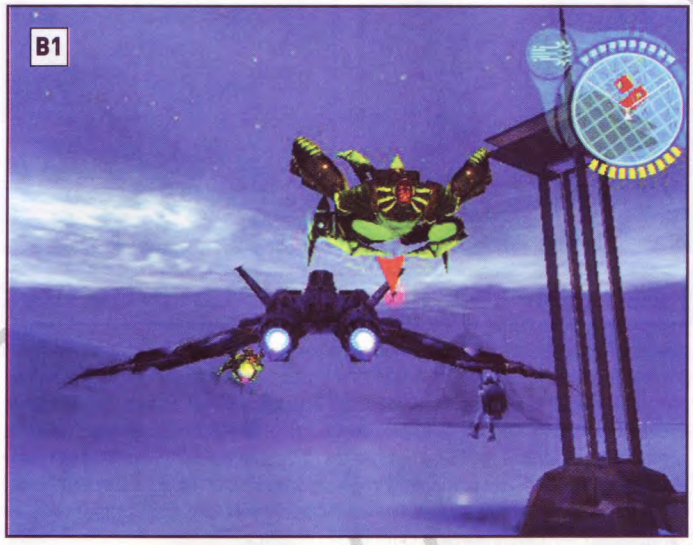


MIDWAY

Midway si presenta al pubblico di Los Angeles con il ritorno del suo celebre cavallo di battaglia, il picchiaduro che all'epoca fece scalpore più per la sua violenza "gratuita" che per il suo effettivo valore tecnico. Previsto su tutte le piattaforme (GBA compreso) **Mortal Kombat: Deadly Alliance** (A1, A2 e A3) ripresenta l'ennesimo scontro tra il bene ed il male, in un torneo all'ultimo sangue che vedrà celebri combattenti come *Sub-Zero* e *Scorpion* opposti a nuovi e misteriosi lottatori. Grazie alle possibilità offerte dalle moderne console, il titolo Acclaim risulta notevolmente migliorato dalla sua ultima e sfortunata apparizione, la realizzazione tecnica è apparsa più che convincente e molti sono i miglioramenti nel sistema di gioco: in particolare, ogni personaggio gode ora, oltre al solito sistema di combo, della possibilità di utilizzare 3 diversi stili di lotta (armi comprese) dedicate. In particolare, i duelli all'arma bianca ci hanno ricordato da vicino lo splendido Soul Calibur. Non mancavano le classiche *Fatality* e *Brutality*, ora come non mai tanto affascinanti quanto agghiaccianti. Se verrà limato ulteriormente il sistema di collisioni, Mortal Kombat Deadly Alliance potrebbe rivelarsi una gradevole sorpresa di fine anno.

Ritorno al passato per Midway che propone per PS2, Xbox, Game Cube e GBA la versione moderna di **Defender** (B1). Il popolare sparatutto riprende la versione arcade del 1980, aggiornandola con una nuova prospettiva in terza persona in una lotta per salvare il genere umano dagli alieni, attraverso 14 missioni. Il sistema di controllo ci è sembrato molto intuitivo e la possibilità di upgradare la nostra astronave con armi ed equipaggiamenti diversi aggiungevano profondità all'azione. Peccato per il versante grafico non proprio eccezionale. Titolo decisamente appassionante e frenetico, caratterizzato da un'inedita opzione *versus* e *cooperation*.

A contorno dei titoli principali vanno sicuramente segnalate altre produzioni come **Fireblade** previsto, oltre che per PS2, anche per Game Cube e Xbox, **Legion: The Legend of Excalibur** (C1), previsto per tutti i formati entro la fine del 2002, grazie al quale rivivremo le magiche atmosfere del regno di Camelot in un riuscito mix tra RPG, gioco di strategia e di azione, suddiviso in 13 missioni, **Freaky Flyers**, bizzarra corsa 3D di aeroplani anche questa multiformato e, infine, **Dr Muto** (D1), action-adventure dalle velleità esplorative in cui vestiremo i panni di un folle scienziato capace di mutare il suo aspetto in quello di un topo, di un gorilla, di uno scoiattolo volante, di un pesce o di un ragno (a dire il vero, uno dei titoli meno interessanti di tutta la fiera), **Gauntlet The Dark Legacy**, conversione aggiornata per Xbox e Game Cube del classico già testato su PS2, **Haven: Call of the King**, un platform sviluppato dai Traveller's Tales che promette una grande varietà di situazioni (peccato che il protagonista sia uno dei personaggi più squallidi mai visti in titoli simili) e **Crank the Weasel** (E1) di cui è stato mostrato solamente un artwork del protagonista e che, nelle intenzioni degli sviluppatori, dovrebbe rappresentare l'antieroe di tutti i giochi di piattaforma moderni. Non poteva mancare un titolo dedicato agli sport estremi americani... Questa volta si parla di motocross con **Freestyle: Metal X** che "apporterà un notevole contributo alla scena videoludica Motocross Freestyle". Si correrà su tutte le piattaforme agli inizi del 2003. Per Gameboy Advance abbiamo potuto giocare con **Spy Hunter**, una conversione tutto sommato riuscita che contiamo di recensire quanto prima, e abbiamo ammirato le prime immagini di **Justice League - Justice for All**, un gioco d'azione che mette insieme Batman, Superman, Wonder Woman, Flash e gli altri supereroi della D.C. Comics.



BAM! ENTERTAINMENT

Bam! Entertainment ha presentato **A Sound Of Thunder** (A1) per GBA e PS2, un survival horror con dinosauri ispirato alla omonima pellicola di prossima uscita, **Riding Spirit** (PS2) un simulatore motociclistico con una meccanica simile a quella di GT3, **Reign of Fire** (A2) (tutti i formati), action game anch'esso ispirato al film, **Ecks Vs Sever** per PS2 e **Ecks Vs Sever 2** per GBA, due FPS dalle notevoli dosi strategiche, **Samurai Jack: The Amulet of Time** per GBA, **The Powerpuff Girls** (PS2, GC), un titolo misto azione e platform ispirato al noto cartoon e **Dexter's Laboratory** per GBA, platform in isometria.

ELECTRONIC ARTS

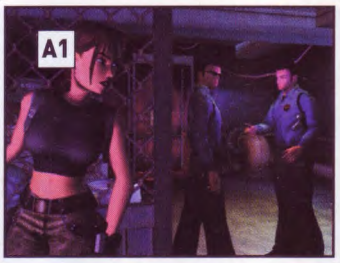
Oltre ai soliti titoli sportivi su licenza (salviamo solamente **Madden NFL 2003**), EA ha destato gli entusiasmi con l'annuncio dello sviluppo di **The Sims** per PS2 (uscita prevista per l'autunno) e di **The Lord of The Rings: The Two Towers** (A1) (GBA, PS2) che ci metterà nei panni dei tre protagonisti dell'omonimo libro/film in un action-adventure in terza persona. L'uscita è prevista per la fine dell'anno. **The Simpson Skateboarding** non convinceva più di tanto mentre **Ty the Tasmanian Tiger** (PS2, GC) è sembrato privo di appeal. Annunciati **Disney Golf** (A2) (PS2), **Harry Potter e la Camera dei Segreti** (tutte le piattaforme) e **Battlefield 1942** (Xbox).

CODEMASTER

La software house britannica ha mostrato una prima versione di **Colin McRae Rally 3.0** (A1). Oltre ad una riproduzione fedele delle vetture in game, abbiamo potuto ammirare l'implementazione dei danni alle stesse e la variabilità delle condizioni climatiche. Uscita fissata per il 27 settembre per PS2 ed Xbox (GC a seguire). Sullo stesso filone, **TOCA Race Driver** (A2) (PS2, Xbox) dotato di una modalità story che farà da *fil rouge* alle competizioni. Uscita prevista per il 23 Agosto. **Club Football** (PS2, GC, Xbox) e **LMA Manager 2003** (PS2, GC, Xbox) le altre proposte.

EIDOS INTERACTIVE

Accolti dalla bellissima Jill De Jong in qualità di Lara Croft in carne ed ossa, abbiamo potuto scoprire ulteriori dettagli su **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness** (A1), previsto per novembre su PS2. Possibilità di gioco con un personaggio ausiliare (Kurtis Trent), personalizzazione delle abilità in base alla bravura del giocatore, 180 animazioni, 5000 poligoni per ricreare al meglio le fattezze di Lara, e tanto altro ancora è stato promesso da Core. Molto interessante anche **Deus EX 2: Invisible War** (A2) (PS2, Xbox), previsto per il 2003. Mostrati la versione Pal di **Legaya 2: Duel Saga**, **TimeSplitters 2** ed **Hitman 2** (PS2, Xbox).

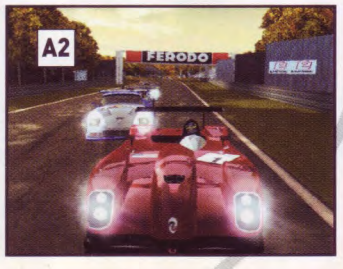


CRAVE GAMES

Oltre alle bellissime modelle che presentavano **UFC Throwdon** (PS2 e GC) previsto per questa estate, abbiamo ammirato le prime immagini di **The Lost** (A1), un titolo in sviluppo da quasi due anni del quale si erano perse le tracce. Questo strano ibrido tra un RPG, un survival horror ed un'avventura in terza persona ci metterà nei panni di Amanda, una giovane donna in grado di mutare il suo aspetto e le sue abilità in quelle di tre personaggi differenti: Instinct, Shadow e Corruption. L'uscita è prevista per la fine dell'anno. Gli altri titoli presentati sono stati **Whirl Tour** (GC e PS2), **H2Overdrive** (A2) (PS2) e **Ed, Edd and Eddy** per GBA.

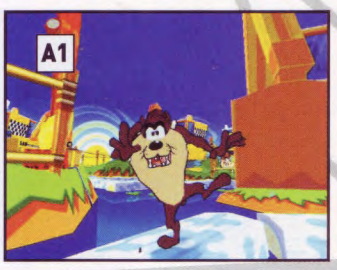
EMPIRE

Empire ha mostrato le prime immagini in-game del titolo PS2 ispirato al popolare telefilm poliziesco anni '70: **Starsky & Hutch** (A1). Le nostre impressioni sono del tutto negative a riguardo. **Big Mutha Truckers** di cui potrete leggere tutto nelle pagine delle news, si è dimostrato un prodotto originale mentre **Total Immersion Racing** (A2) (PS2, Xbox) dotato di un parco auto di ben 80 unità, promette un IA oltremodo sviluppata, in grado di memorizzare il nostro comportamento e agire di conseguenza e una modalità carriera che ci vedrà partire come principianti per raggiungere la cima della classifica.



INFOGRAMES

Molto nutrito il catalogo Infogrames. Oltre all'annuncio di **Enter the Matrix** (PS2, Xbox e GC), abbiamo potuto provare dal vivo **Taz! Wanted** (A1) (Ps2, Xbox), **Loons: The Fight for Fame** (Xbox) e **Men In Black II: Alien Escape**. Mostrati sotto forma di video o screenshot **Battle Engine Aquila** (PS2, Xbox), il bellissimo **Dungeons & Dragons Heroes** (A2) (PS2, GC, Xbox a settembre), **Fugitive Hunter** (PS2), ispirato al film "Il Fuggitivo", **Racing Evoluzione** per Xbox, un impressionante gioco di corsa in sviluppo presso *Milestone*, **Zapper**, un curioso platform previsto per la fine dell'anno su tutte le piattaforme e i due titoli dedicati a **Superman**.



LEGO

Galidor: Defenders of the Outer Dimension (A1) (PS2, GBA) è un action-adventure in terza persona previsto per la primavera del 2003, che ci consentirà di esplorare i quattro reami dell'Outer Dimension, e raccogliere i quattro frammenti della chiave che ci aprirà le porte di Galidor. Per spostarci da una zona all'altra del reame, Nick, il protagonista, utilizzerà il suo Egg, alimentato da cellule di Qorium. **Drome Racers** (A2) ricorda invece Pods, il vetusto racing game futuristico giocato anni fa su PC con la sola differenza che le vetture che guideremo saranno quelle dell'omonima serie di giocattoli Lego. A primavera per PS2.

INTERPLAY

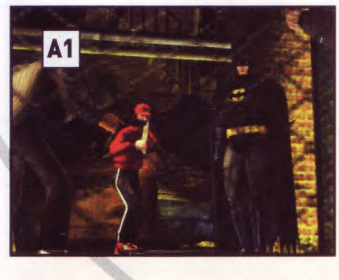
Finalmente abbiamo potuto ammirare dal vivo **Run Like Hell** (A1), curioso action game previsto per settembre. Davvero molto interessante, seppur le animazioni non ci abbiano convinto troppo. **Galleon**, in sviluppo da oltre un anno, è ora annunciato anche per Game Cube (oltre che per Xbox) e porta i nostri eroi all'interno di atmosfere "caraibiche" alle prese con esplorazioni e combattimenti in stile arti marziali. **Hunter The Reckoning** (A2) ci ha stupito per la sua ottima realizzazione tecnica e per la quantità di gore e splatter inclusa. A presto per la recensione. Chiudiamo con la conversione Xbox di **Baldur's Gate: Dark Alliance**, invariato rispetto alla quello PS2.

LUCASARTS

Poteva forse mancare la saga di Guerre Stellari nella line-up "losangelina" della LucasArts? Certo che no! Abbiamo potuto così scoprire **SW Bounty Hunter** (PS2, GC) un clone di *Max Payne* nei panni di Jango Feet, **SW The Clone Wars** (GC, PS2), e **SW Knights of the Old Republic** (Xbox). Annunciati per PS2 ed Xbox **SW Galaxies** e relativo sequel, mentre a GC e Xbox spetterà la conversione di **SW Jedi Knight II: Jedi Outcast**. Fortunatamente i titoli annunciati da Lucas comprendevano anche **Indiana Jones e la Tomba dell'Imperatore** (A1) (PS2, Xbox), **RTX Red Rock** (A2) (GC, PS2) **Gladius** (PS2, GC ed Xbox) e **Full Throttle II** (PS2, GC, Xbox).

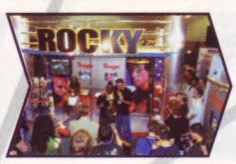
KEMCO

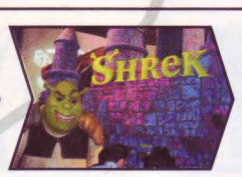
Nel piccolo spazio espositivo dedicato a Kemco, sono state mostrate le nuove immagini relative a **Batman - Dark Tomorrow** (A1) (PS2, Xbox, GC), action-adventure dedicato all'uomo pipistrello e basato su una storia originale scritta da Kenji Terada e supervisionata dalla D.C. Comics. Altro titolo previsto per PS2 e GC è **Eggo Mania** (A2), un simpatico clone di Puyo-Puyo mentre, per GBA sono stati mostrati **Woody Woodpecker in Crazy Castle 5**, **Boulder Dash EX** e **Crazy Chase**, remake dell'omonimo titolo giocato anni fa su Super Nes.



NAMCO

Poche le novità di rilievo in casa Namco. La conferma di **Death to Rights**, un action-adventure che trae più di uno spunto da Max Payne, previsto per Xbox e tre mesi dopo per PS2, seguono le versioni U.S.A. di **Xenosaga** e **Tekken 4**, e **Pac Man World 2**, sequel per Xbox, GC e PS2 del platform giocato due anni fa su PSX. Sopresa per **Pac Man Fever** (A1), un party game molto carino con tutti i protagonisti dei titoli Namco previsto per Game Cube e PS2. **Ninja Assault** (A2) è la conversione di un vetusto coin-op a base di Gun-Con, mentre **Soul Calibur II** è stato dichiarato come esclusiva temporale per la macchina Sony.



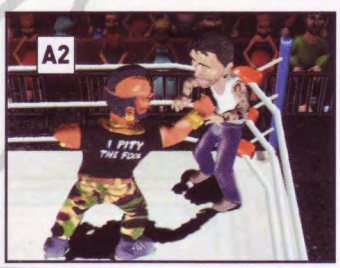


PHANTAGRAM

Ricca e fornita la line-up di questa software house dalle origini coreane. Oltre a **Shining Lore**, MMORPG previsto entro il prossimo anno anche per PS2 ed Xbox, facevano bella mostra di sé l'avveniristico **Phantom Crash** per Xbox, **R-Type III - The Third Light** per GBA, sviluppato dagli italiani Raylight Studios, **Restaurant Tycoon** (Xbox) una simulazione manageriale di genere "alimentare", **Kingdom Under Fire: The Crusaders** (A1) (Xbox), liberamente ispirato al mitico *Defender of the Crown*, **Duality** (A2) (Xbox) e **Strident** (Xbox), un titolo a metà tra uno sparatutto in prima persona ed un gioco d'azione.

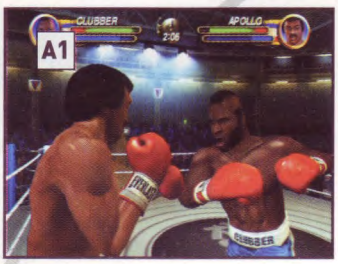
TAKE 2

Mossa a sorpresa per Take 2 che annuncia l'esclusività in campo console della saga di GTA fino al 2004 per PS2. Il prossimo episodio che vedrà la luce nel mese di ottobre si intitolerà **Grand Theft Auto: Vice City** e sarà ambientato nei favolosi anni '80 in una città pulsante di vita, fascino e corruzione. Presente **Smuggler's Run Warzone** (A1) per GC in forma giocabile e **Celebrity Deathmatch** (A2) per PS2, la cui uscita in versione europea è imminente. Annunciati **Duke Nukem Advance** per GBA di cui sono state mostrate le prime foto e il redivivo **Midnight Club 2** per PS2.



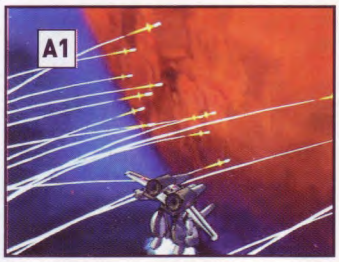
RAGE

Presso lo stage Rage, potevamo incontrare *Mr. T* in persona, testimonial scelto per presentare **Rocky** (A1), titolo boxistico previsto per tutti i formati che ci farà rivivere i più spettacolari incontri dei quattro film di Stallone. Di **Rolling** abbiamo già parlato nelle news di questo mese, mentre **Twin Caliber**, strano mix tra uno sparatutto e un survival horror non ci ha affatto impressionati. Molto meglio **Lamborghini** (A2) per Xbox (e presto anche per PS2 e GC) dotato di un engine 3D davvero prestante. **Crash** e **Gun Metal** dovrebbero aver fatto la loro comparsa nei negozi mentre leggete queste righe mentre **Andy McNab: Team SAS** è la valida alternativa alla serie di Rainbox Six.



TDK MEDIACTIVE

Gremito di appassionati lo stand TDK per la versione PS2 di **Robotech: Battlecry** (A1). Ben resi i modelli poligonali interamente in *cel shading* ma deludenti i fondali. Previsto anche **Robotech: The Macross Saga** per GBA, sparatutto 2D. Annunciato lo sviluppo di videogames dedicati ai **Muppets**, a **Conan il barbaro** e al mondo dei Master (i popolari giocattoli degli anni '80): **He-Man - Power of Grayskull** per GBA sarà il primo di questi. **Aquaman** (A2) (Xbox) **Dinotopia: The Timestone Pirates** (GBA, CG), **Mercedes-Benz World Racing** (PS2, Xbox, GC) **Shrek Extra Large** (GC) **Shrek Hassle at the Castle** (GBA) e **Shrek Super Party** (Xbox) completavano l'elenco delle proposte.



SIMON AND SCHUSTER

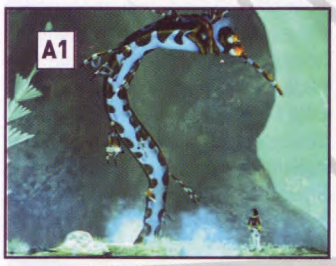
Lo sport come non lo avete mai visto. Questo il motto di Simon & Schuster che propongono per Xbox, **Outlaw Volleyball** (A1)e **Outlaw Golf** (quest'ultimo previsto anche per GC). Ambedue vantano un numero elevato di personaggi fuori di testa e una realizzazione tecnica fluida e ragguardevole. Sottotono **The Last Ninja** (A2) (Xbox), che dalle nuove immagini rilasciate appare sempre più come il solito action-adventure in terza persona. Speriamo di essere smentiti. Chiudiamo con **BMX Trick Racer** per GBA e con **Darkened Sky** per GC: un action adventure che promette un ambientazione di stampo fantasy.

THQ

Attirati dalla presenza di Bruce Campbell e della bellissima Carmen Elektra, abbiamo potuto ammirare i primi screen di **Evil Dead: A fistful of Broomstick** (A1), titolo previsto per PS2 e GC. **Alter Echo** (A2), in sviluppo su Xbox e PS2 ci mette nei panni di Nevin, un eroe in grado di alterare il tempo e mutare il suo aspetto in tre differenti esseri bio-meccanici pronti al combattimento. Uscita prevista per il primo quarto 2003. Migliore del prequel sotto tutti gli aspetti era **Red Faction II** (PS2, dicembre): questa volta il Geo-mode sfrutta veramente tutti gli ambienti e permette una distruzione totale anche nei livelli avanzati.

UBI SOFT

Nell'immenso spazio espositivo, era presente il bellissimo **BG&E** (A1) (titolo provvisorio), un action adventure dalle sembianze di cartone animato, ideato e sviluppato da Michel Ancel (Rayman) che arriverà su PS2, GC e Xbox il primo quarto del 2003. **Splinter Cell** (A2) per Xbox è stato uno dei titoli più ammirati dell'intera fiera, mentre di Deathrow potete leggere la nostra intervista a pagina 24. **Dragon's Lair 3D** (PS2, Xbox, GC) si presenta davvero bene e la modella dalle fattezze della principessa Daphne ci ha davvero colpiti. Molto interessante anche **XIII** , FPS dalla grafica in *cel shading* (PS2, GC, Xbox). In arrivo anche **The Sum Of All Fears**.


A1

A2

WANADOO

La piccola software house francese si conferma in un ottimo momento di forma: suoi gli innovativi **Pro Beach Soccer** (A1) (GBA, PS2) (maggiori informazioni nelle news) e le avventure grafiche per PS2 ed Xbox **Inquisition** e **Curse of Isis**. Lo sviluppo di Iron Storm, uno sparatutto in terza persona ambientato nella seconda guerra mondiale procede spedito e mostra un engine 3D ancora incerto in alcune situazioni. Di **Project Zero** potete leggere nello spazio dedicato a Tecmo, mentre **Hallowe'en** (A2) (PS2, GC) è un simpatico platform dalle tinte *noir* con due protagonisti d'eccezione.

A1

A2

DIGITAL LEISURE

La software house americana, da tempo detentrice dei diritti sulle creazioni laser di Don Blut e compagnia, ha presentato una serie di minature dedicate ai protagonisti di *Dragon's Lair* che dovrebbero arrivare anche da noi in via ufficiale. Sul versante videogames, si segnalano le versioni DVD dei classici Space Ace, Dragon's Lair e Dragon's Lair Time Warp, McDog McCree e la novità di quest'autunno: **Drug Wars** (A1, A2) ennesimo sparatutto con light gun (trattasi pur sempre di laser-game), dalle sembianze di film interattivo. Titoli in ogni caso particolari, che interesseranno una clientela di settore.

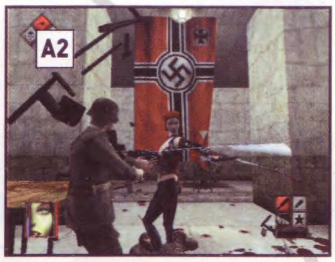
A1

A2

MAJESCO

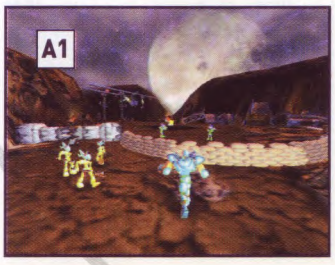
Lo stand Majesco (anche se di vero stand non si può proprio parlare) si caratterizzava per la presenza di una modella adornata di tutto punto con i succinti abiti della protagonista di **BloodRayne** (A1, A2), action game in terza persona, sviluppato dai Terminal Reality la cui uscita è prevista per PS2, Xbox e Game Cube per l'autunno prossimo. Purtroppo, quanto provato non ci fa certo gridare al miracolo: pochi i poligoni su schermo, incostante il frame-rate e non accattivante l'agente BloodRayne, impegnata con i suoi artigli a sbarazzarsi dei malvagi nazisti all'interno di ambientazioni che ricreavano scenari quali una baia in Luoisiana e un tempio in Argentina.

A1


A2

VIRGIN - TITUS

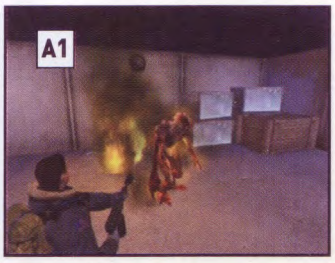
Le tre standiste vestite con un aderentissima tuta in lattice hanno attirato mucchi di goliardici visitatori e interessati fotografi. Tuttavia, la qualità dei titoli presentati era appena sufficiente: di **Barbarian** (tutti i formati), **Downforce** (PS2, GBA), **Falcone: Into the Maelstrom** e **Robocop** (PS2, GBA) trovate molte informazioni su questo e sui numeri passati di Evolution, mentre di **Sgt. Cruise** (A1) (GC, Xbox) possiamo dirvi che si tratta in sostanza dell'ennesimo sparatutto 3D in terza persona e che **Top Gun Firestorm** (A2) (GC, GBA) non mostra affatto di cosa è capace l'hardware Nintendo. Annunciata per settembre la versione Xbox di **Lotus Challenge**.


A1

A2

VIVENDI UNIVERSAL

Tra annunci e titoli presenti in forma più o meno definitiva in fiera, Vivendi Universal sta guadagnando sempre più i favori dei giocatori. Ottima impressione ha destato **The Thing** (A1) (PS2, Xbox, GC) non tanto per il lato tecnico, quanto per l'originalità del concept. **Jurassic Park** (A2) (PS2 e Xbox) è divenuto una sorta di simulatore gestionale in pieno stile "Theme Park" mentre **Malice** (PS2, Xbox) si fa sempre meno interessante. In sviluppo per tutti i formati **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring** ennesimo action-adventure che ci catapulterà nelle lande del "Middle Heart". Chiudiamo con **The Scorpion King: Rise of An Akkadian** (GC, PS2) e con **Tribes Aerial Assault** (PS2) che promette una fluidità costante e una modalità on-line.

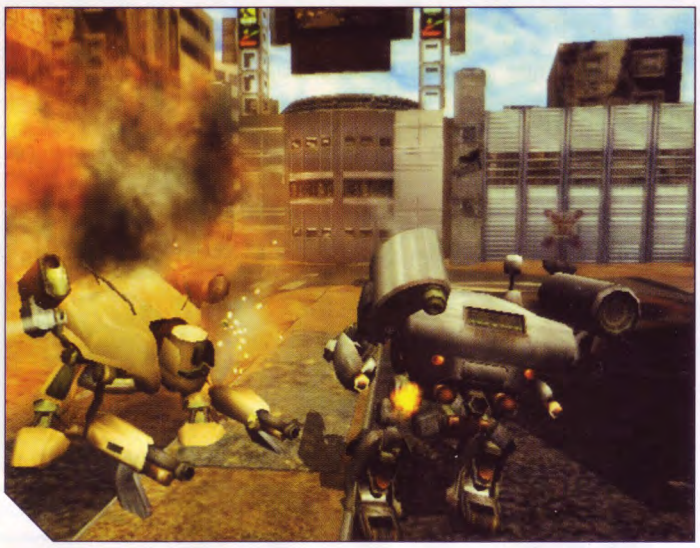

A1

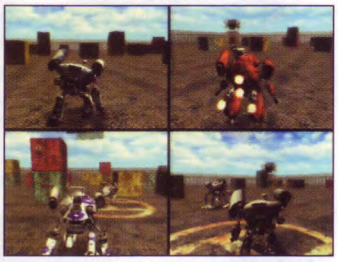
A2

Phantom Crash

GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ PHANTAGRAM INTERACTIVE **SVILUPPATORE** ▶ GENKI **USCITA PREVISTA** ▶ OTTOBRE

di Giuseppe Nigro





In un futuro prossimo, il governo giapponese, con l'obiettivo di ridurre il devastante inquinamento e porre fine alla crisi economica che sta attraversando Tokyo, decide di trasferire la capitale nella avveniristica Neo Tokyo, una città costruita vicino al porto, in grado di garantire nuove risorse alla popolazione e agli stessi governanti. Cinque anni dopo, la vecchia Tokyo è il teatro di battaglia del "Rumbling": uno scontro tra umani a bordo dei rispettivi Scoobes (mech dotati di un progredito sistema di movimento). Genki pone il giocatore nei panni di uno dei 15 capaci piloti di questi "scooter robotici", ognuno dotato di un dispositivo in grado di sfruttare la rifrazione solare e nascondere il proprio mech dal radar avversario. Prima di scendere nell'arena i giocatori dovranno scegliere con ponderazione l'armamentario col quale equipaggiare il proprio Scoobes. Sconfiggendo un elevato numero di avversari, sarà possibile accumulare crediti sufficienti per acquistare nuove parti meccaniche o potenziare quelle già innestate. Altresì possibile, sarà la vendita di accessori e parti metalliche desuete. Il sistema di controllo, come promesso dagli sviluppatori, sarà palesemente ispirato a quello di Halo. La possibilità di gioco in multiplayer (con lo schermo diviso in quattro settori), un aspetto grafico che sfrutta appieno le caratteristiche di Xbox, la possibilità di guadagnare dei potenziamenti bonus sconfiggendo i boss e un character design che ricorda da vicino OAV come Patlabor o Ghost in the Shell sono le caratteristiche salienti del titolom che verrà distribuito in Europa da Phantagram Interactive nel mese di Ottobre.

Speedball 2 - Brutal Deluxe

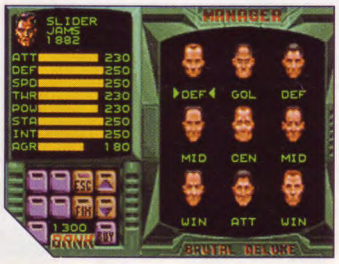
GENERE ▶ AZIONE/SPORT **PRODUTTORE** ▶ WANADOO **SVILUPPATORE** ▶ CRAWFISH ENTERTAINMENT **USCITA PREVISTA** ▶ SETTEMBRE

di Giuseppe Nigro

2095. Lo sport come sistema di intrattenimento non esiste più. Lo scenario apocalittico, disegnato dalla quasi totale anarchia vigente sul pianeta Terra, ha portato all'estremizzazione della disciplina della pallamano: squadre di cinque elementi, bardate con armature ed elmetti e pronte ad annientare fisicamente l'avversario, si affrontano all'interno di immense arene rivestite da pareti di metallo.

2100. Il crescente interesse del pubblico verso questa nuova disciplina, porta gli atleti ad organizzarsi in una vera e propria struttura che garantisca l'ufficialità del torneo sportivo più violento e sanguinario del ventiduesimo secolo: nasce così la Speedball Players'Association.

Questo il tema alla base di Speedball 2 – Brutal Deluxe, capolavoro indimenticato, giocato anni or sono su Amiga (realizzato dai talentuosi Bitmap Brothers) e riproposto su GBA dai Crawfish Interactive. Il fascino dell'originale sembra essere immutato: l'aspetto cosmetico, infatti, è molto simile a quello originale; il solo ritocco riguarda i colori, ora più vivi, grazie alla palette del portatile di casa Nintendo. Oltre a poter potenziare le caratteristiche dei nostri atleti, potremo prendere parte al "Knock Out" (una sfida contro il computer, via via più impegnativa), al "Championship" (dove saremo ai comandi della Brutal Deluxe, la squadra favorita del torneo, nel tentativo di arrivare primi attraverso 14 turni di gioco), la "Cup" (una competizione al meglio dei 4 incontri) e il sempre utile "Quick Start". Altra caratteristica di rilievo di Speedball 2 sarà la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite cavo link. Attendiamo con impazienza l'uscita del titolo Wanadoo, prevista per settembre.



Robocop The Future of Law Enforcement

GENERE ▶ FPS PRODUTTORE ▶ VIRGIN SVILUPPATORE ▶ TITUS INTERACTIVE STUDIO USCITA PREVISTA ▶ OTTOBRE

di Giuseppe Nigro

"Vivo o morto, tu verrai con me". Così recitava un costrettissimo Peter Weller bardato di tutto punto con corazza e casco metallici, nei panni di Alex Murphy, agente rivitalizzato grazie agli innesti cibernetici che ne facevano una macchina perfetta per la lotta contro il crimine. Dopo aver impersonato il piedipiatti-robot in innumerevoli versioni videoludiche (ricordiamo le tre per Amiga, Atari ST e C64, ma anche le due in versione coin-op), Titus riesuma una licenza filmica tutt'oggi valida e la tramuta in un interessante sparatutto in prima persona per PS2. Previsto per Ottobre, Robocop: The Future of Law Enforcement segue fedelmente le vicende dei tre film della Orion Pictures, portando il nostro eroe (e noi con lui), ad attraversare le strade e gli ambienti più malfamati di una futuristica Detroit, e a scontrarsi con un "sindacato criminale" senza scrupoli. Il titolo Titus consterà di 15 missioni all'interno di altrettanti livelli ispirati alle locations della trilogia filmica. I giocatori, per mezzo di una dinamica visuale in prima persona, potranno esplorare gli ambienti, zoomare sui nemici, utilizzare differenti tipi di armi (alcune delle quali upgradabili) e numerosi gadget in grado di facilitare il lavoro all'agente meccanico (uno di questi provvede una utilissima visione notturna). La demo provata all'E3 denotava un comparto tecnico solido e fluido, seppur non troppo ispirato in fase di design. Da segnalare gli interessanti effetti di luce e l'ottima implementazione di nebbia e fumo. Promessa una intelligenza artificiale avanzata e in grado di adattarsi al nostro stile di gioco.

Evolution Skateboarding

GENERE ▶ SPORT PRODUTTORE ▶ KONAMI SVILUPPATORE ▶ INTERNO USCITA PREVISTA ▶ OTTOBRE

di Giuseppe Nigro

Konami ci riprova e propone su Playstation 2 e Game Cube il suo nuovo simulatore di sport "estremi" dedicato alle evoluzioni sulla tavola a rotelle. In una varietà di piste che va dalle strade di una popolata Tokyo agli oscuri sotterranei di un castello europeo, gli skaters "virtuali" potranno eseguire oltre 70 differenti e spettacolari *tricks* con l'ausilio delle infrastrutture "grindabili" presenti nelle arene. La sfida continua, grazie alla presenza di una inedita modalità "Boss Skate": nei panni dello skater di turno, bisognerà sconfiggere enormi boss (come, ad esempio, un ragno gigante) trovando la via di fuga più breve ed utilizzando lo skate a mo' di arma. Prevista la possibilità di creare dal nulla la propria tavola e di personalizzare il look del proprio atleta tra gli otto presenti; senza contare quelli nascosti, sbloccabili completando i livelli previsti (tra i tanti, vale la pena citare Snake!). Presente anche una modalità per due giocatori, con tanto di split-screen ed instant replay che ci permetterà di ammirare le nostre acrobazie. L'uscita di Evolution Skateboarding è fissata per il prossimo ottobre.

Riding Spirits

GENERE ▶ RACING PRODUTTORE ▶ BAM! ENTERTAINMENT SVILUPPATORE ▶ SPIKE CO. USCITA PREVISTA ▶ SETTEMBRE

di Maurizio Quintiliani

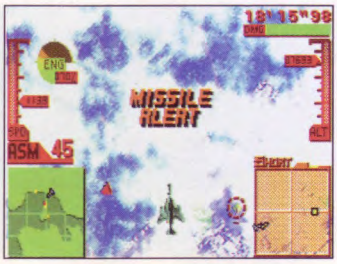
Previsto per questa estate, Riding Spirits della BAM! Entertainment si preannuncia un titolo di tutto rispetto. Il gioco è un classico racing game ispirato al fantastico e spericolato mondo delle due ruote, che usufruirà delle licenze ufficiali di quasi tutti i modelli delle più prestigiose case motociclistiche. Avremo così la possibilità di cavalcare riproduzioni perfettamente dettagliate di tutti i bolidi disponibili sul mercato: Kawasaki, Honda, Suzuki e Yamaha. Inoltre, potremo indossare differenti tipi di caschi anch'essi fedelmente riprodotti dagli originali elmi distribuiti dalle più note case come Shoei, Arai, Alpine Star, Dainese ed altre. Riding Spirits permetterà di vincere somme in denaro da spendere nei differenti negozi per l'acquisto di potenziamenti per il proprio mezzo o per l'acquisto di nuovi modelli di moto. Gli stage di gioco sono riproduzioni di piste tratte da strade cittadine o percorsi alternativi fedelmente riprodotti dagli ambienti giapponesi, americani ed europei. La versione preview inviataci da Ubi Soft lascia ben sperare sulla qualità finale del prodotto: la velocità si rivela, infatti, piuttosto notevole, senza rallentamenti di sorta e i modelli dei bolidi a due ruote risultano ottimamente differenziati. Qualche dubbio sul sistema di controllo, decisamente orientato verso l'arcade (ma non è detto che ciò non possa cambiare nella versione finale). Nella versione finale sarà inclusa una modalità "duello" per due giocatori: una sfida testa a testa attraverso le vie cittadine, contro ogni regola!

Air Force Delta Storm

GENERE ▶ SIMULAZIONE AEREA/SPARATUTTO PRODUTTORE ▶ KONAMI SVILUPPATORE ▶ INTERNO USCITA PREVISTA ▶ SETTEMBRE

di Giuseppe Nigro

Il franchise aereo di Konami, che ha fatto la sua comparsa su Dreamcast prima e su Xbox poi, si prepara a decollare anche sul piccolo di casa Nintendo. Air Force Delta Storm, pur variando la sua struttura tecnica per via delle ridotte potenzialità del GBA, promette di mantenere inalterate le caratteristiche di rilievo delle precedenti versioni. Dotato di una visuale a "volo d'uccello", con tanto di rotazione e zoom di fondali e sprites, il titolo Konami ci porterà a solcare i cieli, con l'ausilio di nove moderni aerei militari, attraverso 20 eccitanti missioni che includeranno il combattimento aereo, la scorta agli alleati e la distruzione di obiettivi multipli. Oltre alle armi montante sull'apparecchio, i giocatori usufruiranno della possibilità di sganciare bombe sugli obiettivi terrestri, per mezzo di un apposito mirino.
Apprendere al meglio le caratteristiche di ogni velivolo ed utilizzare la mappa e la strumentazione garantiranno un livello di sfida sempre crescente.
Attendiamo con curiosità il titolo Konami per accertarci del reale valore di questo porting.



RECENSIONI

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

LE VACANZE DEL VIDEOGIOCATORE

Luglio, tempo di mare e montagna, tempo di ombrelloni e racchettoni.
Ci sarà spazio nelle vostre vacanze per una partita con la "povera" PS2? Riuscirete a trovare un minuto del vostro tempo da dedicare al "goffo" Xbox? La voglia di uscire e divertirvi non avrà il sopravvento sul "minuscolo" Game Cube? Se la risposta a queste domande è sì, allora state leggendo la rivista giusta: in *Evolution Magazine* di questo mese, abbiamo esaminato dei titoli che potrebbero farvi compagnia durante i caldi pomeriggi estivi. Sfogliate le nostre pagine e fate la vostra scelta. Qualunque essa sia, ci sarà da divertirsi.
Tornando alle domande iniziali, se avete risposto "No, grazie, preferisco uscire che restare in casa incollato ad un televisore con un jopypad in mano", posso solo dirvi che avete fatto una scelta altrettanto valida. È importante "staccare la spina" ogni tanto (nel vero senso della parola). Si rischia di diventare videogioco-dipendenti e di perdere lentamente le proprie capacità intellettive. No, non lo dico io, ma un esimio professore giapponese. In ogni caso, mare o montagna, campagna o città, ovunque voi siate, uscite! Basta console! Smettetela di stare seduti davanti al televisore e di farvi venire i calli ai polpastrelli! Ricordate che c'è la sala giochi che vi aspetta...

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.

68 - Pikmin

60 - Barbarian

I TITOLI DEL MESE

56	Medal of Honor Frontline	PS2
60	Barbarian	PS2
62	WWII Prisoner of War	PS2/Xbox
65	Soldier of Fortune Gold Edition	PS2
66	UFC Tapout	Xbox
68	Pikmin	GC
70	V-Rally 3	PS2
74	F1 2002	PS2
75	Fireblade	PS2
76	Moto GP Ultimate Riding Technology	Xbox
78	Frequency	PS2
79	Jade Cocoon 2	PS2
80	Roland Garros 2002	PS2
81	Endgame	PS2
82	Stitch Esperimento 626	PS2
83	Lilo & Stitch	GBA
83	Lilo & Stitch - Grossi Guai alle Haway	PSX
84	Tiny Toon Adventures Wacky Stackers	GBA
84	V-Rally 3	GBA
85	Delta Force Urban Warfare	PSX
85	CT Special Forces	GBA

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Indossate l'elmetto e caricate il fucile: è tempo di salvare il soldato Ryan...

La saga di Medal of Honor vede la luce su PSX nel 1999. Uno sparatutto in prima persona, arricchito da un'ambientazione in piena seconda guerra mondiale: queste le carte vincenti di un titolo che divenne ben presto un blockbuster e che portò Electronic Arts a sviluppare un sequel l'anno seguente (Medal of Honor Underground) e un episodio apposito per PC (Medal of Honor Allied Assault). Dopo un'attesa durata più di un anno, anche i possessori di Playstation 2 possono riscrivere la storia, indossando i panni mimetici del tenente Jimmy Patterson.

Medal of Honor Frontline è un titolo incentrato esclusivamente sul gioco in singolo. Vuoi per la mancanza di supporto per la modalità on-line in Occidente, vuoi per focalizzare maggiormente l'attenzione sull'ottima trama, Dreamworks Interactive ha preferito non inserire nessuna opzione per il gioco in multiplayer. Dopo aver selezionato il grado di difficoltà a noi più congeniale, saremo pronti ad affrontare la prima missione, che ripropone la battaglia ad Omaha Beach tra truppe tedesche ed americane. Il nostro compito sarà, naturalmente, quello di far fuori più nazisti possibili, disabilitare macchinari e trasmittenti nemiche, salvare gli ostaggi in mano ai nazisti ed avanzare fino al raggiungimento delle linee nemiche. Tutt'attorno si svolgerà un impressionante e realistico conflitto: se riuscite a non essere colpiti dai proiettili nemici, cercate di fermarvi per qualche secondo ad ammirare tale scena: è qualcosa che, seppur in tono minore rispetto alla versione PC, raramente si osserva in un FPS. Contemplare ciò che accade attorno a noi è realmente affascinante e ci darà un'idea di cosa potevano provare i soldati al fronte durante il secondo conflitto mondiale. In ogni caso, il tempo a nostra disposizione da dedicare al "war-watching" non sarà poi molto elevato: in questo scenario bellico, tutto accade molto in fretta; pianificare una strategia d'azione al più presto sarà l'unico modo per tornare a casa sani e salvi.

Medal of Honor Frontline consta di sei missioni principali, ognuna delle quali architettata da più livelli e da numerosi obiettivi. Ad esempio, la seconda missione ci vedrà impegnati, a bordo di un sottomarino tedesco, a piazzare esplosivi in determinati punti strategici e a fuggire dallo stesso prima che questo esploda. Una volta giunti al porto, però, ci troveremo dinnanzi ad una cittadina assedia-

TOP GAME!

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	FPS
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	DREAMWORKS INT.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

Il dettaglio poligonale dei soldati nemici è discretamente elevato.

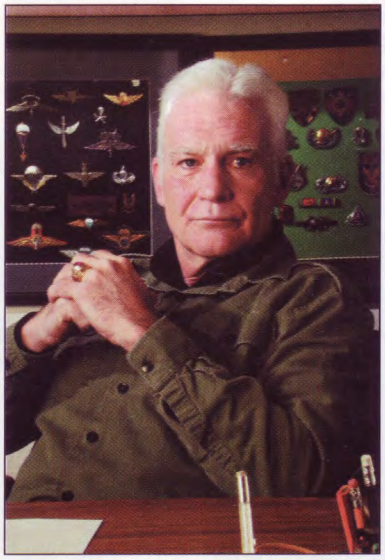
"Contemplare ciò che accade attorno a noi è realmente affascinante e ci darà un'idea di cosa potevano provare i soldati al fronte..."

ta dai nazisti e dovremo portare a termine numerosi compiti per aprirci una via di fuga (uno di questi comporta il raggiungimento di una torretta di fuoco, dalla quale dovremo colpire i Tedeschi che circondano le truppe alleate). Una volta cominciata la nuova missione, vedremo subito i risultati dei nostri sforzi: una fragorosa esplosione farà da colonna sonora alla distruzione del sottomarino nemico. Ogni missione riproduce in maniera fedele una situazione realmente accaduta nella seconda guerra mondiale: si passa dal già citato D-Day, con lo sbarco in Normandia, fino ad arrivare al ponte di Nijmegen, che potremo salvare dalla distruzione disabilitando entro tempo limite la carica esplosiva piazzata su di esso (e riscrivere così la storia!). Così come per i precedenti episodi della saga di Medal of Honor, anche lo sviluppo di Frontline è stato seguito, passo dopo passo, dalla Medal of Honor Society, che ne ha garantito il massimo realismo e ha aiutato gli sviluppatori nella ricostruzione degli eventi storici narrati. A nostra disposizione avremo, infatti, (tra le altre) le fedeli riproduzioni dei fucili da cecchino tedeschi, dei mitragliatori MP-40 o dei potentissimi lancia razzi "made in Germany" usati in tempo di guerra. Particolarità di tutte le armi da fuoco è l'operazione di ricarica, che va eseguita manualmente. Ciò contribuisce a rendere più ragionata la nostra sparatoria: frequentemente, infatti, dovremo far uso di postazioni e muri per coprirci e ricaricare le munizioni. Sfortunatamente, il sistema di puntamento non è così accurato come ci si poteva attendere e le operazioni di mira risultano troppe volte lente e poco precise. Se a questo si aggiunge l'impossibilità di settare la sensibilità dello stick analogico, si capisce come Dreamworks Interactive avrebbe fatto meglio ad ispirarsi ad Halo e a dotare Frontline di un sistema di mira in parte automatico. Il resto dei controlli si rivela pratico e molto simile agli altri FPS giocati su PS2; tutti i comandi sono ridefinibili e sarò possibile utilizzare a nostro piacimento sia il controllo con un solo stick analogico, sia quello con due stick ed invertire gli assi di direzione. In breve, gli sviluppatori sono venuti incontro alle esigenze di ogni tipo di giocatore. La varietà di situazioni del titolo EA ci porterà su un camion in movimento, intenti a far fuoco sui nazisti alle nostre spalle; appedati, pronti a sparare alle auto tedesche o, ancora, una volta indossati i panni di una guardia germanica, esplorare un locale pieno di soldati tedeschi (ubriachi) e trovare le informazioni necessarie per liberare un nostro alleato prigioniero. Le missioni sono molto diverse tra di loro e garantiscono un'azione sempre fresca ed appassionante. Eventualmente, si potrebbe criticare l'eccessiva linearità delle stesse, ma sarebbe davvero voler cercare il pelo nell'uovo: Deus EX a parte, infatti, non ricordiamo titoli di questo genere dotati di più di un modo per portare a termine gli obiettivi preposti; persino il pluri premiato Halo è un titolo al 99% lineare.
Il difetto maggiore, semmai, si riscontra nell'impossibilità di salvare la nostra situazione ogni qualvolta desideriamo. Nonostante sia comprensibile la volontà da parte degli svi-

UNA CONSULENZA DA MEDAGLIA D'ORO

DALE DYE: L'UOMO, IL CAPITANO, LO SPECIALISTA

A capo della supervisione del progetto Medal Honor vi è il capitano Dale Dye, tecnico e storico militare, profondo conoscitore dell'arte della guerra e delle relative strategie e fondatore della Warriors Inc. Il suo apporto è valso le ottime performance di capolavori hollywoodiani quali "Salvate il Soldato Ryan", "Platoon" e "Forrest Gump". La carriera militare di Dye comincia come cadetto all'Accademia del Missouri. Nel 1964, Dale si arruola nella Marina Statunitense. Nel 1965 e nel 1967 egli prende parte a 31 operazioni di combattimento nella guerra del Vietnam. Dopo aver trascorso 13 anni in Marina, raggiungendo il grado di Sergente Maggiore, Dye viene scelto per frequentare l'Accademia Ufficiali. Qui, nel 1976, raggiunge lo scalino di Garante Ufficiale, convertito più tardi nel grado di Capitano quando fu inviato a Beirut per la missione di pace nel 1982. Nel 1983 Dye lavora per due anni per la rivista "Soldier of Fortune", fino al 1985, quando decide di ritirarsi e di dedicarsi al mondo del cinema e dell'intrattenimento elettronico.



Le animazioni dei soldati sono state realizzate utilizzando il motion-capture.

Lo sbarco in Normandia si rivela leggermente più "povero" della versione PC.

luppatori di aumentare quanto più possibile la durata di vita del loro prodotto, va detto come alcuni livelli possano protrarsi per più di 30 minuti di gioco continuato prima di essere portati a termine! Questo vuol dire che dovremo fare del nostro meglio per cercare di arrivare nella migliore situazione possibile al termine degli stessi e salvare. Un compito tutt'altro che facile, giacché i livelli più avanzati si rivelano carichi di nemici e trappole e tendono a frustrare leggermente il giocatore per via della loro difficoltà.

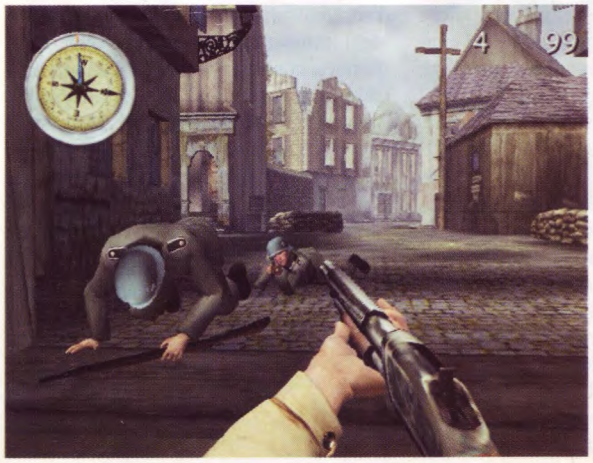
Passando alla disamina dell'aspetto tecnico, si può notare, prima di tutto, un aggiornamento dello schermo piuttosto fluido: abbiamo una media di 50 fps, che scendono drasticamente sino a dimezzarsi durante le situazioni più "congestionate".

Fortunatamente questi momenti sono rari e non compromettono affatto la giocabilità. Molto ben resa l'atmosfera, grazie a tutta una serie di tocchi di classe quali i villani tenuti in ostaggio dalle truppe tedesche, o la "guerra nella guerra" che prende vita durante la vostra missione. Buone anche le texture, anche se in alcuni casi PS2 mostra tutti i suoi limiti. La palette dei colori è volutamente smorta: il titolo EA tenta di ricreare in pieno lo spirito della seconda guerra mondiale e il kaki militare unito alle tinte scure di edifici e mezzi d'assalto ben si adegua al clima di Medal of Honor Frontline. I soldati risultano animati in maniera ottima, l'unica pecca è rappresentata dalla similarità di tutti i modelli presenti: l'uomo che vi istruisce sugli obiettivi della prima missione (molta buona la sincronizzazione del labiale con il parlato in lingua inglese) non sembra troppo dissimile dai numerosi soldati nazisti che vi troverete contro. Anche la parte audio si attesta su livelli medio-alti: il parlato in inglese (e tedesco) è recitato dignitosamente (presenti i sottotitoli in italiano) mentre ogni arma da fuoco presenta un suono differente, campionato dalla controparte reale. La colonna sonora tende a perdersi nel fragore delle esplosioni e dei colpi di fucili e granate ma, nei momenti in cui essa è udibile, si fa apprezzare per la sua somiglianza con quelle di famosi film bellici.

Al termine di ogni livello sarete ricompensati con una stella, differente per valore (oro, argento e bronzo), in base ai soldati nemici uccisi. Collezionate una stella dorata per ogni livello e, al termine della missione, sarete decorati con una medaglia. Raccoglietele tutte per sbloccare alcuni filmati nello schermo dei titoli. Un tentativo valido, da parte degli sviluppatori, di spingerci a giocare più volte Frontline. In definitiva, Medal of Honor Frontline è un titolo dotato di una durata di vita soddisfacente e in grado di tenervi incollati al pad fintanto che non avrete completato l'ultima missione. Queste non diventano mai ripetitive e, grazie alla loro difficoltà e alla possibilità di salvare la situazione di gioco soltanto alla fine di ognuna di esse, sapranno garantirvi quelle 15-20 ore di gioco che giustificano pienamente il prezzo da pagare per portarsi a casa l'ultima fatica EA. Un ottimo FPS, forse il migliore per PS2 (almeno fino a questo momento). Peccato per la mancanza di modalità multigiocatore.

Stefano Manin

> **"...il difetto maggiore, semmai, si riscontra nell'impossibilità di salvare la nostra situazione ogni qualvolta desideriamo."**



CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Ampia varietà di situazioni	- Impossibile salvare durante le missioni
+ Discretamente longevo	- Manca la modalità multigiocatore
+ Accurata ricostruzione storica	- Poche innovazioni rispetto ai prequel
+ Effetti sonori realistici	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	9
GLOBALE	8

Il migliore FPS per PS2, almeno per il momento. Divertente, vario e realistico. Peccato manchi il supporto multiplayer.

BARBARIAN

Titus risveglia i nostri istinti più selvaggi in questo clone di Powerstone...

In un tempo ed in un luogo ormai remoti, dieci esseri di diversa stirpe e natura lottano per salvare il loro mondo dall'oscuro e malvagio potere che sta inesorabilmente divorando Barbaria. Ormai sull'orlo del collasso, l'unica speranza è riposta nel coraggio e nella forza di dieci guerrieri. Solo uno di loro potrà sconfiggere Zaugg, il malefico stregone che sta condannando Barbaria ad un infausto destino.

L'ultimo titolo di Titus, sviluppato dai programmatori di Saffire, è un picchiaduro sulla falsa riga di Powerstone (Capcom, 1999) o Bushido Blade (Squaresoft, 1997). L'ambientazione fantasy che lo contraddistingue ci porta nel mondo di Barbaria e delle mostruose creature che lo abitano. I dieci personaggi selezionabili sono molto diversi l'uno dall'altro, sia per aspetto che per poteri e mosse in loro possesso. In ordine abbiamo: Keela la pricipessa guerriera, Dagan il barbaro, Corath lo stregone, 21 il gigante, Phade l'assassina, Mongo l'uomo scimmia, Eyara la protettrice della natura, Stitch il non morto, Jinn il demone del fuoco e Magnus il pirata dei mari del nord. Caratteristica principale del gioco è la presenza di arene molto vaste e completamente interattive: proprio come in Powestone e Bushido Blade, anche in Barbarian le suddette arene hanno un ruolo fondamentale nella struttura del gioco e nella caratterizzazione del game play. La grande differenza sta nel fatto che le aree del titolo Titus sono molto più grandi, tanto da permettere la presenza di otto guerrieri in contemporanea e, inoltre, si avvalgono di una maggiore interattività, cosa che si traduce nella possibilità di raccogliere tutto ciò che si trova sul campo di battaglia. Massi, casse di legno, colonne, rami e persino interi alberi possono essere utilizzati a mo' di randello contro i nostri avversari. Il menu iniziale ci offre la scelta tra tre modalità di gioco: missione, scontro e allenamento. La modalità "missione" è una sorta di "story mode" simile in tutto e per tutto a quella presente nel glorioso Soul Calibur. Dopo aver scelto il nostro personaggio, ci verrà narrata una breve storia che ci illustra identità e scopi del combattente selezionato, successivamente, inizia il gioco vero e proprio, in cui dovremo affrontare e sconfiggere un nemico dopo l'altro in uno scontro all'ultimo sangue. Ad ogni combattimento superato con esito positivo, ci verrà data la possibilità di scegliere il percorso desiderato tra quelli offerti dal computer. Molte lotte esulano dalla semplice vittoria dei classici round e ci obbligano, ad esempio, a colpire il nostro avversario un certo numero di volte o a risolvere l'incontro entro un tempo limite. Un aspetto interessante sta nella possibilità, tipicamente "ruolistica", di poter potenziare il nostro personaggio mediante la spesa dei punti assegnatici alla fine di ogni scontro vittorioso. Con i personaggi modificati in cotal guisa è altresì possibile affrontare la modalità di gioco "scontro" (in pratica il classico versus mode). Qui potremo sbizzarrirci come vogliamo, potendo scegliere i nostri avversari in un duello ad uno o più giocatori, fino ad un massimo di quattro umani più quattro controllati dal computer se si utilizza un multitap. Vi è inoltre un'opzione che consente di combattere a squadre scegliendo colore e numero dei partecipanti; ovviamente gli appartenenti alla stessa squadra non possono colpirsi tra di loro. L'ultima modalità ci permetterà di familiarizzare con i comandi e con le mosse dei

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	TITUS
SVILUPPATORE	SAFFIRE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

barbarici protagonisti, anche se, stranamente, è assente la possibilità di essere completamente soli nell'arena o, almeno, in presenza di un avversario inoffensivo. Per quanto riguarda i controlli, la croce direzionale e lo stick analogico di sinistra sono adibiti agli spostamenti, il quadrato al lancio degli oggetti e agli attacchi veloci e il triangolo agli attacchi lenti. Per eseguire le proiezioni, raccogliere e lasciare gli oggetti si utilizza il cerchio, mentre i tasti R1 ed R2 servono all'esecuzione delle "specials".
Il blocco si effettua tenendo premuto il tasto L1 e il salto schiacciando X. Le combo performabili si effettuano tutte con la ripetuta pressione dei tasti quadrato e triangolo, sia da soli che in combinazione. Le barre rosso/arancio in alto sullo schermo rappresentano l'energia vitale dei contendenti, quelle blu subito sotto indicano l'energia utilizzabile per le mosse speciali. La giocabilità generale è piuttosto buona e si traduce in duelli divertenti e frenetici. Non siamo certo ai livelli di Tekken o Virtua Fighter, ma considerando la struttura del gioco ideata da Saffire, gli scontri risultano adeguatamente vari e appassionanti. Il top si raggiunge in multiplayer, soprattutto con l'opzione a squadre. Con scontri di questo tipo si assiste a vere e proprie risse furibonde con massi e sacchi che volano per lo schermo colpendo i malcapitati, letali attacchi due contro uno e parti del fondale che vengono frantumate per rivelare nuove zone dell'arena in cui traslocare le ostilità. Merito del divertimento che Barbarian sa procurare al giocatore è da attribuirsi proprio alle già citate arene così ricche di particolari, molti dei quali in grado di essere sfruttati a nostro vantaggio. Diventa così molto importante conoscere la struttura delle varie arene e la posizione degli oggetti/armi in esse contenuti. Unico vero neo sta nel mal calibrato livello di difficoltà che varia dall'incapace cronico al super guerriero "one shot, one kill". Tecnicamente parlando, Barbarian offre uno spettacolo visivo suggestivo. I modelli e le textures dei personaggi sono davvero ben realizzati e le loro animazioni sempre fluide e credibili. I fondali, dalla qualità altalenante, contengono una miriade di dettagli sia visivi che funzionali. Non mancano, poi, effetti speciali di vario tipo (superficie dell'acqua, luce dinamica ed esplosioni). Presenti sporadici rallentamenti, soprattutto durante le battaglie più concitate. I caricamenti, piuttosto rapidi, sono accompagnati da un "simpatico teschio allegrotto" che svolazza sopra la scritta "caricamento": il tutto sa un po' di citazione e ricorda, francamente, il vecchio Barbarians II per Amiga (Palace) (precisamente, la schermata con lo scheletro che chiedeva ridacchiando "insert disk 2").
Dal punto di vista audio, il titolo Titus presenta gradevoli musiche di sottofondo ed effetti che svolgono ottimamente il loro compito. Il gioco è interamente tradotto in italiano, tranne il parlato, che per fortuna gode di comodi sottotitoli. In definitiva, Barbarian offre un buon diversivo ai classici picchiaduro ad incontri e ci delizia con un aspetto grafico sufficientemente allettante. Il particolare più succoso è l'opzione multiplayer, tanto spassosa e frenetica da invogliare l'acquisto di un multitap. Se state cercando un picchiaduro frenetico e soprattutto un titolo da giocare con un gruppo di amici, fate pure un pensierino a questo Barbarian. Altrimenti, dirottate su Virtua Figher 4 che, per il gioco in singolo, è ancora insuperato.

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Ottima grafica	- Livello di difficoltà mal calibrato
+ Divertente al punto giusto	- Noioso se giocato da soli
+ Multiplayer clamoroso	

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

Un buon picchiaduro in quattro. Un po' meno divertente in due e noioso in singolo. Comunque rende onore al nome che porta.

WORLD WAR II PRISONER OF WAR

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CODEMASTER
SVILUPPATORE	WIDE GAMES
FORMATO	PLAYSTATION 2/XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

WORLD WAR II PRISONER OF WAR

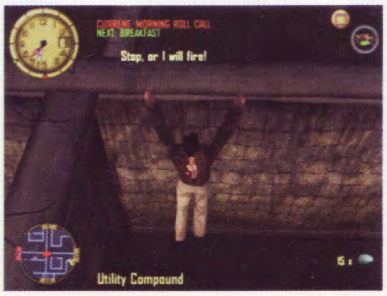
Codemaster tenta di effettuare la "grande fuga" dalla monotonia dei videogames

Originale o non originale, questo è il problema! In un mondo come quello videoludico, in cui l'originalità è un fattore sempre più latente nelle produzioni moderne, Codemaster e Wide Games ci presentano un titolo insolito, sia dal punto di vista dell'ambientazione sia, soprattutto, per quanto riguarda la sua struttura di gioco. Sebbene il tema delle fughe dai campi di prigionia sia già stato esplorato in passato da titoli come The Great Escape (Ocean, 1987 per Commodore 64 e ZX Spectrum) e Escape from Colditz (Digital Magic Software, 1990 per Amiga), Prisoner of War sarà certamente una novità per la stragrande maggioranza dei videogiocatori attuali. Ma andiamo con ordine. Teatro della vicenda è la Seconda Guerra Mondiale e, più precisamente, l'anno 1941. Il Capitano Lewis Stone (il personaggio da noi controllato) è impegnato in una missione segreta assegnatagli dalle forze alleate. Nel corso di un volo di ricognizione nella zona settentrionale della Germania, Stone e il suo copilota, il Tenente James Daly, vengono abbattuti dal fuoco antiaereo nemico. Per fortuna i due riescono a paracadutarsi in tempo, ma il Capitano Stone viene immediatamente intercettato da un drappello di soldati tedeschi che lo conducono in un campo per prigionieri di guerra. Al suo arrivo, Stone viene accolto da un ufficiale tedesco che lo introduce alla vita di prigionia e alle ferree leggi che regolano un campo di deportazione. Il nostro eroe fa così la conoscenza di altri due prigionieri di diversa nazionalità e ben presto ritrova il suo co-pilota Daly che, come lui, non è riuscito ad eludere i soldati tedeschi che lo stavano cercando. Per niente interessati ad un soggiorno forzato nel campo, i due pianificano una ingegnosa fuga che implica il riuscire a trafugare di nascosto tutta una serie di attrezzi sparsi per il campo.

Il titolo Codemaster ci porterà ad attraversare tutta la Germania e ad infiltrarci in una serie di campi di prigionia nemici, fino ad arrivare al castello di Colditz.

POW in pratica è un'avventura dinamica con componenti stealth la cui azione si svolge mediante una tipica visuale in terza persona. Stone può compiere svariate azioni quali interagire con gli altri personaggi del campo, raccogliere ed utilizzare oggetti o effettuare movimenti utili a procedere in stealth-style: chinarsi e camminare carponi, spostarsi

rasente una parete, arrampicarsi, sbirciare dietro gli angoli o attraverso la toppa della serratura e via di questo passo.
I nostri compiti saranno tutti incentrati sull'azione furtiva, nel tentativo di recuperare oggetti utili a proseguire nel gioco. A questo scopo potremo interagire con gli altri prigionieri; un esempio è dato dal diversivo che adopera Daly nelle prime fasi di gioco per consentirci di agire indisturbati e recuperare la chiave di ottone che serve ad aprire il magazzino degli attrezzi. Durante il gioco il tempo scorrerà realisticamente: un orologio posto in alto a sinistra dello schermo indica il passare delle ore, nonché la durata delle attività quotidiane a cui dobbiamo partecipare (appello mattutino, colazione, allenamento, pranzo, tempo libero, cena, appello serale e luci spente). È proprio durante queste attività che dobbiamo ingegnarci per trovare il modo di fuggire senza essere scoperti; la punizione per una nostra maldestra performance sarà la cella di isolamento per tutto il resto della giornata. Per fortuna POW incorpora un'opzione che consente di saltare le fasi della giornata che non ci interessano, per passare direttamente a quelle in cui dobbiamo agire. In basso a sinistra dello schermo è visualizzata la mappa che mostra il punto in cui siamo, ciò che ci circonda e i soldati tedeschi con tanto di cono visivo in stile Metal Gear Solid. Gli oggetti che recupereremo potranno essere tenuti con noi o riposti negli appositi bauli all'interno degli alloggi dei prigionieri. Il problema più grave che affligge POW è la blanda IA di tutti i personaggi controllati dal computer. In particolare le guardie tedesche sfoggiano una stupidità allarmante: spesse volte con troppa facilità smettono di inseguirci o nonostante ci abbiano visto infilarci sotto un letto si allontanano esclamando idiozie del tipo "basta! mi sono stancato di cercarti". Questo non è l'unico neo del gioco. Si nota, purtroppo, l'assenza di alcuni dettagli che avrebbero reso più immersiva l'esperienza ludica. Nonostante l'atmosfera tipicamente cinematografica (stile "La Grande Fuga") sia resa molto bene grazie ad un bun comparto grafico (ma non eccezionale), si notano mancanze solo all'apparenza di scarsa rilevanza. Alcuni esempi: Stone non può sdraiarsi su di un letto o sedersi a tavola con gli altri detenuti, nei piatti di questi ultimi non c'è assolutamente nulla, cosa che rende il pasto un evento totalmente irrealistico anche se molto divertente da vedere. O, ancora, se ci mettiamo dinnanzi ai soldati in fila per la colazione, li bloccheremo per tutta la durata della fase di gioco, costringendoli ad una giornata senza pasto mattutino, senza che quesi battano ciglio. Un vero peccato, considerando la mole di lavoro svolto dai grafici di Wide Games per rendere più che fedele l'aspetto dei campi di



PRIGIONIERI DI GUERRA

FUGA DA COLDITZ IN VERSIONE DIGITALE

World War II - Prisoner of War non è il primo tentativo da parte di una software house di riproporre le vicende del castello di Colditz e dei prigionieri relegati al suo interno. Andando a scavare nella memoria del nostro archivio storico, abbiamo trovato due titoli di tutto riguardo che qualcuno di voi, sicuramente, ricorderà:

The Great Escape (Ocean - 1987) (Commodore 64 - ZX Spectrum)

The Great Escape rappresenta forse il primo titolo sulle fughe dai campi di prigionia mai prodotto e, probabilmente, il primo pseudo-approccio agli stealth games. Il gioco in questione era un'avventura arcade con visuale isometrica, in cui lo scopo era far evadere il protagonista dal campo di prigionia nazista in cui era stato rinchiuso. Lo stile grafico ricordava in modo impressionante le classiche avventure dinamiche che Ocean produceva in quel periodo. Anche se in possesso di una grafica monocromatica, l'atmosfera da "grande fuga" era ottimamente ricreata e l'ottima giocabilità gli consentì di ottenere un discreto successo di vendite.

Escape from Colditz (Digital Magic Software - Gibson Games - 1990) (Amiga)

Altro titolo sulle "fughe", dotato di visuale isometrica ed ambientato proprio nel famigerato castello di Colditz. In EfC dovevamo pianificare e realizzare la fuga di un gruppo di 4 prigionieri di diverse nazionalità. Potevamo controllare un solo prigioniero alla volta "switchando" tra di loro con i tasti da F1 a F4. L'intrigante game play fatto di uso della materia grigia ed esplorazione offriva una notevole sfida per gli amanti delle avventure anche se la grafica era un tantino scarna, fin troppo "essenziale".

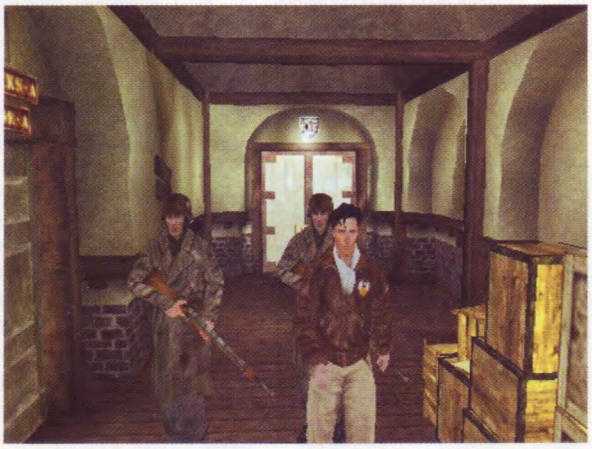
IL CASTELLO DI COLDITZ

UNA PRIGIONE A PROVA DI FUGA (O QUASI)

Il castello di Colditz è sicuramente il più famoso tra i campi di prigionia della Seconda Guerra Mondiale. Durante quel periodo, i suoi alti muri di granito, le finestre sbarrate, le scale a chiocciola, le antiche torri e architravi furono teatro del più grande capitolo nella storia delle fughe. Il castello è situato sulla sommità di un promontorio della piccola città sassone di Colditz. Bagnata dal fiume Mudle, Colditz è circondata da tre città tedesche: Lipsia, Dresda e Chemnitz. Il castello fu originariamente costruito nel 1014 per ospitare la tenuta di caccia del re di Sassonia. Durante la sua lunga storia è stato il centro di battaglie e assedi che ne hanno obbligato più volte la ricostruzione. Nel quindicesimo secolo, il castello fu completamente distrutto durante la guerra Hussita e solo nel 1583 venne nuovamente ricostruito e regalato come dono di nozze ad una principessa danese. Nel 1634 gli imperialisti tedeschi assediarono il castello solo per perderlo ancora nel 1706 ad opera delle truppe svedesi. Nel 1800 il suo ruolo cambiò, divenendo così una prigione per poi trasformarsi in un ospedale per malattie mentali nel 1828. Rimase così per oltre cento anni, finché durante la Seconda Guerra Mondiale, fu adibito a campo di prigionia del Terzo Reich. Inizialmente venne utilizzato come prigione di transito per i prigionieri polacchi dopo la caduta della Polonia. Nell'estate del 1940 il piccolo gruppo fu spostato e rimpiazzato da altri 140 prigionieri polacchi. Nel Novembre dello stesso anno vi arrivò un pugno di ufficiali britannici della RAF seguiti poi da sei ufficiali dell'esercito inglese e più tardi da qualche francese. Così il castello divenne un campo internazionale il cui contingente di prigionieri si arricchì di altri inglesi, francesi, belgi e tedeschi che vi "soggiornarono" sino alla liberazione che avvenne il 16 Aprile del 1945. In quel periodo il castello di Colditz venne visitato da un maresciallo del Reich, tale Hermann Goering che lo dichiarò "a prova di fuga", giudizio che si rivelò più che errato. Infatti, durante i 5 anni e mezzo di guerra, ci furono 300 tentativi di fuga dei quali ben 180 ebbero esito positivo. Quando nell'Aprile del 1945 avvenne la caduta di Colditz per opera dei soldati americani, 31 prigionieri riuscirono a tornare a casa sani e salvi, evento mai più eguagliato da qualsiasi prigioniero di guerra della Seconda Guerra Mondiale.

prigionia. Il comparto grafico è tutto sommato buono e presenta un ottimo dettaglio nelle textures della versione Xbox e leggermente meno definito in quella PS2. Fondali e personaggi presentano un cospicuo numero di dettagli anche se i volti dei soldati e dei compagni di cella non sono altrettanto curati. I campi di prigionia ed il castello di Colditz sono stati riprodotti a dovere, lo stesso dicasi dei modelli poligonali dei personaggi, le cui animazioni non mancano di fluidità e realismo, il tutto condito da effetti speciali come illuminazione dinamica e gli effetti meteo-ambientali e, nella versione Xbox un gradevole bump-mapping. Stessa cosa non si può affermare per la gestione della telecamera virtuale, che genera un fastidioso rallentamento durante la rotazione. Presenti sporadici effetti di pop-up in entrambe le versioni. Il sonoro è costituito da buoni effetti e musiche coinvolgenti perfettamente in tema con l'ambientazione. La scelta linguistica comprende anche l'italiano, ma il parlato è totalmente in lingua inglese sottotitolato. Un vero peccato! I difetti riscontrati non sono poca cosa, soprattutto per l'interazione con gli oggetti dei fondali (alcquanto limitata) e la scarsa IA dei PNG. Se questo aspetto fosse stato curato come si deve (in realtà sarebbe bastato che i soldati tedeschi non fossero stati reclutati in un cottolengo), ci saremmo trovati di fronte ad un vero capolavoro. In ogni caso, l'ultimo titolo Codemaster potrà interessare i giocatori poco pignoli o quelli che sanno apprezzare un'ambientazione coinvolgente e ricca di atmosfera. Speriamo solo che gli sviluppatori sopperiscano alle lacune di POW, magari con un seguito riveduto e corretto. La speranza è l'ultima a morire!

Massimiliano De Ruvo



CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Parzialmente innovativo	- Gravi lacune nell'intelligenza artificiale
+ Ambiente e trama affascinanti	- Il dettaglio dei personaggi poteva essere migliore
+ Ottima ricostruzione storica	- Longevità limitata
	- Motore grafico non esente da pecche

GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	5
SONORO	7
GLOBALE	6

Troppo facile da portare a termine e deludente sotto alcuni punti di vista. Peccato: trama e ambientazione sono interessanti.

CONTROL BOX XBOX

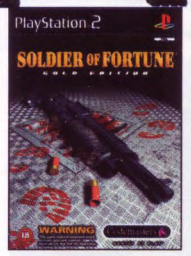
PLUS	MINUS
+ Parzialmente innovativo Ambiente e trama	- Gravi lacune nell'intelligenza artificiale
+ affascinanti	- Dettaglio grafico dei personaggi migliorabile
+ Ottima ricostruzione storica	- Longevità limitata
	- Motore grafico non privo di incertezze

GRAFICA	7
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	5
SONORO	7
GLOBALE	6

Stesso discorso relativo alla versione PS2, con qualche lieve miglioria a livello tecnico. Attendiamo MGS2 Substance.

SOLDIER OF FORTUNE GOLD EDITION

Basteranno degli elementi gore e splatter per rendere valido un FPS?



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	FPS
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	CODEMASTER
SVILUPPATORE	PIPEDREAM IN.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

SOLDIER OF FORTUNE

Pubblicato da Codemaster e sviluppato da Pipe Dream Interactive, Soldier of Fortune (che è anche il titolo di una rivista americana per fanatici militaristi) ci mette nei panni del mercenario John Mullins (soldato realmente esistente e che ha collaborato alla realizzazione del contenuto del gioco) a cui il governo statunitense ha commissionato l'importante compito di recuperare quattro testate nucleari misteriosamente scomparse. Caratteristica primaria del titolo Codemaster è la massiccia presenza di gore. I nostri avversari, infatti, posseggono ben 26 punti differenti in cui possiamo colpirli sortendo gli effetti più splatter mai visti su di una console. I deboli di stomaco farebbero meglio a non proseguire oltre nella lettura. Gambe e braccia che volano, teste che esplodono facendo schizzare frammenti di ossa e materia grigia, corpi inceneriti e smembrati e chi più ne ha più ne metta. Le armi che potremo utilizzare per operare questo massacro virtuale sono in tutto dodici e vanno dal pugnale alla Rambo, al fucile B-42 "Berserker", senza dimenticare 44 Magnum, UZI, pistola a microonde, ed H-24 "Heavy Hitter". Saremo anche in grado di utilizzare esplosivo al plastico, granate e lanciafiamme. Quest'impressionante arsenale può far intendere solo vagamente lo sterminio che andremo a perpetrare. Il gioco si sviluppa attraverso dieci missioni e ventisei livelli ambientati in cinque località differenti tra cui New York, Siberia e Tokyo. Il single player è ovviamente la parte più importante del titolo, cosa che si nota dalla strutturazione delle missioni, collegate tra loro mediante filmati generati in tempo reale che ci mostrano l'evoluzione della trama. Oltre alla modalità in singolo, c'è la possibilità di giocare in multiplayer scegliendo tra quaranta mappe appositamente disegnate.

I controlli sono abbastanza usuali (e parzialmente ridefinibili), ma includono la utile possibilità di sporgersi lateralmente quel tanto che basta per colpire senza essere visti. Come si inizia a giocare ci si rende immediatamente conto che "l'agire" sovrasta di molto il "pensare". Tutti i livelli sono farciti di nemici da abbattere senza pietà e ciò si traduce in azione frenetica e senza tregua. Dal punto di vista grafico il titolo Codemaster si attesta su buoni livelli; i modelli poligonali dei personaggi sono credibili e sfoggiano animazioni molto realistiche. Sparando da lontano al braccio di un nemico vedremo l'arma sfuggirgli dalla mano mentre si tocca l'arto ferito. Anche i fondali non deludono arricchendo il gioco di una cupa e violenta atmosfera da guerriglia e sono inclusi gli ormai standard effetti di illuminazione dinamica, nebbia, riflessi in real-time eccetera. Peccato che il frame rate sia spesso colpito da improvvisi rallentamenti e che le textures non siano troppo definite. Le musiche non colpiscono particolarmente, ma gli effetti sonori svolgono bene il loro compito. La scelta linguistica tra le cinque disponibili include anche l'italiano, ma il parlato è esclusivamente in inglese sottotitolato.

Le musiche non colpiscono particolarmente, ma gli effetti sonori svolgono bene il loro compito. Indubbiamente SoF è un titolo interessante, soprattutto per gli amanti degli sparatutto in prima persona. Pur non apportando nulla di sostanzialmente nuovo nel genere, SoF è in grado di divertire senza troppe pretese e poi ci sono fiumi di sangue e gore che aspettano solo di defluire davanti ai nostri occhi "sbigottiti e innocenti".

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Discretamente veloce e frenetico	- Ripetitivo
+ Opzione multigiocatore	- Motore grafico migliorabile
+ Splatter e gore	

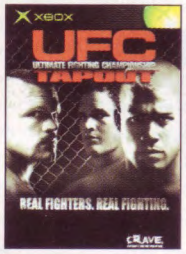
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	5
GLOBALE	7

Non aggiunge quasi nulla rispetto agli altri FPS su PS2, ma ha il merito di lasciarsi giocare senza troppe pretese.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP TAPOUT

Uomini in mutande che si picchiano all'interno di un ring esagonale. Lo sport è anche questo

Negli ultimi anni il genere dei picchiaduro ha seguito un percorso evolutivo ben preciso, calcando le orme di saghe famose e acclamate come quelle di Tekken, Virtua Fighter, Dead or Alive e Soul Calibur. Nel tentativo di uscire dal coro, la Crave produsse lo scorso anno un vero e proprio simulatore di combattimenti basato sulla licenza ufficiale di un popolare torneo americano, dove i più forti lottatori del mondo si sfidano in scontri all'ultimo sangue. Il titolo in questione era Ultimate Fighting Championship che, grazie al suo grande realismo simulativo, venne premiato come miglior beat'em up all'edizione 2001 dell'E3 di Los Angeles.
Nonostante l'assenza di elementi classici di questo genere di giochi, infatti, il titolo Crave riuscì a trasmettere una serie di sensazioni "inedite" per i picchiaduro di nuova generazione, catturando in questo modo l'attenzione del giocatore, grazie all'elevata giocabilità, piuttosto che al carisma dei personaggi. Già, perché i lottatori presenti in Ultimate Fighting Championship oltre a essere solamente di sesso maschile (a parte le due lottatrici segrete, sbloccabili successivamente), presentano, nella maggior parte dei casi, abbigliamenti e pettinature ridotte ai minimi termini, proprio per rendere più agevoli i movimenti durante la lotta. Dopo il successo riscosso dalla versione Dreamcast, Crave ha deciso di realizzarne una conversione riveduta e corretta per Xbox, migliorandone il comparto grafico e aggiungendo una serie di elementi assenti nella prima edizione.
Nasce così Ultimate Fighting Championship Tapout, che permette finalmente a tutti gli utenti della console Microsoft di sfidarsi in scontri all'ultimo sangue sul ring ottagonale più famoso del mondo. La giocabilità del titolo sviluppato da Dream Factory è rimasta invariata rispetto al precedente episodio: duelli estremamente tecnici e scontri che possono durare anche meno di cinque secondi. Salire sul ring di Ultimate Fighting Championship senza avere una buona conoscenza della meccanica di gioco può essere fatale se non addirittura frustrante, proprio in virtù della lenta curva di apprendimento e dell'elevato grado di realismo. Può bastare anche una sola presa per costringere il proprio avversario alla resa incondizionata, con un conseguente aumento della prudenza e della strategia all'interno di ogni combattimento.
Ben consci di aver raggiunto buoni risultati sotto il punto di vista della giocabilità, alla Crave si sono concentrati principalmente sull'aspetto grafico del titolo, incrementan-



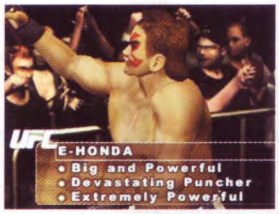
DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	CRAVE ENT.
SVILUPPATORE	DREAM FACTORY
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

"Può bastare anche una sola presa per costringere l'avversario alla resa incondizionata, con un conseguente aumento della prudenza..."

STRANI INCONTRI

UFC TAPOUT 2

Mentre i giocatori europei trascorrono i pomeriggi malmenandosi con il primo UFC, in Giappone sta per fare la sua comparsa sugli scaffali dei negozi UFC Tapout 2, versione potenziata e migliorata del titolo recensito in queste pagine. Ad occuparsi della produzione nella terra del Sol Levante è Capcom che ha volutamente aggiunto tra i lottatori le versioni "umanizzate" di Zangief e Honda. Ancora non sappiamo se tali presenze allieteranno anche la versione occidentale, ma nutriamo forti dubbi. Ad ogni modo, eccovi le prime screen a riguardo, diffuse dal produttore.



do notevolmente il numero di poligoni che compongono i vari lottatori e aggiungendo alcune animazioni rispetto alla versione Dreamcast. Particolarmente curate le sequenze che mostrano l'ingresso dei combattenti, realizzate con l'utilizzo incrociato di full motion video e di scene in real time. L'atmosfera della competizione americana è stata ripresa in ogni suo aspetto, con tanto di tornei dedicati a particolari categorie di peso, garantendo così un elevato livello di sfida. Nonostante il lavoro dei programmatori, tuttavia, il lato meramente estetico di questo Ultimate Fighting Championship Tapout presenta ancora alcune lacune, riscontrabili principalmente nelle collisioni dei lottatori e nella gestione delle proporzioni. I modelli poligonali di alcuni atleti risultano, infatti, mal proporzionati, presentando spesso teste troppo grandi rispetto al resto del corpo. Nella versione da noi esaminata si evincevano inoltre strani sfarfallii durante gli scontri, che spesso finivano per disturbare lo svolgimento delle partite. Proporzioni e flickering a parte, il titolo Crave offre una realizzazione tecnica di tutto rispetto e garantisce un'esperienza visiva indubbiamente gratificante. Il comparto sonoro, dal canto suo, risulta qualitativamente invariato rispetto a quello della versione Dreamcast, con temi musicali hard rock e parlato inglese discretamente campionato e riprodotto.
Dal punto di vista della longevità, Tapout si assesta su buoni livelli: merito anche di un interessante editor dei personaggi con cui ogni giocatore potrà creare da zero il proprio lottatore, agendo su parametri quali resistenza, vitalità, potenza di pugni e calci, stile di combattimento e altri ancora. La gestione del proprio beniamino, tuttavia, appare meno completa di quanto non fosse nella versione Dreamcast del titolo, dove venivano offerte numerose possibilità per incrementarne i valori e per permettergli di apprendere nuove tecniche.
A dire la verità, considerando il gap tecnico che divide il Dreamcast e la console Microsoft era lecito aspettarsi qualcosa di più dal titolo Crave, ma considerando che i programmatori hanno preferito spingere al massimo il motore grafico già esistente piuttosto che crearne uno da zero, i risultati sono comunque buoni. Per assistere a un netto miglioramento sia dal punto di vista tecnico che da quello meramente ludico sarà necessario attendere l'uscita del già annunciato Ultimate Fighting Championship 2. Nel frattempo tutti gli appassionati di lotta alla ricerca di un realismo estremo non possono farsi sfuggire uno dei picchiaduro più interessanti degli ultimi anni.

Filippo Facchetti

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Realizzazione tecnica buona	- Poche modalità di gioco
+ Ottimi i modelli dei lottatori	- Nessuna novità rispetto al prequel
+ Alto tasso di realismo	- Leggermente ripetitivo
+ Editor di combattenti	- Testo e parlato in inglese

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

La versione riveduta e aggiornata (ma non troppo) di un buon titolo apparso su Dreamcast. Consigliato.

PIKMIN

TOP GAME!

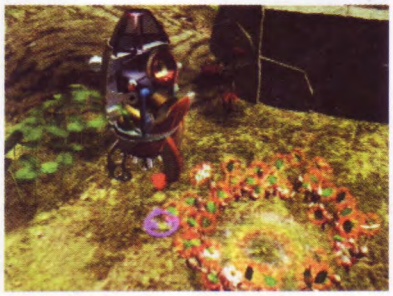
Tutta la "Nintendo difference" nascosta in un seme di... Pikmin!

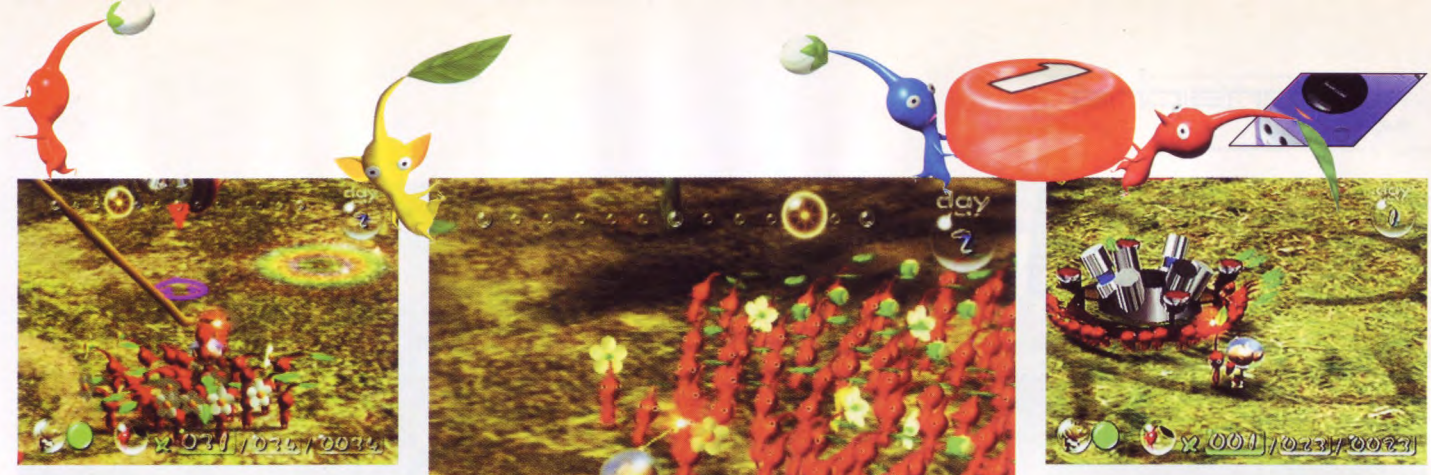
DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	PUZZLE/PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

L'astronave di Olimar, grande come un uovo di Pasqua, colpita da un meteorite durante una missione interstellare, cade su un pianeta blu e marrone tanto simile alla nostra Terra. I pezzi si sparpagliano sul terreno; ne mancano trenta per ricostruire motore e macchinari di navigazione: come fare per trovarli? Il piccolo protagonista si guarda in giro e nota un esile gambo con fogliolina verde che spunta dalla superficie. Tirato lo stelo con tutta la sua forza, ecco spuntare - letteralmente sradicato dal terreno - il primo di una lunga serie di Pikmin (parola dalla probabile derivazione inglese: "pick me"). Questo germoglio bipede gli si para davanti e osserva stupito con i suoi enormi occhioni il malcapitato astronauta. La salvezza del microscopico Olimar (solo 2 cm di altezza, giusto la metà di una memory card Game Cube) dipende da questi esserini spauriti, indifesi ed addirittura più piccoli di lui (un centimetro, complimenti alla precisione di Nintendo!). Capirete quanto sia arduo il compito di ritornare a casa. Pikmin, però, insegna che l'unione fa la forza e che persino esseri come formiche, se coalizzate, possono trasportare assieme una foglia secca (che probabilmente equivale al peso di ogni pezzo della nave spaziale di Olimar!).

Oramai li conoscete, i piccoli Pikmin, nuove e geniali creature dell'universo Nintendo. Sono dei gracili, infimi tuberi a forma di carota, con sul capo una foglia, un bocciolo o un fiore, secondo la durata della coltivazione. A differenza degli antesignani Lemmings, queste "carotine" possiedono quel poco di autonomia che permette loro di eseguire compiti da soli, anche se non così tanta da trarsi d'impiccio nelle situazioni più difficili. E nel rigoglioso mondo in miniatura di Pikmin i problemi non mancano davvero: dalle pozzanghere, che sembrano laghi profondi, alle gigantesche coccinelle di prato, golose dei simpatici esserini rossi, gialli e verdi. Sì, perché i Pikmin sono di tre qualità differenti e l'uso intelligente di una o dell'altra specie è l'unico metodo per superare i puzzle degli scenari. I rossi sono i muscolosi tuttofare, i gialli esperti "bombaroli" nonché gran saltatori ed i blu i soli a non rimetterci la pelle nell'elemento acquatico. In Z la Formica, in Toy Story, in Microcosmo abbiamo scoperto come sia intrigante immergersi nella natura del giardino di casa. Ed allora capirete la bellezza dell'envi-

Anche una coccinella può rivelarsi letale per i Pikmin.





ronment al microscopio di Pikmin. Davanti a noi si apre un rigoglioso campo ricco di steli d'erba, di corolle di fiori colorati, di fosforescenti funghi di caverna, di ruscelli d'acqua cristallina e poi rocce, zanzare, libellule, insetti volanti dalle ali chitinose, mastodontici fusti di alberi, ragni e maggiolini.
Miyamoto non sarebbe più lui se non avesse dato vita e respiro a questo dolce microcosmo vegetale. Gli insetti "brucano", gli steli dei fiori frusciano e vengono spostati al passaggio dei chiassosi Pikmin, sciami di moscerini infastiditi si alzano in volo dai cespugli.
Il mondo è davvero vivo: i bachi si contendono a forza le spore dei fiori, molli vermoni spuntano dal terreno, mosche ronzanti planano come Stukas sui deboli Pikmin per agguantarli e trascinarli nel loro nido. La brulicante attività di un giardino di primavera passa per la prima volta dai film di animazione e dai documentari del mondo di Quark alla console di casa, ed i videogiocatori non avrebbero potuto chiedere ambiente più immersivo e avventuroso. La qualità grafica di Pikmin, a ben osservare gli scenari, è impressionante. L'acqua - la più fotorealistica mai vista in un videogioco - che sgorga gorgogliando nei ruscelli, i tronchi nodosi degli alberi, le textures calligrafiche della sterpaglia e dei minerali (anche se non sempre di prima qualità) testimoniano la cura maniacale profusa dal glorioso team interno della grande N. Le giornate nel microcosmo, della durata di un quarto d'ora reale, subiscono sensibili mutamenti nella luminosità, dall'alba gialla ed intensa, al pomeriggio inondato di luce, al tramonto acceso di rosso e dalle ombre allungate. L'ambiente è aperto ma, per passare da una sezione all'altra (ognuna contiene uno dei pezzi dell'astronave), occorre rimuovere barriere con rocce esplosive, costruire ponti, aprire geyser, coordinando a dovere le azioni dei piccoli collaboratori di Olimar. Il focus sta sostanzialmente nell'esplorazione rapida dell'ambiente e nella comprensione di come poter passare gli ostacoli. Il platform si unisce alla strategia, i Pikmin agiscono da soli, ma Olimar deve sempre radunarli, portarli sul loco e orientarli all'azione. Sbranati dalle fauci di un maggiolino, affogati nello stagno o ridotti a pasto per aracnidi, di Pikmin ne perderemo a bizzeffe, e saremo dunque costretti ogni volta a risolvere l'impellente problema della loro coltivazione. Un Pikmin, creatura vegetale, nasce ovviamente da un seme, depositato dalla cipolla generatrice quando le si portano pastiglie di energia. Queste scaturiscono dai fiori e dagli avversari sgominati e vengono faticosamente trasportati dai Pikmin, che agiscono come formichine colorate con la testa dondolante.
Olimar comanda i Pikmin a suon di fischietto, radunando quelli prossimi e congedando sul posto gli esserini quando non più utili. I controlli studiati da Miyamoto sono all'unisono intuitivi e capaci di azioni complesse. Sappiate che con lo stick analogico si muove Olimar ed il suo seguito, mentre il giallo C-Stick, al suono di fanfara, indirizza il gruppo Pikmin verso un obiettivo, fiore, pastiglia o insetto che sia. I posteriori Z, L ed R trigger si occupano di zoom e visuali, e permettono di avere una visuale dall'alto o ammirare da vicino i modelli poligonali. Questi ultimi formano "pupazzi 3D" gommosi e superbamente animati, con una fluidità di aggiornamento fissata su un solido 50 fps (non è possibile selezionare la modalità di refresh video), perfettamente in linea coi deliziosi personaggi cartoon creati da Nintendo fin dai tempi di Super Mario 64. Memorabili i versetti dei Pikmin, nel surreale Nintendo language, così come i motivetti dinamici che accompagnano gli scenari.
Pikmin non è semplicissimo, nonostante la completa localizzazione in italiano, né troppo corto (anche se 30 stages, non sono il massimo della longevità), considerando che si supereranno i livelli - ritagliati nell'ambiente aperto, ripeto - ben che vada al secondo tentativo, spesso per cattivo uso dello stringente tempo di gioco. L'anima platform (dislivelli, sentieri stretti e così via) si coniuga in modo esemplare al gameplay strategico, tanto da farmi consigliare l'acquisto a qualunque videogiocatore della console a cubo. Se esiste realmente una "Nintendo Difference", per il momento si manifesta più in questo Pikmin che su qualunque altro titolo Game Cube.
E tanto basta per farne un piccolo, imperdibile capolavoro.

Paolo Santagostino

Tutti assieme, i Pikmin rossi possono demolire anche grandi barriere.

> **"...i Pikmin sono di tre qualità differenti e l'uso intelligente di una o dell'altra specie è l'unico metodo per superare i puzzle degli scenari."**

I Pikmin col fiore sul capo sono i veterani e i più veloci.

CONTROL BOX — NINTENDO GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Un microcosmo meraviglioso	- Non eccessivamente longevo
+ Controlli straordinari	- Pikmin non troppo intelligenti
+ L'estro di Miyamoto	
+ Originale	

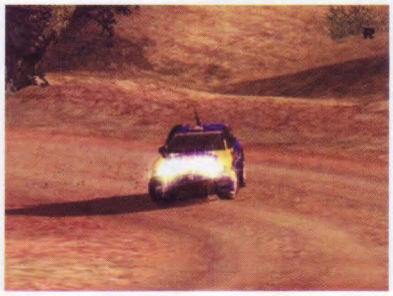
GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	8

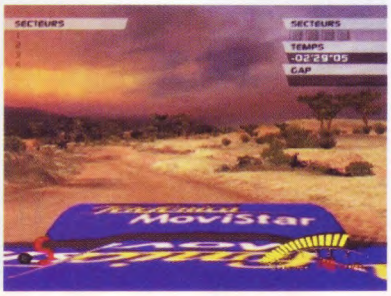
Un titolo creativo e singolare che riesce a catturare grazie ad un'ambientazione impeccabile ed un appeal tutto suo.

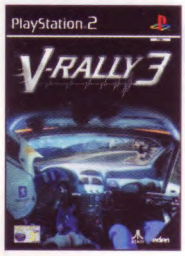
V-RALLY 3

Infogrames fa tris e ci riporta a bordo delle sue vetture dai cerchioni poligonali...

Il solo logo Atari, in bella vista sulla confezione e sulla serigrafia del DVD, aggiunge una piccola plusvalenza a quello che si presenta come uno dei migliori titoli usciti ultimamente ispirati al mondo delle corse su sterrato per PS2. La vecchia e cara etichetta Atari, ora incorporata in Infogrames, ci offre questo V-Rally 3 che, superando in curva WRC di Sony, si presenta come un prodotto ben confezionato e ricco di spunti. Il full motion video iniziale non fa certo gridare al miracolo e, di sicuro, non raggiunge le vette toccate da GT3. Ma poco importa, visto che motivo principale della nostra disamina è il gioco vero e proprio. Nella schermata principale, attigua alla presentazione, ci viene offerta la possibilità di settaggio e la scelta della modalità di gioco. Le opzioni principali sono quelle della lingua (è incluso l'italiano) e del comparto audio (volume degli effetti e possibilità di scelta fra stereo o mono). Una volta impostate le nostre preferenze (alle quali farà seguito la possibilità di variarne altre, più approfondite, nel corso delle gare), dovremo scegliere la modalità di gioco fra le due principali: la "V-Rally mode", o il "Quick race". A prescindere dalla scelta effettuata, ci verrà richiesto di creare il nostro pilota, con tanto di nome e caratteristiche grafico/fisiche da noi selezionate. Fatto questo, al nostro uomo verrà "donato" un patentino in cui verrà registrato, in seguito, ogni risultato di gara. Davvero ben articolata e di gran presa la "V-Rally mode", che ci trasporta in un campionato virtuale inizialmente dedicato alle 1.6 FWD ed in seguito alle 2.0 e composto da otto squadre di due piloti ognuna. Qui saremo chiamati a completare quattro Rally, suddivisi in cinque stage ciascuno. Migliori saranno i nostri tempi e le nostre prestazioni (avvalorate, soprattutto, dalle condizioni più o meno critiche in cui la vettura sarà ridotta a fine gara), più probabilità avremo di entrare a far parte di scuderie e team più forti e dotati di macchine ancora più potenti. Questo perché V-Rally 3 incorpora una sezione dedicata alla gestione del team, simile per certi versi a quella presente in TOCA Touring Car: dal nostro ufficio dovremo decidere se accettare o meno le proposte di ingaggio da parte di prestigiose case automobilistiche, pronte ad offrirci la possibilità di provare una delle loro vetture. Ogni team ha caratteristiche differenti, come il morale, l'affidabilità, le prestazioni e gli investimenti che la scuderia è disposta a stanziare per migliorare i propri mezzi. Simpatica la schermata in cui, se accettato l'ingaggio e superato il test di ammissione, ci viene mostrato il nostro pilota e relativa vettura nella presentazione ufficiale alla stampa. Da qui in poi avrà inizio il gioco vero e proprio, contornato, sempre e comunque, da questa parte gestionale che contribuisce a rendere più profonda l'esperienza ludica. Prima di ogni corsa ci vengono presentate tutte le caratteristiche relative ad ogni tappa: lunghezza del tracciato, velocità massima raggiunta in gara, record di pista ed tipo di terreno. Inoltre, durante questa fase preliminare potremo configurare l'assetto della nostra vettura, scegliendo le gomme, la loro pressione, le sospensioni e le parti meccaniche principali come il cambio, i freni e i differen-







DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	RACING
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	EDEN STUDIOS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

V-RALLY 3

> **...c'è da constatare come i grafici francesi abbiano profuso un notevole sforzo nella realizzazione di vetture ed ambienti...**

ziali. La modalità "Quick race", invece, si presenta suddivisa in due tipologie di gioco: una a tempo e l'altra denominata "sfida". Questa è una successione di gare a tappe, che viene affrontata con vetture di default e con l'obiettivo di vincere per sbloccare le successive piste e bonus nascosti (in pratica la versione meno simulativa del titolo Infogrames). Passando ad esaminare l'aspetto tecnico, c'è da constatare come i grafici francesi abbiano profuso un notevole sforzo nella realizzazione di vetture ed ambienti: sin dalle prime battute si ha la sensazione di trovarsi in presenza di un prodotto molto curato. La grafica in gioco viaggia ad un aggiornamento costante di 50 fps, e non si notano effetti di aliasing. Alcune "particolari" incertezze, tuttavia, si denotano in determinati scenari, con la sporadica presenza di "pop-up" e uno strano aggiornamento video dello sfondo, quando si prova a fare retromarcia impostando la visuale più lontana. Stranamente, poi, i replay presentano dei rallentamenti assolutamente inspiegabili. Molta dedizione è stata profusa per il semplice dettaglio: capiterà più di una volta che cinghiali o anatre attraversino repentinamente la vostra strada. I danni alla vettura sono rappresentati dalla deformazione della carrozzeria e dei paraurti e, assieme ai vetri frantumati, testimoniano il buon lavoro svolto dai programmatori per quanto concerne la rappresentazione realistica degli incidenti. Opinabile l'implementazione del mip-mapping sui vetri posteriori: alcune volte si ha la netta sensazione che il riflesso del sole sugli stessi sia presente in maniera eccessiva. Nulla da ridire, invece, sulle piste e sui fondali, evocativi e colorati al punto giusto. Le visuali disponibili sono quelle tipiche di ogni titolo del genere: dalla telecamera esterna alla vettura, sicuramente quella migliore, a quella interna, con tanto di cruscotto e avambracci del pilota. Quest'ultima è sicuramente inutile ai fini della giocabilità, giacché non permette di distinguere con immediatezza curve e situazioni al limite del difficile. La visuale a livello "battistrada" (quella alla GT3, per capirci), rende giustizia alla fluidità dell'engine 3D sviluppato da Infogrames, anche se, in alcuni casi, l'angolo visivo si rivela sin troppo basso e rende gravosa la percorrenza delle curve. Personalmente mi sono avvalso della visuale esterna alla vettura, che ritengo migliore in fatto di giocabilità e manovrabilità. Le vetture sono fedeli riproduzioni di macchine esistenti dalle marche più famose, come Fiat, Renault, Citröen, Opel e tutte le altre del panorama rallistico. Lo stile di guida propone una dinamica in chiave realistica; questo però porta a facili capottamenti per via di una semplice duna o collinetta affrontata nel modo errato. In particolare, va detto come sia più semplice governare il nostro veicolo mediante le "vecchie" direzioni digitali del pad in luogo dei più "moderni" stick analogici. Assente qualsiasi modalità di gioco in simultanea: V-Rally 3 permette solamente "sfide" contro il timer, siano esse in solitario o affrontate da un massimo di quattro giocatori uno dopo l'altro. Molto buoni gli effetti sonori, con il rombo differenziato delle vetture e con una colonna sonora intra-menu gradevole e rilassante. Segnalo la presenza nel DVD del trailer del prossimo prodotto Infogrames: Stuntman. Tirando le somme, si può tranquillamente affermare che, per il momento, V-Rally 3 è il miglior titolo dedicato a questo sport presente su PS2. I pochi appunti negativi derivano proprio dalla sua tipologia di gioco: l'eccessiva impronta simulativa infusa dagli sviluppatori non ha permesso l'introduzione di modalità di corsa contro delle ipotetiche vetture governate dalla CPU o da un secondo giocatore, lasciando alle tappe a tempo (come avviene nella realtà) il massimo del divertimento. In ogni caso, un passo in avanti rispetto a WRC.

Maurizio Quintiliani

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Grafica e realizzazione delle vetture ottimi	- Riflessi solari "esagerati"
+ Modello di guida realistico	- Alcune volte "troppo" realistico
+ Rombi campionati differenziati	- Mancano le modalità di gioco in multiplayer
+ Modalità manageriale	

GRAFICA	8
GIOCABILITÁ	7
LONGEVITÁ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Il migliore gioco di Rally per la vostra PS2. Realistico e graficamente all'altezza. Peccato non si possa gareggiare in due...

007 AGENT UNDER FIRE

Il mio nome è Bond, James Bond. E questo è il gioco che fa per me...

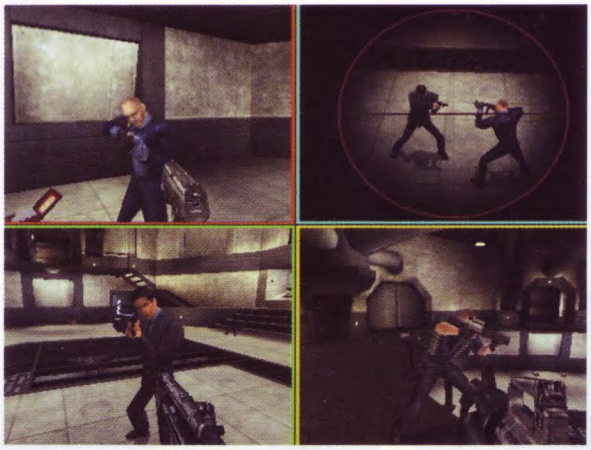
DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	FPS
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAME CUBE/XBOX
SUPPORTO	MINI DVD-ROM/DVD-ROM

Dopo una prestazione più che rimarchevole su Playstation 2 l'anno passato, l'agente britannico più famoso al mondo si reincarna nelle versioni Game Cube e Xbox. Una valida occasione per Electronic Arts di traghettare un franchise di tutto rispetto sulle nuove console 128 bit europee. A differenza di altri titoli ispirati alle gesta dell'agente segreto al servizio di sua maestà, Agent Under Fire non è il tie-in di un film o di un libro omonimo, quanto piuttosto un'avventura inedita che riprende elementi e scenari tipici della saga nata dalla penna di Ian Fleming. Un'avventura movimentata e ricca di intrecci narrativi, che vede il suo principio in quel di Hong Kong, all'interno di un laboratorio biogenetico. Nei panni di James Bond, sarà nostro compito ritrovare la bellissima Zoe Nightshade, misteriosamente scomparsa.

Il titolo Electronic Arts - strutturalmente uno sparatutto in prima persona dai risvolti tipici degli action-adventure - si avvale di una notevole quantità di gadget e armi tecnologicamente avanzate, che faranno la felicità di quanti desiderano un'azione varia e diversificata. Senza contare la possibilità di performare una serie di azioni raramente viste in titoli simili: si andrà dallo scalare pareti alla stregua di un novello Spider-Man, sino all'"hackeraggio" di sofisticati computer. Eventi, questi, che ci consentiranno di accumulare i preziosi punti "astuzia" alla fine di ogni livello. Per quanto concerne il vasto arsenale a disposizione, pur non possedendo la licenza per riproporre i nomi reali di armi e veicoli, EA ha fatto le cose per bene: sono, infatti, facilmente riconoscibili le riproduzioni poligonali di Desert Eagle, MP5K, AK-47, M16, AUG e via discorrendo.

Nonostante l'elevato numero di azioni effettuabili, i comandi si rivelano intuitivi e ben implementati, soprattutto dopo aver trascorso qualche minuto nello schermo di configurazione. La precisione che si ritrova nel sistema di controllo, davvero importante in un titolo come questo, favorisce la fruibilità e la giocabilità di un prodotto che, tuttavia, non dà il meglio di sé sul versante intelligenza artificiale. I soldati nemici, infatti, si lasciano tranquillamente colpire dai nostri proiettili prima di effettuare qualsivoglia contromossa atta a rallentare i

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione



> **...il difetto maggiore, semmai, si riscontra nell'impossibilità di salvare la nostra situazione ogni qualvolta desideriamo.**

nostri attacchi. Per ovviare a queste "lacune concettuali", gli sviluppatori hanno ben pensato di renderci la vita più difficile "spezzando" il gioco con la sequenza di ricaricamento armi, che James effettua una volta terminate le munizioni. Un lasso di tempo che, seppur breve, permette ai "poveri" PNG gestiti dalla CPU di dire la loro in materia di "coprifuoco". La varietà delle missioni è garantita dall'alternarsi di fasi "appedate" ad altre a bordo della nostra inossidabile vettura o all'interno di un tank, ambedue accomunati da un sistema di guida semplicistico che esalta, più che altro, la nostra voglia di far fuoco su tutto quanto ci circonda avvalendoci della potente mitragliatrice nelle nostre mani. Sicuramente non il massimo dal punto di vista del coinvolgimento: queste fasi di gioco infatti risultano leggermente avulse dal contesto generale e tendono ad annoiare per via della loro ripetitività. La rigiocabilità di Agent Under Fire è in parte garantita dalla possibilità di ottenere (terminando gli stage già visitati nel minor tempo possibile) la "pistola d'oro" e quella di platino, armi che ci sbloccheranno nuove opzioni di gioco in singolo e in multiplayer.

A proposito di queste ultime, il titolo Electronic Arts propone (come da tradizione) il classico "cattura la bandiera", "disinnesca le bombe" e, ultimo ma non meno inflazionato, il tanto caro "deathmatch". Nonostante si arrivi ad usufruire di una visuale ridotta per via della contemporanea presenza di quattro giocatori sullo schermo e conseguente split screen, la fluidità si mantiene su livelli decorosi e la possibilità di variare un considerevole numero di parametri (primo fra tutti la sensibilità dello stick analogico), rende il gioco in multiplayer godibile e sufficientemente divertente. Peccato per la sola presenza di giocatori umani durante queste modalità: qualche "bot" agguerrito ne avrebbe sicuramente aumentato l'interesse. Passando alla descrizione del lato tecnico, va innanzitutto ricordato che Agent Under Fire non è altro che un porting da PS2 su Game Cube e Xbox. È giocoforza che tali versioni sfruttino solo in minima parte l'hardware di prima classe delle quali sono dotate; detto ciò, si possono osservare alcune "limature" nell'engine tridimensionale rispetto a quanto ammirato in precedenza sulla macchina Sony. Ecco così sparite le scalettature derivanti da un minimo aliasing e migliorate alcune textures prima "sfocate". Persistono, purtroppo, saltuari rallentamenti in entrambe le versioni. Sul fronte audio, la parte del leone la fa il tema di James Bond, riproposto in versione arrangiata (con l'ausili del Dolby Surround) accompagnato da un buon parlato inglese. La pecca da ricercare nel titolo EA sta nei soli 12 livelli di gioco proposti, che rendono la durata di vita in singolo subordinata alla vostra voglia di completare l'avventura di Bond. Le soddisfazioni più grandi, invece, vengono, indubbiamente, dalle divertenti modalità multigiocatore. L'ultima considerazione va fatta in base alla macchina di cui siete in possesso. Se avete Xbox e una copia di Halo, non prendete in considerazione l'acquisto del titolo EA. Cosa che potreste fare qualora la vostra console fosse un Game Cube.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Missioni a bordo delle Bond-Car	- Gioco in singolo di breve durata
+ Numerose armi e gadget	- Se avete già Halo, questo titolo EA non vi interesserà troppo
+ tecnologici	
+ Comparto grafico gradevole	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	8
GLOBALE	6

Uno sparatutto in prima persona sufficientemente divertente ma non ai livelli di Halo. Solo per appassionati.

CONTROL BOX NINTENDO GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Missioni a bordo delle Bond-Car	- Longevità nel gioco in singolo di breve durata
+ Numerose armi e gadget	- Tecnicamente non sfrutta le potenzialità dell macchina su cui gira
+ tecnologici	
Comparto grafico	
+ gradevole	
+ Modalità 4 giocatori.	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	8
GLOBALE	7

Considerando la momentanea penuria di titoli di questo tipo su Game Cube, potreste anche farci un pensierino.

F1 2002

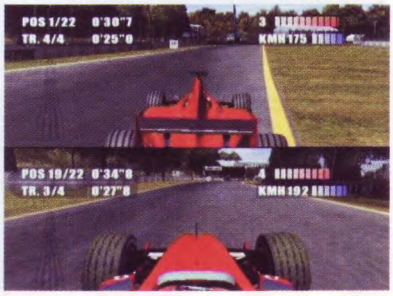
Electronic Arts riparte con la nuova stagione del mondiale Formula I

Di sicuro un costosissimo update, F1 2002 della Electronic Arts si presenta come una versione aggiornata e neanche troppo migliorata, per quanto concerne l'aspetto tecnico-estetico, del titolo precedente. Siamo ormai abituati a queste manovre da parte della software house americana, e dunque sappiamo che, un target di acquirenti, aficinados o maniaci di questa o quella categoria sportiva, riservato a questi prodotti comunque c'è.

Dovendo recensire un simile titolo, che non si distacca in maniera ragguardevole dal prequel, si può soprattutto esaminarne l'aspetto puramente giocoso, lasciando da parte quella che è la parte descrittiva. Come sempre, nell'impeccabile stile EA, il package del prodotto è notevole, compreso l'aspetto di contorno del gioco, dai menù alle schermate di presentazione. La scelta della lingua si riduce all'Italiano o all'Inglese e si denotano leggeri miglioramenti nella velocità di accesso al DVD. Ovviamente l'aggiornamento al 2002, riguarda le macchine, i piloti ed i Team, esattamente riprodotti nei minimi particolari. Le solite opzioni ci portano a poter correre una gara veloce, dove scegliere pilota e tracciato fine a se stessa, o ad intraprendere un gran premio e l'intero campionato mondiale. Nella modalità ad un giocatore sono presenti inoltre un set di gioco denominato "sfida" e uno "duello team". Nel primo, saremo chiamati a risolvere situazioni predefinite, come il superamento di una curva nel bel mezzo di un incidente, o il sorpasso ad un avversario in un rettilineo ad alta velocità, od ancora a chiudere ogni accesso a un pilota avversario che ci fiuta le spalle. Tutto questo per conquistare, insieme al completamento delle altre modalità di gioco, delle carte EA sports, che ci daranno accesso a bonus nascosti. La modalità "duello team" è una variante del gran premio, in cui lo scopo ultimo è classificarsi prima del proprio compagno di team. La grafica di tutto il prodotto è praticamente identica al precedente capitolo, fatta eccezione per qualche menù o per la visualizzazione dei dati su schermo durante la gara. Le visuali disponibili sono le stesse, e ancora una volta quella da fuori abitacolo, con la macchina vista per intero, risulta essere la più gradevole, grazie alla quale si ha più visione dell'intero snodamento del tracciato. La velocità generale dell'aggiornamento grafico purtroppo soffre degli stessi problemi del prequel. Un basso refresh e una velocità che non supera i 30 frames al secondo riducono di gran lunga un giudizio che sarebbe potuto essere migliore, ancor più negativo se si considera lo split-sceen.

Il disegno globale delle costruzioni poligonali è abbastanza buono, ma il senso generale di incertezza grafica, che si verifica maggiormente con la presenza in video di più di due vetture, rende il tutto sotto la media. A parte i difetti citati, comunque il titolo in sé riesce ad appassionare, grazie soprattutto ai vasti settaggi di gioco, che lo portano a trasformarsi da un semplice arcade, senza consumo di carburante o tattiche dei box, a una vera e propria simulazione, con cambi di gomme, guasti al motore e manovrabilità della macchina a livelli professionistici. Da notare che, anche in questo F1 2002, come nel precedente, l'intelligenza artificiale degli avversari computerizzati è assai bassa, ed è consigliabile un settaggio a livello superiore fin dalle prime partite. Il comparto sonoro si assesta sulla sufficienza generale, dal crepitare dei motori, alle comunicazioni vocali dei box (in lingua italiana), che ci informano sui tempi e sulle posizioni in gara. C'è poi la possibilità di giocare la stagione in due tramite split-screen. In generale, un titolo che nel suo aspetto globale soddisfa ogni esigente appassionato di questo sport, fornendo ogni controparte reale sulla propria console, ed una realizzazione tecnica che si limita al necessario svolgimento del proprio compito. Per appassionati.

Maurizio Quintiliani



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	EA SPORTS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Migliore del prequel	- Motore grafico non privo di pecche
+ È possibile giocare in due l'intera stagione	- I.A. drasticamente bassa
	- Se possedete già la versione 2001 non vale la spesa

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	6

Simile al precedente. Riservato ai fan del Circus Iridato e a chi desidera rivivere le gesta di Schumacher e soci.

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

FIREBLADE

Kuju Entertainment prova a rinverdire i fasti di Thunder Blade

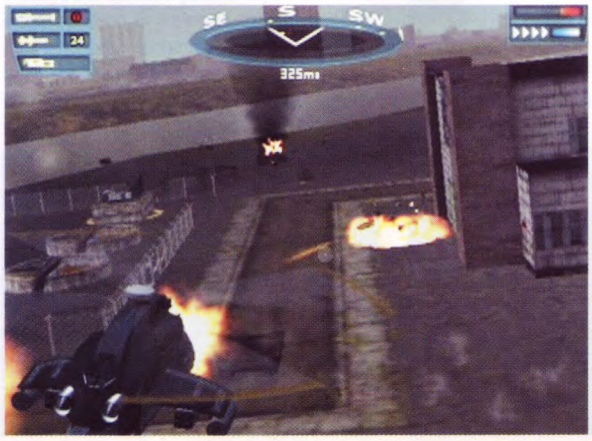
Certo è che la situazione mondiale attuale con i suoi problemi politici e militari non aiuta a gettare buona luce su un titolo come questo, che si ispira agli aspri conflitti che, purtroppo, incrudeliscono il nostro piccolo pianeta Terra. Ma noi videogiocatori sappiamo bene quanta differenza passa tra un videogame ed un fatto vero, e quanto questa nostra passione ci spinge ancor più dei media a sensibilizzarci in maniera risoluta verso la realtà. Dopo questa intro personale ma dovuta, passo ad esaminare il titolo Midway, già visto in anteprima sul numero 4 di *Evolution Magazine*. La struttura di gioco è quello di uno sparatutto 3D con ambientazione militaresca. Fireblade ci porta alla guida di due dei più potenti elicotteri in circolazione: il primo è un mezzo d'attacco, il "Vendetta", un elicottero d'assalto dotato di elevate capacità di fuoco, il secondo è un mezzo di trasporto e di soccorso, il "Carrier", utilizzato negli stati di emergenza. Fireblade si dipana attraverso quattro campagne di guerra suddivise a loro volta in missioni disgiunte, per un totale di 18 stages che si sviluppano in differenti locations ambientali. A questo proposito, devo muovere un elogio ai programmatori per il perfetto incremento del livello di difficoltà con il progredire delle missioni: le prime sono una sorta di tutorial che ci sveleranno tutti i comandi del mezzo. Ogni campagna di guerra ci vede traslati da una parte all'altra del globo, in visita di ubicazioni diverse, come il circolo polare artico, la giungla amazzonica o, ancora, le suggestive alpi svizzere. Ben rese, soprattutto, le missioni in notturna, che offrono spunti di alta classe grazie al sistema di illuminazione davvero ben riuscito. Di tanto in tanto avremo la necessità di compiere missioni usufruendo della modalità stealth, per confondere la controparte nemica e i loro radar di posizione, caratteristica che rende il titolo Midway in molti punti simile ad un titolo strategico: spesso trovare la risoluzione della missione porrà il giocatore in lunghi momenti d'attesa.

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	AZIONE/SIMULAZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	KUJU ENT.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

La giocabilità è molto buona, così come il sistema di controllo dell'elicottero: agendo sullo stick analogico il mezzo si muove in completa libertà, e grazie all'ottima mappa su schermo non perderemo la strada troppo facilmente. Inoltre, la nostra posizione e quella dei mezzi nemici sarà indicata con dei puntini luminosi sul radar. Una nota negativa si può riscontrare nel sistema di gioco, che alla lunga può risultare monocorde e ripetitivo. La grafica, in generale rientra nella norma, ma in alcuni casi tocca anche livelli di eccellenza. Di sicuro non è il titolo tecnicamente meglio riuscito per PS2, ma un punto a suo favore lo ha: l'effetto dell'acqua, veramente spettacolare, in grado di offrire un senso di realismo ineccepibile. Il comparto audio, annunciato come qualcosa di eccitante e ultrarealistico (campionamento di ogni effetto e rumore promesso da Kuju) si rivela in realtà totalmente fuori onda: effetti sonori già sentiti e per niente spettacolari, conditi, durante le missioni, da una colonna sonora orchestrata dalla banda di paese.

In conclusione, Fireblade è un buon titolo che passerà inosservato nel marasma generale della produzione ludica, ma che, nella sua generale sufficienza, appassionerà gli aficionados delle azioni militari e non. Speriamo in meglio per le conversioni Xbox e Game Cube.

Maurizio Quintiliani



CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Missioni in notturna apprezzabili	- Alla lunga ripetitivo
+ Rappresentazione grafica dell'acqua ben riuscita	- Manca la modalità due giocatori
+ Manovrabilità agevole	- Effetti sonori mediocri

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	5
GLOBALE	6

Un simpatico e godibile sparatutto militare, consigliato caldamente a chi fa uso della mimetica come capo d'abbigliamento.

MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Chi la spunterà? Valentino Rossi o Max Biaggi? A THQ la risposta definitiva!

Al contrario di PS2, dove la licenza del Moto Mondiale è stata abilmente sfruttata dal team nipponico Namco, lo sviluppo della simulazione dedicata al Moto GP su Xbox è finita nelle mani dei Climax, già autori di numerosi titoli di carattere racing/simulativo per console. I risultati sono davvero molto buoni; esaminiamo allora assieme le caratteristiche del gioco THQ. Impazienti di ammirare l'engine poligonale sviluppato dai Climax, ci tuffiamo senza troppi preamboli nella "corsa veloce" e scopriamo che il risultato visivo è davvero impressionante: fluidità e stabilità sembrano essere le qualità principali dell'aspetto tecnico di Moto GP. Ma andiamo con ordine... Moto GP riprende in pieno piloti e motocicli della stagione 2001 relativi alla classe 500cc. Gli amanti dei 4 tempi (1000cc) dovranno attendere il prossimo anno, quando THQ inserirà nel rooster anche questi bolidi a due ruote. A dire il vero, non crediamo che anche così facendo, il titolo THQ possa variare più di tanto a livello di gameplay: nella sua ottica prettamente arcade, il modello simulativo non ha conservato che poche meccaniche degne di tale appellativo. Per diventare dei bravi piloti nel titolo THQ non dovrete di certo conoscere a fondo come è fatta una moto al suo interno pezzo per pezzo: la manovrabilità di motocicli quali Honda e Proton, ad esempio, è poco dissimile da quella che si può ritrovare in Project Gotham Racing (fatte le dovute proporzioni tra veicoli a quattro e due ruote). Se questo fatto potrebbe far storcere il naso ai puristi, va detto come alcune gradevoli aggiunte quali il freno posteriore e anteriore e la realistica risposta in curva durante le accelerazioni possano accontentare anche gli amanti della simulazione. L'aderenza è relazionata alle condizioni meteorologiche della pista ed è praticamente impossibile essere sbalzati dalla sella del nostro bolide, se non per un impatto ravvicinato con un muretto o con un avversario. Gli amanti dei giochi di corsa arcade sono dunque serviti, gli altri potranno darsi da fare per creare ex novo la propria motocicletta ed il proprio pilota, grazie al potente editor messoci a disposizione dagli sviluppatori. Qui, potremo personalizzare

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-16 (LINK)
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	CLIMAX
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

colore e caratteristiche di pilota e mezzo: con i 10 punti disponibili inizialmente, infatti, potremo variare stabilità, frenata, accelerazione e velocità del mezzo. Inoltre, potremo "griffare" la tuta del nostro pilota con le nostre iniziali; una simpatica possibilità che consente di ammirare il nostro nome sulle spalle del pilota, durante la corsa vera e propria. Prima di scendere in pista, potremo affinare la nostra tecnica e memorizzare al meglio i circuiti per mezzo di una interessante sezione allenamento che si suddivide in 5 differenti prove. Apprenderemo così come effettuare spericolate impennate sulla ruota posteriore o spettacolari giri a 360° (con tanto di fumata della nostra moto), affronteremo delle corse ad ostacoli e impareremo ad effettuare frenate incisive. Per ogni prova affrontata con successo, Moto GP ci elargirà dei punti che potranno essere utilizzati per ritoccare le caratteristiche del nostro mezzo.

Quanto appreso in allenamento tornerà utile nella modalità Arcade, simpatica aggiunta alla classica riproduzione del campionato del mondo (modalità Gran Premio) con i suoi 10 circuiti ufficiali. Potremo sfruttare al meglio frenate e stacchi, realizzare impennate e curve a velocità folle, senza preoccuparci troppo dei danni al motore quanto piuttosto di accumulare più punti possibili da barattare con gadget e bonus come nuove carenature, sequenze video nascoste, inedite modalità grafiche ed altro ancora. Parlando delle modalità multigiocatore, il titolo THQ presenta la possibilità del gioco simultaneo sullo stesso schermo fino a un massimo di quattro giocatori. Anche con la visuale ridotta, il motore grafico sviluppato da Climax non dà segni di cedimento e presenta un aggiornamento video fluido e un dettaglio elevato. Menzione d'onore per la scelta da parte dei programmatori di sfruttare le possibilità di link di Xbox: pensate che fino a quattro console possono essere collegate tra di loro per dar vita ad un fantastico Gran Premio con ben 16 partecipanti umani (a patto di avere anche quattro televisori e quattro copie del gioco)!

Dal punto di vista tecnico, come già affermato in precedenza, Moto GP presenta una fluidità ancorata a 60 fps (se settato il refresh a 60 Hz), textures dettagliate ed effetti di rifrazione solare (lens-flare) convincenti. Le animazioni del pilota sono anch'esse soddisfacenti e rispecchiano fedelmente quanto accade in gara: il culmine lo si tocca quando, il nostro "conducente" mostra il pugno all'avversario per esprimere il suo disappunto. Poco realistici, ma molto ricercati, appaiono alcuni effetti speciali apportati dagli sviluppatori: durante la corsa sarà possibile osservare le gocce di pioggia fermarsi sul nostro teleschermo o essere avvolti da un leggero bluring quando si raggiungono velocità elevate. Il tutto accompagnato da un sistema di telecamere vario e numericamente elevato, con 3 inquadrature esterne (vicino, lontano e molto lontano) e 2 interne (cockpit e radente il suolo) e ben 14 durante i replay. Per quanto concerne i comandi, il pad Xbox svolge bene il suo lavoro, risultando ergonomico e preciso se si sceglie di correre in modalità di cambio automatico. L'impossibilità parziale di configurare a nostro piacimento i tasti del pad crea una certa difficoltà nel cambiare le marce in maniera manuale. Poco da eccepire nell'aspetto sonoro: tutto nella media, malgrado qualche piccola incoerenza nel regime del motore durante le sessioni in modalità manuale. Gradevoli le musiche durante i menu. Malgrado alcune lacune strutturali (ma sarebbe più giusto parlare di scelte precise da parte degli sviluppatori), Moto GP - Ultimate Racing Technology può essere considerato, a ragione, degno successore dei migliori giochi arcade di guida piuttosto che di Moto GP di Namco (in parte più realistico). La condotta dei mezzi, sin troppo semplificata, potrebbe non soddisfare quanti cercano un maggiore grado di realismo. In definitiva, il titolo THQ è un ottimo inizio in vista delle edizioni che seguiranno nei prossimi anni e, in ogni caso, il miglior gioco di moto attualmente disponibili, su Xbox (anche perché è l'unico!).

Sefano Manin

> **"Per diventare dei bravi piloti nel titolo THQ, non dovrete di certo conoscere a fondo come è fatta una moto al suo interno..."**

CONTROL BOX XBOX

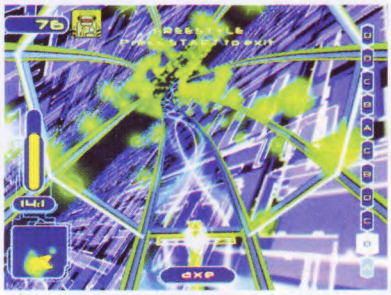
PLUS	MINUS
+ Graficamente ricco e dettagliato	- Incerti casi troppo... arcade!
+ Giocabilità arcade	- Modalità manuale migliorabile
+ Freno anteriore e posteriore	- Qualche problema con la GUI di gioco
+ Possibilità di variare le caratteristiche del mezzo	

GRAFICA	8
GIOCABILITÁ	7
LONGEVITÁ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Un ottimo gioco da parte di THQ che spinge gli amanti delle due ruote su un versante più arcade e meno simulativo.

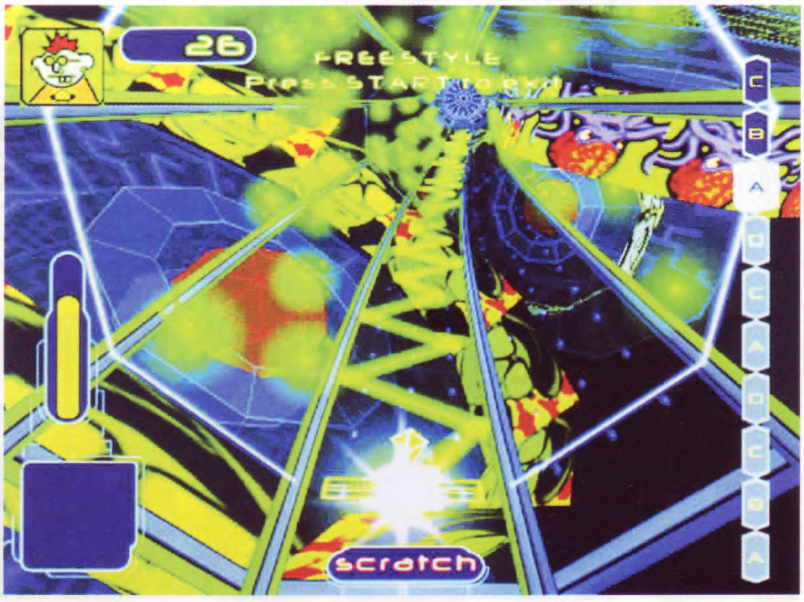
FREQUENCY

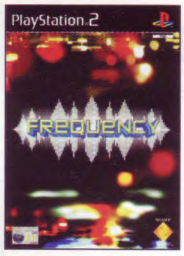
Musica da ballare, musica per giocare con Sony e Frequency



Seguendo la ormai più che collaudata scia dei rhythm-games, Sony sforna l'ennesimo titolo in chiave musicale, programmato dai ragazzi dell'Harmonix Music System. Frequency è fondamentalmente una versione potenziata dei vari titoli ispirati al mondo della musica prodotti per le varie console e per le sale da gioco. Per la buona riuscita della nostra performance e per il conseguente superamento del livello saremo impegnati a mantenere costantemente al massimo la nostra barra d'energia (rappresentata, al lato dello schermo, da un indicatore di colore giallo). Per far sì che l'energia non diminuisca portandoci alla schermata del *game over* senza passare dal via, dovremo seguire il ritmo del brano che scorre in sottofondo, schiacciando, con la giusta tempistica, i tasti corrispettivi alle "note" impresse negli spartiti virtuali visualizzati sullo schermo di gioco. L'ambientazione di Frequency è uno spazio musicale cyber-virtuale dove sono collocati otto spartiti, ognuno rappresentante un differente strumento musicale: batteria, chitarre elettriche, sintetizzatore e voci dei cantanti, suddivisi a loro volta in tre corsie sulle quali vengono impresse le battute. Queste tracce sono racchiuse in blocchi che, in successione, formano la traccia musicale finale. Ogni blocco contiene gli spartiti virtuali da seguire, con la possibilità di spostarsi liberamente ed indifferentemente da uno strumento all'altro, cercando di completare le battute di ogni singolo spartito per avere la melodia finale del blocco attuale e passare così alla fase successiva della traccia sonora. Naturalmente, a parole, è molto più complicato da spiegare che non giocarci. Oltre a questa modalità base, è inclusa un'interessante opzione multiplayer (fino a 4 giocatori in split-screen) e una divertente versione remix, ovvero una modalità di gioco che ci permette di creare da zero le nostre tracce musicali, usufruendo dei campionamenti inclusi nel DVD e di registrarle nel juke-box di Frequency per poi riascoltarle o usarle a nostro piacimento. I livelli totali del gioco sono ben 25 e le tracce sonore sono pezzi di famosi D.J./cantanti/gruppi tra i più conosciuti della scena dance, techno e pop. Vale la pena citare i famosissimi No Doubt, i The jungle Brothers, gli Orbital, i Dub Pistols o i potenti Fear Factory. In giochi di questo tipo la parte cosmetico/tecnica passa spesso in secondo piano. In Frequency, il mondo virtuale in cui ci muoveremo per comporre i brani è fatto di immagini ed effetti di rotazione, che della semplicità fanno il loro punto cardine (pur non eccellendo in maniera eclatante in nessuna maniera). Quello che maggiormente interessa in titoli di questa categoria è senza dubbio la giocabilità (visto che la parte audio è di qualità CD) e quanto questa possa far breccia e riesca a catturare le attenzioni dei giocatori il più a lungo possibile. Sicuramente Frequency soddisfa in pieno queste caratteristiche, regalando ore ed ore di sano divertimento, a patto che ci si ritenga appassionati di musica (in particolar modo, di questa musica); in tal caso, il titolo della Sony saprà ripagarci nella dovuta maniera, offrendoci, inoltre, la possibilità di creare i nostri pezzi da usare, magari, nelle feste organizzate dai nostri amici.

Maurizio Quintiliani





DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RHYTHM GAME
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	HARMONIX M.S.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

FREQUENCY

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Meccanica semplice e divertente	- Graficamente essenziale
+ Colonna sonora d'eccezione	- Alla lunga ripetitivo
+ Fino a quattro giocatori	

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Bella sorpresa da parte di Sony, che allieterà i pomeriggi in compagnia e le feste del sabato sera. Da soli perde molto del suo fascino.

JADE COCOON 2

Cosa accadrebbe se i Pokémon incontrassero Final Fantasy? Chiedetelo alla Genki...

DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	GENKI
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

L'enorme successo riscosso dai videogiochi dedicati alla crescita e all'allevamento di mostriciattoli quali Pokémon e Digimon, ha aperto la strada a numerose case di sviluppo che, nel tentativo di cavalcare l'onda della popolarità delle creature Nintendo, si sono buttate nella produzione di titoli più o meno validi basati sullo stesso concept. È questo il caso della saga di Jade Cocoon, sviluppata da Genki e giunta su Playstation 2 con il suo secondo episodio, dopo un esordio piuttosto positivo su PsOne. Ciò che ha permesso al titolo Genki di emergere dalla massa di cloni e di attirare l'attenzione dei videogiocatori è stata la sua particolare struttura di gioco, capace di miscelare sapientemente sessioni di allevamento e crescita dei propri mostri ad elementi tipici dei giochi di ruolo. La storia di Jade Cocoon 2 si svolge svariati secoli dopo gli avvenimenti del primo episodio, non lasciando quindi spazio a riferimenti al passato e mettendo il giocatore nei panni di Kahu, ragazzo allegro e dinamico, impegnato nel duro addestramento che gli permetterà di ricevere il titolo di Jade Cocoon. Tutto andrebbe nel migliore dei modi se un giorno il giovane non venisse contaminato da una terribile entità parassita, vedendosi quindi costretto a intraprendere un viaggio alla ricerca dei quattro elementi in grado di guarirlo e di salvargli la vita. Al di là della trama fin troppo classica e scontata, Jade Cocoon 2 colpisce per lo splendido design dei personaggi affidato a Katsuya Kondou, membro del popolare studio Gibli responsabile di alcuni dei più bei lungometraggi animati giapponesi, e per la discreta cura riposta nella realizzazione tecnica. I modelli poligonali dei personaggi appaiono sufficientemente dettagliati, oltre ad essere caratterizzati da animazioni convincenti, mentre le ambientazioni, pur se di discreta fattura, soffrono di un'eccessiva ripetitività. Il sistema di combattimento permette di schierare fino a otto creature differenti, decidendo la loro disposizione sul campo di battaglia in qualsiasi momento in base alla strategia ideata per lo scontro. Solo il mostro in prima linea potrà, infatti, utilizzare i propri attacchi, mentre le creature nelle retrovie recupereranno i propri punti "mana". Sotto questo punto di vista appare piuttosto discutibile la scelta dei programmatori di dotare ogni mostro di un unico attacco speciale, a differenza di quanto accadeva con i Pokémon e i Digimon, diminuendo notevolmente la varietà dei combattimenti. Tale decisione è in parte giustificata dalla presenza di un gran numero di creature differenti e dalla scelta di un sistema di combattimento basato sull'utilizzo di mostri diversi a seconda delle situazioni affrontate. Jade Cocoon 2 si dimostra quindi un titolo interessante per tutti i fan del genere, nonostante la struttura ibrida possa mostrare delle lacune tanto nelle sessioni RPG quanto in quelle dedicate all'allevamento. Peccato che, come già accaduto per Grandia II, la localizzazione italiana si riduca al solo manuale.

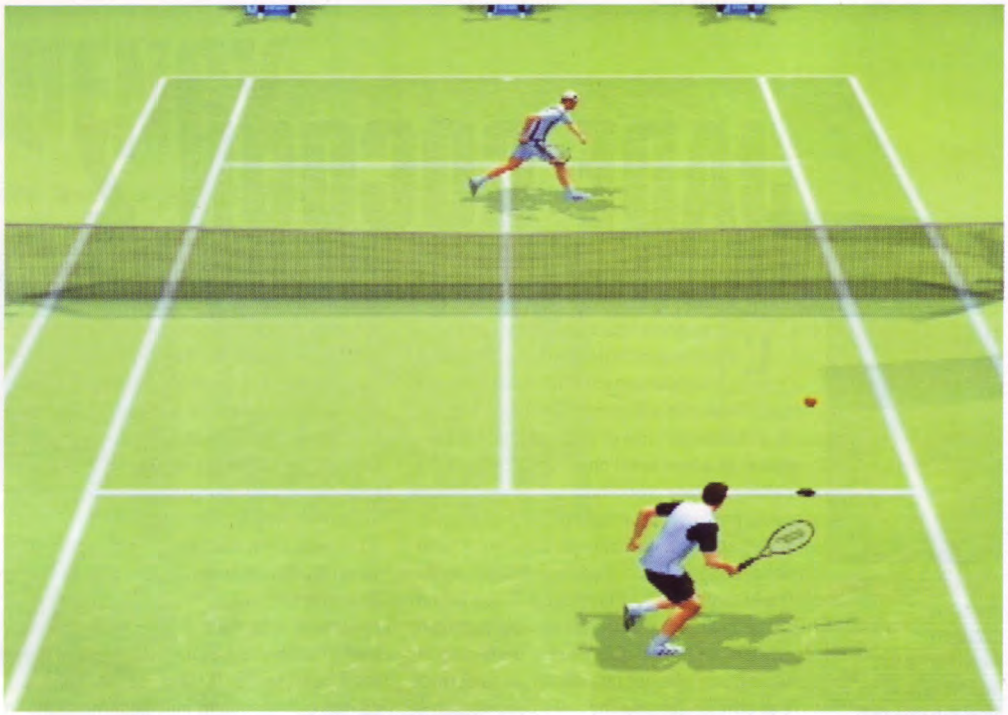
Filippo Facchetti

CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Ottimo design dei personaggi	- Tutto in inglese
+ Animazioni convincenti	- Graficamente non certo rimarchevole
+ Numero elevato di creature	- Un solo attacco speciale per ogni creatura

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	6
GLOBALE	6

Uno strano ibrido tra RPG e "growing simulation", caratterizzata dal design di Katsuya Kondou.

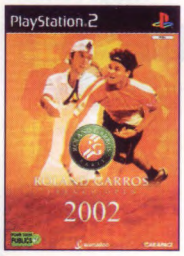


ROLAND GARROS 2002

Wanadoo impugna la racchetta e si prepara a sferrare il suo Ace su Playstation 2

In concomitanza con gli internazionali francesi di tennis, Wanadoo Edition e Carapace confezionano per la nostra PS2 un prodotto in grado di farci rivivere le sensazioni provate dai più importanti tennisti mondiali al cospetto della terra rossa del torneo d'Oltralpe.
O, almeno, questo è quanto dichiarano gli sviluppatori...
Avvalendosi della licenza ufficiale del Roland Garros, il titolo distribuito da C.T.O. permette di selezionare uno tra 10 tennisti di fama mondiale (Sebastien Grosjean, Tim Henman, Nicolas Kiefer, Todd Martin, Tommy Robredo, Chanda Rubin, Barbara Schett, Virginie Razzano ed Elena Dementieva, più altri dieci da sbloccare) e di affrontare le modalità "arcade", "esibizione" ed "endurance" (nel quale dovremo sconfiggere, di seguito, il maggior numero di avversari) all'interno di uno dei 17 campi realmente esistenti. Presenti, in forma di bonus, alcune sequenze video che vedono all'opera le controparti reali dei tennisti testé nominati. Oltre alle tre citate modalità, invero classiche e non certo in grado di destare l'interesse del giocatore per più di qualche partita, si affianca un'esaustiva opzione "carriera" che ci permetterà di creare da zero il nostro atleta, definendo a nostro piacimento caratteristiche quali velocità, potenza del servizio, qualità della volée e di perfezionare le nostre abilità per mezzo di un completo sistema di allenamento. A livello tecnico, Roland Garros 2002 presenta una grafica gradevole e sufficientemente accettabile. Peccato che lo stile impiegato nella realizzazione di atleti e campi da gioco sia molto "classico" e dia l'idea di un gioco della precedente generazione. Stupisce in negativo la rappresentazione del pubblico, realizzata applicando una texture "mal definita" sugli spalti degli stadi virtuali. Le animazioni, per quanto credibili, risultano non troppo fluide e spesso "slegate" da un movimento all'altro. Questo fattore compromette anche la giocabilità: il nostro atleta, infatti, impiega troppo tempo per salire a rete correndo e una volta decisi a tornare in fondo per recuperare la palla, ci troveremo spesso presi in contro-piede. La relativa mancanza di fludità di gioco, che obbliga il giocatore a schiacciare in leggero ritardo il tasto desiderato per effettuare il colpo, e una certa inerzia nel movimento della pallina rendono Roland Garros un titolo deludente e degno di essere ignorato, considerando anche che sul mercato c'è un certo Smash Court Tennis Pro Tournament e, prossimamente, arriverà Sega Sport Tennis 2K2.

Giuseppe Nigro



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	WANADOO
SVILUPPATORE	CARAPACE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

ROLAND GARROS

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ 17 campi di gioco realmente esistenti	- Inerzia dei movimenti eccessiva
+ Possibilità di gioco in 4	- Giocabilità problematica
	- Grafica non all'altezza

GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	4

Ennesimo titolo tennistico che non lascerà segno del suo passaggio su PS2. Attendete pure il classico Sega...

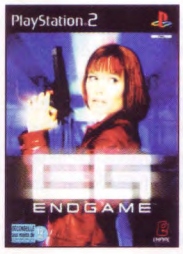
ENDGAME

Per Empire è la fine dei giochi

Uno degli avversari dallo scarso dettaglio che incontrete durante il vostro viaggio.

Nonostante gli sparatutto con pistola siano una tipologia di gioco nata ed evolutasi nella terra del Sol Levante (soprattutto per merito dei numerosi titoli arcade comparsi dalla seconda metà degli anni '80 in poi nelle sale nipponiche), fa sempre piacere ritrovare software house occidentali pronte a mettere in gioco il loro blasone pur di creare qualcosa di nuovo (anche se "nuovo" non significa in questo caso "innovativo"). Riuscirà Empire a distogliere le Gun-Con dei videogiocatori dai namchiani Time Crisis II e Vampire Night?
Se WOW Entertainment persegue uno stile di gioco piuttosto semplicistico, Empire si ispira palesemente alla meccanica collaudata della serie Time Crisis: oltre a sparare a tutto ciò che ci circonda, potremo sfruttare le infrastrutture presenti nei livelli, nascondendoci dal fuoco nemico (in un movimento dalla dinamica molto più interessante di un semplice precalcolato), semplicemente schiacciando il tasto azione (che servirà anche a ricaricare le nostre armi). Protagonista del gioco un'eroina dalla fisionomia poligonale non certo memorabile, inseguita da una potente corporazione chiamata EuroDream la cui ultima invenzione, il Virtual-World-Tomorrow, utilizza dei "segnali subliminali" vietati dalla legge. Il nostro viaggio comincerà proprio nella stanza della suddetta, dove i loschi figuri della EuroDream irromperanno nel tentativo di sopprimerci. Lo svolgersi della vicenda ci svelerà in maniera più chiara la trama, e ci porterà in giro per l'Europa la e la Gran Bretagna, dove si terrà il combattimento finale. Endgame si propone, dunque, come un titolo immediato e in grado di catturare l'attenzione dell'utente appassionato della categoria. Lo scotto da pagare sta tutto nel lato tecnico: la nostra eroina, così come tutti i nemici e i protagonisti a volto scoperto, risultano realizzati in maniera grottesca. Anche se c'è da dire che i nemici che indossano gli occhiali da sole presentano un design tutto sommato accettabile. I fondali, numerosi in quantità e in varietà, non rendono pienamente giustizia alle capacità di PS2. Dopo ogni "sessione di fuoco", la cui durata può variare dal singolo minuto ai tre, sono presenti degli intermezzi in full motion video che tentano di ricreare (invano) un feeling cinematografico. Una volta completato il gioco, sarà possibile ricominciare selezionando il livello di partenza, sbloccare la modalità "arcade" o, ancora, una simpatica opzione per il gioco di coppia. Senza dimenticare "Might Joe Jupiter" mini gioco presente in forma di bonus che aumenta la durata di vita di Endgame di qualche settimana. Endgame fallisce per una realizzazione tecnica lontana dalla perfezione (è presente anche un fastidioso aliasing in molti livelli) e per l'intelligenza artificiale dei nemici, sbandierata ai quattro venti dal produttore ma, in realtà, simile a tutti gli sparatutto con pistola visti sinora: avversari che seguono dei path prefissati senza curarsi dei nostri movimenti. In ogni caso, Endgame potrà soddisfare i possessori di Gun-Con non troppo esigenti in termini di qualità. Tra l'altro, il gioco in singolo rivela una longevità maggiore rispetto ai titoli concorrenti di Namco e Sega.

Giuseppe Nigro



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EMPIRE
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

ENDGAME

CONTROL BOX — PlayStation 2

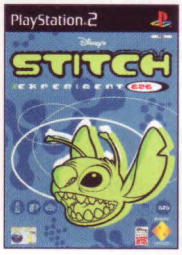
PLUS	MINUS
+ Sistema di gioco alla Time Crisis	- Realizzazione tecnica discutibile
+ Longevità elevata	- Protagonista senza carisma
+ Un gioco in più per la vostra Gun-Con	- Pochi bonus

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	6
GLOBALE	5

Empire fallisce proprio dove i Giapponesi sono più abili: nella caratterizzazione grafica di ambienti e personaggi.

STITCH - ESPERIMENTO 626

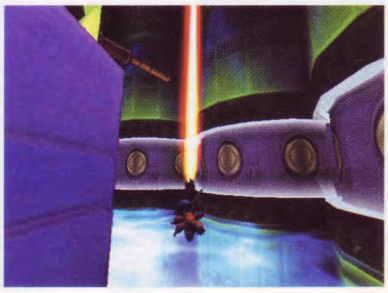
Il pestifero mostriciattolo Disney sbarca su PS2 per opera degli High Voltage



DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	HIGH VOLTAGE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Il nuovo titolo Sony, ispirato al recente film Disney Lilo e Stitch, vi mette nei panni del piccolo e dispettoso alieno, in una sorta di platform tridimensionale, con alcune escursioni nel mondo degli sparatutto in terza persona. Per farla breve, il titolo sviluppato dagli High Voltage (autori dell'imminente Hunter: the Reckoning per Xbox), ricorda molto da vicino il sempre piacevole MDK 2 di Bioware. La differenza che salta all'occhio è, ovviamente, nel protagonista del gioco, questa volta interamente dedicato a Stitch. La trama alla base del prodotto Sony è in realtà un prequel al film: attraversando mondi misteriosi e pericolosi, dovremo raccogliere tutti i campioni di DNA e portarli al nostro maestro e creatore, Jumba. Fatto ciò, avremo libero accesso a nuove aree e livelli avanzati.

Il piccolo Stitch avrà a disposizione, oltre alle quattro pistole a raggi laser, anche dei simpatici gadget come un lazo elettronico, per aggrapparsi alle ripide pareti degli ambienti e raggiungere aree altrimenti inaccessibili e un fido jetpack, che gli permetterà di spiccare brevi voli a patto di avere sufficiente carburante nel motore. Per debellare le strane creature che popolano i vasti (sin troppo) livelli, Stitch potrà avvalersi, inoltre, di particolari abilità come lo strafe laterale (eseguibile con i tasti dorsali del pad), la "rollata", simile all'attacco speciale di Blanka (Street Fighter II) e una sorta di bullet-time che ricorda in tutto e per tutto quello visto in Max Payne. L'eccessiva linearità di alcuni stages, mal si sposa con tutte le abilità messeci a disposizione dai programmatori. Spesso, superare una fase di gioco vuol dire andare avanti freneticamente sparando all'impazzata sui nemici. Eccezion fatta per alcuni livelli, invero ingegnosi, situati sul dorso di giganteschi insetti alieni. Effettivamente però, in Lilo Esperimento 626 non c'è molto da fare oltre a raccogliere i campioni di DNA. Dal punto di vista tecnico, il titolo Sony presenta un look gradevole e ben definito, con textures appena sufficienti, ma con una palette allegra e in grado di ricreare le atmosfere del cartoon. Il difetto maggiore viene dalla telecamera virtuale, molto spesso non in grado di seguire con la stesso ritmo i movimenti del protagonista. Dal punto di vista audio, si ritrovano i dialoghi in lingua italiana con gli stessi doppiatori della versione PsOne ed una serie di musiche techno, anonime ma adeguate alla blanda azione.



Ci si chiede con quale pretesa si possano proporre dei titoli solamente discreti in un mercato che la stessa Sony ha contribuito a portare su livelli di eccellenza grazie all'indimenticabile Jak and Daxter.

Stefano Manin

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Numerose azioni performabili dal protagonista	- Ripetitivo e noioso
+ Colori vividi	- Problemi con la telecamera virtuale
+ In italiano	- Textures quasi assenti

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Un titolo anonimo che sfrutta la licenza del cartoon Disney in modo non del tutto adeguato.

LILO & STITCH

DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	DIGITAL ECLIPSE
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

Può Disney Software inventare qualcosa di completamente innovativo? E a quale scopo, poi, se tanto i giochi che produce risultano "abbastanza carini" e remuneranti al punto giusto grazie alla popolarità delle versioni cinematografiche alle quali si ispirano? Ecco allora la versione videoludica, per il piccolo di casa Nintendo, di Lilo & Stitch, da consumare sotto il sole estivo del 2002.
Lo standard è il solito: simpatico platform, arricchito da qualche sezione esplorativa; si passa, infatti, dalla pura azione a scrolling orizzontale, a sezioni con locations a schermo fisso, dove un minima sensazione di puzzle ci viene blandamente offerta dai programmatori (atta, più che altro, a spezzare la troppa ripetitività dell'azione). I fondali, così come i personaggi sono ben disegnati ed offrono una palette di colori veramente ben assortita e mai confusionaria, cosa che per il piccolo schermo del GBA risulta ben gradita. Le animazioni sono davvero riuscite, in particolar modo quelle di Stitch, il protagonista alieno, che fa del suo modo di correre la parte più divertente da ammirare. Agli scenari ripresi pedissequamente dal film, si alternano locations interne, dove si nota un leggero calo nella cura dei dettagli di sfondo. Durante il cambio di stage, si passa al controllo alternato dei due piccoli eroi, seguendo la trama dello stesso lungometraggio. A completare un prodotto che già di per sé risulta sufficiente, avremo di sbloccare quattro scene in FMV, prese direttamente dalla controparte filmica, e otto immagini di esemplare qualità. Per quanto riguarda le opzioni di gioco, queste ultime si limitano alla scelta della presenza o meno, di musica ed effetti sonori; reparto, quello audio, che rinviene, senza peraltro eccellere, dalla sufficienza. La presenza di continue e password, mina, purtroppo, la longevità di un titolo che non risente di un elevato grado di difficoltà. Consigliato ai più piccoli.

Maurizio Quintiliani

CONTROL BOX (GAME BOY ADVANCE)

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Un buon platform, dalle animazioni convincenti e sufficientemente longevo da farvene meditare l'acquisto.

LILO & STITCH GROSSI GUAI ALLE HAWAY

Prendete un qualsiasi episodio di Crash Bandicoot, privatelo delle sue migliori caratteristiche (raffinatezza grafica, varietà di gioco e precisione nelle collisioni) ed avrete tra le mani il nuovo titolo per PsOne dedicato alle gesta dei simpatici protagonisti dell'ultimo lungometraggio Disney.
La trama del gioco distribuito da Sony e sviluppato da Blitz Games, ricalca in maniera pedissequa gli accadimenti della pellicola di animazione. Saremo così "costretti" durante il corso dei livelli, a prendere i comandi di Lilo o di Stitch in una serie di stages con visuale in terza persona, fino ad arrivare allo scontro con i boss. Sia Lilo che Stitch godono di diverse abilità e di attacchi differenti; ma dove la piccola bambina esotica non offre che una sorta di magia Voodo (di range limitato), il terribile alieno in miniatura è in grado di attaccare i nemici per mezzo dei suoi artigli, di temibili "fiatate" e di una trottola in stile "Crash". Non solo: collezionando i power-up disseminati nei livelli, Stitch sarà in grado di scatenarsi in un attacco "rotolante". Sicuramente il personaggio più riuscito tra i due; un vero peccato che si debba utilizzare anche Lilo. Altri difetti derivano dal problematico sistema di telecamere, spesso fonte di morti premature dovute alla scarsa visibilità di burroni e nemici e dall'aspetto grafico, davvero orribile, considerando anche il fatto che ormai sfruttare a dovere una macchina come PsOne dovrebbe essere regola fondamentale durante lo sviluppo di un gioco. Le uniche note positive vengono dal doppiaggio, tutto in italiano e dalla presenza di spezzoni in FMV del film originale.

Stefano Manin

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	BLITZ GAMES
FORMATO	PLAYSTATION
SUPPORTO	CD

Stitch alle prese con uno dei boss di fine livello.

CONTROL BOX (PSone)

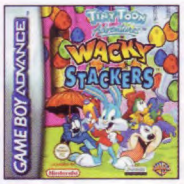
GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
SONORO	7
GLOBALE	4

Una brutta copia di Crash Bandicoot che non soddisferà neppure i più piccoli. Una licenza sprecata.

TINY TOON ADVENTURES WACKY STACKERS

Questo sarà sicuramente un *must* per la vostra estate, sotto l'ombrellone o immersi nell'acqua in compagnia di un riusciutissimo, clone di Puyo-Puyo. Ispirato ai simpatici Tiny Toons, il titolo Warthog, che ricorda da vicino anche il vetusto Columns, ci impegnerà ad incastonare una serie di piccole uova di dinosauro dai vari colori, nell'intento di ammassarne quattro o più sui due assi orizzontali e verticali del piano di gioco, allo scopo di schiuderle e ripulire lo schermo dall'avanzare continuo delle altre. La modalità principale del gioco è quella della "sopravvivenza" che ci impegnerà in una continua *escalation* di livelli

di difficoltà, fino allo sfinimento dei nostri riflessi. La seconda possibilità è data dal "puzzle": dovremo risolvere intricate situazione predefinite, tramite il posizionamento di un numero limitato di uova che, come nella modalità sopravvivenza, scendono dall'alto dello schermo in gruppi di due. La grafica è una festa di colori e di fluidità. Le uova sono abbastanza grandi da non infastidire l'occhio del giocatore e il tutto è accompagnato da gradevoli melodie di contorno e scenette d'intermezzo veramente deliziose sottotitolate in lingua italiana così come tutto il gioco.
La possibilità di sfidare altri giocatori o il computer stesso, in una modalità "versus"



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PUZZLE
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SWING ENT.
SVILUPPATORE	WARTHOG
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

Le uova si distinguono facilmente anche sul piccolo GBA.

aumenta la già elevata longevità del prodotto, che fa della grandissima giocabilità e della sua impeccabile semplicità tecnica, il punto di forza.

Maurizio Quintiliani

CONTROL BOX

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	6
GLOBALE	8

Da usare sotto prescrizione medica, per evitare alienamenti e forme di asocializzazione nei posti di vacanza.

V-RALLY 3

Il portatile di casa Nintendo ha preso il vizio di voler competere con le console maggiori, esprimendosi in ogni campo con titoli che contemporaneamente escono anche per le macchine casalinghe più potenti. In questo caso ci troviamo di fronte ad una ottima conversione, giustamente ridimensionata, del bellissimo titolo, targato Infogrames, uscito questo mese anche in versione PS2. V-Rally 3 ci offre un'ottima sessione di guida, a bordo delle più conosciute vetture del mondo rally, nei tracciati disseminati del campionato del mondo. Le modalità di gioco si dividono in "V-Rally mode", dove saremo chiamati ad affrontare in successione i rally predefiniti suddivisi in varie tappe, "cross mode", dove, in la compagnia di tre vetture gestite dalla CPU affronteremo una gara a giri, con lo scopo ultimo del conseguimento delle patenti di guida (da quella distrettuale a quella internazionale ed europea). Immancabile il multiplayer che avviene per mezzo del cavo link. La grafica, incredibilmente poligonale, offra un'ottima gestione dell'ambiente 3D, donando al giocatore il giusto feeling con il titolo. La fluidità è stabile e si attesta attorno ai 20 fps. Il punto negativo lo troviamo nella parte bassa dello schermo, dove la strada o gli oggetti laterali (come alberi e muri) si deformano in prossimità della fine del video, distorcendosi verso i lati. Un po' come accadeva per i titoli di corsa dedicati al Saturn, difetto comunque trascurabile. Le visuali a nostra disposizione

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	VD3
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

si limitano a due: quella esterna e quella dal cruscotto, ambedue pratiche e spettacolari, a differenza della versione PS2. Un titolo tecnicamente miracoloso, tutto in italiano, che potrebbe rappresentare il punto di svolta per i racing game su questa console.

Maurizio Quintiliani

CONTROL BOX

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	8

Un ottimo gioco di corse per Gameboy Advance che setterà nuovi parametri per quel che riguarda l'uso dei poligoni.

DELTA FORCE URBAN WARFARE

Il primo titolo della serie Delta Force, fu prodotto dalla Novalogic nel 1998 su PC. Quattro anni e due milioni e seicentomila di pezzi venduti dopo, anche PSone può fregiarsi di uno spin-off di questa saga di sparatutto in prima persona ad ambientazione militare. A differenza delle versioni PC, dove si privilegiava l'azione di gruppo, in Urban Warfare vestiremo i panni di un solo agente, impegnato a destabilizzare il cartello della droga colombiana, dopo l'eliminazione del suo intero team d'assalto. Ecco così rivelato il significato del titolo, poiché le ambientazioni nelle quali agiremo non saranno più sconfinati e desertici campi di battaglia, ma palazzi e città "frequentati" dai terroristi internazionali. Il prodotto Novalogic consta di 12 missioni che richiederanno tutta la nostra abilità stealth e che ci permetteranno di entrare in possesso di numerose armi e gadget dell'ultima generazione (visori notturni, esplosivi radiocomandati, lancia granate, lancia fiamme e via dicendo). Purtroppo, se da un punto di vista concettuale Urban Warfare si dimostra piuttosto allettante, la sua realizzazione tecnica lascia davvero a desiderare: il frame rate incostante (che raramente raggiunge i 25 fps ed è soggetto a rallentamenti frequenti) genera non poche difficoltà nelle situazioni di maggior pericolo e non permette neppure di prendere la mira in maniera efficace. Come se non bastasse, i numerosi comandi a nostra disposizione, sono stati implementati in maniera davvero contorta sul pad PsOne e ci costringono a frustranti e spesso deleterie combinazioni di tasti. Peccato, perché le missioni presentano un alto numero di elementi "spionistici" e si articolano in numerosi compiti che dovremo sbrigare per passare da un ambiente all'altro senza lasciar traccia del nostro passaggio.

In breve, se possedete una PSone e cercate un FPS con determinate caratteristiche, Urban Warfare potrebbe anche meritare più di un'occhiata. In caso contrario lasciatelo pure negli scaffali del vostro negoziante.

Giuseppe Nigro

Il dettaglio di fondali e personaggi è davvero basso.

DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	FPS
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NOVALOGIC
SVILUPPATORE	REBELLION
FORMATO	PLAYSTATION
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PSone

GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Un FPS dalle velleità stealth che fallisce sotto l'aspetto tecnico, compromettendo la giocabilità.

CT SPECIAL FORCES

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	LSP
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

Se tra un tuffo e l'altro di questa calda estate vi vien voglia di dimostrare (anche sotto l'ombrellone) che in voi si cela una pericolosa "arma umana d'assalto", i francesi L.S.P. vi danno la possibilità di intraprendere attacchi bellici a postazioni terroristiche, grazie esclusivamente al vostro piccolo Gameboy Advance. Con questo CT Special Forces, prenderemo parte a furenti scontri armati e infiltrazioni spionistiche, nonché a lanci con paracadute e contese aeree a bordo di elicotteri militari atti a difendere la pace mondiale dai cattivi di turno. Le sezioni di gioco ci impegnano in conflitti in puro stile Metal Slug, con la particolarità di non concedere tutto al caso o allo sparatattuto più frenetico: per avere la meglio in queste sezioni, infatti, dovremmo usare molta tecnica e uno studio ragionato sui comportamenti degli agenti nemici. Ai livelli "appedati" si alterneranno sezioni a bordo di elicotteri (con radicale cambio di struttura), che ci porteranno in livelli a scorrimento verticale, dalle chiare reminescenze "silkwormiane". Graficamente CT Speial Forces è una vera gioia per gli occhi: un vero arcobaleno di colori che si incastona alla perfezione nel piccolo schermo del Nintendo, senza mai appesantire la vista del giocatore è accompagnato da una fluidità di scrolling realmente eccellente. Le animazioni sono ben realizzate e particolareggiate mentre i fondali, che spaziano da montagne innevate a desertiche lande terrene ci offrono un dettaglio più che ottimale, conditi da più piani di parallasse in prospettiva. Le uniche note dolenti sono da ricercare nel comparto audio che, a parte l'ottima colonna sonora d'accompagnamento, in tema con le più cinematografiche produzioni belliche, ci offrono effetti sonori non degni del globale livello qualitativo del prodotto. Ultimo, ma non di esigua importanza, la difficoltà notevole del gioco, che pretende un giocatore di ottima esperienza e di una predisposizione alla calma tattica e che offre, comunque, un sistema di password a fine stage. Presente, inoltre, la possibilità di multiplayer in link, mentre è assente alcun tipo di selettore di difficoltà.

Maurizio Quintiliani

L'istruttore di Body Building vi farà divertire molto.

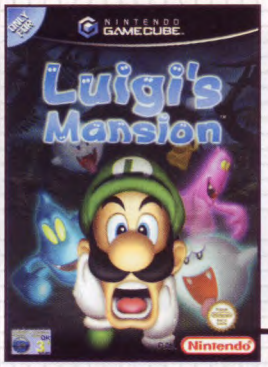
CONTROL BOX GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Sulla scia di Metal Slug, il titolo LSP riesce a distinguersi per una grande giocabilità e per una grafica d'eccezione.

VERSUS

I GIOCHI PIÙ FAMOSI A CONFRONTO ANALIZZATI IN OGNI MINIMO ASPETTO



In un mondo come quello delle console, dove la concorrenza spietata e la corsa costante al miglioramento sono da sempre le parole d'ordine, il bisogno di avere punti fermi è un imperativo categorico. Le saghe di Sonic e Mario hanno rappresentato dalla fine degli anni '80 una sfida "idealistica" che vedeva in campo due grandi software house come Sega e Nintendo. Tale dualismo alla lunga è sfociato in una grande unione, che vede due protagonisti storici gareggiare sulla stessa macchina, quella targata Nintendo.

VS

GRAFICA

Luigi's Mansion

Entrambi i titoli in questione sfruttano in maniera piuttosto adeguata i mezzi messi a disposizione dal nuovo gioiellino di casa Nintendo. Sia Sonic Adventure 2 Battle che Luigi's Mansion, già dalle prime schermate di gioco sapranno colpirvi per l'ottimo livello grafico che riescono a proporre. Per quanto riguarda il titolo che vede protagonista il fratellone di Mario si può ammirare come questo riesca a sfruttare le capacità del Game Cube: il titolo Nintendo è quanto di più vicino ad un cartone animato interattivo mai visto su console, cosa possibile grazie ad animazioni divertenti e ottimamente realizzate, effetti grafici degni di nota e, soprattutto, ad un interazione con tutti gli oggetti presenti nel gioco (potrete addirittura divertirvi a veder crescere le piante della casa, sempre che abbiate voglia di annaffiarle!). Lodevole è il lavoro svolto dai programmatori per quanto riguarda le illuminazioni dinamiche. Tutti i fondali, infatti, cambiano tonalità e proiettano ombre diverse a seconda dell'angolazione di luce che ricevono, compresa la torcia di Luigi. L'unico vero difetto riscontrabile riguarda alcuni ambienti (pochi comunque), che risultano un po' poveri di dettagli e le textures, non sempre degne di nota. I personaggi si muovono sempre in maniera fluida. Anche in Sonic Adventure 2 Battle (già giocato in passato su Dreamcast), ci troviamo di fronte ad un livello grafico degno di nota. Le textures sono state migliorate rispetto al suo predecessore e raggiungono ora un livello sicuramente impressionante. Tutte le animazioni sono ben curate e fluide mentre gli ambienti di gioco sono caratterizzati da un grande numero di dettagli ed oggetti presenti sullo schermo. Anche in questa ultima fatica targata Sega è stato adottato un sistema di luci molto valido. Un neo, che ormai possiamo considerare quasi un marchio di fabbrica di Sonic 3D, è sicuramente il sistema di telecamere, ampiamente migliorabile, che non permette di godere appieno di tutto ciò che viene proposto dagli ambienti, divenendo, a volte, addirittura frustrante. I due titoli si presentano quindi con una veste grafica notevole, ma il difetto che ormai Sonic si trascina dietro da un po' di tempo, ovvero quello della gestione della telecamera virtuale non ottimale, fa pendere la bilancia a favore di Luigi's Mansion.

SONORO

Luigi's Mansion

Di certo all'interno di titoli appartenenti alla categoria dei platform le musiche e gli effetti contribuiscono non poco a creare la giusta atmosfera che permette al giocatore di immedesimarsi maggiormente nelle situazioni di gioco. Entrambi i titoli assolvono piuttosto bene il loro compito, anche se Luigi sembra avere qualcosina in più. Non che il comparto sonoro di Sonic sia spiacevole, tutt'altro, ma in Luigi's Mansion la colonna sonora sembra apportare ele-

menti innovativi ed originali ad un settore non sempre curato come si dovrebbe. In verità il tema principale è uno solo, il bello però è che durante il gioco verrà continuamente riarrangiato, tanto da non risultare mai ripetitivo e così gradevole che non vi uscirà facilmente dalla testa. Per quanto riguarda gli effetti e il parlato ci attestiamo su livelli di parità in entrambi i giochi, che ci propongono livelli davvero degni di nota.

GIOCABILITÀ

Entrambi i titoli si caratterizzano per una giocabilità molto buona, adatta a ciò che un vero platform in 3D richiede, anche se il gameplay dei due è totalmente differente. Mentre Luigi's Mansion offre una struttura di gioco pacata e nella maggior parte delle volte a dir poco riflessiva, Sonic vi stupirà per l'azione frenetica ed incalzante che riesce a proporre. Non è possibile quindi comparare nel giusto modo i due titoli, in quanto molto dipende da ciò che ognuno di voi chiede ad un platform in 3D. Si può con certezza affermare che nel loro genere entrambi godono di una realizzazione raffinata. Il prodotto di casa Nintendo, è più vicino ad un avventura grafica, piuttosto che ad un action game vero e proprio, nel quale armati di un aspirapolvere e di una torcia elettrica dovrete man mano sconfiggere fantasmi per ricavare le chiavi che vi permetteranno di accedere alle altre stanze. Il sistema di controllo, grazie ai due stick analogici, si rivela efficace e facile da gestire, anche se bisognerà fare un po' di pratica. Nel titolo di casa Sega, al contrario, vi troverete immersi in un action game vero e proprio in cui la velocità del vostro pensiero e la destrezza nel controllo del personaggio vi permetteranno di riuscire a completare le varie missioni proposte. Anche il titolo Sega presenta un sistema di controllo validissimo e, per giunta, molto più immediato rispetto a quello del suo rivale.

LONGEVITÀ

Come più volte affermato all'interno di questa rubrica, in un mondo in cui i prezzi dei titoli vanno gradualmente aumentando, la longevità ha assunto una veste sempre più importante, tanto da esser capace di condizionare molte volte l'acquisto o meno di un titolo importante. Dall'analisi fin qui elaborata risulta che i due titoli in questione presentano una durata complessiva soddisfacente, seppur nella media. A dire il vero, Luigi's Mansion paragonato sotto questo punto di vista al titolo Sega delude parecchio: se il titolo targato Nintendo ha qualcosa in più sia sotto il livello grafico che per quanto riguarda quello audio risulta, una volta portato a termine, come un semplice oggetto da riporre nello scaffale. Non vi ci vorranno, infatti, più di 6-8 ore per completare l'avventura di Luigi. Un vero peccato, giacché il titolo è un continuo crescendo, vuoi per il protagonista (da sempre bistrattato) che inizierà ad esservi più simpatico giocando, vuoi perché una volta acquisiti tutti i poteri e aver avuto la sensazione che il gioco vi stia esplodendo tra le mani per sfociare in un assoluto capolavoro, apparirà la scritta "The End" lasciandovi con un pugno di mosche. Sonic, di contro, vi proporrà un azione quasi infinita, sia perché è presente un opzione multiplayer divertentissima, sia perché il gioco in singolo è pensato in modo da farvi percorrere differenti strade in base al personaggio selezionato, cosa che vi permetterà di ricominciare il gioco, una volta terminato, per almeno tre volte. Questo garantisce a Sonic una longevità a dir poco assoluta.

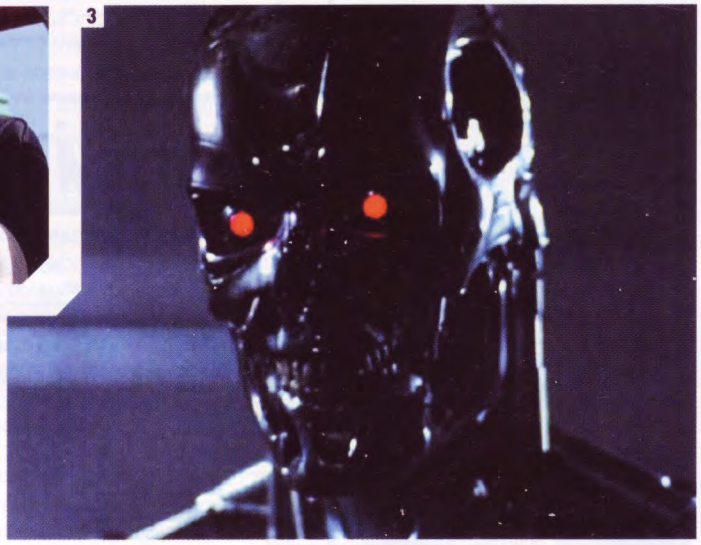
CONCLUSIONI

Fin quando non porterete a termine le due avventure, penserete che Luigi's Mansion sia il miglior platform per il vostro Game Cube. Dopo quel momento, però, vi accorgerete che se il titolo Nintendo non ha più nulla da offrire, Sonic Adventure 2 Battle ha appena cominciato a farvi divertire. Il fattore longevità non vi dovrebbe nemmeno far dubitare al momento della scelta, visto che, come già detto, le differenze a livello tecnico sono davvero minime.

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**.*



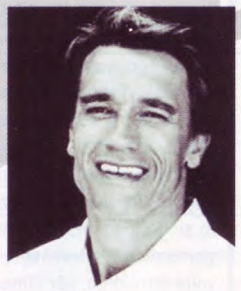
[1] Pur essendo sostanzialmente un film realizzato con un budget di basso livello, alcuni spettacolari effetti di make-up conferivano delle suggestive inquadrature come questa. [2] Una convincente Linda Hamilton in quella che (assieme al seguito) rimarrà probabilmente la sua interpretazione più importante. [3] Il modello T-800 senza rivestimento: una figura che stimolò l'immagginario degli spettatori.

TERMINATOR

Un futuro disastrato soltanto immaginato, una oscura catastrofe che, imminente, sembra scandire ogni attimo del nostro tempo presente. Un pretesto, una storia di fantasia egregiamente orchestrata da colui che si può indiscutibilmente definire come il "pittore" degli effetti speciali della storia del cinema: James Cameron, autore, tra i tanti, del pluripremiato Titanic. Tutto comincia con una apocalittica visione dal futuro: una porzione di vita fatta di belligeranza, in un ipotetico 2029, esattamente a Los Angeles, dopo la distruzione. Uno scenario disastrato e suggestivo nel contempo, che apre il film e pone lo spettatore in una immediata condizione di disagio e di ansia, per poi riportarlo istantaneamente al presente, con una comune scena di vita quotidiana. Lo spettatore fa così la conoscenza della bella Sarah Connors - interpretata dalla bravissima Linda Hamilton - intenta a recarsi al suo lavoro di cameriera in un fast-food della città. Da questo momento in poi, Terminator presenterà innumerevoli flashback dal futuro che, come piccole perle che scorrono attraverso un filo, andranno gradualmente a formare l'asse portante di una storia ben raccontata e armonicamente suggestiva. Una sceneggiatura di ottimo livello, che affascina sin da subito la visione del lungometraggio. La trama è incentrata sulla fuga di Sarah, colei che sarà in futuro la madre dell'eroico John Connors, capo dei ribelli durante la guerra contro le macchine ed i potenti Terminators. Sarah conoscerà nel suo presente un militante delle forze ribelli, giunto dal futuro per difenderla dal mandato omicida del Terminator Schwarzenegger. Kyle Reese, questo il nome del soldato incaricato alla difesa della donna, si rivelerà poi, egli stesso, padre di John, in un continuo susseguirsi di emozionanti colpi di scena, attraverso il reticolo spazio-temporale che fa da sfondo alle vicende e che lega lo spettatore a filo doppio ai due protagonisti. Punto focale della narrazione e del senso di precarietà che questa produce nelle menti e nei cuori di chi assiste, è sicuramente l'aspetto conflittuale che pone da un lato Sarah e Kyle - umani e dunque mortali – e dall'altro il Terminator: invulnerabile seminatore di distruzione, macchina non pensante, macchina priva di emozioni e sensazioni, macchina senza cuore. Davide contro Golia: un percorso narrativo molto in voga in quel di Hollywood (e non solo); una tecnica utilizzata spesso nel cinema per porre lo spettatore vicino alla psiche del protagonista (inizialmente il debole) che, entro la fine del lungometraggio, riesce comunque a sovrastare il maligno, guidando l'osservatore attraverso un viaggio fatto di suspense e violenza, gioia e felicità, nonché liberazione:

"Le macchine emersero dalle ceneri dell'incendio nucleare. La loro guerra per sterminare il genere umano aveva infuriato per anni e anni, ma la loro battaglia finale non si sarebbe combattuta nel futuro. Sarebbe stata combattuta qui, nel nostro presente... oggi."

FILMOGRAFIE ESSENZIALI



ARNOLD SCHWARZENEGGER

The 6th day (2000) End of days (1999) Batman & Robin (1997) Eraser (1996) Jingle all the way (1996) Junior (1994) True lies (1994) Last action hero (1993) Terminator 2-Judgment day (1991) Total recall (1990) Kindergarten cop (1990) Twins (1988) Red heat (1988) The running man (1987) Predator (1987) Commando (1985) The Terminator (1984) Conan the destroyer (1984) Conan the barbarian (1984) Pumping iron (1977) Stay hungry (1976) The villain (1979) The goodbye (1979) Hercules in new york (1970)

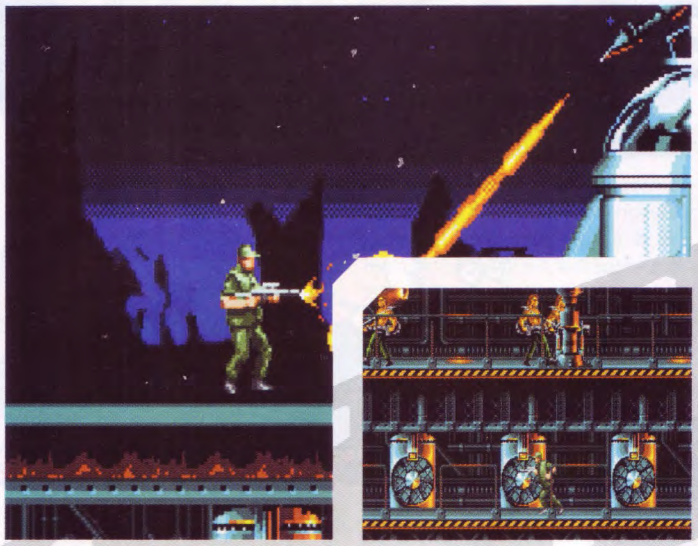
JAMES CAMERON

Titanic (1998) Terminator 2-Judgment day (1991) The abyss (1989) True lies (1994) Aliens (1986) The terminator (1984)

TERMINATOR [Usa 1984]
Regia: James Cameron **Cast:** Arnold Schwarzenegger, Michael Bhein, Linda Hamilton, Earl Boen, Lance Henrickens, Paul Winfield **Colonna sonora:** Brad Fiedel **Effetti speciali:** Adam Greenberg, Gene Warren

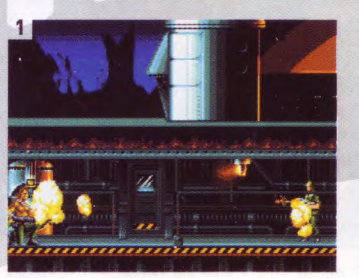
THE TERMINATOR [1992]
Piattaforma: Sega Megadrive
Casa produttrice: Virgin Games
Sviluppatore: Probe Entertainment
Genere: Azione/Platform **Giocatori:** 1

a cura di Maurizio Quintiliani

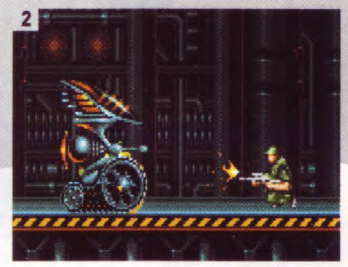


[1] Per sbloccare alcuni passaggi dovevamo prima far esplodere porte prima siggillate con le nostre bombe a tempo. [2] La grafica riprendeva molto da vicino il precedente gioco sviluppato da Probe per Megadrive: Alien 3.

1



2



la stessa che ottiene la giovane Sarah dopo l'annientamento del T800 per mezzo di una titanica pressa. A quasi venti anni dall'apparizione nelle sale, Terminator rimane un punto di riferimento per il cinema d'azione e di fantascienza. Gallina dalle uova d'oro per merchandising (molti sono i fumetti e i videogiochi tratti dalla sua fama), Terminator, pur non usufruendo di moderne tecnologie computerizzate, riusciva a trasportare lo spettatore in un mondo realizzato manualmente, fatto di modellini in metallo e riproduzioni meccaniche. Esemplare la sequenza in cui Arnold Schwarzenegger, in seguito ad uno scontro, si vede costretto a estrarre il suo occhio bionico dal volto, riprodotto roboticamente grazie ad un sapiente uso di make-up e protesi in silicone. Ai giorni d'oggi grazie alla Computer Grafica si realizzano scene strabilianti, si creano effetti mai riusciti prima nel cinema. Una volta, invece, con l'immaginazione e la genialità, si facevano "cult".

La prima console da gioco ad abbellirsi della presenza di un titolo ispirato alle vicende del primo Terminator è stata il Megadrive di casa Sega, o Genesis (il nome col quale la console era conosciuta in America). L'anno di produzione di The Terminator, versione videoludica, risale al 1992, esattamente dieci anni fa.
Il titolo Virgin, sviluppato dagli abili programmatori della Probe, era strutturalmente un platform game con un'elevata dose di azione, dotato di scorrimento orizzontale. La grafica vantava una buonissima velocità e fluidità dell'aggiornamento video, nonché una palette di colori che sapeva ricreare fedelmente l'angoscia e le tinte del futuro raccontato da Cameron nel suo capolavoro. I fondali, in particolare, riproducevano alla perfezione quel senso di "distruzione prossima" proprio della pellicola: si passava dalle ambientazioni post-belliche (i primi livelli) sino ad arrivare ai giorni presenti in una Los Angeles fosca e malfamata. Le animazioni del personaggio principale, che vedeva riprodurre le eroiche gesta di Kyle Reese, risultavano più che convincenti, come le ottime musiche che facevano da sottofondo e la fantastica sigla di apertura del film riprodotta alla perfezione, con tanto di titoli di testa che, come nella corrispettiva parte cinematografica, vedevano scorrere lentamente il testo nello schermo nero di inizio film. Ad aumentare l'atmosfera ed il coinvolgimento, sporadiche immagini digitalizzate direttamente dalla pellicola e testi in sovrimpressione che comparivano sullo schermo con tanto di cursore lampeggiante. Oltre alla componente azione, il titolo Virgin includeva piccole sessioni di esplorazione e semplici enigmi da risolvere per il superamento del livello: ricordiamo, ad esempio, il dover piazzare cariche esplosive in punti precisi dello stage per ricavare varchi in locations altrimenti inaccessibili. The Terminator, il gioco, era degno del prodotto cinematografico e i fans più implacabili ne fecero subito un must da avere a tutti i costi. A distanza di molti anni, il titolo Virgin rimane un prodotto gradevole ed apprezzabile. Sceneggiato e realizzato attorno al classico di Cameron, The Terminator è apprezzabile anche da quanti ritengono gli spin-off un genere limitato e spesso sacrificato. Un mostro sacro di culto cinematografico, quale l'inossidabile Terminator e il suo corrispettivo umano, il nerboruto Arnold Schwarzenegger, non avrebbero potuto meritare di meglio.

1

2

[1] Citazione curiosa e importante è la locandina del film, riproposta nel secondo livello in un cinema ormai deserto di una moderna Los Angeles. [2] Connor alle prese con uno dei robot del futuro.

QUESTA SCENA È DI TROPPO

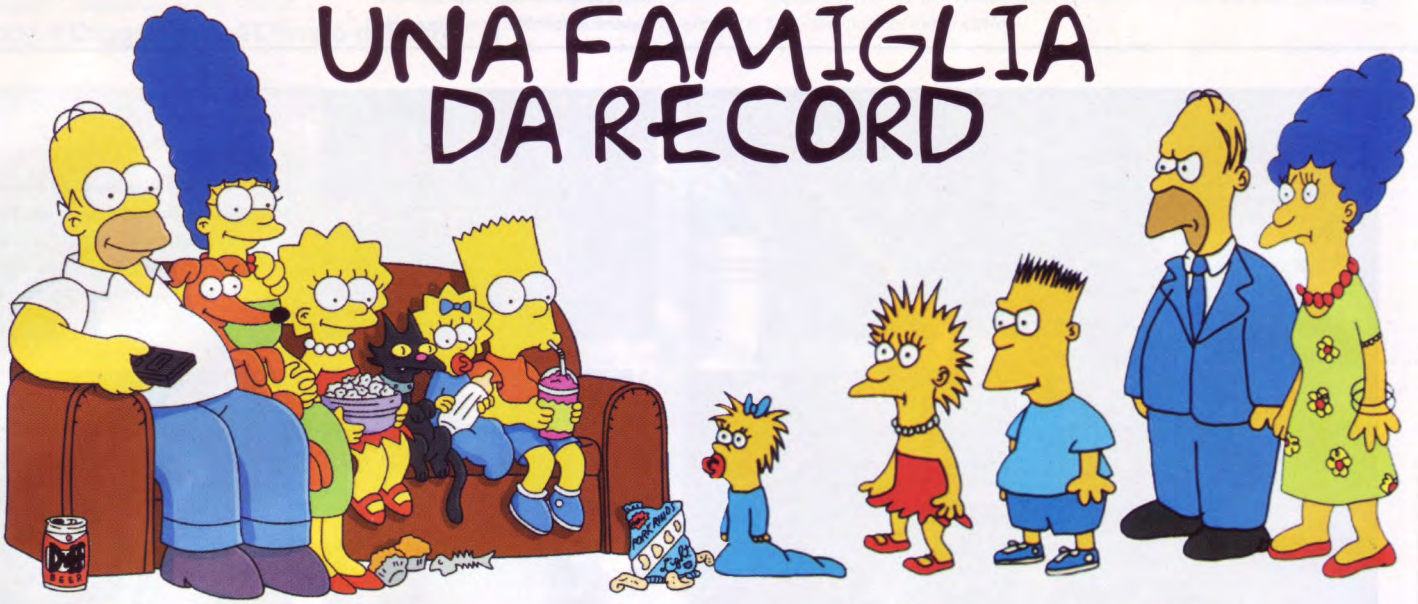
Alcune scene sono state tagliate dalla versione finale di *Terminator*, in sede di montaggio. Ve ne proponiamo alcune tra le più interessanti.

Nel film è stato tagliato l'abbandono senza fretta del luogo del delitto (la Sarah Connor sbagliata) da parte del Terminator. Questo momento, tagliato per motivi di tempo, non solo mostra la totale indifferenza del cyborg dopo aver compiuto un crimine davanti a tanta gente, ma anche rappresenta l'unica parte della performance di Schwarzenegger che fu tagliata dal film.

Questo breve momento nello spogliatoio del Big Jeff's Restaurant era originalmente parte della presentazione del personaggio di Sarah e mostrava la sua opinione negativa di se stessa, dandosi dei pizzicotti alle guance.

Sono state tagliate un gruppo di sequenze del Tenente Traxler e del sergente Vuković. Le sequenze girate nella stazione di polizia mostrano che Traxler in fin di vita che offre una pistola a Sarah e si convince definitivamente che Kyle Reese dicesse la verità.

UNA FAMIGLIA DA RECORD



Questo mese Link vi propone la recensione dei tre DVD dedicati alla gialla famiglia a cartoni animati, nata dalla penna di Matt Groening. In basso, alcuni giochi rappresentantivi usciti sulle console del passato. Chiudiamo con una carrellata sui volti noti presenti all'interno della serie... Buona lettura!

SEASON ONE

Regia: Matt Groening
Cast: /
Video: 1.33:1
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 8
DVD 7

BACKSTAGE PASS

Regia: Matt Groening
Cast: /
Video: 1.33:1
Audio: Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Surround 2.0
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 7

FILM FESTIVAL

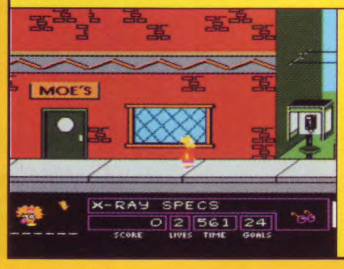
Regia: Matt Groening
Cast: /
Video: 1.33:1
Audio: Italiano, Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo Dolby Surround 2.0
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 8

Secondo la più accreditata leggenda i Simpson nascono per merito di James L. Brooks, ideatore del celebre "Tracey Ullman Show", che chiese a Matt Groening di produrre una serie di brevi cartoni animati da inserire nel suo programma. I gialli personaggi di Springfield apparvero così per la prima volta come brevissimi spot nell'aprile del 1987 ed ebbero un consenso così grande che la Fox Television produsse uno speciale natalizio nel dicembre dello stesso anno. Da quel momento, i Simpson accrebbero sempre di più la loro fama e, di conseguenza, accreditarono un enorme successo al loro creatore, ritenuto ormai uno dei maggiori esponenti della storia del cartone animato. Negli Stati Uniti, come ormai in tutto il mondo, i Simpson sono diventati un fenomeno di massa; lo dimostrano le 15 stauette dell'Emmy e le 33 nomination nelle diverse categorie, la "stella" a loro dedicata nella città di Los Angeles (accanto a quelle dei più famosi miti cinematografici di Hollywood) e, infine, il riconoscimento da parte della celebre rivista Time quale migliore show televisivo del XX secolo. In queste tre raccolte in DVD, Fox ha racchiuso la vera essenza della famiglia Simpson e dei loro concittadini, proponendoci episodi già visti assieme ad altri succosissimi inediti. Questo, ad esempio, è il filo conduttore del cofanetto che racchiude l'intera

BART VS THE SPACE MUTANTS — 1991

Genere Platform **Produttore** Acclaim **Piattaforma** C-64, Spectrum, Amiga, Megadrive, M.System



Questo gioco sviluppato dai Flying Edges era un platform-adventure con protagonista Bart a bordo del suo monopattino alle prese con un orda di mutanti inferociti. Per scoprire di quali abitanti di Springfield gli alieni si erano impossessati, e poterli così liberare, Bart poteva usare dei pratici occhiali a raggi X che lasciavano intravedere le sagome dei mutanti.

THE SIMPSON ARCADE GAME — 1992

Genere Picchiaduro **Produttore** Konami **Piattaforma** Arcade, PC, C-64

Discreto picchiaduro a scorrimento in cui potevamo inpersonare Homer, Marge, Bart o Lisa.
Lo scopo era salvare la piccola Maggy dai loschi figuri che l'avevano rapita per impossessarsi di un prezioso diamante. Possibilità di gioco in quattro (almeno nella versione arcade) ed un discreto numero di livelli e personaggi della serie ne decretarono un buon successo.

EXTRA EXTRA

Solamente "season one", tra i tre, gode di una sufficiente ricchezza per quanto riguarda i contenuti speciali.

Season One: troviamo il commento audio per tutti gli episodi ad opera di Matt Groening, James L. Brooks ed il regista David Silverman, il copione comprensivo di tutte le correzioni e le aggiunte, il "making of", alcuni bozzetti animati commentati da Groening e Silverman e alcune scene inedite dell'episodio "Solo senza amore".

Backstage Pass: solamente un cortometraggio con il meglio di Otto.

Film Festival: ancora un cortometraggio, questa volta con il meglio di Troy McClure.

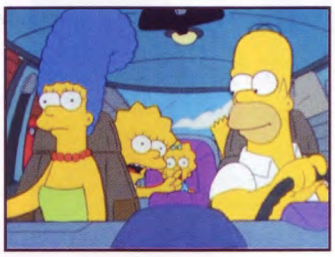
prima serie apparsa in TV, di cui fanno parte tredici episodi nei quali Matt Groening ci presenta, via via, tutti i personaggi che caratterizzano la piccola cittadina di Springfield, inscenando uno spaccato satirico dell'America dei nostri giorni. Il video, in formato 1.33:1, si caratterizza per un buono stato di conservazione anche se non riesce mai a toccare livelli da primato. La resa cromatica è naturale e fedele

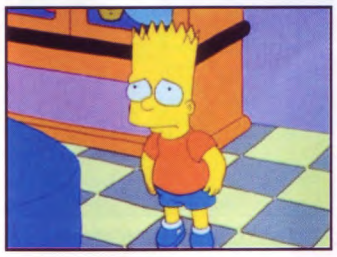
all'originale televisivo e raggiunge discreti valori per quanto riguarda contrasto e nitidezza. L'audio in formato Dolby Digital 5.1, è di buona qualità e funzionale al genere proposto, facendosi notare soprattutto per una buona dinamica ed estensione in frequenza, apprezzabile nelle numerose riproduzioni musicali presenti.

"Simpson Film Festival" contiene, invece, quattro storie animate più un divertentissimo cortometraggio dei "migliori momenti" di Troy Mc Clure. La storia più divertente, a parer nostro, è quella che vede Mel Gibson, allarmato per le critiche ricevute all'anteprima della sua fatica, chiedere ad Homer di divenire il suo nuovo co-produttore. Il risultato sarà ovviamente un disastro a causa delle strane idee del giallo "padrone" di casa Simpson, che renderà il film un ininterrotto susseguirsi di scene sanguinarie. Il video di Film Festival, in formato 1.33:1, è sicuramente di buona qualità, e si fa apprezzare per una resa cromatica sempre calda e naturale e per la definizione costantemente su livelli degni di nota. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround, pur non potendo competere con la colonna multicanale

MATT GROENING E I QUINDICI MINUTI DEL SUCCESSO

Matt Groening con la sua matita ed il suo innato ingegno, ha creato un mito, quello dei Simpson. La sua sovversiva sensibilità comica ha influenzato tantissimi bambini e anche un nutrito gruppo di adolescenti ed adulti. I Simpson, infatti, non si possono ritenere dei semplici "cartoni per bambini": un bambino può ridere e divertirsi osservando le folli gesta di Bart, Homer e soci, ma delle volte, solamente un adulto può cogliere lo spirito dissacratorio ed ironico con cui Matt Groening farcisce i momenti più "polemici" della sua serie animata. Prima di ottenere il successo con la famiglia dalla pelle gialla, Groening ha lavorato in un impianto di trattamento delle acque scolo e come autista per un anziano regista cinematografico; proprio da qui nacque il suo desiderio di impegnarsi come ghostwriter sulle memorie dell'anziano regista. Il giovane Groening abbandonò questi lavori per lanciare la sua cinica "strip" comica "Life in Hell". Life in Hell, che ha da poco superato le mille strisce, presenta due conigli (ricordiamo che Groening ritiene che i conigli siano facili da disegnare) chiamati Binky e Sheba, un coniglio con un orecchio solo, Bongo, e due uomini che indossano il fez, Abkar e Jeff, che sono "fratelli o amanti o ambedue le cose". Alla fortunata striscia sono seguiti una serie di libri a fumetti, tra i quali "Work is Hell", "Love is Hell", "Childhood is Hell", "School is Hell" senza contare la raccolta "The Big Book of Hell". Nel 1990, i Simpson hanno debuttato alla Fox e sono divenuti il programma più seguito del network, ottenendo il consenso istantaneo dei critici e dei contabili dello stesso. I Simpson nacquero in quindici minuti nella mente di Groening: prima del colloquio con i responsabili Fox, Matt voleva proporre la serie animata di Life is Hell. Il pericolo per un eventuale flop che avesse colpito la sua strip in versione animata, lo constrinse a cambiare idea. Fu così che, quindici minuti prima di varcare gli studi Fox, Groening disegnò dei nuovi personaggi dai connotati fisici che noi tutti conosciamo. "Non fui molto creativo in quei quindici minuti"- queste le parole di Matt Groening che descrive la scena – "così decisi di scegliere i nomi dei miei parenti per quelli dei personaggi che stavo per proporre. Homer è il nome di mio padre, Marge quello di mia madre; ho due sorelle più piccole che si chiamano Lisa e Maggie, mentre il piccolo Bart è un nome nuovo, più adatto ad un pestifero ragazzino dalla pelle gialla: non credo che Matt avrebbe avuto lo stesso effetto sul pubblico".





proposta dal cofanetto "Season One", si comporta piuttosto bene grazie all'ottima chiarezza nella resa dei dialoghi, ad un estensione in frequenza discreta e ad una generale pulizia che si evidenzia, soprattutto, nelle numerose riproduzioni musicali della melodica colonna sonora. Per quanto riguarda Backstage Pass, vale la pena segnalare due dei quattro episodi proposti: "A Tale two Springfields" e "The Otto Show", sicuramente i più spassosi. Nel primo, Homer infuriato per il cambio del codice di avviamento postale della città, divide la piccola Springfield in due parti, divenendo sindaco della parte ovest della stessa. Quando i Who, però, organizzano un

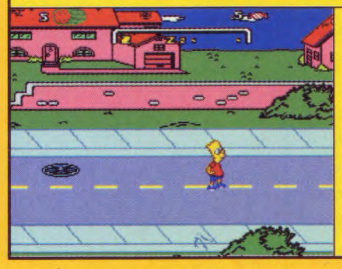
BART'S NIGHTMARE — 1992

Genere Multi **Produttore** Acclaim **Piattaforma** Megadrive, Super Nintendo

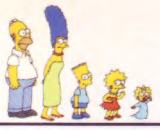
Addormentatosi nel bel mezzo di un compito in classe, Bart si ritrova catapultato in uno dei suoi peggiori incubi ed è costretto a raccogliere i fogli che nel frattempo sono volati fuori della finestra. A rendere difficile la sua impresa ci si mettono tutta una serie di accadimenti bizzarri come buche delle lettere affamate, nonnette desiderose d'affetto e pozzanghere senzienti.

VIRTUAL BART — 1994

Genere Multi **Produttore** Acclaim **Piattaforma** Megadrive, Super Nintendo



Virtual Bart é stato definito per moltissimo tempo il miglior gioco sui Simpson mai programmato per una console. Il titolo Acclaim poteva contare su un ottima grafica e un sonoro ben fatto. I vari livelli di gioco contenevano uno scivolo d'acqua, una corsa di moto, Bart da bambino, la fattoria dei maiali di Krusty, il lancio dei pomodori sulla scuola e molto altro.



JAMES L. BROOKS

James L. Brooks ha vinto 3 Oscar e 12 Emmy Awards e la sua compagnia produttiva, la Gracie Films, ha portato "The Tracey Ullman Show" e i Simpson alla Fox Broadcasting Company.
Brooks ha iniziato la sua carriera televisiva come sceneggiatore per poi produrre telefilm classici come "Mary Tyler Moore", "Rhoda", "Lou Grant" e "Taxi". Suo anche il film TV "Thursday's Game".
Nel 1979, Brooks scrive la sceneggiatura di "Starting Over" prodotto assieme ad Alan Pakula. Nel 1983 vince tre Oscar: come sceneggiatore, produttore e regista di "Voglia di tenerezza" (pellicola che meritò anche il premio quale miglior film). Nel 1987 Brooks scrive, produce e dirige "Dentro la notizia" vincitore dei New York Drama Critics Awards sotto le categorie di miglior film, sceneggiatura e regia, e conquista due nomination agli Oscar come miglior film e miglior sceneggiatura. Tramite la Gracie Films, Brooks produce film come "La guerra dei Roses" mentre in collaborazione con la 20th Century Fox realizza "Big", con Robert Greenhut. Nel 1990, Brooks dirige la sua prima opera: "Lavanderia Brooklyn", un film con Glenn Close, Woody Harrelson e Laura Dern.
La compagnia di Brooks, la Gracie Films, stipula un accordo con Sony Pictures nel 1990 e Brooks scrive, produce e dirige il film "Una figlia in carriera" nonché la serie TV "Phenom" (apparsa di recente in italia). Brooks è stato produttore esecutivo del film con Tom Cruise "Jerry Maguire". Egli ha inoltre scritto, prodotto e diretto il film "Qualcosa è cambiato" con Jack Nicholson e Helen Hunt, vincitore di diversi premi Oscar.

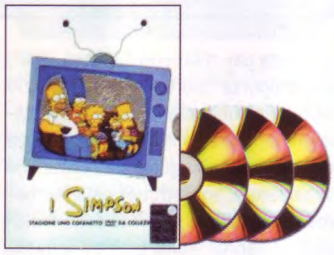
MIKE SCULLY

Lo sceneggiatore Mike Scully è entrato nella serie dei Simpson come produttore, nell'aprile 1993. Scully ha scritto diversi episodi, tra cui "La rivale di Lisa", "La carica delle due dozzine ed uno", "Lisa sul ghiaccio", "Squadra Homer", "Marge non essere orgogliosa" e "Domenica maledetta domenica".
Scully è cresciuto a West Springfield, Massachussets, e si è trasferito a Los Angeles nel 1982, dove ha cominciato a lavorare come comico in circoli locali e intrattenitore per vari spettacoli televisivi. Dal 1986 Mike ha smesso di esibirsi per concentrarsi esclusivamente sulle sceneggiature per la televisione. Scully vive a Los Angeles con la moglie Julie e le loro cinque figlie.

concerto nella parte est, Homer (come suo solito) non resiste e cerca di riappacificarsi col nemico per poter godere dell'eccezionale evento. In "The Otto Show", Bart, dopo aver visto un concerto, si mette in testa di diventare un musicista Heavy Metal, facendo addirittura perdere il posto di lavoro ad Otto, l'autista del pulmino scolastico. Otto si trasferirà, quindi, in casa

Simpson e questo sarò solo il preludio alle migliaia di divertentissimi disastri che seguiranno! Il video, in formato 1.33:1, si rivela di buona qualità, con una definizione discreta, una resa cromatica calda e, soprattutto, un ottimo equilibrio tra contrasto e luminosità, cosa che permette di valorizzare le tonalità forti con cui è disegnato il cartone animato. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround, risulta sempre chiaro grazie alla capacità di restituire dialoghi molto puliti e alla buona capacità di supportare le numerose musiche contenute nel disco. Chiude un quadro audio decisamente positivo, un estensione in frequenza molto buona.
A questo punto, non vi rimane altro che fare la vostra scelta (sempre che non vogliate comprarli tutti), armarvi di pop-corn e bibite fresche ed iniziare a ridere, sempre che i Simpson siano di vostro gradimento: in tal caso, come direbbe il piccolo Bart... "ciucciatevi il calzino!".

Daniele Ceccarelli



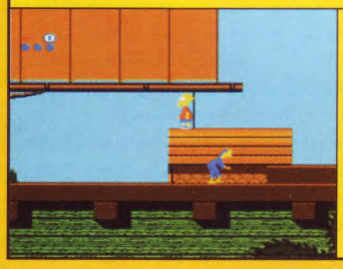
20th Century Fox Home Entertainment

20th Century Fox Home Entertainment

20th Century Fox Home Entertainment

BART VS THE WORLD — 1991

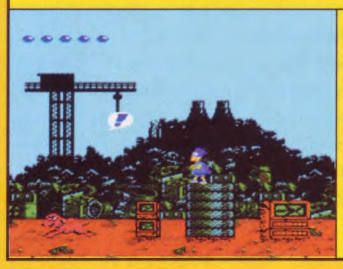
Genere Platform **Produttore** Acclaim **Piattaforma** Master System, NES, Amiga



Ancora un platform per Acclaim, che continua a propinare giochi sui Simpson. La caratteristica principale di questo titolo risiedeva nella struttura multievento che comprendeva, oltre ad una fase platform, anche dei mini sottogiochi tra cui un quiz e un gioco di carte, senza dimenticare la sessione in cui Bart a bordo del suo skateboard deve percorrere la Grande Muraglia cinese.

BARTMAN MEETS RADIOACTIVEMAN — 1992

Genere Platform **Produttore** Acclaim **Piattaforma** NES



Bart si trasforma nel supereroe Bartman in questo platform-sparatutto dalla grafica carina e dall'ottima giocabilità. Un piccolo passo avanti per Acclaim, che riscatta il passo falso compiuto con Bart vs the Space Mutants.
Anche l'aspetto tecnico non era da meno, con uno scrolling fluido e un comparto audio che riprendeva i motivetti della serie animata.

GUEST STAR, CAMEI E ILLUSTRI PRESENZE

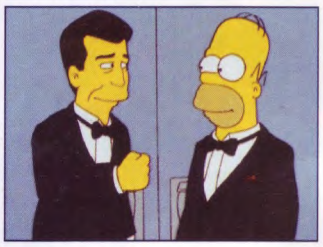
Tanto per citare dell'attualità e della crescente fama che la serie televisivia dei Simpson ha riscosso e riscuote tutt'ora in America (e nel resto del mondo), va fatto notare come, Matt Groening si sia avvalso delle apparizioni speciali di famose personalità del mondo dello spettacolo in qualità di guest star. Queste, ben liete di prender parte al successo del loro cartoon preferito, si sono fatte riprodurre in versione cartoonesca all'interno degli episodi, oppure hanno prestato la loro voce per il doppiaggio di alcune puntate (è il caso di Michael Jackson, ad esempio). Come se non bastasse, le avventure dei Simpson sono costantemente accompagnate da una serie di riferimenti e citazioni, che strizzano l'occhio al settore televisivo e fumettistico del passato recente. Bizzarra e curiosa appare, tra le tante, la rappresentazione di Grattachecca e Fichetto nell'episodio in cui viene narrata la loro genesi: pensate che il primo cartoon in cui i due vengono raffigurati, è in tutto e per tutto identico a "Steamboat Willy", primo e "reale" cortometraggio in cui compare il famosissimo Mickey Mouse (osservate la foto alla vostra destra per notare la divertente somiglianza). Ancora, nella mostra dedicata alle celebrità del mondo dello spettacolo, Bart ed Homer riconoscono la famiglia Flintstones a bordo della rockmobile e persino Batman e Robin dell'originale telefilm degli anni '60. Potremmo continuare ancora a lungo, ma preferiamo lasciarvi alle immagini dei personaggi famosi che abbiamo "riconosciuto" nei cinque DVD dedicati alla famiglia Simpson (un cofanetto e due raccolte) editi in Italia dalla 20th Century Fox Home Entertainment.

STEAMBOAT WILLY

CYPRESS HILL

ORCHESTRA DI LONDRA

MEL GIBSON

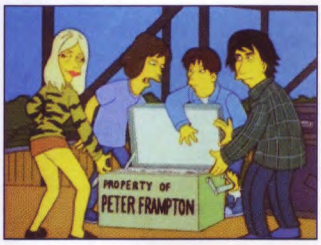


JON LOVITZ

ELLEN DEGENERES E ANNE HECHE

SMASHING PUMPKINS

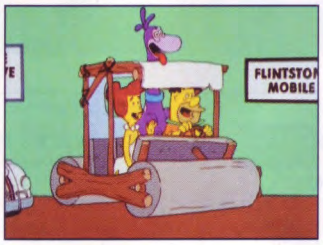
SONIC YOUTH



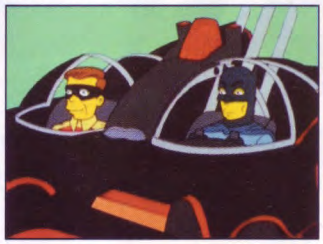
STAR TREK

THE WHO

THE FLINTSONTES



BATMAN E ROBIN



ADOLF HITLER

THE ITCHY & SCRATCHY GAME — 1994

Genere Platform **Produttore** Acclaim **Piattaforma** Megadrive, Super Nintendo

Uno dei numerosi spin-off della saga, dedicati questa volta al gatto e al topo più cattivi del mondo televisivo. Questo platform ci metteva nei panni del topo Itchy intento (come al solito) a suonarle al gatto Skratchy. Ovviamente non mancava il solito arsenale fatto di martelli, mazze, pietre e chi più ne ha più ne metta. In breve, dopo la valida versione Game Boy, un buon gioco.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE — 1992

Genere Puzzle **Produttore** Acclaim **Piattaforma** Master System, Amiga, Megadrive, Super Nintendo

Interessante mix tra Lemmings ed un classico platform in cui nei panni di Krusty il Clown dovevamo far arrivare dei topini "sani e salvi" ad una marchingegno infernale controllato da Bart. I topini, però, non facevano una bella fine (il marchingegno li spiaccicava senza pietà). Questo gioco era l'adattamento "simpsoniano" di un titolo Amiga uscito l'anno prima (Rat Trap).

LA RIVISTA DI HOME THEATER, CINEMA E VIDEO

digital video home theater

ogni mese in *edicola*

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.

è una pubblicazione

TechniPress

INSIDER

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO

INSIDER

DVD INSIDE 102

I mesi estivi vedono l'arrivo di *Rollerball*, *Il Patto dei Lupi* e *Willow* ma anche di film italiani ormai divenuti veri e propri classici come, ad esempio, quelli interpretati da Massimo Troisi.

4 ZONA

INSIDER

EVOLUSUONI 96

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

INSIDER

CINEMA AL CINEMA 100

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

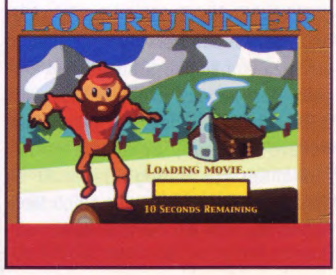
CINEMA IN CASA 116

Questo mese Evolution Magazine esamina i televisori al Plasma. Questi apparecchi dalle perfomance sempre più elevate e dai prezzi in continua discesa, potrebbero rappresentare il futuro della fruizione "casalinga" di film e videogames.

INSIDER

ON THE NET 128

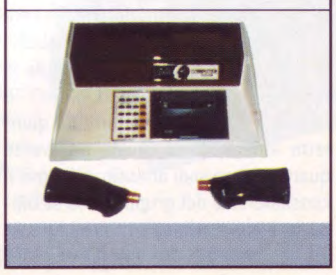
Giocare "on-line" senza avere avere nessun titolo installato sul proprio computer? Navigando nei siti giusti, è possibile esaudire tale desiderio.
Questo mese tracciamo una rapida panoramica sui migliori giochi in Flash disponibili sul Web.



INSIDER

RETROVIEW 130

Gli anni '70 hanno rappresentato la crisi del settore videogames da casa. Daniele Bertocci ci illustra tre dei tanti scellerati investimenti compiuti dalle case produttrici dell'epoca che hanno contribuito a tale decadimento.



Evolusuoni

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

a cura di Elena Raugei

Korn fuori dal mucchio

Il Korn ritornano finalmente sulle scene con "Untouchables" (Epic/Sony), a seguire "Korn", "Life Is Peachy", "Follow The Leader" e "Issues". La nuova creatura del quintetto americano si snoda attraverso quattordici episodi affascinanti, dove il consueto stile del gruppo trova sviluppo in alcune originali novità che evidenziano il riuscito tentativo di armonizzare in modo parzialmente inedito violenza e melodia. Il suggestivo singolo "Here To Stay" si unisce così a una folta schiera di possibili hit ("Make Believe", "Blame", "Bottled Up Inside", "Toughtless", "Hating"...) basati su incisivi riff al fulmicotone, incursioni nell'elettronica e ritornelli dall'irresistibile appeal. Il tutto con la voce mai così duttile di Jonathan Davis che si dimena fra veloci percussioni corrosive e aperture alla delicatezza, come accade nella cupa "Hollow Life" o nelle più pacate "Alone I Break" e "I'm Hiding".

Con "Untouchables", prendendo definitivamente le distanze dalla scena "nu-metal", da loro stessi involontariamente generata e ispirata, i Korn riescono così a raggiungere un equilibrato mix di rabbia e orecchiabilità e a sottolineare ancora una volta in più la loro esclusiva ed estrosa personalità artistica. Impossible to clone!

Resident Evil tracce maligne

Ad accompagnare l'uscita del film "Resident Evil" - interpretato da Milla Jovovich e tratto dalla saga del famoso adventure-horror-game della Capcom - la Roadrunner/Universal ha immesso sul mercato l'omonima colonna sonora. Il soundtrack, orientato principalmente sull'unione di metal ed elettronica, presenta un cast artistico di tutto rispetto, ovviamente incline a toni ombrosi, inquietanti e adrenalinici. Da segnalare un remix (marchiato Slipknot) di "The Fight Song" e quattro pezzi strumentali - appositamente composti per la pellicola - del "Reverendo" Marilyn Manson, una nuova versione di "My Plague" degli stessi Slipknot, l'epica "Halleluja" dei tedeschi Rammstein, il torbido e sinuoso groove dei Depeche Mode in "Dirt" e lo schizofrenico techno-punk dei Mudvayne nella reprise di "Dig". La scaletta - che comprende anche Coal Chamber, Fear Factory, Ill Nino, Saliva, Adema, Method Man e altri - combina e alterna corrosive chitarre elettriche a corposi suoni campionati, delineando un album violento ma al contempo orecchiabile e divertente. Al cinema, in cuffia o in console, "Resident Evil" è destinato a divenire uno degli incubi più gettonati del 2002...

Casino Royale: caos regale

La recente raccolta dei Casino Royale, intitolata semplicemente "Best" (Mercury/Universal), ripercorre in quindici tappe il percorso dell'ensemble milanese, dagli esordi del 1987 agli ultimi episodi risalenti al 1998. I brani in scaletta attingono da tutti gli album della band (escluso il live del 1996 "Adesso"): due pezzi appartengono al primo repertorio in inglese (quello di "Soul Of Ska" e "Jungle Jubilee"), tre dall'album della svolta "Danamaita", ben sette dall'ormai classico "Sempre più vicini" e tre dall'ultimo, innovativo "CRX". Le canzoni sono presentate nelle loro vesti originali, tranne una "Re senza trono" in versione radio e i remix di "Lunacezione", a opera di Madaski, "Cose difficili", rivisitata dai Sangue Misto, e "CR-X" firmata Technogod.
Alioscia, Giuliano Palma, Pardo e compagni sono riusciti a miscelare per più di dieci anni lo ska, il crossover, l'hip - hop, il dub e il pop dando vita a una centrifuga sonora - policroma, originale e melodica - in costante evoluzione. "Best" offre dunque una rappresentativa e significativa panoramica sul mondo di uno dei gruppi più contaminati/contaminanti della scena nazionale, suggerendo in tal modo anche una calzante chiave di lettura: Casino Royale = multiforme e spiazzante confusione delle sette note, caos regalmente piacevole e armonico.

Alec Empire: l'impero d'acciaio

Leader degli Atari Teenage Riot, e remixer per artisti quali Björk, Jon Spencer Blues Explosion, Thurston Moore dei Sonic Youth, Einstürzende Neubauten e molti altri, Alec Empire ha dato alle stampe un nuovo album solistico che per molti versi lo riporta al passato della prima metà dei '90, quando produceva in proprio opere destinate agli ambienti della dance alternativa.
"Intelligence And Sacrifice" (Santeria/Audioglobe) è composto da due CD: il primo presenta un violento e distorto techno-metal lacerato da rabbiosi cantati in ruvido stile punk, il secondo è un viaggio strumentale - che inizia e finisce con la medesima traccia, "2641998" - impostato su puri percorsi elettronici. Il primo singolo "Addicted To You", con i suoi intrecci di chitarre e sintetizzatori super-aggressivi, fotografa perfettamente il lavoro, all'insegna dell'hard-rock più ossessivo e urticante; del resto, un pezzo come "Everything Starts With A Fuck" la dice lunga (fin dal titolo) sulle intenzioni del poliedrico musicista tedesco, inquieto alchimista di un sound visceralmente morboso. Un Frankenstein del terzo millennio che piange bile e si nutre d'acciaio.

intervista di Nicola Rosa

si ringrazia Massimo Lovisco per le fotografie

Planet Funk
musica su fibra ottica

Lanciati dal singolo "Chase The Sun" quasi due anni fa, il gruppo dei Planetfunk si sta rivelando come nuovo miracolo musicale, grazie alle migliaia di copie vendute del loro album "Non Zero Sumness", non solo in Italia ma anche all'estero. I Planet Funk sono molto attivi anche nella ricerca tecnologica ed audiovisiva ed è per questo che Evolution li ha incontrati per un'intervista esclusiva durante l'Heineken Jammin Festival 2002.

Chase the Sun è stato il vostro primo grande successo; cos'è cambiato da allora?
È cambiato il fatto che adesso siamo fuori con un nuovo album, e questo significa molto per noi perché il successo di quel brano ha fatto acquistare al gruppo una fiducia tale da poter permettere la nascita di "Non Zero Sumness".

A livello di gruppo invece quali sono stati i vostri mutamenti? Il vostro stile sembra ora più pop e meno dance all'interno dell'album.
In realtà siamo partiti dalla musica Club; già *Chase The Sun*, comunque, si discostava abbastanza dal concetto di musica da discoteca. Il tutto si è poi evoluto, miscelando numerose idee e stili, tra cui il rock e musica elettronica, cercando di amalgamare il tutto in maniera originale. Dal nostro intento è nato quest'album schizofrenico, pieno di tanti ritmi diversi.

A proposito di "diverso", ho notato che date particolarmente importanza ai testi e agli arrangiamenti, discostandovi abbastanza da tutto ciò che è commerciale. Oltretutto, i vostri live sono molto "suonati", con poca base e molta sostanza.
Il nostro intento iniziale era proprio quello di fare qualcosa che uscisse fuori dagli schemi, mescolando il tutto in maniera naturale.
Sì, ci sono forti matrici dance o house ma sicuramente il live tende molto al rock con batterie e chitarre pur essendo legato ad una forte componente elettronica.

Questa iniziativa di poter suonare in fibra ottica mi sembra molto interessante. Potete spiegarci qualcosa di più a riguardo?
Tale attrezzatura è strettamente legata al nuovo modo di concepire la comunicazione in generale; un passaggio epocale che tutti noi stiamo vivendo e che noi, impegnati su diversi fronti artistici, sentiamo particolarmente. In sostanza, ci siamo resi conto che, anche se non tutte le città sono cablate in fibra ottica, con un collegamento diretto la latenza del segnale è molto bassa - circa 4 millisecondi ogni 100 km di cablaggio - quindi il ritardo è molto minimo rispetto un segnale analogico di tipo tradizionale, e questo ci apre delle prospettive enormi.
Ad esempio, Raiss degli Almamegretta canta un brano all'interno del nostro disco ma ora lui è in tourné con il suo gruppo, quindi abbiamo pensato di collegare il suo palco al nostro durante i due concerti, questo sempre tramite fibra ottica, così da permettere a lui di cantare con la nostra base e a noi di avere la sua voce sulla nostra musica.
Il tutto rigorosamente dal vivo e, naturalmente, corredato da immagini riprese in tempo reale da videocamere digitali.

C'è un qualche collegamento con il popolo di internet in questa iniziativa?
Certamente! Abbiamo avuto già l'appoggio di una grossa società di telecomunicazioni per creare un web event in diretta fruibile via internet da tutto il mondo.

Grazie di tutto e in bocca al lupo per il vostro web-event.
Grazie a te ed un saluto a tutti i lettori di Evolution.

intervista di Nicola Rosa

si ringrazia Massimo Lovisco per le fotografie

Garbage: il futuro è su doppio strato

Il 2001 ha segnato il ritorno in grande stile per la band capitanata dall'affascinante e misteriosa cantante scozzese Shirley Manson: il loro ultimo lavoro "Beautifulgarbage" si è infatti distinto per la ricerca sonora unita a melodie estremamente orecchiabili come Androginy e la martellante Cherry Lips, scelte, non a caso, come commento sonoro per due famose pubblicità. La band americana rivela ad Evolution la sua passione per le opere interattive e e per la Nazionale Italiana di calcio, il tutto condito da qualche interessante anticipazione discografica.

Avete già suonato due anni fa all'Heineken Jammin Festival, cosa è cambiato da allora?
Siamo molto contenti di tornare a suonare all'Heineken: il pubblico Italiano è sempre molto caldo. Siamo rimasti particolarmente colpiti dalle meravigliose campagne che si trovano intorno ad Imola e poi il cibo è favoloso.

Avete composto la colonna sonora del film di James Bond "Il Mondo Non Basta"; sapete che Madonna comporrà la colonna sonora del prossimo film di 007? Avete dei consigli utili da darle?
Pensiamo che Madonna non abbia bisogno dei nostri consigli. Se proprio dovessimo dargliene uno, però, le diremmo di lasciar perdere: fare la colonna sonora per un film di James Bond è stato un incubo.

In che senso? Ci sono stati problemi nella produzione del brano?
Trattare con la casa cinematografica è stato abbastanza difficile...

Siete comunque soddisfatti del risultato ottenuto oppure no?
Direi tutto sommato di sì. Ci sono state però troppe opinioni e idee che giravano attorno al pezzo, troppo controllo. Comporre la colonna sonora per un film è stata per noi una sfida molto interessante ma nel contempo davvero dura.

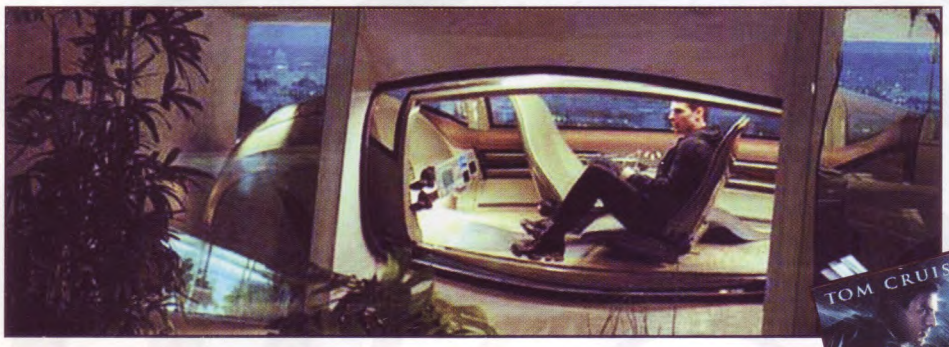
Voi utilizzate in maniera "massiccia" l'elettronica per la vostra musica, eppure in questo periodo va molto di moda staccare la spina, usare strumenti acustici. Avete mai pensato di produrre qualcosa di "unplugged"?
Durante il nostro tour è capitato spesso di suonare delle parentesi acustiche.
In realtà crediamo che il nostro suono possa essere apprezzato al meglio quando ci sono delle "sporcature elettroniche": è un po' la nostra firma, anche se non disdegnamo suonare in maniera acustica. Molte nostre canzoni rendono bene anche solo con chitarra e voce.

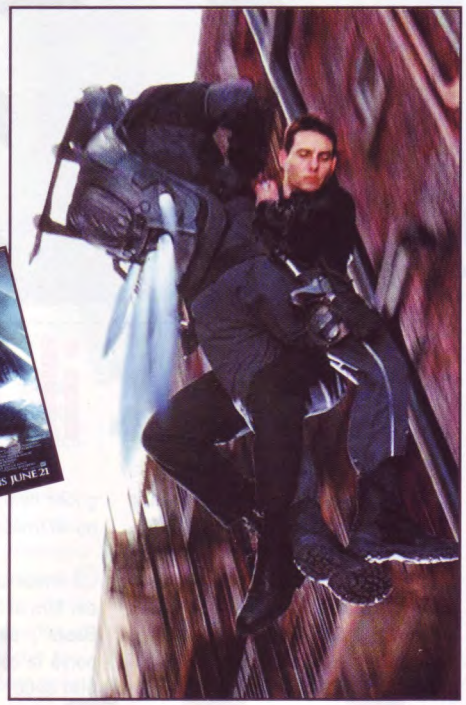
La musica al giorno d'oggi viene utilizzata in diversi media, internet, DVD e videogiochi.
Vorrei sapere quali sono i vostri progetti futuri riguardo questi nuovi mezzi di comunicazione.
Negli ultimi anni siamo stati molto attivi nel fornire la nostra musica per alcuni videogames; sarebbe bello collaborare alla creazione un videogioco componendone integralmente la colonna sonora. Abbiamo molte idee a riguardo e pensiamo che una volta assemblato tutto il materiale queste possano davvero concretizzarsi.
Stiamo invece progettando di far uscire un DVD in contemporanea con il lancio di un nostro nuovo album contenente B-Side; siamo molto attratti dai nuovi media in generale, usiamo moltissimo internet per lavorare e, sicuramente, in questo campo saremo sempre più attivi.

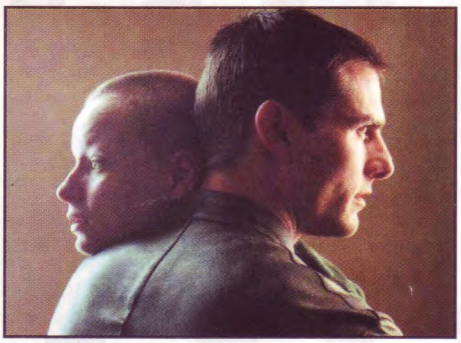
a cura di Gian Luca Di Felice

CINEMA AL CINEMA

[Minority Report]







Nuovo appuntamento con la fantascienza firmato Steven Spielberg. "Minority Report" esce ad un anno esatto dal kubrickiano "A.I. - Intelligenza Artificiale". Questa volta ad ispirare il regista è stato un breve racconto di Philip K. Dick. Il film è ambientato in una Washington del futuro in cui la polizia per prevenire il dilagare della violenza, ha istituito una sezione "pre-crimine" con licenza di arrestare e condannare le persone sulla base delle loro intenzioni criminali. La procedura è possibile grazie alle visioni di tre giudici-veggenti che sono in grado di identificare con certezza i futuri colpevoli. Il metodo che in anni di pratica si è dimostrato quasi infallibile, è in agenda al congresso U.S.A., per renderlo legale in tutto il resto del paese. John Anderton (Tom Cruise) è un poliziotto della squadra preventiva che, dopo aver fermato un uomo a cui è stata individuata l'intenzione di uccidere la moglie, viene accusato a sua volta di un crimine "da compiere". Con l'aiuto di una veggente (Samantha Morton) John tenterà di sfuggire al suo destino, scoprendo che la sua condanna non è il risultato di un giudizio unanime, bensì di un caso di "minority report", ovvero di non accordo tra veggenti e quindi di un giudizio sommario. Il budget è considerevole: 80 milioni di dollari la cui fetta più grossa è stata impiegata per gli effetti visivi firmati ILM e Pacific Data Images. Il film rinvigorisce la tradizione più impegnata della fantascienza, che sembrava seppellita dal dilagare del fantasy, confermando il mutamento di pensiero, già iniziato con A.I., di Spielberg. Spielberg sembra, infatti, aver definitivamente rinunciato all'ottimismo di E.T. per sposare la visione del futuro di Philip K. Dick, tutt'altro che rosea. Dalle prime immagini sembra che l'esperienza di "Intelligenza Artificiale" non sia passata senza lasciare profonde tracce nell'immaginario spielberghiano. Non sappiamo ovviamente come fosse il progetto iniziale di "Minority Report" ma il risultato finale sembra avere un senso estetico molto simile al suo ultimo film. Si tratta di nuovo di un futuro prossimo sospeso tra utopia e incubo; un mondo fatto di superfici levigate, luci bianche e soffuse, ambienti high-tech e totalmente disumanizzato. La premesse sembrano quindi più che promettenti ed aspettiamo con ansia il 27 settembre (data prevista per l'uscita nelle sale italiane).

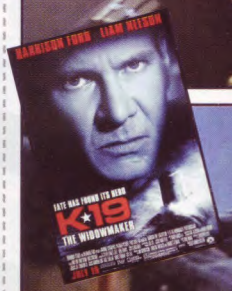
[Shaft]

Ancora non capisco perché ci vogliano più di due anni (con un DVD già disponibile da tempo sul mercato statunitense) per far approdare un film nelle nostre sale. Eppure... tant'è: "Shaft" è finalmente in programmazione a partire dal 19 luglio nei cinema italiani. Shaft, detective nero, e la sua socia Carmen Velez, indagano sull'omicidio a sfondo razzista di uno studente di colore. L'assassino è un ragazzo bianco, figlio squilibrato di un magnate del mercato immobiliare, che fugge dal paese. Dopo due anni, questi è però costretto a ritornare, e Shaft passa subito all'azione. L'atteso remake firmato dal regista John Singleton (molti, dello "Shaft" originale, ricorderanno la stupenda colonna sonora di Isaac Hayes) non deluderà le attese di chi si aspetta un film spettacolare e divertente, in cui il cervello dello spettatore deve prendersi una piacevole vacanza (visto il periodo dell'anno!).
Dalla critica americana erano arrivati segnali poco rassicuranti sulla riuscita dell'opera, l'attacco verteva, soprattutto, sul tradimento, da parte del film di Singleton, della parte politica dei film "blaxploitation", e di essersi adagiato su una copia dei film d'azione spettacolari fatti dai bianchi. Queste critiche hanno un fondo di verità: la componente politica e di riflessione sul presente è quasi del tutto assente, ma penso che Singleton abbia voluto percorrere un'altra strada, più immediata, ma nello stesso tempo più complessa: creare un eroe di colore da contrapporre all'immaginario collettivo sviluppato dai bianchi. Operazione già cominciata con il precedente film di Singleton, "Rosewood", anche questo accusato di copiare le forme di intrattenimento create da Hollywood, e che trova in "Shaft" la massima espressione, aiutato anche da un grandissimo Samuel L. Jackson, presente in ogni inquadratura, che letteralmente si "mangia" il film.

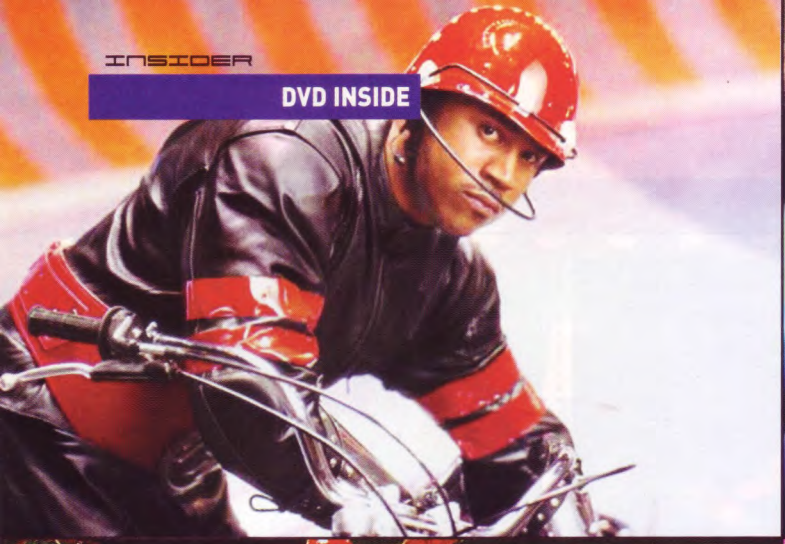
[The Matrix Reloaded]

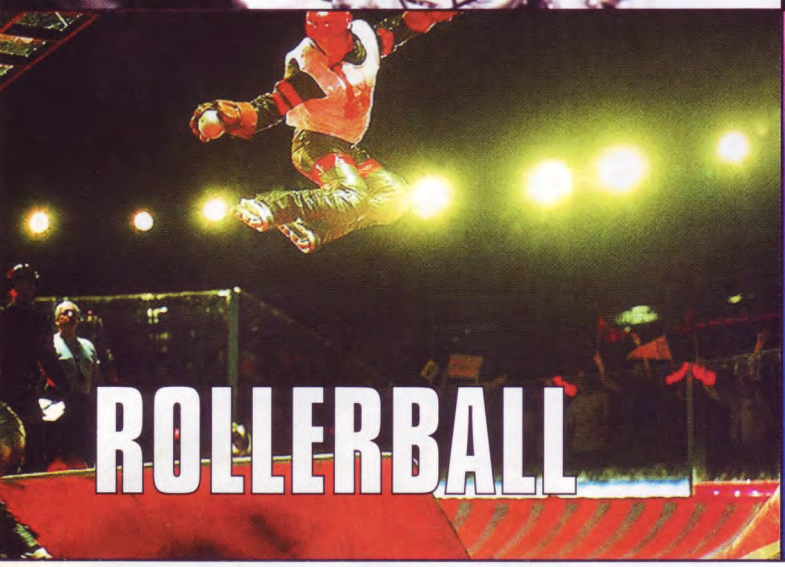
Dopo avervi narrato i tristi accadimenti occorsi nelle fasi iniziali della realizzazione, siamo in grado di mostrarvi le prime foto di "The Matrix Reloaded". Ricordiamo che l'uscita nelle sale americane è prevista per l'estate 2003.

[K-19 The Widowmaker]



È stata di certo il più lungo ed estenuante tra i "conflitti" sostenuti in questo secolo dagli Stati Uniti, la guerra fredda. A tuffarci in quegli anni, visti dalla drammatica angolazione del primo sottomarino nucleare sovietico, il K-19 appunto, ci prova Kathryn Bigelow, una regista che ha già ampiamente dimostrato di saper girare film "da maschi". Un po' inflazionati, i sottomarini (in arrivo c'è anche "Enigma" di Michael Apted), ma bisogna dire che "K-19" è stato annunciato un mese prima dell'affondamento del Kursk e qualche mese dopo l'uscita nelle sale del fortunato "U-571". Uno dei motivi per cui "K-19: The Widowmaker", ossia il fabbricante di vedove, è assurto subito agli onori delle cronache è stato l'ingaggio fulminante delle due superstar Harrison Ford (che ha aderito alla "migliore sceneggiatura che Hollywood avesse per le mani") e Liam Neeson.
Ford nel ruolo del capitano Zatejev, Neeson in quello del suo secondo Yenin. La storia è la ricostruzione delle tragiche ore del 4 giugno 1961: il Muro di Berlino sarebbe stato costruito due mesi dopo, la guerra fredda era al suo culmine. Il K-19, al suo primo giorno di navigazione nelle acque del Nord Atlantico (a circa un miglio dalla base Nato in Norvegia), scopre che il sistema di raffreddamento del suo reattore è in avaria. Nei giorni successivi i due uomini sperimenteranno con molti anni di anticipo la catastrofe Chernobyl. Più di 20 marinai moriranno come topi, laggiù, per effetto delle radiazioni. La preoccupazione dei due comandanti in lotta contro il tempo va ben oltre le vite del loro stesso equipaggio e la salvezza della nave: il guasto non riparato potrebbe causare un'esplosione del reattore e la deflagrazione potrebbe essere interpretata dai nemici americani come un attacco nucleare, con conseguente scatenamento di una terza guerra mondiale... Il film in uscita in America il 19 luglio, è previsto da noi per ottobre.





ROLLERBALL

FANTASCIENZA dts

Regia: John McTiernan
Cast: Chris Klein, Jean Reno, LL Cool J, Rebecca Romijn-Stamos
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS ES 6.1, Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 5
DVD 9

Jonathan Cross (Chris Klein) è la nuova star del "Rollerball", uno sport che si gioca sui rollerblade ed in cui bisogna lanciare una palla d'acciaio dentro un bersaglio. Regole, a parte quella di centrare il bersaglio, praticamente nessuna. Più la violenza aumenta, maggiore è l'indice d'ascolto, quindi largo ai colpi proibiti. Jonathan è felicissimo del suo ruolo: strapagato, amato dal pubblico, circondato da belle donne... tutto è perfetto finché non scopre che anche in questo sport c'è del marcio. La violenza che sembra casuale è abilmente pilotata dalla regia televisiva che è disposta a sacrificare i giocatori in nome del dio denaro. Johathan decide allora di chiedere aiuto a Petrovich (Jean Reno), il proprietario della squadra, che in realtà è l'artefice primo di ciò che sta succedendo. Ben presto i giocatori si renderanno conto di essere intrappolati senza via di scampo in un gioco che è diventato più grande di loro. Dal futuribile sport praticato da James Caan nell'originale film, siamo passati ad una sorta di wrestling contemporaneo praticato nei paesi dell'est (che ormai sono diventati il ricettacolo del vizio per antonomasia). Alcuni accenni che potrebbero essere interessanti, come la manipolazione delle masse attraverso l'informazione o la televisione asservita alla pubblicità ed al denaro, si perdono nel calderone del film senza lasciare nulla allo spettatore.

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in eccellente stato di conservazione e in grado di assicurare in tutte le circostanze un'immagine definita e dettagliata. Anche la nitidezza si attesta su livelli da primato per via della totale assenza di rumore o grana di fondo e per l'ottimo lavoro di compressione effettuato dai tecnici in fase di authoring. L'immagine riesce ad essere molto dettagliata in tutte le situazioni, in primo piano come sugli sfondi. La resa cromatica è abbastanza naturale e con quel effetto molto brillante tipico dei film di fantascienza di ultima generazione, oltretutto con colori poco saturi. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo, il perfetto equilibrio del rapporto contrasto / luminosità. L'audio italiano presenta due tracce, una DTS ES 6.1 discreto e una Dolby Digital 5.1. La prima gode di una separazione dei vari canali veramente esemplare e in grado di calare perfettamente lo spettatore al centro dell'azione. L'apporto del sesto canale centrale posteriore non è determinante ma aggiunge comunque ulteriore precisione durante le scene più concitate e soprattutto se la sala d'ascolto è piuttosto ampia. L'impatto del subwoofer è continuo e profondo, così come la dinamica davvero esemplare. Delude, invece, un po' le aspettative la tridimensionalità del messaggio sonoro, probabilmente a causa della grande quantità di informazioni emesse contemporaneamente. La traccia è molto dettagliata e cristallina. Le differenze con la codifica Dolby Digital sono comunque minime, fatta eccezione per la presenza del canale centrale. La traccia originale inglese, DD 5.1, risulta più aperta e profonda nella costruzione della scena sonora. I contenuti speciali sono suddivisi su due dischi e comprendono il trailer del gioco per PS2 "Virtua Fighter 4", il commento audio del regista per tutta la durata del film, il video musicale di Rob Zombie, le featurette sulle acrobazie di "Rollerball", l'"MTV Diary" di Rebecca Romijn-Stamos, il trailer cinematografico.

Eagle Pictures Home Video

IL PATTO DEI LUPI

THRILLER dts

Regia: Christophe Gans
Cast: Samuel Le Bihan, Mark Dacascos, Vincent Cassel, Emilie Dequenne, Monica Bellucci
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Dolby Digital 5.1, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 10

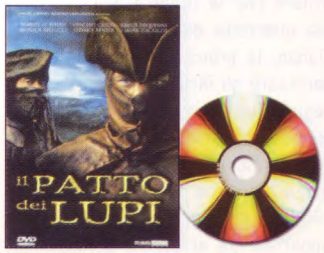
Basato su una storia vera che risale al regno di Luigi XV, "Il Patto dei Lupi" racconta una straordinaria leggenda francese, quella della "Bestia di Gévaudan", responsabile dell'uccisione in circostanze misteriose di oltre 100 persone. È il 1766, le campagne sono infestate da una misteriosa e infuriata creatura che uccide uomini, donne e bambini. I contadini sono in preda al terrore e organizzano delle squadre per seguire le sue tracce, ma purtroppo si rivelano inutili: la Bestia scompare ogni volta che viene individuata e continua a fare strage. Il re in persona decide di inviare Gregoire de Fronsac, uno scienziato illuminista, a indagare su quegli omicidi.

Accompagnato da Mani, il suo strano e taciturno compagno, Fronsac inizia ostinatamente le sue ricerche. Per svelare il mistero egli può contare sull'aiuto del giovane marchese d'Apcher, di Silvia, una giovane incantevole cortigiana e di Marianne, la ragazza che gli ha rubato il cuore... Il regista Christophe Gans ha preso una storia ormai leggendaria e l'ha trasformata in un film in "costume-horror-d'azione-giallo di kung-fu". Una leggenda che fa da sfondo ad un film ambizioso, straripante di suggestioni derivate da interi capitoli della storia del cinema (le citazioni sono innumerevoli), e che si propone di portare in Francia un genere nuovo, più sontuoso. Già regista di "Crying Freeman", Gans è irrimediabilmente attratto dai film di John Woo e dalla cinematografia di Hong Kong.

Ci ritroviamo così di fronte a combattimenti a base di sapienti arti marziali, che in certi momenti raggiungono una grande spettacolarità e qualità, che sorprendono lo spettatore, che si aspetterebbe una serie di duelli a colpi di cappa e spada.

Il video è recentissimo e come ci hanno abituato i francesi negli ultimi tempi la qualità è davvero eccelsa, nonostante le ambientazioni difficoltose del film. Il dettaglio e la definizione sono da primato in tutte le circostanze e anche sugli sfondi è possibile notare i minimi particolari. Potete quindi immaginare che la nitidezza è anch'essa esemplare e non deluderà di certo le vostre aspettative, grazie alla totale assenza di grana o rumore di fondo e all'ottimo lavoro di compressione effettuato in fase di authoring. La resa cromatica è sempre brillante, fedele all'originale cinematografico e con una saturazione tale da garantire una perfetta distinzione dei contorni. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano dispone di una traccia DTS 5.1 e Dolby Digital 5.1. La traccia "Coherent Acoustic" gode di una codifica fullrate (1536 kbps) in grado di mettere in crisi le vostre coronarie in quanto a dettaglio e dinamica.

Raramente abbiamo avuto modo di ascoltare una traccia di tale qualità e i paragoni ci riportano subito alla mente "La Tigre e il Dragone" e " I fiumi di Porpora" edizione francese, guarda caso anche loro DTS fullrate. Un vero disco demo in grado di mettere in difficoltà ambienti non ottimizzati per i prorompenti aumenti di volume, la profondità del messaggio sonoro e un apporto del subwoofer sempre secco e profondo. Gli "smanettoni" sono avvertiti: attenti alle vostre orecchie e ai tweeter! Che altro aggiungere? Canali perfettamente separati, effetti panning in tutte le direzioni e un contributo dei canali posteriori continuo ed incisivo. Le tracce Dolby Digital 5.1 (sia italiana che francese) sono molto buone, ma sinceramente speriamo che tutti siano dotati di un impianto in grado di riprodurre la traccia DTS. Siamo per ora entrati in possesso solo della versione noleggio, priva di contenuti speciali.



Universal Pictures

WILLOW

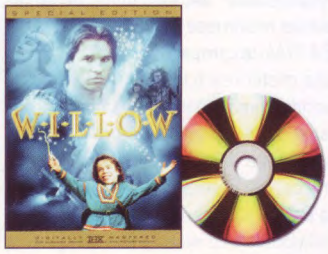
FANTASY

Regia: Ron Howard
Cast: Val Kilmer, Warwick Davis, Joanne Whalley, Jean Marsh, Patricia Hayes
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 9

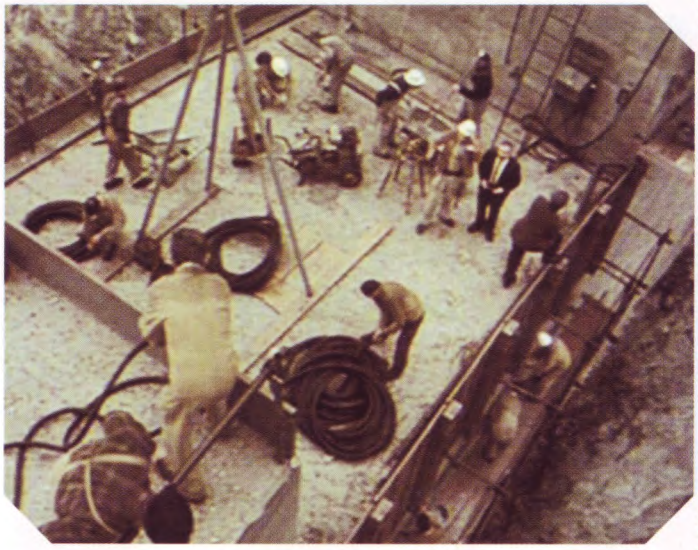
I cattivi Daikini, sotto il giogo della perfida regina Bavmorda, passano il tempo a guerreggiare e soprattutto ad evitare che la tirannia della sovrana sia interrotta dalla nascita di Elora Danan, la principessa che riuscirà a vanificare gli incantesimi della strega regina. Sulla scia di Mosé e dei romani Romolo e "Remolo" (!), anche la neonata principessa viene affidata alle acque salvifiche di un fiume ed è raccolta dalla famiglia di Willow (W. Davis) appartenente al popolo dei Vohnkar, nanetti pacifici dediti all'agricoltura. Perseguitati perché proteggono la bimba, Willow e alcuni audaci Vohnkar dovranno ricorrere alla buona fattucchiera di turno, trasformata in topo muschiato da Bavmorda... Il film verrà piuttosto ricordato per la straordinaria innovazione costituita dall'impiego della tecnica del "morphing" (che sarà definitivamente consacrata in "Terminator 2") nella creazione degli effetti speciali.

Dal punto di vista tecnico questo DVD è un'autentica sorpresa e dimostra di meritare appieno la certificazione THX (che potrebbe apparire "sospetta" considerato che Lucas è produttore esecutivo del film nonché autore della storia...). Cominciamo dal video, in formato 2.35:1 anamorfico, che non dimostra assolutamente i quasi 15 anni della pellicola. L'immagine è molto nitida, a testimonianza dell'impiego di un master restaurato a regola d'arte, priva di graffi e dotata di una definizione all'altezza di quella delle realizzazioni DVD più recenti. La resa cromatica è estremamente naturale, poco satura ma allo stesso tempo tonica e dotata di notevole precisione negli "stacchi". Problemi di compressione è difficile trovarne persino nelle sequenze più scure, frangenti in cui l'algoritmo di compressione entra spesso in crisi in presenza di grana sulla pellicola. Anche l'audio è sorprendente, sia per la qualità dell'incisione, sia per la precisione nel lavoro di inserimento dei dialoghi italiani nella colonna originale, nonché per il missaggio. La traccia italiana Dolby Digital 5.1 risulta infatti ricca in termini di spazialità e dettaglio, e dotata di notevole estensione in frequenza e pulizia agli estremi di banda. Rimarchevoli gli interventi del subwoofer, profondi e perentori, e la cura con la quale viene ricostruita la scena sonora da tutti i canali disponibili, perfettamente coordinati fra loro. Il lavoro svolto dai diffusori posteriori non è semplicemente di supporto ma decisamente "attivo": gli effetti panning sono ben realizzati, mentre i numerosi interventi direzionali contribuiscono ad ampliare l'effetto surround con alcune "chicche" sopraffine, che tutti gli appassionati non mancheranno di apprezzare. L'ascolto dell'audio originale DD 5.1 si rivela ulteriormente dettagliato e coinvolgente, non sminuendo comunque l'eccellente lavoro di rimasterizzazione (o di ricostruzione) svolto sulla traccia italiana. I contenuti speciali non deluderanno gli estimatori del film: oltre al "making of" (di oltre 20' con sottotitoli in italiano), troviamo un interessantissimo documentario sulla nascita del "Morphing" (17'), il commento audio dell'attore protagonista W. Davis (purtroppo senza sottotitoli), una galleria fotografica e vari trailer e spot TV del film. Ricordiamo inoltre la presenza dei segnali test "Optimizer" THX per una corretta taratura dell'impianto audio/video.



20th Century Fox Home Entertainment

VAJONT



DRAMMATICO

Regia: Renzo Martinelli
Cast: Michel Serrault, Daniel Auteuil, Leo Gullotta, Laura Morante
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Dolby Digital 2.0
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 7

Il nostro è un paese che da sempre inventa Storia e storie, che quasi quotidianamente incide sulla propria terra trame straordinarie con personaggi irripetibili. Il Vajont è una di queste. Anni '60, l'Italia del boom economico. L'energia elettrica è ancora gestita da compagnie private che si accaparrano i diritti sulle acque e speculano liberamente sui prezzi. Sul fiume Vajont, in provincia di Belluno, la compagnia SADE annuncia la diga più alta del mondo: 263 metri. I lavori iniziano contro le previsioni catastrofiche di molti geologi, la battaglia solitaria portata avanti da Tina Merlin (giornalista dell'Unità), e i recenti disastri di Pontesei (marzo '59) e della diga del Frejus (dicembre '59). Ma l'impresa non si ferma, fino all'irreparabile: il 9 ottobre 1963, alle ore 22:39, dalle pendici del monte Toc si distaccano 300 milioni di metri cubi di roccia che precipitano nel bacino artificiale della diga alla velocità di 80 km/h. Tale massa genera un'onda di 50 milioni di metri cubi, alta 250 metri, che scavalca la diga e si abbatte su Longarone e gli altri paesi della vallata, uccidendo quasi 2000 persone. Ecco un dramma che nasce già pronto per la scena, una progressione narrativa tristemente perfetta, densa di elementi patetici e grotteschi, innocenti calpestati e criminali tragicamente stupidi, comicamente folli. Una sciagura i cui simboli (l'idiozia del Potere, l'impotenza degli umili, l'eterna impopolarità dell'intelligenza) emergono con lucentezza cristallina. Un film che non è un capolavoro, ma che almeno farà riflettere molti giovani.
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione, che alterna scene dall'ottima definizione (specie all'aperto), ad altre un po' meno dettagliate (al chiuso). L'audio italiano gode di una buona separazione e di dialoghi sempre chiari e ben focalizzati sul centrale. Poi la traccia cambia radicalmente e diventa molto più coinvolgente e in perfetto stile "americano" durante le scene più concitate. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo il commento audio del regista, un backstage, uno speciale sugli effetti speciali e il trailer cinematografico.

01 Home Entertainment

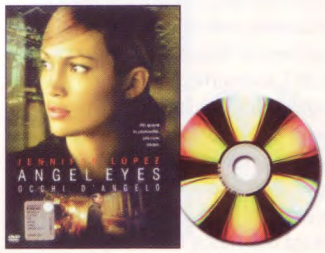
ANGEL EYES - OCCHI D'ANGELO

SENTIMENTALE

Regia: Luis Mandoki
Cast: Jennifer Lopez, Jim Caviezel, Sonia Braga
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Spagnolo Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro

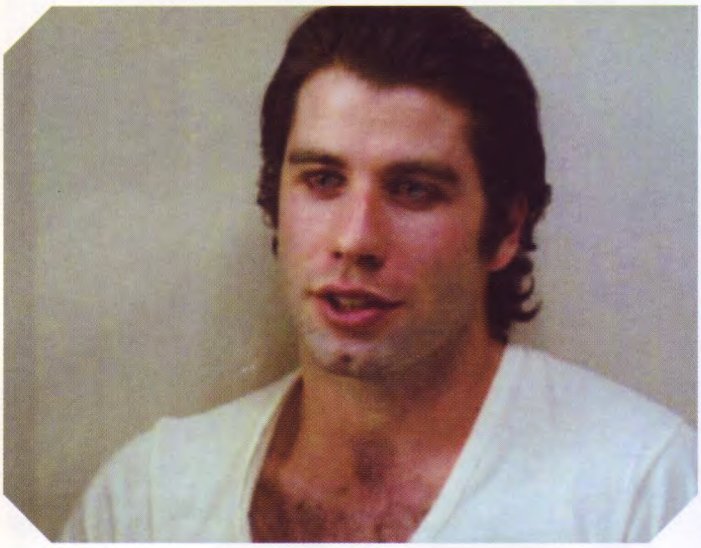
FILM 6
DVD 8

Sharon Pogue (Jennifer Lopez) è una donna poliziotto con palesi difficoltà nelle relazioni interpersonali al di fuori di quelle di lavoro. Chat (Caviezel) è una sorta di anima buona solitaria, che si trascina nella metropoli facendo buone azioni, ma senza una vita propria. Un giorno la buona azione di Chat è quella di salvare la vita a Sharon. Scocca la scintilla e i due iniziano a conoscersi, a capirsi... ad amarsi. Ma ognuno ai suoi scheletri nell'armadio, un passato difficile da accettare sia per se stessi che per gli altri e con questo fardello non è così facile portare avanti una relazione.
Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, gode di un master recentissimo e pulitissimo in grado di restituire in tutte le circostanze un'immagine estremamente dettagliata, precisa e dall'ottima profondità tridimensionale. La nitidezza è davvero esemplare e gli sfondi sono sempre privi di rumore video o grana di fondo. La resa cromatica è molto brillante, naturale e poco satura, a tutto vantaggio di un'ottima distinzione dei contorni. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità.
L'audio italiano Dolby Digital 5.1, senza essere di grande effetto, è comunque molto efficace e assolutamente consono al genere di film. La traccia è ben separata, con un utilizzo sapiente di tutti i canali a disposizione e una dinamica dall'intervento sempre molto puntuale, coinvolgente e ben coadiuvato dall'apporto del subwoofer. La colonna sonora è riprodotta con ampio respiro dai canali principali e i dialoghi sono sempre chiari e ben focalizzati sul centrale. Le differenze con la traccia originale inglese sono davvero minime. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo unicamente il commento audio del regista, per tutta la durata del film purtroppo non sottotitolato in italiano.



Warner Bros Home Video

BLOW OUT



THRILLER

Regia: Brian De Palma
Cast: John Travolta, Nancy Allen
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano,Tedesco, Francese, Spagnolo Dolby Digital 2.0 mono, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 5

Il futuro candidato alla presidenza muore al volante di un'auto dove c'era anche una ragazza. Un fonico cinematografico (un bravissimo John Travolta) ha registrato per caso i rumori dell'incidente e si trova in seri guai. Da quel momento Jack viene catapultato in un mistero molto più terrificante dei film a cui lui è abituato. Un thriller arricchito da entusiasmanti interpretazioni, da un'azione intensa e da una crescente ragnatela di suspense e di intrighi. La bravura di De Palma va colta nelle singole sequenze, nel virtuosismo della cinepresa e della presa del suono, nell'efficacia degli effetti e nell'amaro finale. Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza purtroppo per l'utilizzo di un master piuttosto pessimo che non riesce quasi mai ad essere sufficientemente definito e dettagliato, specie nelle scene meno luminose e buie. Anche la nitidezza non riesce mai a svettare e l'immagine è spesso afflitta da grana o rumore video di fondo, aspetti che non aiutano di certo il lavoro di encoding effettuato dai tecnici. La resa cromatica è tipica dei film anni '80, con i colori poco naturali e una tendenza alla saturazione. Chiude, infine, un quadro generale non esaltante il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 monofonico denota una buona pulizia, anche se la resa è chiaramente poco coinvolgente e certamente non paragonabile con le tracce di ultima generazione dei migliori thriller. I dialoghi sono comunque chiari e l'estensione in frequenza è incentrata sulle medio-alte. La traccia originale inglese DD 2.0 surround è chiaramente molto più separata, dettagliata e gode di una maggiore profondità. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo unicamente il trailer cinematografico originale.

■ La prima vittima di John Lithgow, dopo essere stata strangolata, ha ancora la forza di sbattere gli occhi quando l'assassino la gira per guardarle il viso.

MGM / 20th Century Fox Home Entertainment

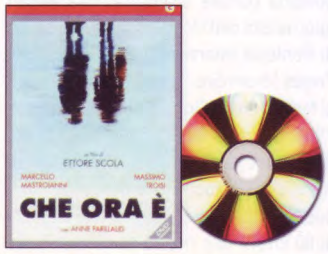
CHE ORA È

DRAMMATICO

Regia: Ettore Scola
Cast: Marcello Mastroianni, Massimo Troisi, Anne Parillaud
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 2.0
Prezzo: 18,33 Euro

FILM 8
DVD 7

Il film, con cui Massimo Troisi ex-aequo con Marcello Mastroianni ha vinto la Coppa Volpi al Festival di Venezia del 1989, è il resoconto di una giornata particolare di un padre sempre assente che vuol recuperare il rapporto, quasi agli sgoccioli, con il proprio figlio, che svolge il servizio militare a Civitavecchia.
Le lancette dell'orologio, segnando un'ora che in realtà non esiste, scandiscono l'incontro tra i due. "Che ora è" appartiene sicuramente ad un buon cinema d'autore ed è un film in cui, oltre all'incommensurabile Mastroianni, spicca la figura di Massimo Troisi, che tra i comici della penultima generazione è certamente quello più vicino all'umorismo agrodolce di Ettore Scola.
I temi già ricorrenti, come quello della cultura e della malattia, ritornano anche in "Che ora è". Ma il vero punto cardine del film è costituito dal padre che cerca di riconquistare il figlio col sistema più antico e triste del mondo: i soldi, che però il figlio rifiuta. Il tipo di recitazione di Troisi è molto semplice, è forse quasi il film in cui più di tutti Troisi sembra vero e spontaneo, come se stesse rappresentando un fatto veramente già accaduto nella sua vita.
Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, denota sin dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master più che discreto e alquanto pulito e che pecca più che altro in termini di definizione, anche se la situazione va via via migliorando col passare dei minuti. La nitidezza è anch'essa molto buona, specie nelle scene diurne e all'aperto e si distingue per la quasi totale assenza di grana di fondo. La resa cromatica è volutamente un po' spenta, ma comunque fedele all'originale e complessivamente poco satura. Buono l'equilibrio del rapporto contrasto /luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 si caratterizza per una buona pulizia generale con una buona riproduzione della bellissima colonna sonora di Armando Trovaioli e la restituzione di dialoghi sempre chiari e privi di fruscii. Deludenti gli extra: un'intervista a Ettore Scola dall'audio veramente carente e il trailer cinematografico.



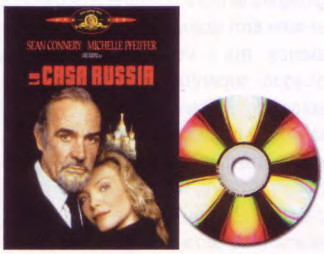
Cecchi Gori Home Video

LA CASA RUSSIA

DRAMMATICO

Regia: Fred Schepisi
Cast: Sean Connery, Michelle Pfeiffer, Roy Scheider, James Fox, John Mahoney
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Tedesco, Francese, Spa. Dolby Digital 2.0
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 7
DVD 7

Barley Blair (S.Connery) è un editore inglese che, ricevuto uno sconvolgente manoscritto sulla rete strategica dell'Unione Sovietica, viene cooptato dai servizi segreti occidentali per una complessa missione oltrecortina. Ma il contatto russo è Katia, un donna di grande bellezza e sensibilità (M.Pfeiffer), e Barley è un sentimentale, liberal e "alcolico"... Da Lisbona a Mosca, da Mosca a Leningrado, gli squarci "turistici" di "Casa Russia" sono visioni aperte di un paesaggio che ha una forza figurativa pari alla tensione d'ideali che sostengono il racconto. Peccato che nel finale il tempo non si sia fermato, come nel testo di Le Carré, nell'appartamento portoghese di Blair, in trepida attesa. Le premesse per una spy-story di grande effetto c'erano tutte, ma ciò che affascina imprevedibilmente in "Casa Russia" è l'emozione di una glasnost d'immagini che ci avvolge, appassionata e radiosa, grazie ai sinuosi movimenti di macchina di Schepisi, alla luce abbagliante della fotografia, alla commossa complicità d'ideali e d'affetti che i protagonisti riescono a comunicare.
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in buonissimo stato di conservazione, in grado di restituire un'immagine sempre pulita e ben definita, specie in primo piano. Il dettaglio è elevato e perde qualche punto solo sugli sfondi. Anche la nitidezza è più che soddisfacente e priva di eventuali problemi dovuti a grana di fondo o rumore video. La resa cromatica è abbastanza naturale e fedele all'originale cinematografico, e leggermente tendente alla saturazione. Chiude, infine, un quadro generale positivo il buon equilibrio del rapporto contrasto /luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 2.0, per quanto non possa rivaleggiare con le tracce multicanale 5.1, riesce comunque a garantire un buon coinvolgimento, un fronte separato e una buona estensione in frequenza. I dialoghi sono sempre chiari e puliti. Sul fronte degli extra troviamo purtroppo solo il trailer cinematografico e per un film di questo spessore ci saremmo sinceramente aspettati qualcosa in più.



MGM / 20th Century Fox Home Entertainment

SANTA MARADONA

COMMEDIA dts

Regia: Marco Ponti
Cast: Stefano Accorsi, Libero De Rienzo, Anita Caprioli, Mandala Tayde
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Dolby Digital 5.1, Dolby Digital 2.0
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 6
DVD 8

Andrea (Stefano Accorsi) ha 27 anni, una laurea in lettere, una casa sgarrupata nel centro di Torino che divide con l'amico Bart, laureato in lettere anche lui e scannato, un'amica del cuore italo-indiana di nome Lucia e un numero incalcolabile di colloqui di lavoro non andati a buon fine. Nelle sue giornate fatte di corse tra un'azienda e un'altra, una partita a squash casalingo con l'amico e una gara a chi scova le notizie più inverosimili (con tanto di conteggio numerico), un giro di zapping frenetico e qualche buona lettura, irrompe l'angelica ma provocante figura di Dolores (Anita Caprioli), giovane professoressa di italiano con velleità di attrice. Il solito tran tran di trentenne ancora non definito viene dunque invaso dalla forza di un amore che ha le tinte forti di una scoperta, che diventa quasi ingestibile, che sovrasta tutte le altre priorità. Ricordiamo che Santa Maradona si è aggiudicato due "David di Donatello" per il miglior regista esordiente e il miglior attore non protagonista.
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in buono stato di conservazione, in grado di restituire un'immagine piuttosto definita e dettagliata. Però c'è qualcosa che non convince del tutto per via di una nitidezza non perfetta, che si traduce in una resa non eccelsa sui secondi piani e nelle scene meno luminose. Comunque complessivamente non ci sentiamo di considerare questo aspetto come un difetto significativo. La resa cromatica è naturale e fedele all'originale cinematografico. Chiude, infine, un quadro generale positivo il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano gode della doppia codifica DTS e Dolby Digital 5.1. La prima permette di restituire dei dialoghi sempre chiari e un buon dettaglio di fondo, piuttosto cristallino. Inoltre la "migliore" codifica si fa apprezzare durante i frequenti interventi musicali. Sul fronte degli extra, davvero numerosi, troviamo delle scene inedite, un dietro le quinte, gli intermedi, i finali alternativi, gli spot TV, i provini, il trailer cinematografico.

01 Home Entertainment

UNA PERFETTA COPPIA DI SVITATI

COMMEDIA

Regia: Peter Hyams
Cast: Gregory Hines, Billy Crystal, Steven Bauer
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Tedesco, Francese, Spa. Dolby Digital 2.0
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 6

Due poliziotti di Chicago, uno nero e l'altro italo-americano, sballati ma furbi e coraggiosi, non vanno tanto per il sottile per incastrare un losco trafficante di droga, pronto a diventare il primo padrino di origine ispanica a Chicago. Nel tentativo di inchiodare Gonzales organizzano un'operazione sotto copertura e vengono spediti in vacanza forzata a Key West dove scoprono i veri piaceri della vita...
Spettacolari le disavventure e i risvolti amorosi. Un film che non ha nulla di originale ma che riesce ad essere egualmente divertente. La strana coppia "Hines-Crystal" regge il confronto con quella "Murphy-Nolte". Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master in buon stato di conservazione, anche se non può rivaleggiare con la definizione e il dettaglio delle pellicole di ultima generazione. L'immagine è comunque complessivamente piuttosto nitida, grazie alla quasi totale assenza di grana e rumore video di fondo. La resa cromatica è naturale, anche se leggermente spenta, ma tipica dei film anni '80. Chiude, infine, un quadro generale abbastanza buono l'equilibrio del rapporto contrasto/luminosità.
L'audio italiano Dolby Digital 2.0, senza eguagliare il coinvolgimento tipico delle incisioni multicanale, garantisce comunque una buona separazione con diversi effetti panning destra/sinistra e una buona risposta in frequenza. I dialoghi sono sempre chiari e la traccia è priva di fruscii di sottofondo. Sul fronte dei contenuti speciali abbiamo solo il trailer cinematografico.

MGM / 20th Century Fox Home Entertainment

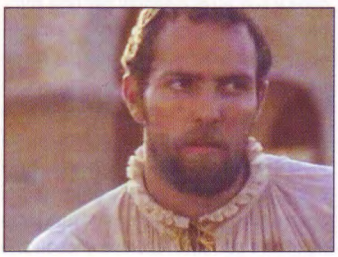
1492 LA CONQUISTA DEL PARADISO

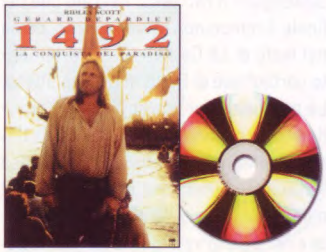
DRAMMATICO

Regia: Ridley Scott
Cast: Gérard Depardieu, Armand Assante, Sigourney Weaver
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0 Surround
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 6

La vecchia Europa vede progressivamente cadere molte certezze come quella di ritenere che la terra sia piatta; ma il vento nuovo deve soffiare con prudenza perché il potere più "conservatore" della Chiesa è ancora molto forte e i fautori delle nuove teorie possono essere facilmente giudicati e bruciati come eretici. Ciò spiega perché un "visionario" come Cristoforo Colombo deve aspettare ben sette anni prima di riuscire a coinvolgere la regina Isabella nell'avventura dell'attraversamento dell'oceano per raggiungere le Indie. L'impresa richiederà ai suoi eroi grandi doti di fede e resistenza, ma i veri guai arriveranno quando, superato il primo periodo di sbigottito e riconoscente entusiasmo, la "longa manus" delle istituzioni iberiche farà sentire tutto il peso della ragion di Stato, trascinando in disgrazia Colombo con i suoi principi di cristiana tolleranza e lungimirante umanità. Il video ha nella buona nitidezza la sua dote migliore. La definizione, pur essendo più che sufficiente, non fa certo gridare al miracolo, mentre l'immagine mostra scarsa tridimensionalità. La resa cromatica è invece piuttosto naturale e poco satura. L'audio Dolby Digital 5.1 non soddisfa affatto a causa di un canale centrale decisamente in secondo piano rispetto al resto del fronte sonoro. Segnaliamo, infine, qualche piccolo "clic" percettibile in alcune circostanze sui canali frontali e un cambio strato non proprio "indolore". Assolutamente deludente la presenza di contenuti speciali: le filmografie del regista e degli attori protagonisti non possono in alcun modo compensare l'assenza della traccia audio in lingua originale.





CVC

BIANCA

COMMEDIA

Regia: Nanni Moretti
Cast: Nanni Moretti, Laura Morante, Remo Remotti, Enrica Maria Modugno
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1 e Mono
Prezzo: 25,77 Euro

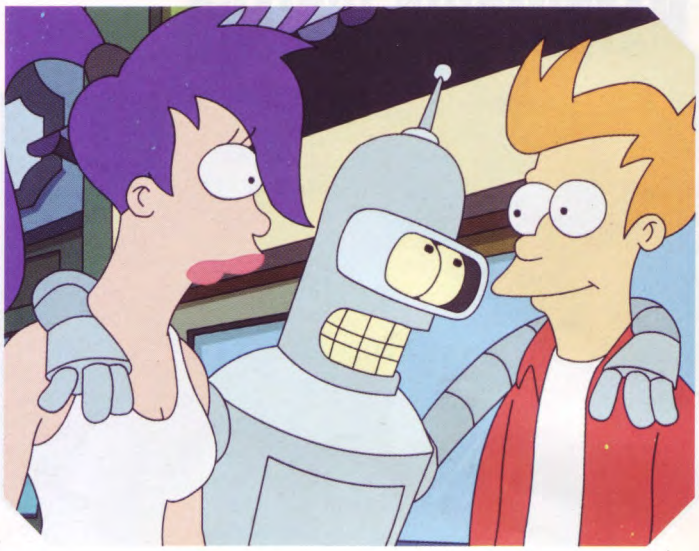
FILM 8
DVD 6

La matematica è per definizione una scienza esatta e quindi "a tolleranza zero". Invece gli uomini non sono teoremi e spesso è il paradosso che prevale su ciò che "dovevasi dimostrare". Michele (N. Moretti) è un giovane professorino di matematica impegnato, più che nello scoprire le leggi matematiche che governano il mondo, nel supremo sforzo di ricondurre alle ferree norme della coerenza e della logica un'umanità sempre pronta a tradire ed a tradirsi. Così, è con estrema riluttanza che si "abbandona" ad un improvviso quanto indesiderato amore per Bianca (L. Morante), la nuova ed enigmatica professoressa di francese; il moderno Torquemada deve ora fare i conti con le sue viscere e ciò produrrà effetti incalcolabili... Michele rimane profondamente solo, così come nel successivo "La messa è finita" lo è il giovane prete angosciato ed assediato dalle debolezze umane; ma se la sua ribellione è in qualche modo temperata dal senso del peccato e dalla conseguente misericordia che non si può negare a nessuna pecorella smarrita, qui per il professore di matematica i conti non tornano e laicamente non c'è tolleranza per coloro che non rispettano le regole del gioco e non mantengono le promesse liberamente fatte.
Il video denota l'utilizzo di un master in condizioni generali sufficienti. L'audio rimasterizzato in Dolby Digital 5.1 è caratterizzato da dialoghi chiari e sufficientemente puliti sul canale centrale, mentre durante la riproduzione delle musiche il fronte principale si amplia apprezzabilmente benché l'apporto dei diffusori surround sia risibile. Fra i contenuti speciali troviamo un documentario sul film di 32', il trailer cinematografico, una galleria fotografica e le consuete biografie del cast e del regista.

■ Durante la scena della rissa, a scuola, poco prima dell'arrivo del custode, il gruppo si muove, ondeggia, arriva a un punto e riparte poco più indietro a ripetere il movimento. Una strana ridondanza.

CVC

FUTURAMA - STAGIONE 1



ANIMAZIONE

Regia: Peter Avanzino, Carlos Baeza
Cast: /
Video: 1.33:1
Audio: Italiano, Francese, Inglese Dolby Surround
Prezzo: 50,99 Euro

FILM 7
DVD 8

"Futurama" è la serie di animazione ideata dal creatore dei famosissimi "Simpsons", Matt Groening, con la quale ha voluto dire la sua su un ipotetico mondo del futuro. Il tutto ha inizio l'ultimo giorno dell'anno 1999, quando Fry, il protagonista, fattorino di una pizzeria, esegue una consegna presso un laboratorio criogenico; qui si rinchiude accidentalmente in una capsula, nella quale resta ibernato per un migliaio di anni. Si risveglia ed incontra Leela, aliena con un occhio solo, e stringe amicizia con Bender, un robot ribelle. Il mondo di fuori naturalmente è cambiato: la New York che conosceva è stata distrutta dagli alieni ed è diventata Nuova New York; per cercare di integrarsi si mette alla ricerca del suo pronipote, il professor Hubert Farnsworth, il quale gli darà un lavoro presso la sua bizzarra compagnia di consegne, la 'Planet Express'.
Dal punto di vista tecnico, il trasferimento video in formato 4/3 è molto nitido e definito, la resa cromatica è sostanzialmente perfetta ed il rapporto tra contrasto e luminosità ben dosato. L'audio italiano è soltanto sufficiente. Il box contiene 3 dischi, zeppi di contenuti speciali, tra cui scene tagliate, commenti audio aggiuntivi e tanto altro ancora. Negli Stati Uniti, dove la serie è arrivata alla quarta stagione (non ancora trasmessa), la Fox TV ha deciso di interrompere la produzione, scatenando le proteste dei fan, che hanno indetto una petizione via Internet per farli desistere. Chissà che non riescano nell'intento...

20th Century Fox Home Entertainment

MONSOON WEDDING - MATRIMONIO INDIANO

COMMEDIA

Regia: Mira Nair
Cast: Naseeruddin Shah, Lillete Dubey, Shefali Shetti, Tilotama Shome, Vasundhara Das
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 7
DVD 7

Uno dei frutti buoni della globalizzazione è quello di avvicinare culture diverse, pur nel rispetto delle specificità locali. Così, se "East is East" raccontava la vita di immigrati asiatici ben inseriti nel mondo britannico e "Jalla! Jalla!" rivelava le insospettabili affinità tra giovani libanesi e svedesi, questo film ci presenta un'India dove l'impatto del mondo occidentale, in particolare di quello nordamericano, non è più affidato alle irrequietezze di una élite illuminata, ma è diventato un vero e proprio fenomeno di massa. Questo matrimonio, che per molti versi potrebbe essere associato al filone hollywoodiano de "Il padre della sposa", fa emergere tutte le contraddizioni che la globalizzazione provoca in una società che non vuole, e non può, rinunciare alle sue tradizioni millenarie, ma è costretta a farle coabitare, a prezzo di stridenti contrasti, con le regole imposte dalla dominante economia occidentale. Il risultato è un film molto interessante, curato nei particolari, e talmente ben orchestrato da non risultare "estraneo", ma al contrario capace di farci partecipare con simpatia ai "mal di pancia" di quella società.

Il video è caratterizzato da una definizione più che sufficiente, nonostante l'immagine pecchi visibilmente di tridimensionalità. L'audio Dolby Digital 5.1 garantisce dialoghi molto chiari e sempre intelligibili, mentre durante la riproduzione della colonna sonora si apprezzano la buona estensione in frequenza della traccia e la linearità del missaggio, che chiama in causa i canali posteriori per supportare il fronte principale. I contenuti extra del DVD ruotano attorno ad uno speciale "dietro le quinte" di 8' con sottotitoli in italiano.

Keyfilms Home Video

THE CONCERT FOR NEW YORK

MUSICALE

Regia: /
Cast: /
Video: 1.33:1
Audio: Dolby Digital 5.1 / Stereo PCM
Prezzo: 27,90 Euro
FILM 7
DVD 8

Alcuni tra gli esponenti più acclamati della scena pop-rock (David Bowie, Who, Elton John, Billy Joel, James Taylor, Mick Jagger, Eric Clapton, Bon Jovi, John Mellencamp ed altri ancora), si sono dati appuntamento il 20 ottobre scorso al Madison Square Garden, dietro invito di Paul McCartney, l'ideatore del progetto, per dar vita ad un concerto per raccogliere fondi a favore delle famiglie delle vittime di quel tragico 11 settembre. Ma non c'erano solo loro; anche personalità del mondo della politica, dello spettacolo, del cinema e dello sport, hanno contribuito a far sentire la loro voce ed a veicolare meglio la sensibilità (quantificata in un imponente flusso di donazioni) degli spettatori. Cinque ore di spettacolo benefico che hanno permesso di raccogliere una cifra considerevole. L'intera serata è stata raccolta in due DVD, senza extra particolari e proposta con un trasferimento full-frame ed un sonoro eccellente in Dolby Digital Stereo (se ne apprezza la qualità soprattutto per i brani acustici, come l'incantevole "Fire and Rain" di James Taylor). "The Concert For New York City" contiene inoltre brevi cortometraggi diretti da alcuni tra i maggiori cineasti di Hollywood come Woody Allen, Spike Lee, Martin Scorsese e Kevin Smith, tutti intenti a celebrare la 'Grande Mela'. Per la cronaca, sono stati inseriti 4 brani non inclusi nella versione in compact disc: "Behind Blue Eyes" degli Who, "I Want Love" di Elton John, "Your Song" dell'accoppiata Elton John-Billy Joel e una prima esecuzione di "Freedom" da parte di McCartney.

Sony Music Entertainment

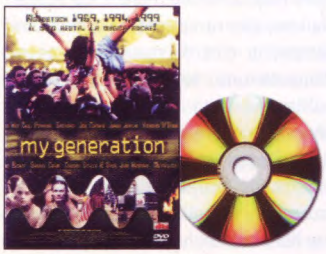
MY GENERATION

MUSICALE

Regia: Barbara Kopple
Cast: /
Video: 1,77:1 anamorfico
Audio: Dolby Digital 5.1
Prezzo: 19,88 Euro

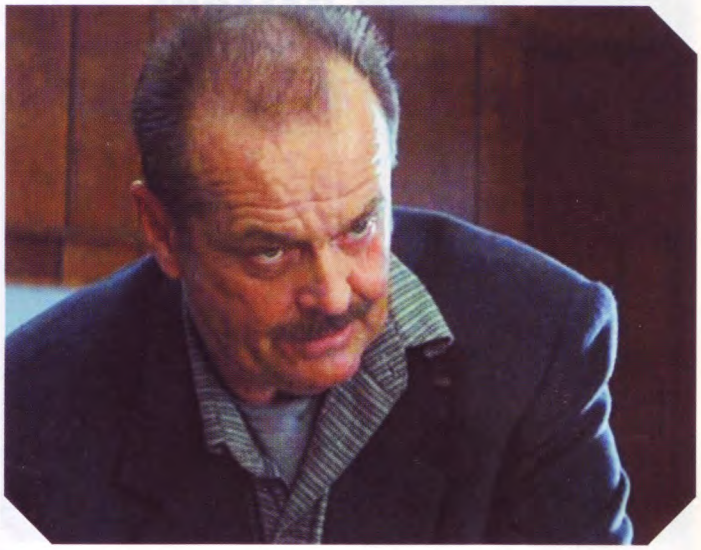
FILM 7
DVD 6

"My Generation" racconta i 30 anni di storia di Woodstock, dal mitico concerto del 1969, passando per la celebrazione del 25° anniversario nel 1994, fino al caotico tris del 1999. Ma è anche un documento che sintetizza le trasformazioni musicali e del costume per almeno un paio di generazioni di spettatori. Quello del 1969 era stato un evento epocale, un happening di 3 giorni di 'pace, amore e musica' (come recitavano gli slogan), il più grande evento collettivo della controcultura americana, che avrebbe inciso profondamente sui destini della musica 'giovane'. Quelli successivi invece puzzano di 'merchandising' e di bieca speculazione. Barbara Kopple è una veterana del cinema indipendente, ha alle spalle due Oscar ("Harlan County" e "American Dream"), e tutto questo non le sfugge, e lo mostra con un montaggio serrato tra efficaci interviste (che aiutano a ricomporre il mosaico) e l'esibizione di vecchi e nuovi protagonisti della scena (Bob Dylan, Metallica, Red Hot Chili Peppers, Janis Joplin, Santana), in un continuo andirivieni tra nostalgia del passato e certezze del presente. Particolarmente felice quello alternato tra le immagini di allora e quelle del '94 delle esibizioni di Joe Cocker con "With A Little Help From My Friends". Emerge però, al di là dell'indice puntato dell'autrice, un desiderio vivo di aggregarsi da parte dei giovani, di sentirsi parte di un'unica entità, di riconoscersi nella celebrazione di un grande rito collettivo. Tecnicamente ha la discontinuità del lavoro di montaggio di riprese di epoche diverse ma il coinvolgimento è assicurato.



Elle U Multimedia Home Video

LA PROMESSA



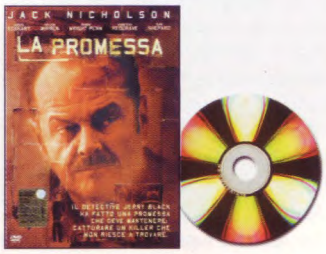
DRAMMATICO

Regia: Sean Penn
Cast: Jack Nicholson, Robin Wright
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro

FILM 6
DVD 8

Fin dove sareste disposti a spingervi pur di tener fede ad un giuramento? Una celebre battuta di Troisi esemplificava perfettamente il punto di vista tipicamente italiano sull'argomento: "se mi dicessero *'se non parli forse domani ti torturiamo'* io parlerei, scriverei, se non capissero gli farei anche un disegno". Di segno completamente opposto l'approccio idealista, tipicamente tedesco: non a caso György Lukács, nel suo celebre saggio "Breve storia della letteratura tedesca" individuava proprio nell'idealismo il filo conduttore della storia tedesca, non solo letteraria. Ispirato all'omonimo romanzo di Friedrich Dürrenmatt, questo filmone di Sean Penn interpretato dal grande Jack Nicholson e presentato l'anno scorso a Cannes racconta in un lunghissimo flashback la storia di Jerry Black, un ispettore della polizia del Nevada che proprio nel giorno del suo pensionamento è costretto a comunicare ad una coppia di genitori il ritrovamento del cadavere straziato della loro figlioletta. Black promette alla madre della piccola che troverà il colpevole e, non convinto dalla chiusura ufficiale dell'indagine, si mette sulle tracce del vero assassino, nonostante la pensione. Per mantenere la promessa, ormai diventata un vero imperativo morale, il vecchio poliziotto non esita a mettere a repentaglio la vita della piccola figlia della sua amante (una bravissima Robin Wright), utilizzandola come esca. La prova d'attore di Nicholson è come al solito eccellente, ma il film soffre in alcuni tratti per un ritmo troppo lento: Sean Penn cerca a tutti costi di accreditarsi come "Autore" ma non convince appieno.
Ottima la qualità tecnica della versione su DVD, anche per quanto riguarda l'audio.

■ All'inizio del film, Jack Nicholson sta guidando all'interno di un tunnel. Accende l'autoradio e ascolta una stazione. Ma come tutti sanno, all'interno dei tunnel la radio non prende.



Warner Bros Home Video

PENSAVO FOSSE AMORE INVECE ERA UN CALESSE

COMMEDIA

Regia: Massimo Troisi
Cast: Massimo Troisi, Francesca Neri, Marco Messeri, Angelo Orlando, Natalia Bizzi
Video: 1.66:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 2.0
Prezzo: 16,99 Euro

FILM 7
DVD 6

La "napoletanità" è argomento dai confini insondabili: c'è chi dice che Napoli sia una categoria dello spirito e a ben vedere il film sembra proprio confermarlo. Tommaso (M. Troisi) ha trovato in Cecilia (F. Neri) il suo completamento e in questa rara percezione adagia il suo rapporto con lei.
Cecilia, invece, sente che l'abitudine sta minando la loro unione e quindi dopo laceranti separazioni fa l'errore di voler istituzionalizzare i loro sentimenti usando il matrimonio come collante. Lui sembra essere il tipico uomo pigro, indolente, egoista, tenebroso, incapace di capire le esigenze di una giovane donna moderna. E se invece fosse solo massimamente napoletano? E allora torniamo al punto di partenza: cos'è la "napoletanità"?
Il video è caratterizzato da un'immagine piuttosto nitida sebbene non molto definita. La resa cromatica è comunque naturale e poco satura, mentre la presenza di grana sulla pellicola è tutto sommato contenuta e meno fastidiosa dei graffi e delle spuntinature. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround riproduce dialoghi chiari e ben focalizzati sul canale centrale.
La qualità dell'incisione non rende del tutto giustizia all'ispirata colonna sonora realizzata da Pino Daniele, dal momento che il fronte sonoro è piuttosto chiuso sul canale centrale e la traccia rivela evidenti limiti in termini di estensione in frequenza e dinamica. Delude la totale assenza di contenuti speciali relativi al film: le biografie del cast e del regista non possono considerarsi veri e propri extra. Un vero peccato giacché avremmo gradito un qualcosa in più in grado di onorare la memoria di Massimo.

Cecchi Gori Home Video

VAMPIRO A BROOKLYN

COMMEDIA

Regia: Wes Crawen
Cast: Eddie Murphy, Angela Bassett, Allen Payne, Joanna Cassidy
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 24,99 Euro

FILM 6
DVD 7

Il film inizia con un prologo che ci erudisce sulla triste condizione di un vampiro negli anni '90. Max (Eddie Murphy) credeva di essere l'unico sopravvissuto della sua specie dopo che la diaspora vampiresca li aveva disseminati vuoi nei Carpazi, vuoi nei Caraibi. È proprio lì, su una di quelle isole, che lui tenta di trascorrere la sua eterna vita, ma la consapevolezza di essere l'unico della sua specie lo tormenta poiché c'è sempre in giro qualche cacciatore di vampiri e si sa, un vampiro solo è già spacciato... (secolo più, secolo meno!). La scoperta che, contrariamente a quanto credesse, in giro di vampiresse ne sia rimasta una, lo induce a riflettere sulla necessità di raggiungerla per dar vita a nuove generazioni.
Localizzatala in quel di Brooklyn, Max sale sulla prima nave di passaggio sulla sua isoletta, fa dell'equipaggio un festoso banchetto e approda a New York (fine del prologo). Lei è Rita, (Angela Bassett), stimata poliziotta, con una infanzia trascorsa in orfanotrofio dopo la morte della madre, nota ricercatrice e studiosa di rituali esoterici delle isole dei Caraibi... "Vampiro a Brooklyn" è interpretato, co-scritto e prodotto da Eddie Murphy e, di certo, non possiamo non accorgercene.
La sua ingombrante presenza è molto palpabile e in certi casi fastidiosa (vedi i suoi camuffamenti per interpretare due altri ruoli, il malavitoso italiano e il pastore Pauly). Ciò detto, il film è godibile e, a tratti, divertente. Di Eddie Murphy abbiamo già detto, mentre Angela Bassett dona al personaggio di Rita la sua straordinaria bellezza e il suo sex-appeal. Wes Crawen firma questa regia di horror-comico pochi anni prima di essere consacrato al genere dai vari "Scream". Il DVD tecnicamente discreto, contiene a livello di extra solamente il trailer del film, la selezione delle scene e sottotitoli per 25 lingue. Non certo un motivo di interesse per chi non è fan dell'uomo dalla risata più famosa del mondo...

Columbia TriStar Home Entertainment

84 CHARING CROSS

DRAMMATICO

Regia: David Jones **Cast:** Anne Bancroft, Anthony Hopkins **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo e Tedesco Mono

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Il romanzo epistolare è un sottogenere letterario ben noto; del film epistolare, invece, non riusciamo a ricordare alcun esempio, ad eccezione di questo "84 Charing Cross Road". Una scrittrice povera di New York con una spiccata passione per i libri è alla ricerca di vecchie edizioni di saggi inglesi, ormai fuori catalogo. Complice l'inserzione su una rivista letteraria, si imbatte in un negozio londinese che effettua vendite per corrispondenza. Di qui una corrispondenza sempre più appassionata tra la scrittrice e il responsabile della libreria, che conduce una tranquilla e noiosa esistenza in una Londra che si dibatte ancora tra gli stenti della seconda guerra mondiale. Tra i due nasce, lettera dopo lettera, una sorta di amore epistolare, peraltro mai dichiarato; quando la scrittrice si decide finalmente a recarsi in quel di Londra, la libreria ha chiuso i battenti e il responsabile è passato a miglior vita... Discreta la qualità tecnica della versione su DVD.

FILM 7
DVD 6

BELFAGOR

HORROR

Regia: Claude Barma **Cast:** Juliette Greco, Yves Rénier, François Chaumette, Christine Delaroche, René Dary **Video:** 1,33:1 **Audio:** Italiano, Francese Mono

Medusa Home Entertainment
Prezzo: 23,18 Euro

Una misteriosa figura incappucciata gira di notte tra le sale del Louvre: sia il guardiano del Museo Gautrais, sia lo studente di fisica Andrea Bellegarde, che il commissario Menardier, incaricato di condurre l'inchiesta, appostatisi per smascherarlo, vengono da lui aggrediti. Ma ogni volta l'essere misterioso riesce a farla franca. Una strana e anziana signora, Lady Hodwin, fa da intermediario tra il fantasma e il commissario, per indurlo ad abbandonare l'inchiesta e a soffocare la faccenda. Colette, figlia del commissario Menardier, viene minacciata proprio da Belfagor; ma ciò che più la preoccupa, invece, è il legame che unisce Andrea, di cui è segretamente innamorata, a Luciana Borel, affascinante donna che lo introduce nell'alta società parigina presentandogli, tra l'altro, Boris Williams, un ambiguo personaggio dedito all'occultismo. L'inchiesta sembra stagnare, quando il guardiano Gautrais fa per caso una scoperta sensazionale che comunica solo ad Andrea... Nel DVD tutte e 4 le puntate, comprese alcune scene tagliate dalla censura italiana.

FILM 8
DVD 6

IL CACCIATORE DI TAGLIE

DRAMMATICO

Regia: Buzz Kulik **Cast:** Steve McQueen, Eli Wallach, Kathryn Harrold, Ben Johnson **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Inglese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital Mono

Paramount Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

La trama è semplice, fin troppo, e tutto si riduce alle avventure di un eccentrico ma efficace cacciatore di taglie che fa del recupero di criminali sotto cauzione la sua professione. Nonostante sia innamorato di Dotty (la bella K. Harrold), una maestra elementare che oltretutto sta per dargli un figlio, Ralph-Papà-Thorsen non rinuncia alla sua vita scucita, continuando a rifiutare un'esistenza "ordinaria". Fino a che, vedendo la sua donna in pericolo di vita, apprezzerà il significato della famiglia ed il suo valore. Tirando le somme, le cose migliori vengono dalla colonna sonora e dalla coinvolgente atmosfera fine anni '70. Il video mette in mostra una buona nitidezza ed una definizione sicuramente all'altezza della situazione. L'audio monofonico Dolby Digital 2.0 non brilla per pulizia ed estensione, rivelandosi piuttosto chiuso e compresso sulle medie frequenze. I contenuti speciali si riducono alla presenza del trailer originale.

FILM 6
DVD 7

IL COLPO DELLA METROPOLITANA

POLIZIESCO

Regia: Joseph Sargent **Cast:** Walter Matthau, Robert Shaw, Martin Balsam, Hector Elizondo **Video:** 2.35:1 letterbox **Audio:** Italiano, Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo Dolby Digital Mono

MGM / 20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

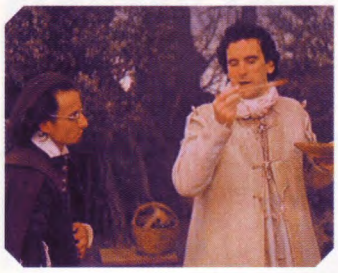
Una banda di uomini armati decide di tentare un colpo impossibile: dirottare un vagone della metropolitana, sequestrarne i passeggeri e chiedere al sindaco di New York la somma di un milione di dollari per il rilascio degli ostaggi. Il piano è stato organizzato nei minimi dettagli ed i malviventi sono convinti di portare a termine il colpo e mettere in atto quella che appare agli occhi di tutti una fuga impossibile. Ma i quattro delinquenti non hanno fatto i conti con il tenente della polizia trasporti di New York che, dopo aver condotto in prima persona le trattative per il rilascio dei passeggeri, si lancia all'inseguimento dei criminali. Il video, purtroppo privo dell'estensione anamorfica, mette in mostra una discreta pulizia d'immagine, nonché una definizione sufficiente. L'audio Dolby Digital 2.0 monofonico fa il suo dovere, pur essendo piuttosto compresso e poco dettagliato. Per quanto riguarda gli extra, il DVD offre unicamente il trailer originale.

FILM 7
DVD 6

IL VIAGGIO DI CAPITAN FRACASSA

COMMEDIA

Regia: Ettore Scola **Cast:** Massimo Troisi, Ornella Muti, Vincent Perez, Emmanuelle Béart, Claudio Amendola **Video:** 1,85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 2.0



FILM 8
DVD 8

Tratto liberamente dall'omonima opera letteraria di Théophile Gautier, il film di Ettore Scola narra delle vicissitudini di una compagnia di attori in viaggio dall'Italia fino a Parigi. A loro si unisce il giovane e poverissimo Barone di Sigognac, che per amore della bella Isabella (Emmanuelle Béart) non esiterà a sostituire sulla scena Metamoro, morto improvvisamente, reinventando la sua maschera col nome di Capitan Fracassa. Ma una insperata richiesta di esibizione nel castello di un patrizio farà innamorare il Duca di Vallombrosa proprio di Isabella. Sigognac è pur sempre un nobile e chiederà al duca soddisfazione: sarà Isabella a porre fine al duello in cui il suo amato, ferito gravemente, sta per avere la peggio.
Numerosi i contributi extra: intervista ad Ettore Scola, biografia e filmografia degli attori principali, accesso diretto a 24 scene e trailer del film.

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 14,99 Euro

A LETTO CON MADONNA

MUSICALE

Regia: Alek Keshishian **Cast:** Madonna, Warren Beatty, Antonio Banderas, Pedro Almodóvar, Kevin Costner **Video:** 1,85:1 anamorfico **Audio:** Dolby Surround

FILM 6
DVD 5

È sempre stato difficile e pieno di trappole il rapporto tra il cinema e Madonna: pochi successi, qualche ruolo ricco di suggestioni ("Evita"), molti flop. Eppure la cantante ha tutte le carte in regola per essere stella di primo livello nel firmamento cinematografico, soprattutto per la sua straordinaria abilità di 'vendere' ed esibire la propria immagine artistica messa in mostra fin dall'esordio nell'85 con "Cercasi Susan disperatamente". "A letto con Madonna", pur sotto forma di documentario, è stato pensato (e voluto dall'artista) per il grande pubblico come una tappa importante di questo percorso. Il film la celebra nel momento più rigoglioso della sua carriera (il celebrato 'Blonde Ambition Tour' di inizio anni '90) con un lavoro che la ritrae nella quotidianità fatta di concerti, ammiratori estasiati, prove degli spettacoli tra i suoi ballerini adoranti, il compagno dell'epoca (Warren Beatty), alternando i momenti pubblici a quelli privati. Sul fronte tecnico il prodotto è assolutamente deludente.

MGM / 20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 24,99 Euro

LA MESSA È FINITA

DRAMMATICO

Regia: Nanni Moretti**Cast:** Nanni Moretti, Enrica Maria Modugno, Marco Messeri **Video:** 1.66:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1 (rimasterizzato) e Mono

FILM 7
DVD 7

Don Giulio è un giovanissimo prete finito in una splendida isola, dove il rapporto con i fedeli è semplice perché ritmato dalla saggezza della gente di mare. Richiamato a Roma in una squallida parrocchia di periferia, si accorge che tutto è più complicato e non sembra regolato da nessun filo conduttore. Dopo aver constatato le crisi di fiducia dei parrocchiani e degli amici, gli tocca anche assistere al disfacimento della sua famiglia, che pur avendolo accompagnato nella sua crescita fisica, culturale e spirituale, non riesce a sfuggire alla maledizione disgregativa indotta dai falsi miti. Egli si batterà con generosa pervicacia per salvare i suoi fedeli e con essi la possibilità di credere in un mondo in cui l'armonia e la bellezza più profonda della fede possano trovare il giusto ascolto...
Il video gode di un'immagine definita e apprezzabilmente nitida. L'audio presenta dialoghi chiari ed esenti da fruscii di fondo. I contenuti extra includono uno special con interviste di oltre 30', una galleria fotografica ed il trailer originale.

CVC Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

TESTIMONE NUDO

THRILLER

Regia: Kelley Cauthen **Cast:** Daniel Baldwin, Angie Everhart **Video:** 1.33:1**Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 2.0 Surround

FILM 4
DVD 6

Julie, squillo di lusso ed attrice di film a luci rosse, ha una perversa "passione" che le sarà fatale: riprende tutti i suoi incontri con una videocamera nascosta. Dopo uno dei suoi appuntamenti, viene ritrovata uccisa; Carly (A. Everhart), sua migliore amica e coinquilina, viene prima interrogata dalla polizia per poi essere affidata al detective Killian (D. Baldwin), con l'incarico di proteggerla dalla caccia serrata da parte dei criminali che hanno fatto fuori Julie. Le cose diventano difficili quando tra i due nasce una bollente relazione. Il formato a tutto schermo è indice dell'origine televisiva del film, fattore che non influisce sulla definizione delle immagini; le regolazioni di contrasto e luminosità sono state eseguite correttamente. La codifica Dolby Surround della traccia audio in lingua italiana lascia maggior parte del lavoro ai canali frontali, mentre i diffusori posteriori intervengono raramente. I contenuti speciali includono esclusivamente due trailer.

Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

TOMBSTONE — WESTERN

Regia: George P. Cosmatos **Cast:** Kurt Russell, Val Kilmer, Sam Elliot, Bill Paxton **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS e Dolby Digital 5.1, Inglese DD 5.1

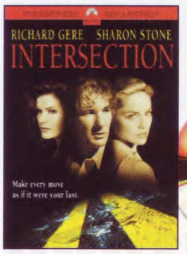
Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 16,99 Euro

Il selvaggio West è nelle radici dell'America contemporanea: ripercorrere l'epopea della corsa verso l'ovest può significare riscoprire le tante facce, anche contraddittorie, del moderno mondo nordamericano. Il film inizia con una "ricongiunzione familiare": i tre fratelli Earp decidono di tentare insieme la fortuna liberandosi del loro passato di abili pistoleri. Si ritrovano così a Tombstone, città dove circolano in abbondanza soldi, donne, cowboy e spregiudicati uomini d'affari. Wyatt, che è stato un famoso e temuto sceriffo, è il più deciso a difendere una visione tutta privata della sua vita. Ma se è già un'impresa liberarsi dei propri nemici, assai più difficile sarà far tacere la voce della propria coscienza...
Il video rivela una qualità complessiva decisamente deludente per una pellicola del 1994. L'audio rimasterizzato in DTS è caratterizzato da un dettaglio soddisfacente e da un'apprezzabile dinamica. Fra i contenuti speciali troviamo il "Making of" di 27' con sottotitoli in italiano.

FILM 5
DVD 7

TRAPPOLA D'AMORE — DRAMMATICO

Regia: Mark Rydell **Cast:** Richard Gere, Sharon Stone, Lolita Davidovich, Martin Landau **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano



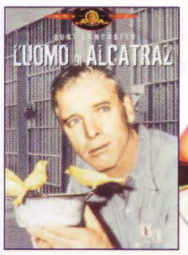
Paramount Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

Un uomo separato ma ancora coinvolto con l'ex moglie fredda e calcolatrice, Sally, è attratto da una donna altrettanto bella, Olivia, ma dal carattere profondamente diverso, più libero e spontaneo. Il dilemma e il forte sentimento per la figlia condizionano pesantemente Vincent (R. Gere), che non riesce a lasciarsi andare al nuovo sentimento. Questa è la sostanza del film. Condite il tutto con un dramma finale, disperato tentativo di dare spessore e solennità alla sceneggiatura, e avrete un'opera sicuramente ben confezionata ma decisamente fine a se stessa. Il video è caratterizzato da un'immagine sufficientemente definita, nonostante la presenza di una grana che tende a minare, anche sui primi piani, la precisione nella riproduzione dei contorni. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround si dimostra sufficientemente esteso in frequenza e preciso nella riproduzione dei dialoghi. La scena sonora non è eccessivamente "chiusa" sul canale centrale, ma non offre né l'apertura del fronte sonoro, né la separazione della traccia inglese DD 5.1. Come extra troviamo unicamente il trailer originale.

FILM 5
DVD 7

L'UOMO DI ALCATRAZ — DRAMMATICO

Regia: John Frankenheimer **Cast:** Burt Lancaster, Karl Malden, Thelma Ritter, Edmond O'Brien **Video:** 1.66:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo Mono



20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 22,99 Euro

Robert Stroud, imprigionato per omicidio, viene condannato a morte per avere ucciso una guardia carceraria che, dovendogli fare rapporto, gli avrebbe impedito di poter andare a colloquio con sua madre, a cui Bob è morbosamente legato. Commutata la pena nel carcere a vita, proprio grazie alla madre che non esita a chiedere l'interessamento a suo figlio direttamente al Presidente degli Stati Uniti, Bob, a causa dell'aggravante costituita dall'uccisione del secondino, sarà condannato a scontare la sua pena in totale isolamento. Raccogliendo un passerotto caduto dal nido durante una delle sue solitarie ore d'aria, inizia la sua personale avventura nel campo degli uccelli, che ben presto lo consacrerà al mondo come uno dei massimi esperti nel campo dell'ornitologia. Amarissima riflessione sulla condizione carceraria americana, "L'Uomo di Alcatraz" vuole essere qualcosa di più e cioè la parabola di un uomo cui tutto è negato ma che riesce ostinatamente a riscoprire dentro di sé, grazie all'avventura con gli uccelli, il senso di libertà.

FILM 8
DVD 6

VESTITO PER UCCIDERE — THRILLER

Regia: Brian De Palma **Cast:** Michael Caine, Angie Dickinson, Nancy Allen **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital mono, Inglese DD 5.1

MGM / 20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

Un dottore psicanalista (M. Caine) vede perseguitate ed uccise alcune sue pazienti, tutte con le stesse modalità, da un serial killer che sembra non aver risolto i suoi problemi con il sesso. Un thriller dall'atmosfera angosciosa che, nonostante alcune sequenze troppo lente, mantiene alta l'attenzione dello spettatore nella ricerca dell'assassino. Dr. Jekyll e Mr. Hyde continuano a partorire doppioni per il cinema... Il video denota l'utilizzo di un master in buone condizioni e solo parzialmente intaccato da una lieve patina di grana. La definizione si attesta su livelli medi e tende a calare sugli sfondi, dove l'immagine risulta piuttosto impastata ed i contorni degli oggetti non "staccano" dovutamente. L'audio Dolby Digital 2.0 mono non si rivela né chiaro né pulito: i dialoghi sono comunque sufficientemente intelligibili. Dal punto di vista degli extra, il DVD non può lasciare soddisfatti: troviamo infatti unicamente il trailer originale.

FILM 6
DVD 6

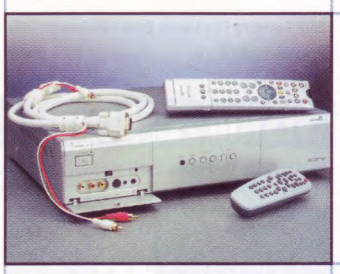
"PLASMANIA": I TELEVISORI DEL FUTURO

Dopo qualche anno passato a ridacchiare davanti alla misera qualità video espressa dai primi display al plasma, siamo arrivati ad un punto in cui l'attuale tecnologia inizia sempre di più a convincere gli appassionati più esigenti, sia per la qualità generale delle immagini, sempre in crescita, sia per una politica dei prezzi che inizia ad essere molto più chiara e non più orientata alla fascia altissima del mercato.

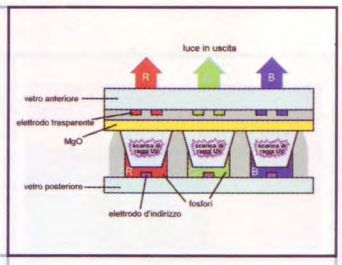
di Emidio Frattaroli

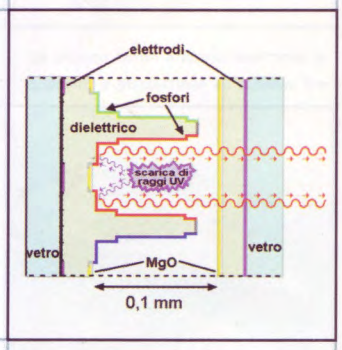
Il funzionamento di un pannello al plasma

Le immagini visualizzate sugli schermi al plasma sono realizzate mediante la creazione di piccole scariche elettriche che trasformano una miscela di gas rari in plasma. Questa miscela è formata tipicamente da concentrazioni del 90% di neon e 10% di xenon, ed è contenuta tra due lastre di vetro ad una pressione di circa 0.8 atmosfere. Gli elettrodi, ricoperti da un dielettrico, sono organizzati in righe e colonne e depositati sulla superficie di ogni lastra di vetro che compone il "sandwich" dello schermo. Al di sopra del dielettrico c'è una pellicola protettiva a base di ossido di magnesio, che ha la duplice funzione di proteggere lo strato di dielettrico ma anche quella di far diminuire la tensione della corrente di scarica. La scarica elettrica è di tipo transiente ed ha una durata tipica di 20 ns e con differenza di potenziale tra gli elettrodi di circa 150 volt. A seguito della scarica c'è la "trasformazione" della miscela di gas in plasma ionizzato; quest'ultima emette una certa quantità di raggi ultravioletti (ma anche di raggi visibili) che finiscono per eccitare una sostanza particolare (fosforo). Il risultato finale sarà quindi l'emissione di radiazione luminosa con colorazione definita dal substrato di fosfori che è all'interno di ciascuna cella. Un singolo punto dell'immagine è quindi formato da tre celle distinte, ognuna per ogni singola componente rossa, verde e blu delle immagini. Come nella tecnologia CRT (tubo a raggi catodici) su cui è basata la televisione tradizionale, i punti RGB sono così vicini da essere percepiti come un tutt'uno. Nel **disegno 1** possiamo osservare un particolare della nuova struttura utilizzata da Pioneer nei suoi ultimi schermi al plasma. Le celle sono molto profonde e quindi possono contare su una superficie per il substrato di fosfori molto ampia. Inoltre, ogni singola cella è ben separata dalle adiacenti per scongiurare ogni possibile interferenza.

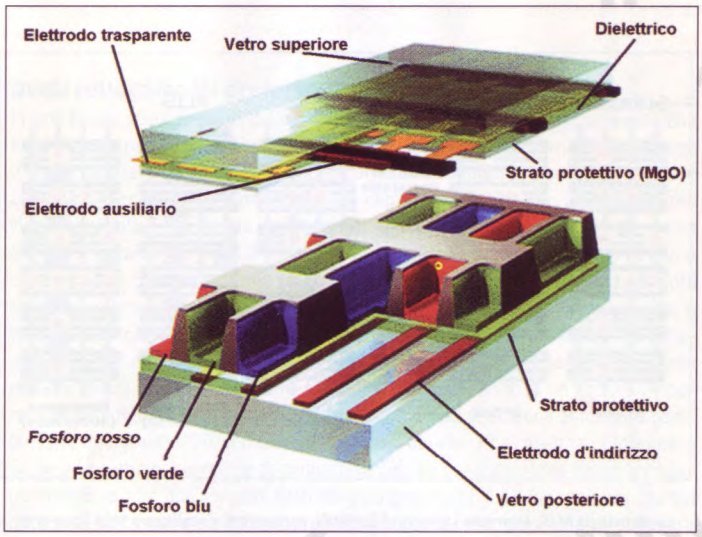


Alcuni TV al Plasma (come quello proposto da Philips) presentano un modulo esterno con funzioni di sintonizzatore e centro di smistamento dei segnali audio e video.





Schema semplificato del funzionamento di uno schermo al plasma.



Disegno 1 - Struttura di uno schermo al plasma utilizzata da Pioneer nel suo PDP-503HDE; le celle sono molto profonde e quindi possono contare su una superficie per il substrato di fosfori molto ampia.

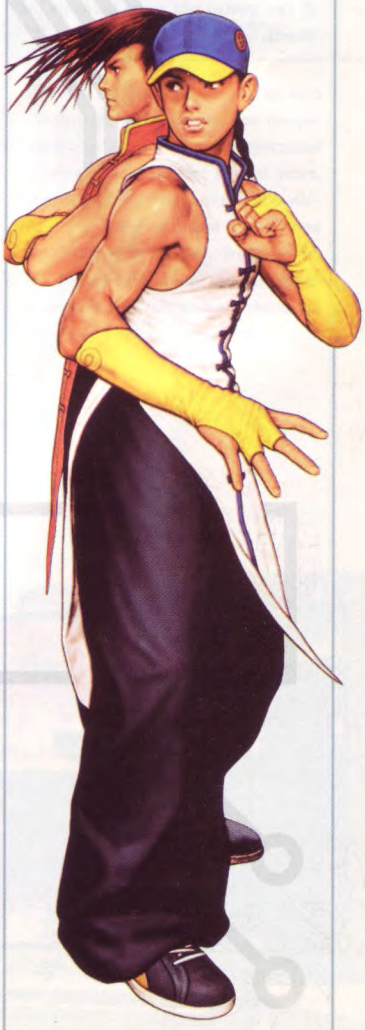
Vantaggi e svantaggi della tecnologia al plasma

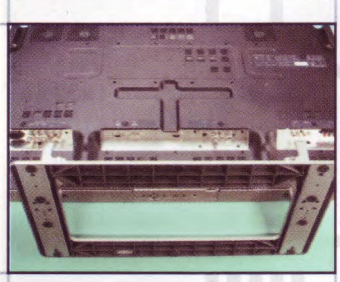
Come abbiamo visto, al contrario di quanto avviene per i televisori tradizionali non è necessario un fascio di elettroni che illumini i fosfori. L'installazione di un televisore al plasma non sarà quindi condizionata da campi magnetici e potremo avvicinare allo schermo anche sistemi di altoparlanti senza schermatura magnetica. L'insensibilità ai campi magnetici consente inoltre di ottenere una geometria delle immagini senza alcuna distorsione, allo stesso modo di quanto avviene nei monitor LCD. Altro importante vantaggio è la libertà di installazione, che può contare su uno spessore dei pannelli che è in media di circa 10 centimetri. Tra gli svantaggi di questa tecnologia, oltre naturalmente al costo proibitivo di alcuni modelli, devono essere considerati alcuni aspetti della qualità delle immagini proiettate. Innanzitutto il livello del nero, ancora distante dai televisori tradizionali, tende a crescere con il passare delle ore e suggerisce una certa dipendenza dall'effetto persistenza; il risultato è un rapporto di contrasto inferiore a quello dei televisori a tubo catodico. Inoltre, se si lascia troppo tempo un'immagine molto luminosa ferma sullo schermo, c'è il rischio di "stampare" quella zona del pannello, in modo che l'ombra della stessa immagine sia percepibile in modo definitivo. Per ovviare a questo problema, alcuni TV al plasma prevedono una routine automatica in grado di spostare l'intera immagine visualizzata sullo schermo di un pixel alla volta nelle quattro direzioni, in modo che il pannello sia preservato dagli "stampi" dei loghi delle emittenti televisive oppure da altre situazioni particolari (ad es. durante una sessione di lavoro con il personal computer). Un altro svantaggio della tecnologia al plasma è il numero di colori disponibili. Tutti i modelli, almeno sulla carta, dichiarano 8 bit di profondità per ciascun colore R G B, ma la realtà è ben diversa. Dapprima, un certo numero di informazioni vengono perdute durante l'acquisizione dei segnali video analogici. In seguito, ci sono altri punti deboli della catena che potrebbero limitare il numero di colori complessivi. Il risultato più eclatante è rappresentato dalla comparsa di solarizzazioni, più evidenti nelle zone più scure delle immagini. In verità, i passi in avanti che sono stati compiuti nello sviluppo dei pannelli al plasma hanno ridotto in maniera notevole tutti questi problemi, senza peraltro risolverli completamente.

Prestazioni video dei display di ultima generazione

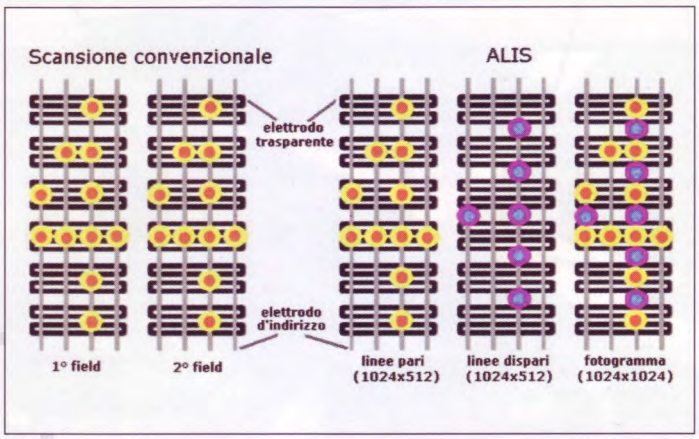
È innegabile che negli ultimi anni abbiamo assistito ad un progressivo aumento della qualità generale delle immagini riprodotte dai display al plasma. Prima di tutto è aumentata la risoluzione: dai classici 400.000 punti di un pannello di qualche anno fa (852x480) siamo arrivati a superare il milione di punti anche in quei prodotti che non occupano la fascia altissima del mercato, come nel caso del display Pioneer in prova nelle pagine successive. Il pannello Fujitsu invece, benché abbia fisicamente una risoluzione di 1024 x 512 punti, può permettersi di indicare una risoluzione reale di 1024 x 1024 punti, poiché utilizza una particola-

Forse un domani, i televisori al Plasma diverranno uno standard come "monitor" per i nostri videogames...





Il televisore al plasma Sony ha una disposizione delle connessioni come un televisore tradizionale che esclude l'installazione a parete. Completamente differente la soluzione adottata da Fujitsu, di tipo tradizionale e che permette più libertà.



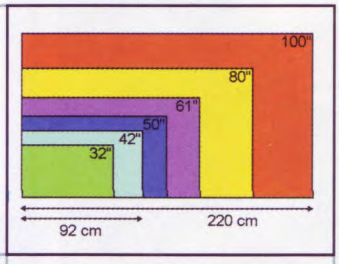
La tecnologia ALIS, Alternate LIghting of Surfaces, permette di visualizzare 1024 linee orizzontali utilizzando soltanto 512 linee effettive, dividendo i fotogrammi interi da 1024x1024 punti in due semiquadri da 1024x512 ed alternando molto velocemente le due coppie di semiquadri (pari e dispari).

re tecnologia di visualizzazione delle immagini a scansione interlacciata.
La tecnologia ALIS (Alternate LIghting of Surfaces) utilizzata, ad esempio, dal display Fujitsu, permette di raddoppiare la risoluzione del pannello senza perdita di luminosità riproducendo le linee dispari in modo alternato rispetto a quelle pari, proprio come avviene già nei televisori tradizionali. Chiaramente, saranno i dispositivi interni al televisore con tecnologia ALIS ad elaborare le immagini in maniera da organizzare le linee in modo migliore. In alternativa, su alcuni display con questa tecnologia è possibile optare per una visualizzazione tradizionale, di tipo pregressivo. Tra le altre innovazioni più interessanti, dobbiamo considerare i dispositivi di elaborazione delle immagini a 9 o 10 bit di profondità, che permettono di ridurre in maniera molto efficiente tutti quei problemi legati alla solarizzazione delle immagini.

I collegamenti audio e video: le due "filosofie"

Prima di parlare di collegamenti, bisogna dividere i televisori al plasma in due categorie principali: la prima riguarda i modelli che includono all'interno dello stesso apparecchio tutti gli ingressi audio e video, mentre l'altra comprende tutti gli altri, che delegano ad un modulo esterno ogni tipo di comunicazione con l'esterno. Nelle pagine che seguono abbiamo scelto equamente tra modelli che presentano entrambe le soluzioni. Effettivamente, un TV al plasma con modulo esterno permette una libertà dei collegamenti molto elevata. Pensiamo infatti ad una situazione tipo, con il vostro televisore al plasma installato al soffitto... Ehm, non sarà proprio una situazione tipo, ma che importa: direi che come esempio rende chiaramente l'idea! In ogni modo, il modulo esterno farà da collettore tra tutte le sorgenti video (videoregistratore, decoder satellitare, lettore DVD, personal computer, etc.) ed il televisore stesso, alleggerendo notevolmente il lavoro per nascondere la babele di cavi che si muove verso l'apparecchio. Senza contare che, nella stragrande maggioranza dei casi, le prese A/V sul pannello posteriore di un TV al plasma sono sempre piuttosto difficili da raggiungere, soprattutto in un'installazione a parete. In questo modo sarà molto semplice collegare al volo un personal computer oppure una videocamera senza doversi arrampicare fino al soffitto. D'altro canto, quelle persone che invece pensano di posizionare il display al plasma su un piano d'appoggio forse troveranno più interessante la soluzione proposta da Sony. Il pannello posteriore di questo modello, infatti, è praticamente identico a quello di un classico televisore a tubo catodico tradizionale: 3 prese SCART, ingressi video composito, S-Video, RGB e component, tutti facilmente raggiungibili.

I telecomandi dei televisori al plasma, risultano, come ormai vuole lo standard, ergonomici e multifunzione.



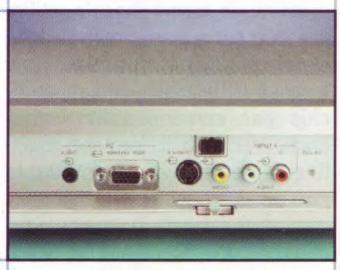
Lo schema mette a diretto confronto le superfici a disposizione su schermi tra 32" e 100".

Quali collegamenti preferire

In una ideale scala di valori della qualità, il collegamento in video composito (sia attraverso la presa SCART oppure tramite un pin RCA) è sicuramente quello con il livello qualitativo più basso e quindi da utilizzare soltanto se non è possibile fare altrimenti (per chi ancora non lo avesse capito, ricordiamo che il collegamento videocomposito è quello che viene dato di "default" nella confezione della vostra console, che sia PS2, Xbox o GC). Le prestazioni che è possibile ottenere con il collegamento S-Video (tramite presa SCART oppure terminale S-Video a 4 poli) sono di livello nettamente superiore a quelle in video composito. In ogni modo, il vero salto di qualità nelle prestazioni video possiamo ottenerlo utilizzando collegamenti RGB oppure component. Ormai gran parte delle sorgenti video, come console giochi, decoder satellitari e lettori DVD, dispongono di un'uscita component oppure RGB; quindi bisogna guardare con molta attenzione al numero complessivo di ingressi RGB/component permessi dai vari TV al plasma. Il televisore Sony, ad esempio, permette di connettere contemporaneamente fino a tre sorgenti RGB oppure due sorgenti RGB ed una component. Il TV Pioneer, benché sia dotato di un numero complessivo di ingressi superiore, permette di collegare contemporaneamente due sorgenti RGB oppure una sorgente RGB ed una component. D'altra parte, il sistema Pioneer offre la possibilità di collegare un PC tramite la presa D-Sub a 15 poli (VGA) posta sul pannello anteriore del modulo di connessione esterno. Un altro esempio di collegamento video che è possibile trovare in un display al plasma è il connettore DVI a 24 poli, che permette di collegare il pannello ad una sorgente video in modalità completamente digitale, saltando quindi il doppio processo di conversione del segnale video D/A (da digitale in analogico nella sorgente) e A/D (da analogico a digitale nel display al plasma). Dei 4 modelli in prova, soltanto il Fujitsu permette questa possibilità. Il Pioneer utilizza una connessione digitale tra l'unità A/V ed il display, ma con modalità leggermente differenti.

Il prezzo dei display al plasma

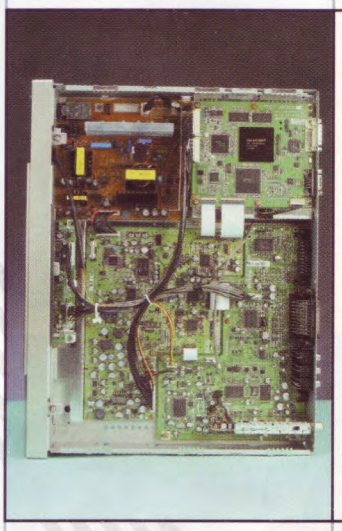
Ricordiamo ancora adesso le parole del collega Andrea Manuti (*della consorella Digital Video, n.d.r.*) sul rapporto qualità/prezzo del TV Thomson da 42" e risoluzione standard: "30 bei milioncini del 1997 per portarselo a casa". Oggi è possibile acquistare un prodotto da 42" con le stesse caratteristiche a poco più della metà: 8.000 Euro. In commercio sono anche reperibili display senza sintonizzatore TV, a prezzi ancora inferiori, dedicati per lo più al mercato dell'Information Technology. In verità, si tratta in tutti i casi di prodotti con pannelli a bassa risoluzione, basso rapporto di contrasto, bassa luminosità, ed effetti collaterali che non tardano ad arrivare. Tra le tante sorprese vi sono effetti di solarizzazione, problemi di persistenza ed elevata produzione di calore, con conseguente rumorosità delle ventole di raffreddamento. Attualmente, varrebbe la pena di concentrare le risorse su pannelli di ultima generazione, magari rinunciando a qualche pollice in più. Un'altra considerazione da non sottovalutare è il notevole gap che può essere registrato tra il prezzo di listino e quello reale applicato dal negoziante. Nei negozi della catena Media World, ad esempio, è possibile acquistare il Pioneer da 50" con circa 2.500 Euro di sconto sul prezzo di listino. Riassumendo, il prezzo di un display da 32" oscilla tra i 7.500 Euro e gli 8.200 Euro, mentre arriviamo a circa 10.000 Euro per il display Fujitsu da 42" pollici. Sono comunque prezzi molto alti, dedicati ancora a poche persone. Per questo motivo abbiamo voluto condurre una sessione di prove particolarmente severa, senza la possibilità di applicare sconti di alcun tipo.



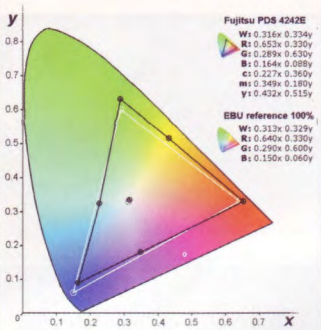
La totalità dei moduli esterni offre la possibilità di collegare apparecchi portatili senza dover accedere al pannello posteriore.

Considerazioni finali

Ma vale davvero la pena spendere così tanti soldi per una tecnologia che comunque è ancora indietro, da un punto di vista strettamente qualitativo, rispetto ai tradizionali televisori a tubo catodico? La domanda non è assolutamente retorica e probabilmente è anche posta in maniera non adeguata. Nel frattempo, continuiamo a preferire la videoproiezione (*a tal proposito vi annunciamo che sarà fatto uno speciale quanto prima, n.d.r.*), sicuramente più a buon mercato e capace di regalare emozioni più potenti rispetto al pur affascinante schermo appeso ad una parete. In ogni modo, nelle pagine seguenti, troverete le prove dei quattro televisori più interessanti del momento e che hanno dimostrato una qualità che sinceramente non sospettavamo.



L'interno del modulo Pioneer è un vero concentrato di tecnologia, con componenti di qualità elevata per le operazioni di conversione A/D dei segnali video. Protetti da un generoso schermo metallico (che viene utilizzato anche come scambiatore di calore), troviamo un microprocessore Hitachi che gestisce le operazioni di calcolo ed il bus che invia i dati verso il pannello al plasma.



Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori del televisore Fujitsu.

FUJITSU PDS4242E

Il telecomando è dotato di pochissimi tasti e per questo risulta molto agevole da utilizzare.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Monitor al Plasma 42" 16/9

DIMENSIONI (LxAxP)
103,5 x 64 x 8,5 cm

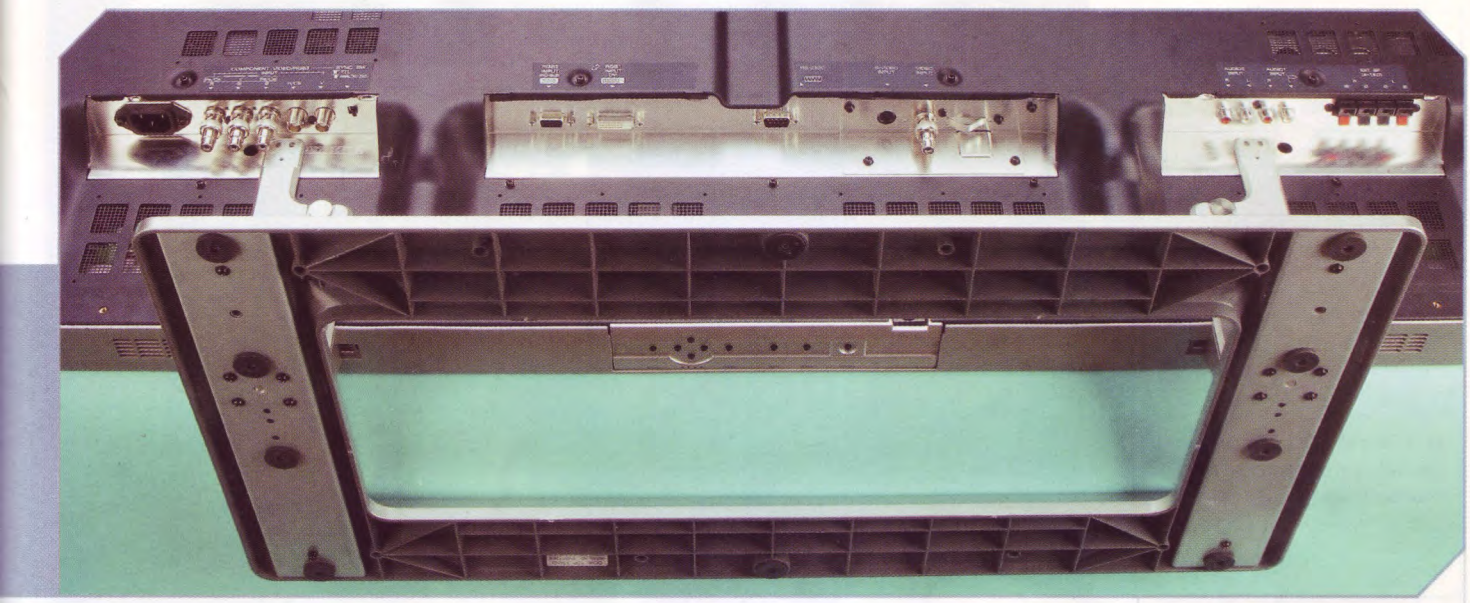
PESO
28,8 Kg

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Pannello da 42" con risoluzione 1024x1024 punti; luminosità: 750 cd/m2; rapporto di contrasto: →500:1; angolo di visione: →160°; formati video: 1080i 720p 525i 480i 480p; connessioni: video composito (BNC) S-Video (mini-DIN) component (3xBNC); ingressi: computer 1xDVI-D e 2xRGB analogici (su connettore HD 15-D-Sub e su connettori BNC)

DISTRIBUTORE
Eurosound
Tel. 02/2619841 - www.eurosound.it

PREZZO
10.700 Euro

Nata nel 1935 come fabbrica di telefoni, la Fujitsu ha via via ampliato il suo campo di attività fino a ricoprire molte importanti aree dell'elettronica di consumo e professionale. Tra queste aree figura anche quella dei display al plasma sui quali Fujitsu, considerando che tali dispositivi si avviano a diventare i successori degli ormai datati cinescopi a raggi catodici, ha deciso di investire risorse non trascurabili al fine di sviluppare una propria tecnologia brevettata con il nome Plasmavision. Grazie ad una profondità di pochi centimetri, infatti, gli schermi al plasma possono essere anche appesi ad una parete, risolvendo così i gravi problemi di inserimento in ambiente dei televisori grande schermo CRT. Fino ad oggi, tuttavia, nonostante il loro prezzo molto elevato che ne frena drasticamente la diffusione, i televisori al plasma non sono riusciti ad offrire la stessa qualità d'immagine di quelli tradizionali, soprattutto per alcuni aspetti quali il livello del nero, la resa cromatica, la tendenza alle solarizzazioni e quella alla permanenza sullo schermo di immagini fisse precedentemente visualizzate per lungo periodo. Come vedremo, tuttavia, proprio il televisore oggetto di questa prova, dotato ovviamente di uno schermo con tecnologia Plasmavision, riesce a rendere molto meno evidenti questi difetti, avvicinandosi così sensibilmente alle prestazioni dei cinescopi. Il pannello Plasmavision adottato sul PDS4242E è capace di una risoluzione di ben 1024x1024 pixel, che sono ovviamente di forma rettangolare con rapporto dimensionale 16/9. L'apparecchio può essere collegato alle sorgenti video attraverso un ingresso video composito (il collegamento standard per le vostre console), un ingresso S-Video ed uno di tipo component. Manca invece un ingresso di tipo RGB, a meno che non si utilizzi un computer, nel qual caso tale tipo di formato è gestito o su cinque connettori BNC (con sincronismi verticale e orizzontale separati) o sul classico connettore D-Sub a 15 PIN (comunemente chiamato VGA) o, infine, in forma digitale, utilizzando il connettore previsto dallo standard DVI-D. Nei primi due casi (segnali RGB analogici) l'apparecchio può comunque funzionare anche secondo il formato a 480 linee progressive. Per quanto riguarda le regolazioni dell'immagine, sono previste innanzitutto tre curve di correzione gamma, denominate Dynamic 1, 2 e 3. La temperatura colore può essere impostata su tre valori predefiniti, denominati "Cold", "Standard" e "Warm". Se poi si desidera regolare tale temperatura in modo più accurato, si possono assegnare con continuità i valori alle componenti R, G e B. È anche prevista una ulteriore funzione che altera l'equilibrio cromatico facendolo virare verso il rosso o verso il blu



I connettori coassiali presenti, impiegati per i segnali videocomposito e component, nonché per quelli RGB provenienti da computer, sono di tipo BNC, ma risultano completi di adattatore per connettori PIN/RCA. Sono inoltre presenti il classico connettore VGA per i monitor di computer e quello per i segnali RGB digitali DVI-D, i connettori PIN relativi ai due ingressi audio e i morsetti per il collegamento dei diffusori.

(comando "Tint"). Infine sono presenti la regolazione della nettezza dei contorni (sharpness) ed il comando per inserire un riduttore di rumore con vari livelli di intervento. Per quanto riguarda invece l'audio, l'apparecchio è dotato di amplificatore stereofonico incorporato in grado di erogare 9 watt per canale e provvisto di due ingressi che possono essere liberamente associati alle varie sorgenti video. Non sono invece presenti altoparlanti nel televisore, ma sono disponibili su richiesta diffusori a colonnina che si integrano perfettamente, dal punto di vista estetico, con il televisore. Sono anche disponibili, sempre come accessori, il piedistallo e le staffe per l'ancoraggio a parete o al soffitto.

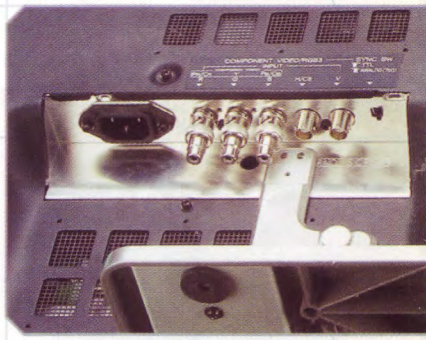
L'impiego di questo monitor è particolarmente semplice ed intuitivo. Nella parte alta del telecomando sono infatti presenti i tre tasti di utilizzo più frequente, che si riducono peraltro a due nell'impiego HT - videogiochi, una volta che si escluda il tasto relativo alla selezione sequenziale dell'ingresso RGB da computer. Rimangono quindi il tasto per la selezione sequenziale dell'ingresso video (videocomposito, S-Video o component) e quello per la scelta della modalità di visualizzazione delle immagini. Sotto questa prima fila di tasti sono in pratica presenti solamente i tasti per l'utilizzazione del menu sullo schermo e quelli per la regolazione del volume. Gli ultimi quattro tasti, infatti, allineati in verticale lungo il bordo sinistro del telecomando, non vengono mai utilizzati nelle normali condizioni di impiego, poiché servono a comandare con un unico telecomando fino a quattro esemplari del PDS4242E. Ma veniamo alla qualità delle immagini, che sicuramente è l'aspetto di maggiore interesse. La prima impressione è veramente ottima, grazie all'elevata definizione, all'elevato contrasto e alla soddisfacente resa cromatica. Quest'ultima può essere poi ulteriormente migliorata scegliendo la temperatura di colore calda, che fa assumere ai colori una naturalezza del tutto convincente. Un altro miglioramento lo si può ottenere impostando la correzione gamma contraddistinta dal numero 2, con la quale si riesce a migliorare nettamente la percezione dei particolari nelle scene buie. Qualche problema si riscontra solo episodicamente con la comparsa di leggere solarizzazioni, con la resa non sempre ottimale dei colori con dominante blu e con qualche piccola discontinuità nelle variazioni cromatiche.

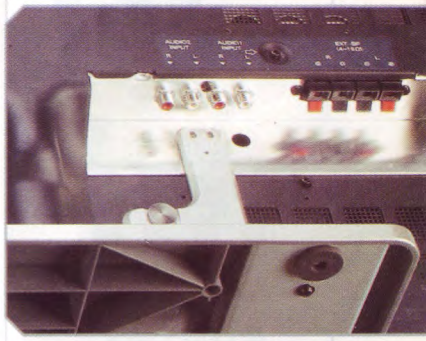
Grazie al pannello Plasmavision ad alta risoluzione, sviluppato direttamente dalla Fujitsu, questo bel monitor da 42" (ed insisto a dire monitor visto che non è previsto un tuner TV per vedere i normali canali televisivi) è in grado di fornire immagini di elevata qualità e di far venir meno, così, gran parte delle riserve che fino ad oggi si sono avute sugli schermi al plasma. Il prezzo continua invece, purtroppo, a caratterizzare negativamente questo tipo di tecnologia, sebbene il PDS4242E sia molto competitivo sotto tale profilo rispetto a prodotti di caratteristiche confrontabili disponibili sul mercato.

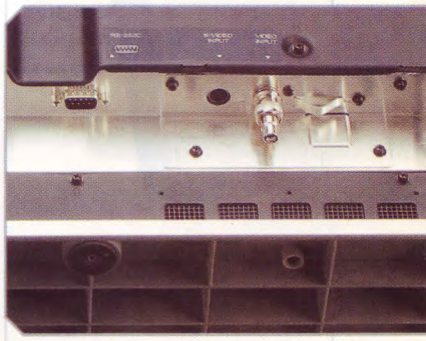
PRO
+ Ingombro molto limitato
+ Elevata qualità video
+ Facilità d'uso
+ Estetica elegante e hi-tech

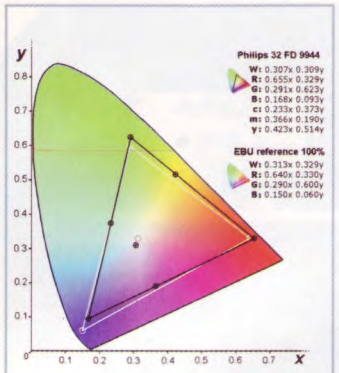
CONTRO
- Prezzo elevato
- Qualche accenno di solarizzazioni
- Ingresso RGB solo per computer
- Mancanza del tuner TV

PRESTAZIONI	7 SU 10
QUALITÀ/PREZZO	6 SU 10









Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori del televisore Philips.

PHILIPS PF-9964

Il classico telecomando Philips, elegante e funzionale ma senza retroilluminazione.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore al Plasma 32" 16/9

DIMENSIONI (LxAxP)
97 x 52 x 9 cm

PESO
24 kg

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Pannello 32" con risoluzione 85 x 1024 punti; rapporto di contrasto: 400:1; formati video: PAL, SECAM e NTSC; ingressi video: 4 SCART (2 RGB, 2 S-Video), 1 component, 2 video composito, 1 S-Video, 1 D-Sub 15 poli (per segnali RGB fino a risoluzione SXGA); consumo: 300 W.

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

PREZZO
7.790 Euro

Vincitore del premio E.I.S.A. (European Imaging and Sound Association) per il miglior display al plasma nel 2001, il Philips PF-9964 è uno dei più piccoli ed "economici" plasma TV attualmente a disposizione. Il sintonizzatore è integrato in un modulo esterno, che consente installazioni pulite e razionali senza rinunciare alla versatilità delle connessioni. Ricordate il suggestivo spot in cui una coppia gustava con malcelata soddisfazione le immagini di un display al plasma appeso al soffitto? Per coloro che avessero in mente un simile tipo di installazione, una configurazione come quella proposta da Philips, con un modulo esterno con funzioni di sintonizzatore e centro di smistamento dei segnali audio e video, è in grado di semplificare notevolmente ogni lavoro. Inoltre, l'utilizzo di un ottimo cavo a 15 poli di facile reperibilità (classico VGA) permette di porre in secondo piano la distanza tra il modulo esterno ed il televisore. Un particolare da non sottovalutare. Come abbiamo già detto, il collegamento tra l'unità esterna ed il display avviene tramite un ottimo cavo RGBHV con connettori D-Sub a 15 poli, gli stessi utilizzati per collegare monitor e PC. Sul modulo esterno è comunque presente una presa D-Sub ausiliaria per il collegamento diretto ad un personal computer. Sempre sul modulo esterno abbiamo un considerevole numero di collegamenti: 4 prese SCART, un ingresso component ed un ulteriore ingresso video composito ed S-Video sul pannello anteriore, nascosto da uno sportellino. Nella confezione che è arrivata in redazione era incluso uno stand semplice da montare ed anche molto bello, sebbene la superficie d'appoggio impegnata sia sicuramente superiore alla media. Il resto dell'installazione è molto semplice ed il manuale, chiaro ed immediato, è senz'altro d'aiuto. Una volta acceso il televisore, il menu di controllo si esprime in tutta la sua intelligenza: contestualmente alla posizione in cui ci troviamo all'interno delle numerose pagine per le impostazioni, sono disponibili consigli ed informazioni utilissime, che consentono di utilizzare il televisore anche senza il pur ottimo manuale.

Seguendo ormai un'ottima consuetudine, dopo aver collegato alimentazione e cavi di collegamento, all'accensione del televisore si viene invitati nella scelta della lingua e del paese in cui ci troviamo, in modo da permettere scansione e riconoscimento delle emittenti TV terrestri. Dopo la memorizzazione, sarà comunque possibile il riordino dei canali. Per gli integralisti del "fai da te", segnalo un'ottima sezione di sintonia manuale. Per le impostazioni predefinite del TV Philips abbiamo scelto quelle che avvicinavano il più possibile la

Gli ingressi D-Sub 15 poli (VGA) e pin RCA audio sono utilizzati per il collegamento con il modulo esterno.

temperatura colore del bianco al riferimento, selezionando una curva del gamma standard e dopo aver escluso qualsiasi dispositivo per la riduzione del rumore video o per l'espansione del livello del nero. Il software è stato selezionato con l'obiettivo di sempre: cercare di evidenziare con tutta la cattiveria possibile ogni limite dell'apparecchio testato, specialmente con DVD o videogiochi caratterizzati da colori naturali ed immagini anche molto scure. Iniziando il test con il dispositivo "Natural Motion" attivato, la fluidità dei movimenti è semplicemente fantastica, quasi troppo naturale. Battute a parte, con il Natural Motion e l'aumento della fluidità c'è da pagare un piccolo prezzo sulla risoluzione generale delle immagini e sulla comparsa di qualche artefatto digitale. In ogni modo, durante la visione di materiale cinematografico consiglio di disattivare questa possibilità anche per preservare l'originale fluidità della pellicola (cosa volete che dica: mi piacciono le immagini "a scatti"). I colori invece sono molto buoni, saturi quanto basta, senza esagerare con le dannose espansioni a cui eravamo abituati fino a qualche anno fa. Tutto bene, allora? Non esattamente: con immagini molto scure, assistiamo a sensibili compressioni del livello del nero che minano l'intelligibilità di alcuni particolari. Nei gradini più bassi della scala dei grigi, il Philips sembra non sia più in grado di risolvere le sfumature, appiattendo la sensazione di tridimensionalità delle immagini ed inghiottendo la maggior parte delle informazioni ai bassissimi livelli di luminosità. Sia ben chiaro: nessun display al plasma è stato in grado di risolvere perfettamente tutte le sfumature e qualcuno si è comportato meglio degli altri, confermando peraltro i dati che abbiamo rilevato nelle misure. Stessa situazione anche agli alti livelli della scala dei grigi, con un sensibile peggioramento quando vengono visualizzate immagini che comprimono quasi tutto lo schermo. Visualizzando, ad esempio, un cielo nuvoloso, sarà molto difficile percepire dove finisca l'azzurro ed inizino le nuvole. Chiaramente, diminuendo il valore di contrasto (quindi rinunciando ad un po' di luminosità generale) è possibile correggere parzialmente il problema senza risolverlo completamente. Sicuramente meglio la prestazione con i colori pieni; solo il blu è leggermente indietro agli altri colori, confermando la stessa situazione che è stata riscontrata in tutti gli altri display in prova. Il televisore Philips ha confermato di possedere buoni argomenti per giustificare il considerevole impegno nell'acquisto, soprattutto per le molteplici possibilità di installazione, anche se ci saremmo aspettati qualcosa di più nella qualità di riproduzione delle immagini, soprattutto nella ricostruzione delle sfumature ai gradini più estremi della scala dei grigi. In ogni modo, un prezzo sicuramente inferiore alla media dei 32" ad alta risoluzione potrebbe convincere molti appassionati che questa tecnologia non è soltanto per pochissimi, ma destinata ad entrare nelle case di molti appassionati.

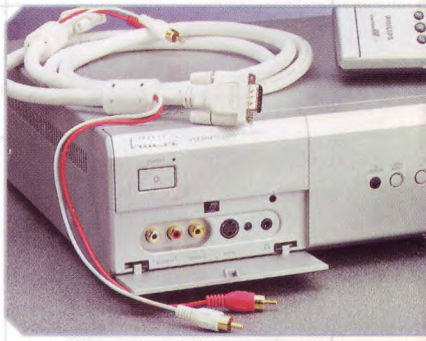
PRO

+ Qualità delle immagini
+ Menu di controllo
+ Costruzione

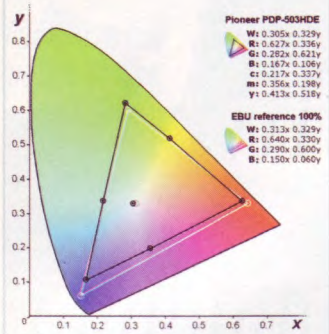
CONTRO

- Prezzo elevato

PRESTAZIONI	7 SU 10
QUALITÀ/PREZZO	5 SU 10



Nascosti da un pannellino, ingressi supplementari in video composito ed S-Video.



Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori del televisore Pioneer.

PIONEER PDP-503HDE

Il controllo remoto è gestito da un telecomando leggero, semplice e molto efficace.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore al Plasma 50" 16/9

DIMENSIONI (LxAxP)
121,8 x 71,4 x 9,8 cm

PESO
38,9 kg

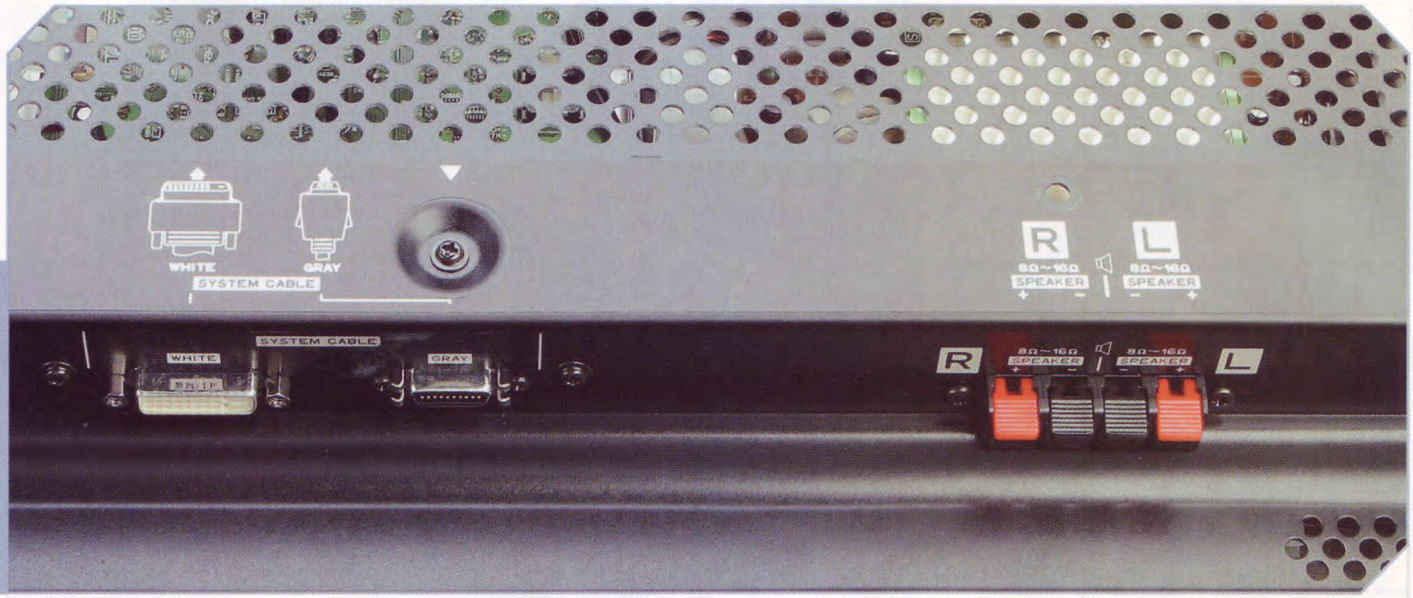
CARATTERISTICHE DICHIARATE
Pannello 50" con risoluzione 1280x768 punti; luminosità: 900 nit; rapporto di contrasto: 900:1; amplificatore audio: 12 watt x 2; formati video: PAL, SECAM e NTSC (tutti), VGA, SVGA, XGA, WXGA; ingressi video: 3 SCART (video composito, S-video, RGB), 1 component, 1 HD-15 VGA, 2 video composito, 2 S-Video; consumo: 365 W (display), 40 W (ricevitore)

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

PREZZO
14.990 Euro

La tecnologia di visualizzazione con pannelli al plasma è relativamente giovane ma in continuo sviluppo e miglioramento. Pioneer presenta la summa delle sue più recenti innovazioni in uno schermo da 50 pollici di diagonale, che propone alcuni interessanti argomenti per il raggiungimento della massima qualità possibile.

Dopo le iniziali diffidenze verso i primi display al plasma, negli ultimi due anni abbiamo assistito ad un generale e costante aumento nella qualità delle immagini e ad un parallelo fiorire di schermi di dimensioni più limitate a prezzi molto contenuti. Eppure, i modelli più appetibili sono chiaramente quelli con diagonale di 42" e 50". Infatti, il divario di prezzo con i display da 61" è forse troppo elevato da giustificare l'aumento di dimensioni. Il nostro Pioneer si presenta con uno schermo in formato 16:9 ad alta risoluzione, con una costruzione totalmente nuova che cerca di ottimizzare sia la pulizia d'installazione ma anche la qualità delle immagini. Gli ingressi audio e video non sono sullo châssis del display. Un modulo esterno, connesso a sua volta con il display, sarà un bellissimo e discreto avamposto che permetterà di semplificare tutte le operazioni di installazione e connessione alle sorgenti audio e video. Le fasi di installazione si sono rivelate di una semplicità estrema, sin dal montaggio del piedistallo. Le istruzioni di montaggio sono chiare e precise ed il supporto appare delle dimensioni giuste per reggere tutti i 39 kg di peso del display. Nella confezione sono anche presenti degli occhielli da avvitare in alto sul pannello posteriore: sarà quindi possibile legare il televisore (es. contro la parete posteriore) per evitare che si ribalti in avanti quando "stimolato" da bambini troppo intraprendenti. A richiesta sono disponibili accessori per installazioni a parete e su stand. Dopo la sistemazione sul piedistallo, colleghiamo il display al modulo esterno mediante un doppio cavo terminato con connettori DVI e D4, quest'ultimo piuttosto comune nel paese del sol levante. Il modulo esterno ha un'estetica molto gradevole ed è un vero concentrato di tecnologia. All'interno osserviamo un'unità di sintonia RF (per la TV terrestre) ed una sezione di elaborazione delle immagini molto potente. A ridosso delle uscite con doppio connettore DVI e D4 un chip Silicon Image si occupa del trasferimento dei segnali RGB digitali tra il modulo ed il televisore. Alla prima accensione del sistema, il menu ci inviterà alla scelta della lingua e del paese per iniziare le procedure di ricerca e memorizzazione dei canali TV terrestri, che in un secondo momento sarà comunque possibile riordinare. È chiaramente possibile una ricerca completamente manuale delle emittenti televisive. Le operazioni di control-

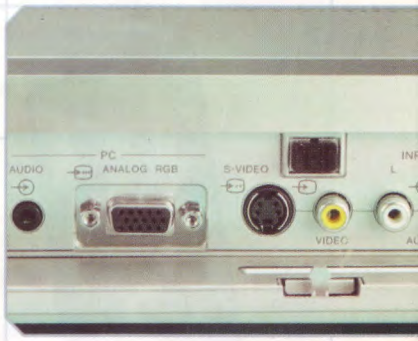


Il pannello posteriore del Pioneer dispone soltanto di due ingressi che servono per il collegamento con il modulo esterno. I due morsetti permettono di alimentare anche una coppia di sistemi di altoparlanti.

lo del sistema sono esattamente le stesse di un moderno televisore 16:9 di fascia alta. Il telecomando, leggero e confortevole, si è dimostrato piuttosto efficace ed i tasti sono organizzati in maniera ottimale. Il menu di controllo, dalla grafica molto gradevole ed efficace, permette di eseguire moltissime regolazioni, specialmente sulle caratteristiche delle immagini; oltre ai classici parametri, è possibile selezionare 4 curve del gamma, 5 diverse impostazioni della temperatura colore del bianco ed una modalità "utente", in cui è possibile impostare manualmente il guadagno delle singole componenti R, G e B. Tra le impostazioni avanzate c'è la possibilità di attivare un circuito di espansione del livello del nero ed il dispositivo "Pure Cinema".

Il sistema è stato testato con numerose sorgenti, sfruttando ogni tipologia di segnale in ingresso permessa dal sistema, e quindi anche in video composito. Come sorgente d'elezione abbiamo utilizzato un lettore DVD Video-Audio-SACD Pioneer DV-747 e poi abbiamo anche collegato le console in videocomposito. Dopo aver scelto una tonalità "media" nel controllo della temperatura colore, ed un gamma "film" che si è dimostrato piuttosto naturale, iniziamo subito a fare "i cattivi" con qualche DVD molto difficile, ricco di immagini scure ma comunque coloratissime, come "X-Men", oppure "Moulin Rouge" e con qualche gioco tipo "Resident Evil". In tutti i casi il notevole aumento della qualità rispetto ai display di penultima generazione è evidente. La luminosità ed il livello del nero sono nella media ma quello che sorprende di più è la naturalezza della scala dei grigi, sia per la qualità del bianco con dominanti molto contenute, ma anche per la sapienza con cui vengono resi i particolari sulle basse luci, con compressioni nella scala dei grigi pienamente accettabili. Le solarizzazioni sono un ricordo del passato, almeno a distanza normale di visione, e le sfumature continue e reali. Anche i colori appaiono piuttosto naturali, senza espansioni "ruffiane"; soltanto il blu sembra leggermente indietro agli altri colori, soprattutto se viene confrontato con quello dei televisori CRT tradizionali, mentre i "gialli" potrebbero essere ancora un pochino più caldi. Ad ogni modo, il colore della pelle è assolutamente credibile ed ha sottolineato una prestazione molto interessante. Ottima la risoluzione generale delle immagini, merito sia del numero di punti a disposizione (circa 983.000) ma anche delle ottime qualità di scaling del segnale video in ingresso operato dall'unità esterna. Chiaramente sarà meglio preferire una sorgente component oppure RGB, anche se la qualità delle immagini ottenuta con segnali S-Video non sfigurava affatto. Gli artefatti infine sono veramente pochi e visibili soltanto a distanza ravvicinata. D'altra parte, ancora una volta, il massimo delle prestazioni è stato ottenuto con un collegamento PC impostando una risoluzione di 1280x768 punti e frequenza di 60 Hz, anche se il divario con la qualità registrata partendo da un collegamento component non è poi così distante.

I progressi della tecnologia al plasma sono innegabili ed il Pioneer PDP-503HDE riesce ad esprimerli al meglio con una qualità di immagine molto buona, che si accompagna ad un livello costruttivo superiore alla media. Se sarete disposti a fare qualche sconto ad un livello del nero non proprio da primato, seguendo pochi e semplici passaggi nell'ottimo menu di controllo sarà possibile pervenire ad un'ottima qualità d'immagine, che ha poco da invidiare ai costosissimi televisori 100 Hz di ultima generazione. Il prezzo, pure se adeguato alle caratteristiche del prodotto, appare ancora elevato, come quello di tutti gli schermi al plasma attualmente in distribuzione.

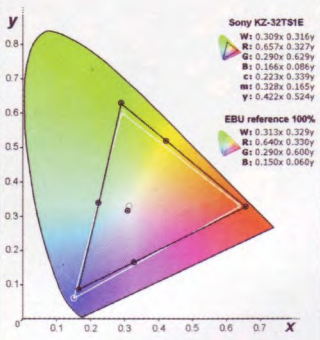


Completa la dotazione di ingressi del modulo PDP-R03E: sul pannello anteriore, protetti da uno sportellino, ingressi ausiliari per videocamera, console e PC.

PRO
+ Qualità immagine
+ Ingressi video
+ Costruzione

CONTRO
- Prezzo elevato
- Livello del nero

PRESTAZIONI	8 SU 10
QUALITÀ/PREZZO	6 SU 10



Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori del televisore Sony.

SONY KZ-32TS1E

Il telecomando si sviluppa in lunghezza e permette di comandare anche lettori DVD e videoregistratori di altre marche.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore al plasma 32" 16/9

DIMENSIONI (LxAxP)
185,6 x 62,7 x 13,2 cm

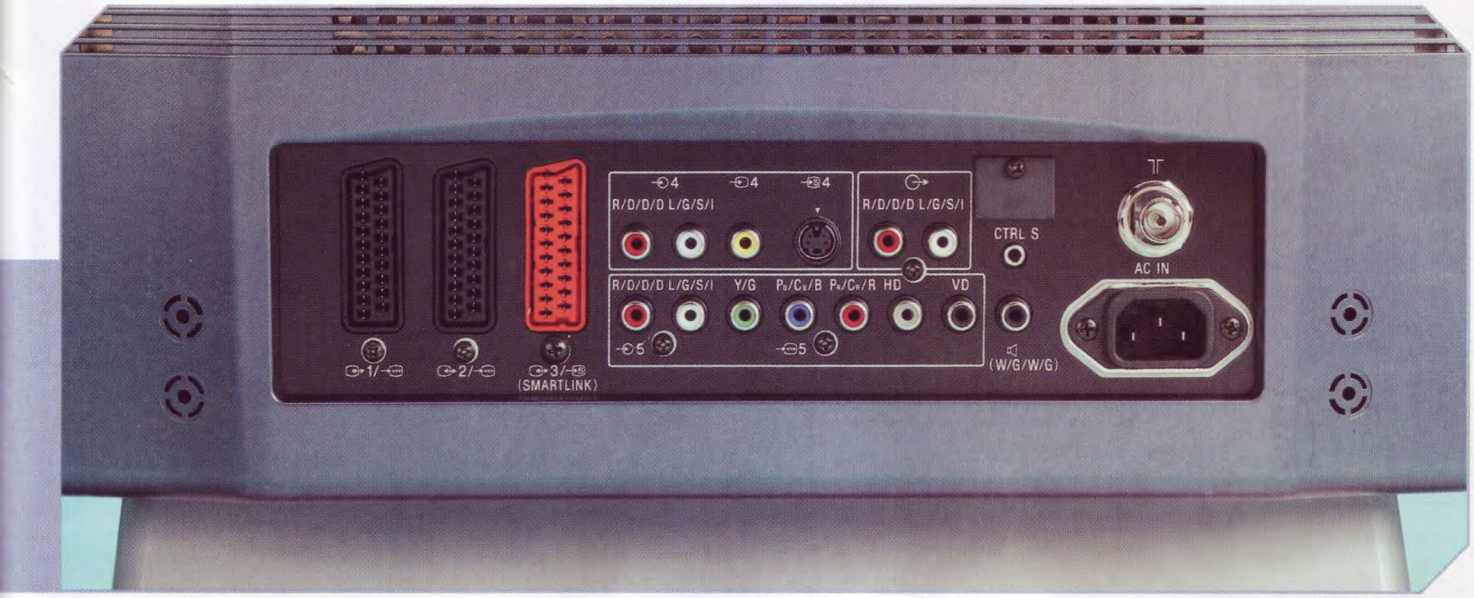
PESO
25,5 kg

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Pannello 32" con risoluzione 852x1024 punti; formati video: PAL, SECAM e NTSC (tutti, interlacciati e progressivi), 720p, 1080i; ingressi video: 3 SCART (2 RGB, 1 S-Video), 1 RCA (1 component, 1 RGBHV), 1 S-Video, 1 video composito; consumo: 270 W

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

PREZZO
8.400 Euro

Tra i primi costruttori a proporre gli schermi al plasma come naturali sostituti dei TVC con tubo catodico, Sony presenta stavolta un prodotto che è molto simile ad un televisore tradizionale, almeno nella sua concezione, anche nelle dimensioni dello schermo, pari a 32" di diagonale.
Indipendentemente dalle dimensioni dello schermo, il fascino di cui è dotato un display con tecnologia al plasma è molto potente; anche senza riprodurre alcun tipo di immagine. Uno degli inconvenienti più visibili di questa tecnologia è sicuramente il prezzo, elevato in assoluto. Per un display a bassa risoluzione da 42", fino a pochi anni fa, era necessario un esborso di una trentina di milioncini di vecchie lire. Nel frattempo la tecnologia è cresciuta, sia nella qualità della riproduzione ma anche nel rapporto qualità/prezzo. In più, se nei primi anni di sviluppo c'era un deciso orientamento per il raggiungimento delle più grandi dimensioni possibili per lo schermo, ora si assiste quasi ad un'inversione di tendenza, merito probabilmente dell'incredibile successo che ha conseguito questa tecnologia a livello consumer. Anche noi siamo piuttosto sorpresi dagli ultimi dati di vendita degli schermi al plasma in Europa ed in Italia, in netta crescita nonostante un prezzo non proprio alla portata di tutti. Con queste premesse, avere in catalogo un display al plasma anche di piccole dimensioni ma dal prezzo più avvicinabile è diventata praticamente una necessità per tutti gli storici produttori. Dimensioni più piccole ma con schermi di ultima generazione, con alta risoluzione, buona luminosità e rapporto di contrasto sempre più convincente.
I 25 kg del TV Sony si fanno subito apprezzare nelle fasi di installazione, anche per le condizioni in cui viene estratto dall'imballo: il piedistallo è già montato. La linea è molto elegante e ricorda nel frontale alcuni televisori CRT della stessa azienda giapponese. Lo spessore invece è da "plasma" e cresce soltanto un pochino al centro della struttura posteriore, alla stessa altezza in cui è contenuto il pregevole pannello delle connessioni audio e video. Come un televisore tradizionale, troviamo una presa per l'antenna terrestre e ben tre prese SCART, che consentono un collegamento in RGB (solo le prime due) oppure in S-Video (solo la terza). Tra la presa di antenna e quelle SCART troviamo inoltre un considerevole numero di prese che faranno la felicità di numerosi appassionati. Prima di tutto è presente un quarto ingresso video per segnali in video composito oppure S-Video, con annesso ingresso audio sempre su PIN RCA. Ma la vera sorpresa è rappresentata da un set di 5 prese RCA, che permettono il collegamento sia in component ma anche in RGB, con sincronismi H e V completamente



Veramente complete le possibilità di connessione del Sony, con ingressi RGBHV e component per segnali a scansione progressiva su connettori pin RCA separati.

separati che accettano segnali a scansione progressiva. Completano le connessioni un'uscita audio stereo ed una per il subwoofer. Il menu di controllo è estremamente completo, molto più di quanto Sony ci abbia abituato in passato con i televisori a tubo catodico. La prima buona notizia è il completo controllo sulla tonalità delle immagini (il bilanciamento del bianco), che è possibile variare non soltanto con tre impostazioni predefinite (freddo, normale e caldo) ma anche con altre tre impostazioni definibili a piacere dall'utente finale variando il guadagno delle singole componenti rossa, verde e blu. Disponibili anche tre differenti impostazioni personalizzate per le immagini (live, standard e film), più due a disposizione dell'utente. Interessante anche la possibilità di selezionare tre diverse curve del gamma (solo sulla linearità dell'intensità della scala dei grigi). I formati di rappresentazione delle immagini sono gli stessi a disposizione nei TVC Sony a tubo catodico: le classiche 4:3 e 16:9, due step intermedi per lo zoom in formato 14:9 e 16:9, più una terza possibilità a metà tra uno zoom ed un'espansione della geometria chiamata "smart". Molto comodo il telecomando, che si sviluppa in lunghezza e permette di comandare anche lettori DVD e videoregistratori di altre marche mediante l'inserimento di un codice a tre cifre riportato sul manuale utente e differente per ogni costruttore. Latita ancora una volta la retroilluminazione che, in apparecchi di questo costo, è quasi imperdonabile. Interessante ed estremamente utile la possibilità di preservare la vita del pannello con le impostazioni di risparmio energetico (che però riducono notevolmente la luminosità dello schermo) ed un pratico salvaschermo, che provvede allo spostamento delle immagini per prevenire i dannosi effetti collaterali della persistenza di particolari molto luminosi per troppo tempo sulla stessa area dello schermo.

Una volta acceso il televisore, si viene invitati alla scelta della lingua e del paese in cui ci troviamo, prima di iniziare la scansione delle frequenze terrestri.

In seguito sarà possibile il riordino manuale delle emittenti memorizzate in modo totalmente personalizzato. Per l'analisi della qualità del televisore abbiamo utilizzato come sorgente un lettore DVD Pioneer DV-747, dotato di tutti i tipi di uscite video analogiche: anche component ed RGB e le nostre amatissime console. Il software è più o meno lo stesso utilizzato per gli altri schermi al plasma, scelto per mettere il più possibile in difficoltà gli apparecchi in prova. La prima cosa che colpisce è la luminosità generale, anche con immagini particolarmente brillanti, che riempiono tutto lo schermo. Il livello del nero è piuttosto contenuto ed il risultato è un rapporto di contrasto tra i migliori mai rilevati, sempre a confronto di altri schermi al plasma: la tecnologia CRT è ancora molto lontana. Ottimo il bilanciamento cromatico del bianco senza dover intervenire nella selezione manuale dei livelli RGB; la prestazione è molto efficace, specialmente dove più conta, e quindi ai livelli intermedi di luminosità. La conferma è la resa dell'incarnato, naturale e con sfumature gradevoli e (soprattutto) credibili. Anche i colori hanno convinto, sebbene ci saremmo aspettati qualcosa di più, soprattutto in relazione all'ottimo bilanciamento del bianco dimostrato. I colori vicini al blu sono quelli che ancora soffrono una profondità limitata, soprattutto se paragonati ad altre tecnologie di rappresentazione delle immagini (es. CRT). La risoluzione invece convince, ed il dettaglio che riusciamo a percepire è sufficiente, anche se non riesce a superare quello regalato da un televisore tradizionale.

Qualità elevata delle immagini e fascino superiore della tecnologia al plasma fanno di questo televisore Sony un riferimento nella sua classe di prezzo. Si tratta infatti di un apparecchio completo, dotato di una risoluzione elevata e possibilità di collegamento superiori alla media, che sono compatibili anche con l'alta definizione, almeno quella americana. L'unica perplessità riguarda il prezzo in relazione alle dimensioni dello schermo e in relazione al rapporto qualità prezzo di un tradizionale televisore con tubo catodico... Ma questo lo sapevate già.

PRO
+ Luminosità
+ Qualità delle immagini
+ Costruzione

CONTRO
- Prezzo elevato

PRESTAZIONI 8 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 5 SU 10

[G-MAX Skateboarding]

Link

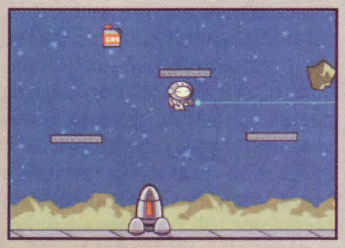
www.gmaxskateboarding.com

Giocare sul Web

Dimenticate Ultima On-line, Phantasy Star e Final Fantasy XI. Da oggi (anzi, da qualche anno) c'è un modo per giocare on-line pur non possedendo alcun titolo da installare su disco fisso preposto a tale funzione. Tale sistema è Flash. Il popolare applicativo della Macromedia, ormai divenuto standard in ogni browser che si rispetti, permette, grazie alla possibilità di utilizzare grafica vettoriale, di ricreare perfette riproduzioni dei giochi da sala degli anni 80 (ci riferiamo a Batllezone e ad Asteroids, ad esempio) ma anche di dar vita a incredibili ed inediti (sono davvero tantissimi) giochi dall'aspetto cosmetico incredibilmente attraente e dalla profondità molto più elevata del solito clone di Pong.

Quando il vettore supera il poligono

Navigando per la rete ci siamo imbattuti in diversi siti e interessanti progetti che riguardano il gioco sviluppato esclusivamente con l'ausilio di Flash. Per cominciare, menzione speciale va a **World** (*www.popopt.com*) un sito che, mese dopo mese, svela questo incredibile RPG da giocare in rete, che prende spunto dai numerosi giochi di ruolo nipponici giocati su console. Per il momento è presente la galleria di personaggi, la mappa di World (zoomabile e roteabile a piacimento), la trama alla base del progetto e, ultimi ma non meno importanti, alcuni sotto-giochi (anche se chiamarli in tal modo è riduttivo) creati con Flash. Tra i tre attualmente disponibili, segnaliamo Nimiam Flyer II (il primo è anch'esso presente sul sito), ovverosia, un clone di Panzer Dragoon molto ben fatto, dotato di comandi intuitivi e di una grafica davvero affascinante, che miscela sprite in bitmap a vettori per il nostro dragone. Se non amate il genere fantasy, potreste provare a cliccare su **Space Rock!** (*www.unachinaenmizapato.com*): qui troverete due giochi che hanno per protagonista un simpatico astronauta alle prese con una pioggia di meteoriti, in un simpatico shoot'em-up e con il recupero dei pezzi della sua astronave, in un gradevole clone di Pang! L'azione non fa per voi? Preferite qualcosa di più "ragionato"? Recatevi di corsa su **AE4RV** (*www.ae4rv.com*) e potrete diventare dei pratici manager, nel primo simulatore di "banchetto della limonata" nella storia dei videogames! Una volta selezionato il nostro investimento (bicchieri, passaggi pubblicitari ecc...), avremo a disposizione 30 giorni di tempo per far quadrare il bilancio.



Se i Mondiali di calcio vi sono rimasti nel cuore e volete riprovare le forti sensazioni vissute appena un mese fa, fate click su **Roby Baggio Magical Kicks** (*www.roberto baggio.com/games/index.htm*) per trovarvi di fronte ad un simpatico e divertente simulatore di calci di punizione. Prestando attenzione a potenza di tiro, direzione e vento, potrete ritagliarvi un posto da campione accanto al magico Roberto Baggio che, per ogni azione da voi effettuata non tarderà ad elargirvi utili consigli e a farvi i complimenti. Altro titolo calcistico anche se leggemente "alternativo" è **Peg Ball** (*www.pegball.com*) . Questo insolito incrocio tra subbuteo, bigliardino e i moderni videogames, ci vedrà in campo contro il computer o contro un avversario umano on-line, in una partita di Peg Ball: palla calamitata ai piedi degli atleti e pronta ad essere scagliata in un'unica direzione per mezzo di una spinta posteriore. Più facile da giocare che da spiegare, Peg Ball

[GlobZ Games]

Link

www.globz.com

[Free Games]

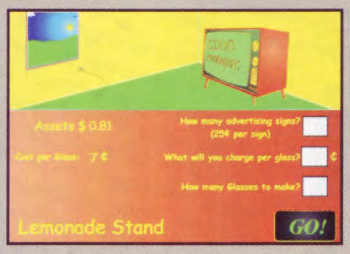
Link

http://freeg.yo.lv

[Play Now!]

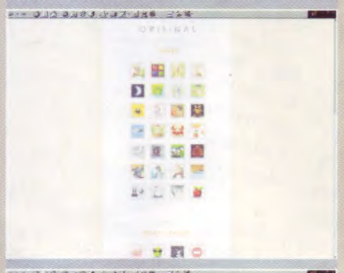
Link

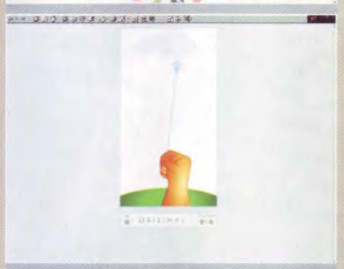
www.lilgames.com



sta letteralmente impazzando in questo periodo e, molto spesso, è impossibile giocare contro un avversario on-line per via dei server stracolmi!
Chiudiamo questa mini rassegna con il piatto forte di tutto il menu: **Orisinal** (*www.orisinal.com*). Ad Orisinal, eleganza, raffinatezza ed originalità si fondono con la tecnica più avanzata, dando vita ad alcuni dei migliori giochi "made in Flash" mai visti su qualsiasi computer. Orisinal comprende ben 28 giochi, uno più divertente ed innovativo dell'altro, tutti accomunati da uno stile grafico ricercato, tra il soft e il bozzetto. Tra quelli che vale la pena segnalare (anche se, a dire il vero, sono tutti splendidi) *Pocketful of Star*, con una bambina alla ricerca della sua stella cometa, *Swordsman*, un combattimento tra samurai nel Giappone Feudale, *Apple Season*, un simpatico simulacro di Tetris con un cesto carico di mele, *Hold the Rope!*, quattro uomini contro un rinoceronte in un esclusivo "tiro alla fune", *V-Force* ovvero la versione Flash di Raiden, *Milk the Cow!*, una caccia alle mucche dall'alto dei cieli e *MV-017 Metal Armor*, un gradevole e coloratissimo platform con un robot. Se volete sapere qualcosa di più di Orisinal, non vi rimane altro da fare che leggere il nostro commento nel box qui a destra e, subito dopo, recarvi a visitarlo. In breve, se quest'estate volete percorrere una nuova via per espletare la vostra voglia di videogames, non dovrete far altro che accendere il computer e collegarvi ad uno dei siti menzionati (o a numerosi altri in giro per la rete)... chissà che non scopriate di preferire il vettore al poligono!

[Orisinal]





www.orisinal.com

La classe non è acqua e gli autori di questo sito ne hanno da vendere! Orisinal si sviluppa in verticale e propone, tramite un interfaccia prevalentemente iconografica, l'accesso diretto ai suoi 28 giochi in Flash. Più che di giochi, sarebbe quasi opportuno parlare di opere d'arte: ogni videogames del sito presenta, infatti, un design ricercato, quasi onirico. Le tonalità pastello che si fondono con gli sprite vettoriali di ogni titolo, riescono ad infondere una sensazione di profondità e di tridimensionalità tale da far dimenticare di essere in presenza di un semplice videogame e non di un cartone animato. Il resto del sito comprende alcune simpatiche e divertenti animazioni realizzate in Flash (l'aquilone su tutti) e dei wallpapers pronti per il download. Prima di chiudere, è doveroso segnalarvi il geniale guestbook di Orisinal: oltre a deporre la vostra firma virtuale e il vostro commento, potrete creare, tramite un divertente editor, il vostro "avatar", con tanto di animazione a scelta!

★★★★★★★★★★

Bello ed elegante da vedere, facile e veloce da navigare e ricco di contenuti. Se tutti i siti fossero così, saremmo molto felici.

a cura di Daniele Bertocci

Le Origini Del Videogioco

Gli anni della crisi

La crisi del settore videoludico, è un fenomeno spesso ricorrente: non è solo oggi che può accadere di vedere aziende molto quotate sparire nel nulla. La principale differenza tra i giorni nostri e venti anni fa, va ricercata nel numero di società impegnate, più o meno direttamente, nel mondo dell'home entertaintent. Il grave male del 1977-78 fu principalmente la mancanza di alternative oltre ai soliti pong; le console programmabili (VCS, Channel-F) avevano dato un forte impulso a svecchiare i "pong clone" ancora presenti sugli scaffali dei negozi. Coleco, pur avendo solo l'anno precedente realizzato ottimi affari con il Telstar, chiuse l'anno fiscale 1978 con perdite per 30 milioni di dollari. Questo impulso negativo finì per trasferirsi alle console programmabili che ebbero flessioni record: la prima vittima fu proprio il Channel-F, che aveva creato questo nuovo mercato.

Odyssey 2

A questo proposito ci sono alcuni esempi che chiariscono bene le difficoltà di quegli anni. Il primo riguarda ancora una volta la Magnavox, che nel 1978 fece nascere la seconda versione del propria Odyssey. Dotato di un processore a 4 bit (Intel 8048) con un clock di 1.78 Mhz, la macchina era molto meno potente del VCS. Quello che però è da sottolineare, era la presenza di una tastiera in gomma, montata direttamente sulla console. L'innovazione permetteva un notevole miglioramento nella fruizione delle applicazioni di "Edultaintment". In linea di principio l'edultaintment, contrazione di *entertaintment* ed *education*, era una buona leva su cui spostare l'attenzione dei genitori: il fatto che il figlio, principale fruitore dell'apparecchio potesse divertirsi, ma anche (e soprattutto) imparare era cosa non da poco. Il secondo grosso scoglio, che influenzò notevolmente il decennio successivo, fu l'arrivo di cartucce che permettevano di scrivere e testare brevi programmi in Basic. Questo linguaggio, era molto semplice e lineare (era necessario nominare il numero della riga, prima di scriverla), e dotato di una terminologia molto vicina all'inglese. Anche se il "fenomeno Basic" non esplose realmente, si rivelerà la carta vincente che permetterà agli home computer di battere le console nella seconda metà degli anni ottanta.

Ecco in tutto il suo splendore la seconda versione dell'Odyssey della Magnavox.

Bally

Il secondo esempio viene da Bally. Questo marchio, ancora esistente, aveva raggiunto una grandissima fama negli U.S.A. per la produzione di flipper elettromeccanici e per la realizzazione di coin-op di buon livello. Il cuore di questi cabinati era un processore che diverrà famosissimo in seguito: lo Z80, a 8 bit. Bally diede vita ad una console - il Bally Pro System - sviluppata in collaborazione con Bill Nutting (tornate a leggere il secondo numero di questa rivista se non ricordate chi fosse). L'idea, che sarà alla base di quel sogno chiamato Neo Geo (quasi venti anni dopo), non diede i risultati sperati a causa di un prezzo troppo alto e di una distribuzione sbagliata.

Atari

Il terzo e ultimo esempio proviene da Atari e dal suo Video Music, ossia una periferica da collegare al VSC ed a una radio, che proiettava sul teleschermo immagini psichedeliche. Il traino di film come "La febbre del sabato sera" era chiaro e fortemente voluto ma, ancora una volta, le periferiche rimasero sugli scaffali dei negozi. Tirando le somme di questa prima fase temporale, si può affermare che: il mercato, nato e sviluppatosi troppo velocemente, era troppo carico di prodotti che nessuno voleva più; ogni tentativo fatto fino a questo punto per proporre qualcosa di "nuovo" era risultato vano. Cosa rimane allora di quei mitici anni settanta? Qualche sciocchezza come il Pong ed un titolo di nome Space Invaders... Qualcuno di voi lo conosce?

M.A.M.E. e affini

Apro una piccola parentesi: quanti di voi volessero provare i titoli che vengono trattati nelle nostre rubriche, possono farlo con una serie di emulatori che girano su PC. Il più famoso è senz'altro il M.A.M.E. di Nicola Salmoria e si può scaricare un po' ovunque dal web. Spesso sono diponibili anche le ROM, ossia le copie fisiche dei giochi contenuti nelle schede inserite nei cabinati. Detenere Rom è comunque illegale a meno che non si possegga il gioco originale oppure non si decida di cancellarle dopo 48 ore. Il *Bertocci-pensiero* è che la differenza tra emulazione e pirateria esista: far circolare gratuitamente giochi ormai non più rintracciabili in nessuna sala giochi da venti anni è, a parer mio, ben lontano dall'illegalità.

Un bambino di nome X-Sonic

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

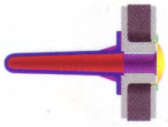
LE INSTALLAZIONI
GLI IMPIANTI REALIZZATI DA PROFESSIONISTI E AMATORI

I CENTRI DI INSTALLAZIONE
GLI SPECIALISTI DELL'ALTA FEDELTÀ

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

B&W Serie 600 S3. Un classico moderno

Scopri la nuova Serie 600 S3
sul sito **audiogamma.it**



TECNOLOGIA NAUTILUS™

Il tweeter con caricamento a condotto adottato nella Serie 600 S3 deriva dalla straordinaria tecnologia del Nautilus di B&W universalmente riconosciuto come uno dei migliori diffusori al mondo. Questo condotto permette un maggiore assorbimento delle radiazioni indesiderate offrendo un suono più definito e naturale alle alte frequenze.

La superiorità sonora della grande tecnologia Nautilus B&W trova espressione nella nuova Serie 600 S3, una gamma completa di diffusori per impieghi audio e home theater caratterizzati da un design raffinato e moderno. Le finiture in frassino nero e in quercia chiara rappresentano molto di più di un piacere estetico e consentono un facile inserimento in tutti gli ambienti domestici.
Provate a vedere e ascoltare i diffusori Serie 600 S3 presso un rivenditore autorizzato B&W. Capirete la differenza.

B&W

LISTEN AND YOU'LL SEE

AUDIOGAMMA

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