PLAYSTATION 2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD NEW TECH

Evolution

DELL'HOME ENTERTAINMENT Magazine

Ø8
Anno I
Ottobre 2002
€4.00

LE CORSE PAZZE DI HITMAKER CONTINUANO SU XBOX

CRAZY TAXI 3
HIGH ROLLER

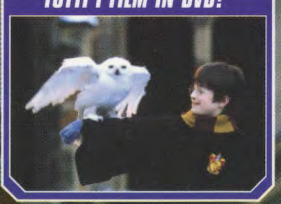
I GIOCHI DEL MESE

CRAZY TAXI 3 - HIGH ROLLER / CASTLEVANIA - HARMONY OF THE DARKNESS / THIS IS FOOTBALL 2003 / CHI È PK? / NINJA ASSAULT / TUROK EVOLUTION / LA COSA / SILENT HILL 2 - INNER DREAMS / RESIDENT EVIL / COMIX ZONE / SPEEDBALL 2 / TENNIS MASTER SERIES 2003 / TAZ WANTED / ARMORED CORE 2 - ANOTHER AGE

CINEMA IN CASA

GUIDA ALLA SCELTA DEL VIDEOPROIETTORE LCD
4 APPARECCHI LCD IN PROVA

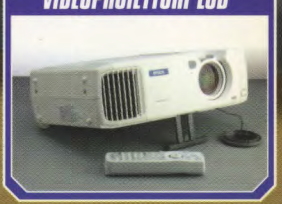
TUTTI I FILM IN DVD!



TOKYO GAME SHOW 2002



VIDEOPROIETTORI LCD



ISBN 1593-6171 20009-7
9 771593 617005

Evolution Magazine, Anno I N.8 Ottobre 2002, sped. in abb. post. 45% art.2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale

Kibrit & Calce

ScreenPlay110, il vostro prossimo cinema.



Screen Play 110 è il videoproiettore che renderà grande il cinema delle serate in casa vostra offrendovi un vero spettacolo di perfezione delle immagini. Diventerà la parte fondamentale del vostro sistema home theater con prestazioni di assoluto riferimento.

La sua alta qualità video deriva dall'uso combinato della nuova tecnologia Texas Instruments Dual Mode DLP, in unione con un gruppo ottico di precisione sviluppato dalla Carl Zeiss.

Per riprodurre fedelmente qualunque sorgente video, il proiettore Screen Play 110 è dotato di una matrice configurabile in due soluzioni native per il formato 4:3 o 16:9. Al fine di esaltare la qualità video delle sorgenti lo Screenplay 110 utilizza la sofisticata tecnologia Faroudja DCDi in grado di rendere progressivo qualsiasi segnale video in ingresso, senza introdurre artefatti digitali. Flessibilità e soprattutto compatibilità universale sono assicurate poi dalla presenza degli ingressi composito, s-video, component, RGB e del nuovo standard digitale DVI.

Il sogno del grande cinema in casa è finalmente realtà. Perché Screen play 110 è il vostro prossimo cinema.

DLP
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY

ScreenPlay™ by InFocus®

DCDi™ by FAROUDJA

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

Evolution

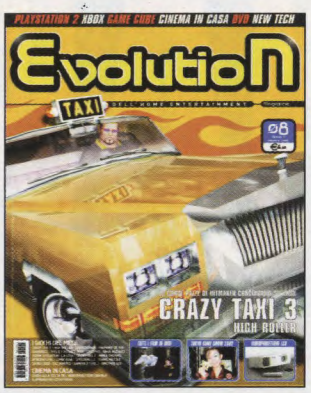
Evolution Magazine
Anno I, Ottobre 2002 - N.8

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, Emanuele Bissattini Daniele Ceccarelli, Filippo Facchetti, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Ornella Lepre, Stefano Manin, Simone Menghini, Giuseppe Nigro, Edoardo Pili, Maurizio Quintiliani, Elena Raugei, 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











5.1 COL VENTO IN POPPA

In una conferenza stampa tenutasi alla fine dell'estate, SEGA ha affermato che i nuovi titoli per Xbox (tra i quali il divertente Crazy Taxi 3 protagonista della copertina di questo mese) avranno tutti la colonna sonora in Dolby Digital 5.1, dove (per chi ancora non lo sapesse) il 5.1 sta per "cinque canali a banda intera (anteriore sinistro, anteriore destro, centrale, posteriore sinistro e posteriore destro) più uno a banda ridotta (quello dedicato alle bassissime frequenze, generalmente riprodotte dall'altoparlante specializzato definito subwoofer)".

Questi giochi vanno ad aggiungersi alle decine e decine di altri con audio multicanale già disponibili per le varie console: in particolare ricordo che mentre Xbox e PlayStation 2 sono compatibili anche con il sistema Dolby Digital (vale a dire quello utilizzato, insieme o in alternativa al DTS, sia al cinema che nell'home theater), il Game Cube gestisce sistemi surround di tipo tradizionale come ad esempio il Dolby Pro Logic II: il tipo di audio adottato su un particolare videogioco è sempre chiaramente evidenziato sulla confezione dello stesso.

A questo punto è utile ricordare che in un videogioco l'audio in 5.1 non ha soltanto lo scopo di farti sentire immerso nell'azione (analogamente a quanto succede con i programmi cinematografici, al cinema o in casa), ma anche di aggiungere una nuova "dimensione" al gioco stesso, offrendo informazioni che magari non sono visibili (o non lo sono ancora) sullo schermo; pensate ad esempio ad un caccia tedesco che si sta avvicinando da dietro al vostro "Spitfire": se sentite il rumore dei suoi motori provenire dai vostri altoparlanti posteriori allora (forse) potete ancora salvarvi, magari con un loop spericolato a pochi metri da terra, altrimenti... siete fritti!

Ma quanti sono i "gamers", vi starete probabilmente chiedendo, che attualmente utilizzano un sistema home theater per riprodurre al meglio l'audio multicanale dei loro giochi preferiti?
Molti, perlomeno negli Stati Uniti, a giudicare dai risultati di una recente indagine commissionata dalla notissima rivista on-line americana IGN.com: ben il 37% degli intervistati ha infatti asserito di "videogiocare" (con una console oppure con un PC) utilizzando per il sonoro un sistema home theater 5.1.

E in Italia? È ancora presto per dirlo, anche se sotto la spinta della nostra rivista molti si stanno finalmente rendendo conto di quanto "pesi" sul risultato finale la qualità dell'audio, pur nelle mille difficoltà di un mercato purtroppo ancora legato a vecchi schemi.

Roberto Lucchesi



SOMMARIO

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



CHI È PK?...P72



ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE...P77



CASTLEVANIA HoD...P58



SILENT HILL 2 INNER FEARS...P71



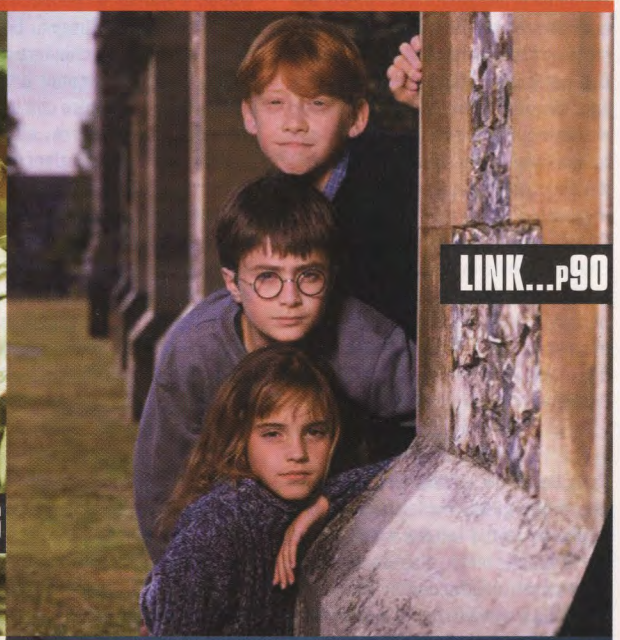
CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER...P60



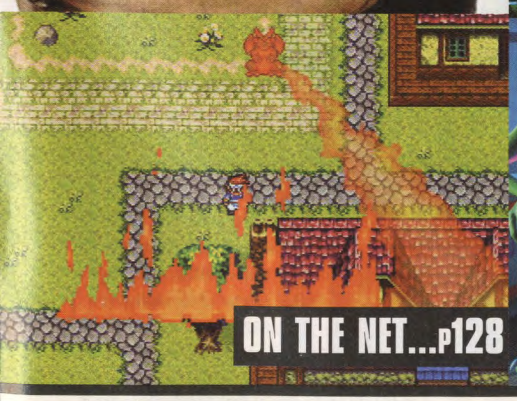
SPEEDBALL 2...P83

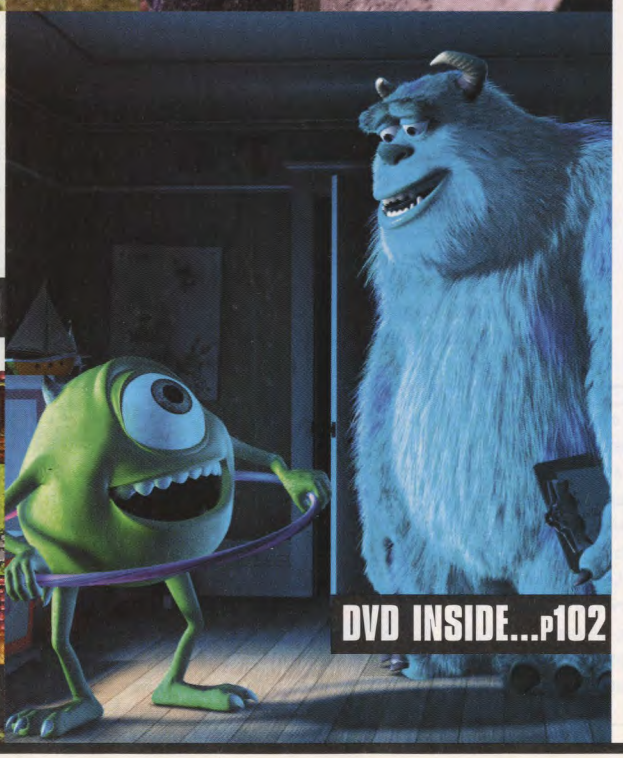












6 MAILBOX
Filo diretto con voi lettori

10 TECH ZONE
Uno sguardo tecnico ai videogame

12 NEWSLINE
L'attualità dal mondo dei videogames

22 ARCADE ZONE
Notizie e curiosità dal pianeta arcade

26 FACE2FACE
Incontro con Hitmaker ed Acclaim

32 FUTURE'S SIGHT
Il futuro della tecnologia in diretta

34 XO2
Tutte le novità per Xbox da Siviglia

42 TOKYO GAME SHOW
Reportage speciale edizione 2002

48 ANTEPRIME
I titoli del futuro

53 RECENSIONI
Le recensioni software del mese

86 VERSUS
I migliori giochi a confronto

88 THE CULT
I miti del mondo video-digitale

90 LINK
L'anello di congiunzione tra cinema e videogioco

95 INSIDER
Il cuore Home Entertainment di Evolution

MAILBOX

FILO DIRETTO CON I LETTORI

Il Generale delle console

Salve a tutti e complimenti per la rivista che, sia come veste grafica, sia come servizi, si propone tra le migliori sul mercato. A proposito di console... io posseggo da ormai un paio di anni una PSone. Non sono un maniaco di videogiochi anche perché il portafogli non me lo consente, altrimenti...! Sfogliando varie riviste del settore, e chiacchierando con amici sicuramente più "maniaci" di me, ho potuto constatare come il progresso tecnologico abbia fatto veri passi da gigante e la mia "povera" PSone oramai non regga più il confronto con le ultime "Mega Cosole". Da come mi sono presentato potrei sembrare un "amatore" dei videogiochi a cui, ogni tanto, viene in mente di leggere e tenersi aggiornato con qualche rivista, ma non è così. Le mie numerose giornate passate a respirare il fumo nel bar vicino a casa mia e a farmi venire i calli alle mani nel disperato tentativo di produrre un "Adouken" (si scrive così?) giocando al mitico Street Figher le ho passate anche io. E che dire di Ghost 'n Goblins, Bubble Bobble o, scavando nella memoria, Ye Ar Kung Fu! Ok, bando alle ciance e passiamo al dunque. Ritornando alle ultime console... Praticamente ho avuto la possibilità di "testarle" tutte o quasi (mi manca il Game Cube), e sono giunto ad una conclusione che forse lascerà stupiti molti di voi: la migliore console a cui abbia mai giocato fino a questo momento e che mi ha impressionato sia a livello tecnico, sia per i numerosi e bei titoli in commercio è stata... (rullo di tamburi)... il Dreamcast!



Anche se sono venuto a conoscenza della "fine" di questa mitica console, quando oramai tutti pensano di acquistare un Xbox, ebbene sì, io mi compro il Dreamcast! Ho giocato a Ikaruga e vi posso assicurare che, sebbene non sia un appassionato del genere, non ho mai visto uno sparatutto spaziale più divertente e tecnicamente perfetto di quello!

Datemi un parere anche voi su quello che ho esposto in questa mia lunga e-mail... attenzione, ho detto un parere non un consiglio! Tanto sono deciso ad acquistare il Dreamcast anche se mi dite: "Hey! Ma che diavolo fai?"

Saluti.

Generale "dream"CASTER

Ciao Generale, grazie per i complimenti che ci fai. Ho letto con molto interesse la tua lettera e non si può certo darti torto quando parli di Dreamcast utilizzando toni così entusiastici. La console Sega, in tempi non sospetti (e prima di PS2, Xbox e Game Cube) proponeva titoli divertenti e tecnicamente "solidi" ma, soprattutto, riusciva ad andare on-line con un semplice modem 56k incorporato nella macchina. Niente hard disk, niente scheda di rete eppure un intera comunità ludica fuori dalla nostra casa a nostra disposizione. Secondo me fai bene a prendere un Dreamcast (ma credo ti sarà difficile trovarlo nuovo in qualche negozio): almeno potrai divertirti con alcuni classici Capcom come Street Fighter III, Powerstone 1 e 2 e Marvel Vs Capcom 2 per il momento non disponibili su nessuna console moderna. Senza dimenticare, poi, capolavori quali Shen Mue I e II (questo in arrivo su Xbox). Ad ogni modo, secondo me, Dreamcast è stato mal sorretta da Sega stessa, che non ne ha curato troppo l'immagine pubblicitaria e la distribuzione in Europa. Se ancora oggi provassimo a chiedere ad alcuni ragazzi se conoscono o meno il Dreamcast, stai sicuro che la risposta non sarebbe sempre affermativa. Chiudo le mie osservazioni riguardo la tua scelta, auspicando che in un futuro prossimo tu riesca ad affiancare al tuo Dreamcast anche una console di nuova generazione: benché tu non ne sia particolarmente convinto, il futuro delle tre macchine appare roseo sia sotto il profilo qualitativo, sia sotto quello puramente ludico.

Giuseppe Nigro

Imparzialità prima di tutto

Volevo fare i complimenti al signor Stefano Manin che ha osato dire le seguenti parole "la PS2 in realtà è una psx 1 e mezzo" e, ancora, "quanto dovremmo attendere per avere un maggior numero di titoli degni di questa console?".



Allora mi sembra il caso di fare un piccolo elenco di giochi per PS2 che sicuramente il signor Manin non ha visto: Metal Gear Solid 2, Virtua Fighter 4, Z.O.E., Wipeout Fusion, Tony Hawk's 3, Onimusha2, Pro Evolution Soccer, Rez, SSX tricky, Madden 2002, Jak and Daxter, GT3, Ico, Devil May Cry, Final Fantasy X, Ace Combat, ecc... Mi chiedo allora, quali giochi siano degni... forse Mario per Game Cube, al quale avete dato 9 (un po' esagerato secondo me) o forse Halo. Il principale pregio di una rivista multiformato è quello di essere imparziali, ricordatevelo.

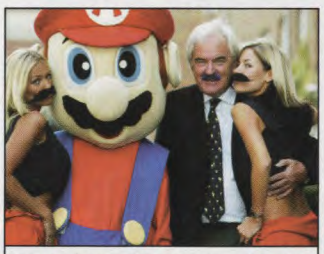
Akira80

Ciao Akira, lungi da noi l'idea di non essere imparziali! Serietà e professionalità sono gli obiettivi primari che ci contraddistinguono e, prima di scrivere un articolo, recensire un gioco, redarre una news, pensiamo sempre e comunque al videogiocatore. Sono pienamente d'accordo con la tua osservazione: i titoli da te citati valgono la spesa e sono fonte di piacevole divertimento e, cosa fondamentale, sfruttano la macchina sulla quale girano. La cosa di cui mi lamento, e che hai evidenziato anche tu nel tuo intervento, è la quantità non certo elevata di Killer Application disponibili per PS2 dal giorno del lancio. Oltre ai giochi da te elencati, esiste una marea (sono davvero troppi!) di prodotti mediocri e troppo spesso neppure divertenti, che non si avvalgono affatto delle capacità del monolite nero. Ed è di questo che mi lamento: la mia frase "quanto dovremmo attendere per avere un maggior numero di titoli degni di questa console?" non è affatto una critica a PS2, quanto piuttosto ad alcuni sviluppatori che tentano di

PHOTOSHOP



Gli amanti del fenomeno cosplay faranno i salti di gioia nel vedere la foto qui a sinistra: si tratta del nuovo costume di Francesca Dani (*www.francescadani.com*): *Felicia* dalla serie di Darlstalkers (Capcom). La dolce Francesca ci ha fatto pervenire personalmente l'immagine, allegando i saluti a tutti i visitatori del suo sito e ai numerosi lettori di Evolution.



L'arrivo di Super Mario Sunshine in Europa sarà sponsorizzato da Des Lynam, l'equivalente inglese di Sandro Ciotti (ma con i baffi).



Come da tradizione per le più importanti softco nipponiche, Namco ha organizzato un evento apposito per presentare i primi filmati promozionali di Moto GP 3, sequel del migliore simulatore motociclistico attualmente disponibile su PS2.

spedite le vostre foto a: Evolution@technipress.it

cavalcare l'onda di successo per proporci titoli altrimenti non esaltanti.
Ti dirò, la situazione Xbox e Game Cube è tristemente simile. Ma in un mercato così grande, tutti vogliono guadagnare e così il rapporto capolavori/giochi spazzatura depone sempre più verso questi ultimi, talvolta disponibili in dosi eccessivi. Per quanto riguarda Mario Sunshine, il voto elevato nasce dalla capacità di tale prodotto di divertire senza mai frustrare e di essere, nel suo piccolo, il migliore esponente della categoria platform. Semmai, ci sarebbe da ridire sul voto dato ad Halo, secondo me troppo basso. Ti saluto e continua a leggerci: scoprirai che non siamo assolutamente di parte!

Stefano Manin

La console war fa bene!

Caro Evolution, eccomi qua, ancora una volta pronto a delirare su tutto ciò che riguarda i videogiochi! Comunque, prima di iniziare, è quanto mai doveroso un ringraziamento per aver pubblicato la mia e-mail sul n.7: devo ammettere che ormai non ci speravo più, quand'ecco che mi trovo schiaffato sulla posta con tanto di risposta chiara e precisa. Troppo onore (sfortunatamente l'appuntamento con il NGC è stato rimandato causa imprevisto, state comunque sicuri che farò tesoro del vostro prezioso consiglio)! Spostando l'attenzione sulla vostra rivista, si può affermare senza dubbio che il n.7 è stato il migliore, e questo conferma la vostra incredibile capacità di migliorarvi numero dopo numero facendo passi da gigante rispetto all'ultima apparizione in edicola... siete proprio forti! Eccezionale poi la recensione del bellissimo Mario Sunshine: come non essere d'accordo con ciò che avete scritto?
Fortunatamente da esperti quali siete non vi siete lasciati contagiare dalla stupida convinzione che Nintendo produce solo "roba da bambini". Mi fa proprio imbestialire, così come quelli che reputano il tasso di violenza come l'elemento che distingue i videogiochi "seri" da quelli "infantili". Che str....ta! Passiamo alla seconda lettera di C.Grassi, ragazzo che, devo dirlo, era forse stato eccessivamente punito dagli altri lettori per il suo primo intervento. D'altronde, io stesso, pur avendo solo 17 anni, ero portato a giudicarlo male. Ma pace è stata fatta ed è meglio così. Per quanto riguarda la console war, mi spiace che molte persone tendano ad evitarla, in quanto è sempre stata una peculiarità che ha contraddistinto ogni generazione videoludica: certo, anch'io, avendo i mezzi, comprerei tutti i 128 bit, ma non rinuncerei mai a divertirmi schierandomi dalla parte di una console e cercando insulti dai possessori della concorrenza (un esperienza elettrizzante!). Vorrei, infine, commentare le parole dell'esimio professore giapponese, convinto che i videogiochi nuocciono davvero alla nostra salute mentale. Suvvia, siamo nel 2000 (e 2, N.d.R.) mi sembra un po' tardi per dare la caccia alle streghe. Penso che questi "geniacci" farebbero meglio a passare più tempo a giocare con i loro figli, così si accorgerebbero delle stupidate che dicono. Ma il fatto più clamoroso è che giocare sopra i 15 anni è considerato da molti "adulti" un evidente segno di immaturità, perché a quell'età si dovrebbe iniziare a "comportarsi da uomo" lasciando stare il gioco, ormai futile. Non per questo dobbiamo pensare che loro non se la spassino, semmai lo fanno con mezzi più conformi alla loro posizione sociale: d'altronde, quando ci si può divertire vedendo morire gli abitanti del 3° mondo, combinando assurde guerre, schiacciando i subalterni, facendo mostruosi esperimenti genetici e servendo una società sempre più falsa e corrotta, perché pensare al videogioco? Il resto è molto più interessante! Ma è meglio che mi fermi qui, non vorrei esagerare. Spero di non avervi annoiato. Grazie di esistere, Evolution!

Davide Tecce



VS



Molto piacevole la tua lettera. Detto del professore e del simpatico Carlo Grassi, mi soffermo su un punto che ha colpito la mia attenzione: la tua opinione sulla console war. Indubbiamente, gli sfottò più irritanti e le risatine di scherno con i quali i possessori più esagitati delle tre console sono soliti inveire l'un l'altro, costituiscono una parte folcloristica della console war che si tramanda dai tempi della diatriba C-64 Vs Spectrum. "L'amore non è bello se non è litigarello", e tu sembri sposare in pieno questa filosofia, apprezzando di fatto il clima da curva che si viene a creare tra le opposte fazioni. La mia opinione è che un po' di sano tifo non abbia mai fatto male a nessuno. Purché ci si limiti a quello e non si scada mai sul pesante. Anche perché, ricordiamolo, si sta parlando sempre di videogiochi e console, non certo di dogmi intoccabili.

Stefano Manin

Videogiochi-spazzatura

Carissima redazione di Evolution, Innanzitutto i dovuti e sinceri complimenti per la vs. rivista, che aggiunge veramente qualcosa al ripetitivo panorama editoriale dei videogiochi.
La vostra rubrica della posta è davvero interessante e non manca di farmi sorridere e riflettere sui temi più scottanti e attuali. In particolare, la lettera pubblicata sul n. 7 di Massimo Emili mi è sembrata fantastica e gli faccio i miei complimenti!
Io mi chiamo Fabrizio, ho 30 anni (il tempo passa!), e ho riscoperto i videogiochi ai tempi della prima console Sony, nonostante fossero una passione di qualche anno prima.
Sono un felice possessore sia di PlayStation 2 che di Xbox e Game Cube e vi scrivo perché vorrei aggiungere qualcosa al discorso intrapreso con Massimo Emili a proposito dei videogiochi "fuffa" che affollano gli scaffali dei negozi. È sotto gli occhi di tutti come questo fenomeno dei giochi-spazzatura sia in pericolosa crescita a discapito di quelli di buona fattura. La cosa riguarda purtroppo tutte le console, nessuna esclusa, e penso che per una volta questo possa unire i possessori di diverse macchine piuttosto che dividerli.
Chi non ci crede basta che apra una qualsiasi rivista del settore nelle pagine delle recensioni per scoprire quanti giochi raggiungono a malapena la sufficienza e quanti superano gli otto decimi di votazione. Il problema non è da poco, considerando i folli prezzi ai quali vengono venduti e credo di non essere l'unico ad avere nel salotto una vera collezione di schifezze videoludiche oramai infruttuose anche sul mercato dell'usato!
Ma chi dobbiamo ringraziare per tutto questo? Di chi è la colpa?
A mio parere la tanto osannata potenza delle console di nuova generazione sta soffocando la creatività degli sviluppatori, costringendoli a sprecare tutto il loro tempo a creare mondi digitali stracolmi di poligoni.
Creare un videogioco è oramai paragonabile ad produzione hollywoodiana, ci vogliono anni di lavoro, enormi investimenti di tempo e denaro e sono poche le case di produzione che possono permettersi di andare oltre l'anno di sviluppo per creare un possibile capolavoro.
I remake sono un risvolto di questo mercato che stenta a rischiare su nuove produzioni di esito incerto e dispendioso. E, infatti, il tempo sembra che si sia fermato nel mondo dei videogiochi: le console sono nuove e potenti ma i giochi sono gli stessi con cui giocavamo anni fa, come Metal Gear, Gran Turismo, Silent Hill, Mario Bros Zelda e compagnia bella. E il resto? quasi sempre fuffa ultra costosa. Non dimentichiamo che i soldi necessari ad acquistare un videogioco sono sufficienti per accaparrarsi dai tre ai cinque film in DVD! Oppure, con gli stessi si può andare al cinema ben una decina di volte!
Ma i videogiochi sono la nostra passione e non li cambieremmo con nient'altro! Come porre rimedio a questa situazione? Io propongo a tutti i lettori, se già non lo fanno, di scegliere con cura quello sarà il videogioco di domani. Già perché quello che scegliamo sugli scaffali oggi, influenzerà quello che troveremo domani e gli sviluppatori sono molto attenti a quello che scegliamo.
Facciamogli capire che siamo stufi di remake sempre più spenti e produzioni truffaldine, il videogioco che vogliamo deve valere ogni centesimo che abbiamo speso e che spenderemo!
Un saluto a tutti da Fabrizio Pappadà

Ciao Fabrizio, ci fa molto piacere ricevere lettere da giocatori più smaliziati come te: l'età non conta in questo divertimento, l'importante è la passione che si mette in ciò che si fa e tu, mi pare di aver capito dalle tue parole, che ne hai da vendere.

Il tuo discorso, si riallaccia alla risposta di Stefano nella posta del numero scorso ed è probabilmente l'unico metodo per veder crescere esponenzialmente la qualità dei nostri giochi preferiti. Lasciare sugli scaffali i prodotti mediocri è facile ed aiuta le stesse software house a capire cosa vogliono davvero gli utenti. Al limite, una possibilità interessante sarebbe quella di avere i capolavori a prezzo pieno e i titoli meno importanti in una fascia di prezzo ridotta. Ciò sarebbe giusto nei confronti degli utenti che, magari a loro insaputa, acquistano a scatola chiusa titoli di cui, poi, rimangono delusi. Come tu, giustamente, fai notare, per realizzare un gioco di un certo "peso" ci vuole tempo, molto tempo. Forse troppo per aziende in forte crescita come le software house, bisognose, dunque, di guadagni immediati da investire. Interessante anche la tua osservazione riguardante la presunta creatività degli sviluppatori soffocata dalla potenza hardware... ma non dovrebbe agevolarla?

Maurizio Quintiliani

Domande su Xbox Live

Ciao a tutta la redazione e grazie per aver pubblicato la mia lettera sul numero 7. Se continua così finirà che la rubrica della posta la farete "condurre" direttamente a me! (scherzo ovviamente... però se vi serve un aiuto... io sono qui!). Ho appena comprato l'Xbox e devo dire di essere rimasto davvero sorpreso per quanto è grosso! È enorme! Ho dovuto metterlo sotto il televisore come se fosse un videoregistratore! Però è valsa la pena: ho preso Jet Set Radio Future ed Halo e, praticamente, ho interrotto la mia vita sociale! Stai a vedere che quel matto del professore giapponese aveva ragione... speriamo di no!
È davvero incredibile constatare come certe persone riescano a vedere il male anche in un semplice hobby. Io



continuo a videogiocare da anni e non ho mai accusato sintomi. Forse sono un eletto? Oppure si vuole montare una campagna diffamatoria verso questo divertimento? Secondo voi qual è la verità? E soprattutto, nel caso che la mia ipotesi sia fondata, riuscite a spiegarmi il perché di tanto odio? Vengo alle domande: sapete mica se verrà realizzato per Xbox una versione di final fantasy? Sto aspettando un RPG degno di questo nome, ma non vedo quasi nulla all'orizzonte. Eppure, gli americani sono molto ghiotti di questo genere, come è possibile che se ne trovino così pochi o per nulla? Inoltre, volevo chiedervi qualche informazione su Xbox Live, il sistema di connessione on line di microsoft presto disponibile in jap: da noi per quando è prevista? Quanto costerà? Sarà meglio questo o quello della Sony?Sarà possibile navigare nei siti o solo giocare?
Complimenti per la vostra rivista che è diventata la mia preferita e spero di vedere il mio nome sulle pagine del prossimo numero ancora una volta!!!
Ciao da Michele Tricky Messina

Qual è la verita? Una domanda da un milione di Euro. La verità è là fuori, direbbero Fox e Scully. La verità è una sola, anche se ricca di diverse sfaccettature. L'importante è non dar mai troppo peso alle notizie singole, ma esaminarle con cura e comprendere il contesto dal quale provengono o vengono estrapolate. Per il momento, non si registrano casi di neuroni mancanti o perdite di identità, e non credo che in futuro se ne presenteranno. In fondo, il videogioco, è un po' come il Rock'n'Roll per i giovani degli anni '60: un fenomeno in crescita che spaventa per la mole di giovani che riesce a muovere. Alcuno benpensanti potrebbero obiettare che nella vita c'è di meglio che stare incollati ad un televisore con un pad in mano, ma noi preferiamo risponder loro sostenendo che c'è anche di molto peggio, come ad esempio, stare incollati ad un televisore (anche senza pad in mano) ed ammirare quanto di squallido le reti televisive ci propinano di continuo.
Il videogioco è prima di tutto un divertimento, e, fatte salve le dovute eccezioni, non provoca alcun danno. Passiamo alle tue domande. Sul versante RPG per Xbox, le cose sembrano destinate a cambiare: al recente Tokyo Game Show è stato presentato True Fantasy Online, un classico Japan RPG che prende più di uno spunto dai titoli Square. Per maggiori informazioni ti rimando al nostro approfondimento sulla fiera. Per tutte le tue curiosità su Xbox Live sappi che abbiamo avuto modo di provarlo personalmente all'X02 di Siviglia e Gian Luca Di Felice ne è rimasto davvero soddisfatto. Per rispondere alle tue curiosità, ti rimandiamo all'intervista realizzata con Michel Cassius, direttore europeo marketing Xbox, che ci ha svelato interessanti novità...

Maurizio Quintiliani

Dopo la guerra delle console, la guerra degli accessori?

Cara redazione di Evolution,
la vostra rivista è davvero bella e ho potuto notare che, mese dopo mese, sta sensibilmente migliorando, soprattutto per quanto riguarda la mailbox, ogni volta sempre più interessante. Io sono un Nintendo-fan nonché possessore della prima playstation, ma non è di questo che vorrei parlarvi. Infatti, sono qui per discutere di un problema più serio che ormai interessa tutte le console: le memory card. È davvero ignobile pensare che questi ostici supporti siano diventati una realtà così importante intenta a ledere definitivamente le nostre finanze ed arricchendo i guadagni delle non certo povere aziende produttrici.
Il suddetto fenomeno è iniziato con l'arrivo della PSX e, purtroppo, si è inevitabilmente trasmesso su tutti i 128 bit. Questo è scandaloso, soprattutto se si pensa che le nuove console potrebbero benissimo farne a meno. Ad esempio, con la potenza dell'hardware di Xbox, il supporto delle memory card sarebbe teoricamente inutile e i giochi potrebbero facilmente essere salvati sulla console stessa. ma perché fermare in questo modo tutta una serie di loschi guadagni? Purtroppo questo fenomeno sta diventando sempre più esteso e preoccupante e forse impossibile da fermare. Dov'è finito il generoso esempio di N64 e Saturn, che permettevano di memorizzare i dati o sulla cartuccia o sulla memoria della macchina? È inutile dire che, da questo punto di vista, qualunque sia la nostra console, Sony, Microsoft e Nintendo non aiutano certo a cambiare la situazione.

Vulgar Hurricane

E dopo la guerra delle console, la guerra delle memory card? Secondo me, hai un tantino esagerato. È vero, che le memory card (ma, più generale, tutti gli accessori) non godono certamente di prezzi accettabili, ma è anche vero che oltre agli accessori originali, c'è tutta una serie di periferiche e memory card a costo minore prodotta da numerose aziende altrettanto valide. Riguardo la presunta "inutilità" delle stesse memory card, ti ricordo che per alcuni utenti è altrettanto importante poter "traslare" i propri salvataggi da una macchina all'altra, cosa che, con una batteria tampone inserita all'interno della console (o con un hard disk come con Xbox), non sarebbe affatto possibile.

Massimiliano De Ruvo

Ad ognuno la sua console!

Ciao ragazzi,ho appena finito di leggere la posta del num. 7 e devo dire che sono molto contento che il clima di guerra tra lettori di diverse consoles stia passando, che tutti credano finalmente che ogni console ha i suoi pregi e i suoi difetti, i suoi capolavori e le sue patacche. È vero, io stesso scoccai una frecciata all'X Box a suo tempo, ma il mio era solo un dubbio sulle reali capacità di una struttura differente da una console "tradizionale"(di cui poi mi avete dato delucidazione), e non certo la paura (come scrivono alcuni) che la console che abbiamo comprato venda meno delle altre. Io non parlo bene della mia console perché l'ho comprata e voglio che sia la migliore, io ne parlo bene perché mi piace giocarci e non mi importa se è quella che vende di più o se muove un poligono in più delle altre!
Come dice Roberto Lucchesi a ognuno la sua filosofia, a ognuno la sua console. E, sinceramente, beato chi ce le ha tutte e tre! Io per il momento sto nel Third Place...

Tiziano Gagliardo

Parole sante caro Tiziano.
L'importante è il divertimento.
I numeri e le caratteristiche tecniche lasciamole a chi non ha altre argomentazioni da esporre.
Ben vengano, quindi, titoli di classe sulle tutte e tre macchine. Se questo ci spingerà ad acquistare più di una console, vorrà dire che la console war l'avranno vinta i videogiochi e, con loro, i videogiocatori. E sarebbe la cosa migliore.

Massimiliano De Ruvo

L'autunno di medusa è.....

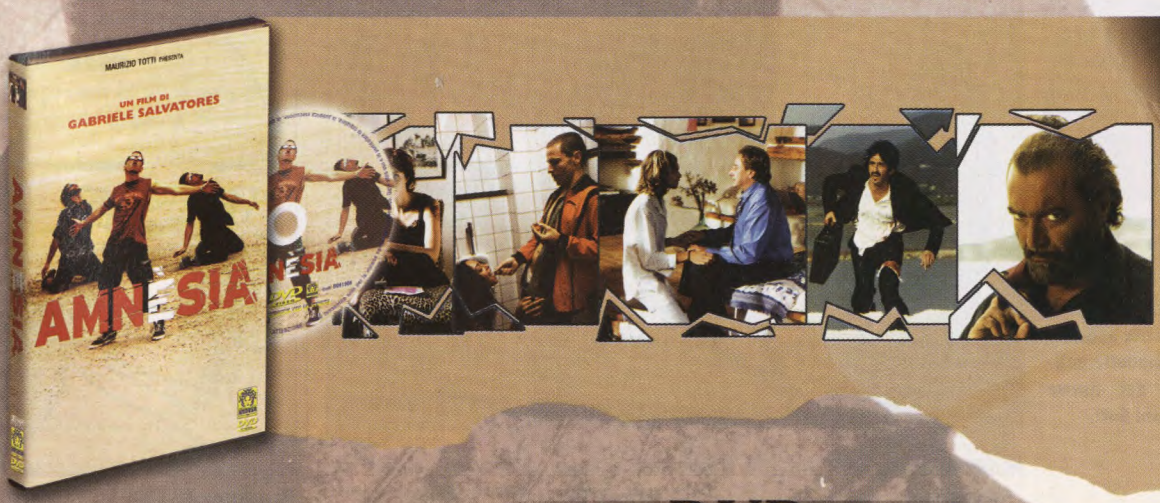
...mistero, fantasia...



...Leggenda, realtà...



... avventura, Libertà...



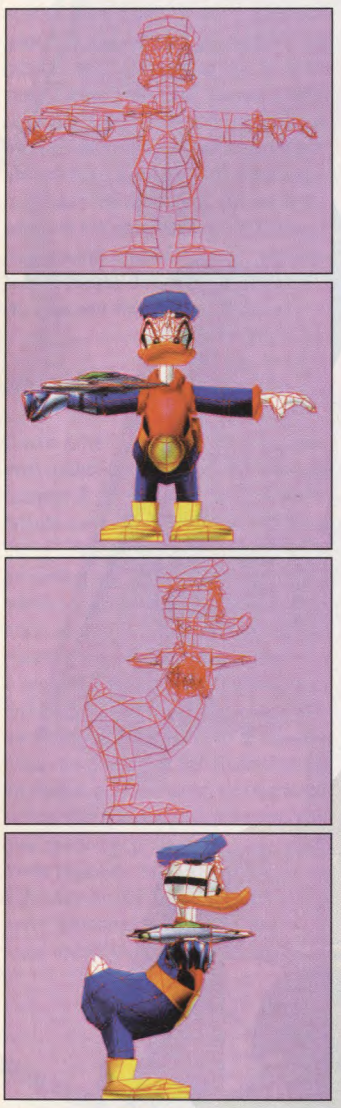
...IN DVD

MEDUSA
HOME ENTERTAINMENT

Distribuiti in esclusiva da: Medusa Video srl - Palazzo Canova 20090 - Milano Due - Segrate MILANO - Tel. 02/21021 - www.medusahe.com - email: info@medusahe.com



[FILE 03] - IL CEL SHADING



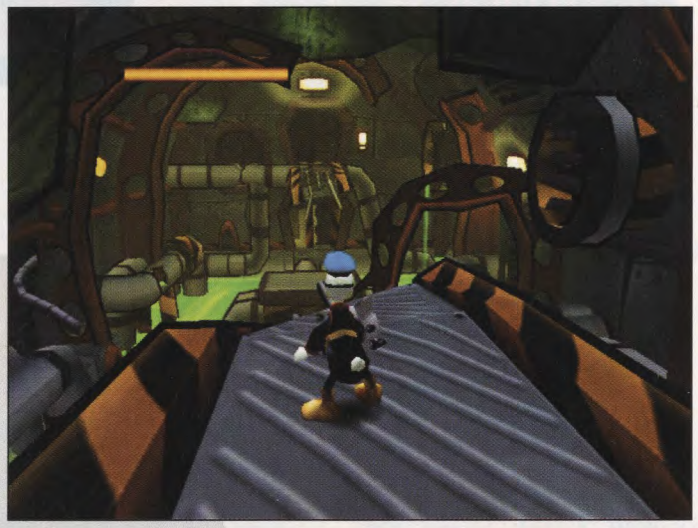
Immagini di studio del canale di coordinate con conseguente applicazione delle texture sul modello poligonale di *PK*, eroe del nuovo platform distribuito da Ubi Soft.

PREMESSA

Parlare di cel shading implica necessariamente una generalizzazione, poiché ogni programma o gioco utilizza uno shader diverso per ottenere l'effetto cartoon. Tuttavia, ogni tipo di "shader" ha in comune alcune funzioni essenziali per la resa *cartoonesca* di cui parliamo, funzioni tramite le quali è possibile controllare due principali componenti del materiale: il contorno ed il riempimento. Grazie a *"Chi è PK?"*, titolo in uscita per PS2 e Game Cube, prodotto e distribuito da Ubi Soft, possiamo mostrarvi alcune interessanti fasi della lavorazione.

IL CONTORNO

Il contorno degli oggetti *cel shader*, deve simulare il tratto a inchiostro nero, tipico dei disegni animati, contorno che non riguarda solo la sagoma esterna dell'oggetto, ma che appare anche al suo interno, in corrispondenza di alcune particolari condizioni: quando due o più superfici si intersecano o si separano, o nei punti in cui una superficie risulta fortemente inclinata rispetto al piano visuale.

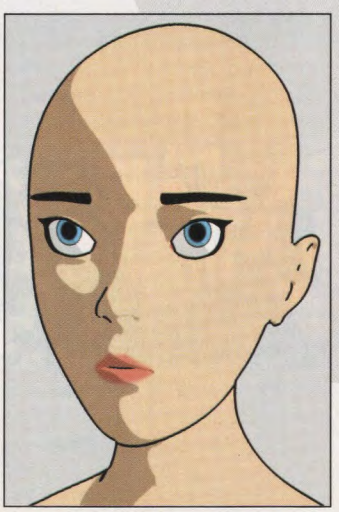


Si possono ammirare i contorni "pronunciati" su alcuni elementi dell'ambiente.

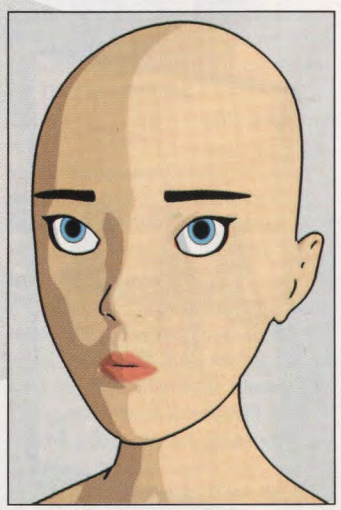
Per comprendere meglio ciò di cui parliamo, facciamo riferimento alle immagini nell'esempio. Nel **rendering 6**, il contorno nero calcolato dal cel shader è solo quello visibile sul perimetro della sagoma; il nero attorno agli occhi e delle sopracciglia è fisso, disegnato direttamente nella texture applicata al modello e, quindi, visibile da ogni angolazione. In tutti gli altri rendering, il contorno nero appare anche attorno alle narici e sull'orecchio: questi tratti sono calcolati in base all'angolo d'incidenza fra superficie e



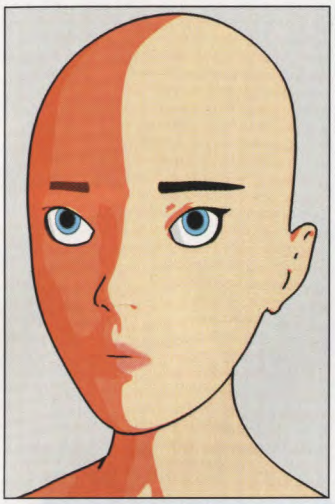
Rendering 1



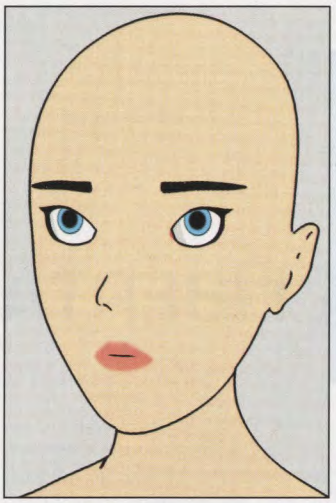
Rendering 2



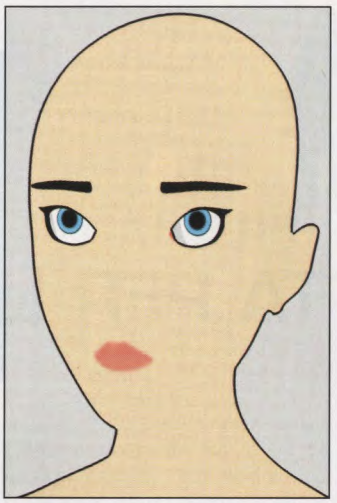
Rendering 3



Rendering 4



Rendering 5



Rendering 6

piano visuale; laddove la superfice tende ad essere perpendicolare al piano dell'inquadratura, lo shader aggiunge un tratto nero, sottolineando le curvature del modello. Un altro tratto nero si osserva fra le labbra. In questa zona, oltre ad essere presente una discreta incidenza, si ritrova anche il contatto fra due superfici (labbro superiore ed inferiore). Nei punti in cui queste due si intersecheranno, per effetto dello shader mostreranno un tratto nero.

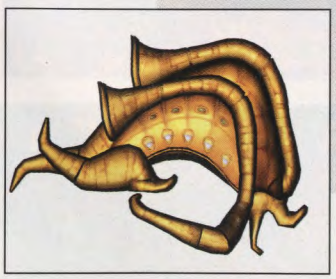
Questi appena citati sono solo alcuni esempi tipici per i tratti di contorno. Differenti cel shader possono essere progettati per gestire altri tipi di contorni, differenti sia nell'aspetto (tratteggiati, di spessore non uniforme, colore variabile, e via di questo passo) che nelle condizioni ai quali si applicano.

IL RIEMPIMENTO

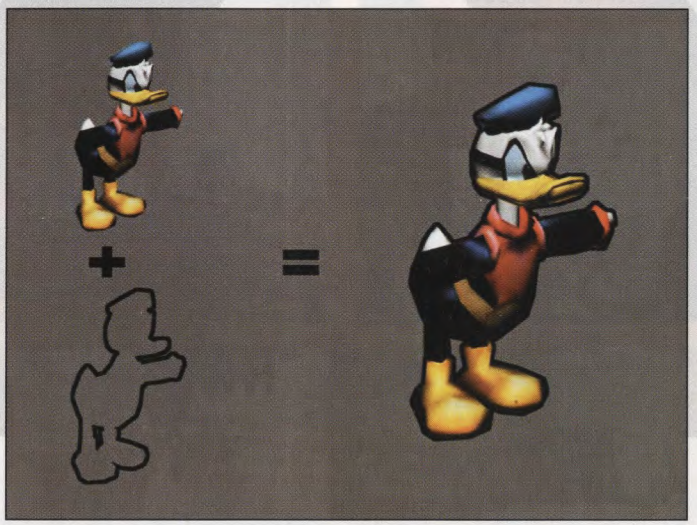
Il riempimento di un materiale "cartoon" dovrà apparire semplificato rispetto ai materiali convenzionali. L'operazione fondamentale è la riduzione della transizione fra aree illuminate e zone in ombra: il passaggio non dovrà essere graduale ma netto, risolvendosi nello spazio di due gradazioni diverse di ombreggiatura (**rendering 2**) o tre (**rendering 3**). È generalmente possibile definire anche la tonalità dei vari passaggi: nel **rendering 4**, ad esempio, la colorazione della zona in ombra è stata impostata sul rosso.

CONCLUSIONI

Sebbene la resa finale di un materiale cartoon appaia più semplice di un rendering convenzionale, le operazioni aggiuntive che il programma è costretto a compiere per ottenere le semplificazioni appesantiscono il rendering, soprattutto nel caso di complesse impostazioni del tratto di contorno: più un modello è complesso, più sarà oneroso per l'elaboratore calcolare gli angoli di incidenza della superfice, o registrare le intersezioni. Tuttavia, soprattutto nei titoli videoludici ispirati a produzioni cartoonesche o fumettistiche, l'utilizzo del cel shading conferisce una rassomiglianza pregevole con i suddetti nonché una vivacità d'immagine relativamente più ardente e appare in costante crescita il numero di giochi che ne usufruiscono.



L'esterno della nave Evroniana, realizzata in cel shading.



Al modello poligonale viene, poi, applicato un contorno nero, in grado di conferirgli un gradevole look cartoonesco.









Quattro giochi differenti, quattro diversi modi di implementare il *cel shading*: le capacità di memoria video della macchina influiscono in maniera evidente sulla resa del prodotto finale. Dall'alto verso il basso, potete osservare gli screenshots di *Jet Set Radio Future* (Xbox), *JoJo Bizarre Adventure* (PS2), *The Simpson Wrestling* (PSone) e dell'attesissimo *Legend of Zelda* (per Game Cube).

a cura di Giuseppe Nigro e Paolo Nobili

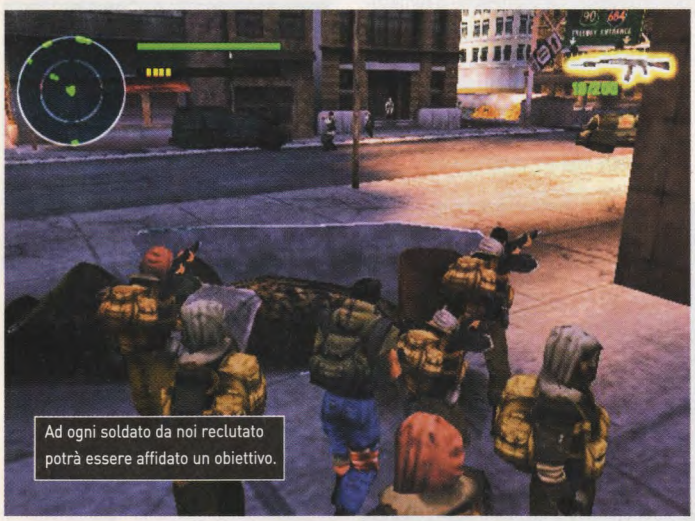


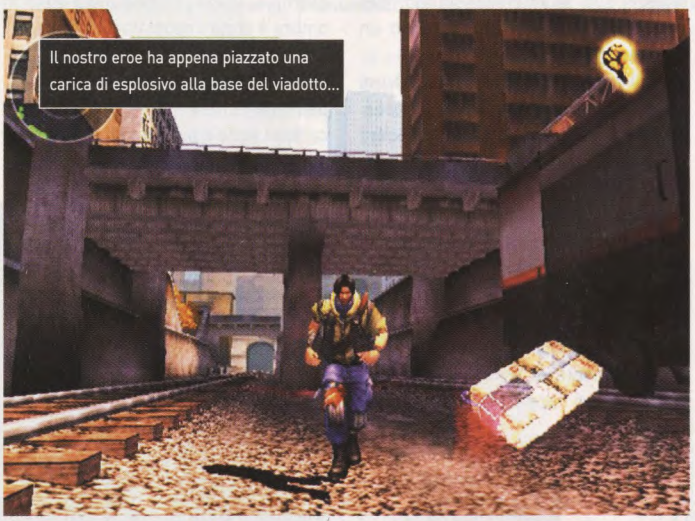
EA IN LOTTA PER LA LIBERTÀ

IN UN MONDO DOMINATO DA GUERRA E COSPIRAZIONI, SPETTERÀ A NOI RIPORTARE GIUSTIZIA, NEL NUOVO TITOLO PRODOTTO DA ELECTRONIC ARTS

Fantapolitica e videogames: un intreccio che vede nei titoli sviluppati in collaborazione con Tom Clancy una delle massime espressioni per le console di nuova generazione. A fargli compagnia sta per arrivare il nuovo prodotto Electronic Arts, il cui sviluppo è stato affidato alle sapienti menti di Io Interactive.

Lo scenario alla base della vicenda vede l'Unione Sovietica, già vincitrice della Guerra Fredda, invadere le coste di Messico e Canada e rendersi artefice dell'assassinio del presidente degli Stati Uniti d'America. L'invasione intrapresa dai russi deve essere fermata: spetterà a noi, nei panni di un semplice operaio meccanico della città di New York, rovesciare la situazione, improvvisandoci carismatici leader di un manipolo di eroi pronti a darci man forte. Le tipologie di gioco di Freedom: The Battle for Liberty Island comprendono una modalità strategica a turni, che accentrerà i nostri compiti all'interno di un complesso sotterraneo cittadino ed un action mode nel quale dovremo ingaggiare cruenti combattimenti contro le truppe nemiche all'interno di paesaggi urbani (si passa da piccole missioni di sabotaggio sino a battaglie su larga scala, dove la posta in gioco è costituita dal controllo delle postazioni nemiche). Nel corso delle missioni sarà possibile ampliare il nostro arsenale con diversi tipi di armi (mitragliatori, bombe a mano, lancia-razzi e molotov) e migliorare il nostro stile di lotta fondato sulle arti marziali. Poiché la guerra non si vince da soli, sarà altresì possibile avvalersi del "Charisma-based Recruiting System" per affiancare al nostro eroe un massimo di sei personaggi ed impartire loro ordini utili al perseguimento degli obiettivi. Migliori saranno i nostri risultati in battaglia, maggiore sarà il quantitativo di punti-carisma che ci verrà elargito. Passando alle note di produzione riguardo l'aspetto tecnico, Io Interactive promette una serie di ambienti dalle infrastrutture distruttibili, un congruo quantitativo di effetti speciali quali pioggia, neve, fumo ed esplosioni, audio multicanale e possibilità di gioco per quattro giocatori via split-screen. A meno di sorprese dell'ultima ora, la nuova produzione Electronic Arts è attesa per la fine dell'anno: continuate a seguirci per scoprire se Freedom The Battle for Liberty Island sarà in grado di rivaleggiare con Splinter Cell...


Ad ogni soldato da noi reclutato potrà essere affidato un obiettivo.


Il nostro eroe ha appena piazzato una carica di esplosivo alla base del viadotto...













Un primo piano per la bella Nova. Blizzard sembra voler perseguire il trend attuale, proponendo un'eroina tutta curve e azione.



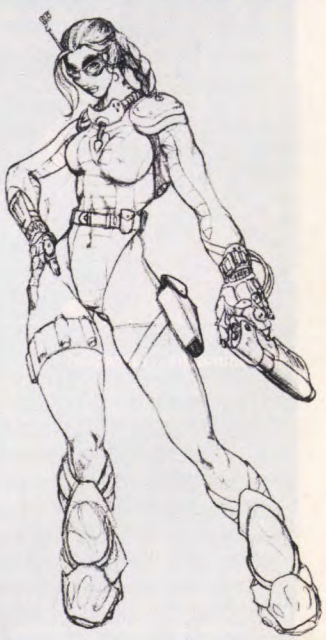


BLIZZARD NELLA MISCHIA

EMPIRE DISTRIBUIRÀ SU PS2 UN NUOVO SPARATUTTO CON LIGHT GUN CON UNA PROTAGONISTA D'ECCEZIONE

Dopo una fugace apparizione nel mondo delle console 32 bit (ricordiamo la conversione di Diablo per PSX), gli anni successivi hanno rappresentato per Blizzard il cammino verso la fama mondiale, grazie a successi per PC del calibro di Warcraft, Starcraft e Diablo ma anche il progressivo abbandono di PSX e Saturn. Un vero peccato non aver mai potuto giocare tali opere d'arte anche sulle nostre console. Fortunatamente la situazione sembra destinata a cambiare: proprio in concomitanza con l'apertura del Tokyo Game Show 2002 (settembre) Blizzard ha svelato alla stampa e al grande pubblico di essere al lavoro sulla realizzazione di Starcraft: Ghost, uno spin-off del famoso strategico in tempo reale ammirato su PC. In Starcraft: Ghost, il giocatore prenderà il ruolo di Nova, un'agente delle truppe Ghost, abile esperta nell'arte dello spionaggio e del combattimento. Con l'ausilio di un valente gruppo di alleati, il giocatore dovrà eseguire una serie di missioni focalizzate sull'azione e sull'impiego di efficaci soluzioni tattiche, agendo per mezzo di una visuale in terza persona. Lo stile di gioco è annunciato come "rivoluzionario" e fonderà tra loro abilità fisiche e psioniche della bella Nova. Previsti spettacolari effetti speciali, ambienti tridimensionali immersivi e notevolmente dettagliati, un ricco armamentario a nostra disposizione, la possibilità di sferrare attacchi su larga scala e un plot narrativo che intreccerà sequenze filmate ad azione in tempo reale. StarCraft: Ghost, il cui sviluppo si avvarrà dell'ausilio dei Nihilistic Software, è previsto per fine 2003 su tutte le console di nuova generazione.





DEVIL MAY CRY 3!!!

No, no: state calmi. Non si tratta del terzo episodio delle avventure del prode Dante (del resto deve ancora uscire il secondo in Giappone!). In realtà la foto qui a lato mostra Chaos Legion per PS2, nuovo progetto in sviluppo in casa Capcom, la cui struttura di gioco conterrà elementi di azione ed RPG, con enormi elementali che ci affiancheranno in combattimento. Il titolo, previsto per marzo del 2003, si ispira ad un manga molto famoso in Terra Nipponica.



MICRO NEWS

Il potere delle tartarughe

Konami ha ottenuto i diritti di produzione e pubblicazione di una serie di videogames ispirati alla rinnovata saga delle Tartarughe Ninja (Teenage Mutant Ninja Turtles) che vedrà la luce su PlayStation 2 nel 2003.
La data, che riguarda il mercato europeo, coincide con la prima televisiva della nuova serie cartoon in onda sull'emittente satellitare 4Kids Entertainment. Maggiori dettagli sui prossimi numeri.



Arrivederci Dragonkind

È con sommo dispiacere che vi comunichiamo l'abbandono dello sviluppo di questo mastodontico RPG, dovuto alla chiusura degli uffici TriLunar, ormai in condizioni economiche disastrose e senza un publisher disposto a finanziare la loro iniziativa. Chissà che in un futuro qualcuno non decida di rispolverare questo interessante progetto... La speranza è l'ultima a morire.



Onimusha... tascabile!

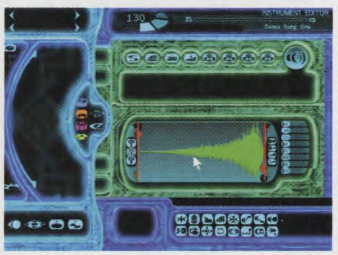
Forte delle migliaia (milioni) di copie vendute nella sua incarnazione PS2, Capcom ha deciso di trasporre il brand Onimusha sul piccolo schermo del Gameboy Advance. Onimusha Tactics, previsto per il primo novembre, sarà un tactic-RPG con visuale in isometria che riprenderà personaggi ed ambienti del primo episodio avvalendosi di un look in stile super-deformed. Si attende la conferma per la versione occidentale.



JESTER FA MUSICA SU PS2

TRASFORMARE LA PS2 IN UN VERO SEQUENCER È OGGI POSSIBILE GRAZIE A JESTER INTERACTIVE!

Dopo il successo riscosso con le versioni PSone e PS2, Jester Interactive riporta sul 128 bit Sony il suo rivoluzionario programma per creare composizioni musicali degne dei migliori DJ di fama mondiale. Principali innovazioni in Music 3 saranno le modalità "Voice 2 Music" e "DJ Supermixer". La prima consentirà di aggiungere finalmente un accompagnamento vocale alle nostre creazioni, grazie all'utilizzo di un pratico microfono (gli aspiranti artisti vedranno formarsi la musica "attorno" al loro canto); la seconda farà la felicità dei DJ virtuali, mettendo a loro disposizione sei postazioni dove effettuare i mix più complessi. Presente, ancora una volta, la modalità di visualizzazione grafica, arricchita da nuovi elementi ed effetti che danzeranno al ritmo delle nostre creazioni. Ancora non sappiamo se il microfono sarà incluso nella confezione del gioco oppure se sarà possibile utilizzarne uno PC. Quello che possiamo rivelarvi è che, grazie alle porte USB di PS2, sarà possibile importare oltre 10.000 samples, 1400 riff ed elementi coreografici addizionali da apposite librerie che Jester renderà disponibili successivamente. La commercializzazione di Music 3 è prevista entro la fine dell'anno.







LA GRANDE FUGA DI SCi

SALES CURVE INTERACTIVE PROPONE LA VERSIONE VIDEOLUDICA DEL POPOLARE FILM DEL 1963

Basato sul film "La grande fuga", popolare cult con uno straordinario Steve McQueen, The Great Escape di SCi si propone come un action-adventure in terza persona dotato di una gradevole miscela di elementi stealth, combattimento a mani nude e sessioni di guida a bordo di differenti veicoli (tra i quali la motocicletta dell'ultimo livello). Il titolo SCi, riprende personaggi e storia dell'omonima pellicola, ponendo il giocatore nei panni di Hilt, MacDonald ed Hendley, tre prigionieri dotati di caratteristiche differenti ed abilità peculiari. Nelle numerose locations in cui le vicende di The Prisoner of War si dipaneranno (dal campo di concentramento nel castello all'affollato ospedale, passando per l'inseguimento su un treno in movimento sino all'aeroporto delle flotte nemiche) sarà necessario agire d'astuzia, aprirsi varchi tra passaggi assediati e distrarre le guardie nemiche con l'aiuto di altri prigionieri pronti ad aiutarci. Nell'attesa di conoscere ulteriori dettagli, ammirate le prime foto diffuse dallo sviluppatore. L'uscita è prevista per la prossima primavera nei formati PlayStation 2 e Xbox.





Elementi stealth, sessioni di guida e azione a 360 gradi sono le credenziali del titolo SCi.



Una delle prime artwork di Jacked che mostra in maniera esplicativa il concept alla base del gioco. Violenza digitale.



3DO CORRE SU DUE RUOTE

ELECTRONIC ARTS BIG PROVA A TRASPORTARE LA MECCANICA DI GIOCO DI SSX NEL SUO NUOVO RACING GAME

■ ■ ■ Molto più che una semplice ispirazione, Jacked sembra essere il degno successore della violenza sulle due ruote sperimentata con la saga di Road Rash di Electronic Arts. Il nuovo progetto 3DO, previsto anch'esso per l'estate 2003, è difatti un combat-racing game in sella a moto di alta cilindrata attraverso una serie di piste ricavate dai luoghi più esotici del globo terrestre. Oltre a calci e pugni, potremo molestare i nostri avversari con oggetti contundenti quali bottiglie, catene, mazze da golf (!) e tutto ciò che sarà possibile raccogliere in pista! Il look dei nostri corridori si evolverà al pari della nostra bravura: maggiore sarà il numero di "vittime virtuali" provocato dal nostro pilota, più duro e criminale sarà il suo aspetto fisico. Tra le caratteristiche di rilievo citate da 3DO, segnaliamo le ambientazioni dinamiche (con tanto di elementi del paesaggio "modificabili"), una nuova tecnica di animazione che renderà realistici i movimenti dei protagonisti e una serie di tricks spettacolari che alimenteranno il nostro punteggio e la longevità del titolo 3DO Company.







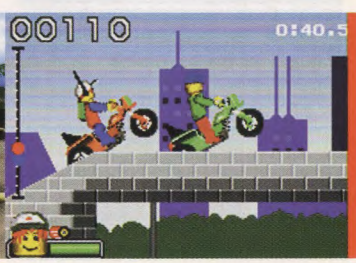




UN'ISOLA DI MATTONCINI

■ □ Ancora Lego per PS2 e Gameboy Advance, dopo i precedenti Lego Racer e Lego Soccer. In Extreme Stunt Island, nei panni di Pepper Roni dovremo volare, saltare ed utilizzare il nostro skate attraverso cinque differenti stunt games che si svolgeranno nelle vastità di Lego Island. Oltre 25 sfide a cui prender parte, 2 modalità puzzle, 14 veicoli originali Lego e inedite modalità multigiocatore sono i punti di forza di questa produzione Electronic Arts in uscita ad autunno inoltrato.





MICRO NEWS

40 milioni di PS2

Sony Computer Entertainment ha ufficialmente annunciato di aver raggiunto il 17 Settembre il traguardo dei 40 milioni di PlayStation 2 distribuite nel mondo. Sony ha anche reso noto che la sua macchina è stata finora venduta ad un ritmo di 2, 3 volte superiore alla PlayStation 1 nello stesso periodo di tempo (due anni e mezzo). Speriamo che questo sia uno sprono a realizzare software sempre più sofisticati e adatti alle potenzialità di questa console, troppe volte mal sfruttate.



Soul Reaver III - The Lost World

Confermato lo sviluppo del terzo episodio della saga dedicata a Raziel e al suo magico mondo. L'uscita di Soul Reaver III – The Lost World è prevista per la fine del 2003/inizio 2004. La produzione è affidata ad Eidos Interactive.



GP 4 su Xbox? No grazie!

Dopo l'uscita della criticata versione PC, GP 4 per Xbox non vedrà mai la luce. A diramare la triste informazione è la stessa Infogrames, che reputa il processo di conversione al di sotto delle aspettative.

Gli amanti del circus iridato dovranno attendere, quindi, la prossima stagione per giocare con la versione 2003 della simulazione di Electronic Arts dedicata al loro hobby preferito e dimenticare così il quarto capitolo della saga di Geoff Grammond.



ATARI IN POLE POSITION

INFOGRAMES RINNOVA IL PROPRIO INTERESSE PER LE SIMULAZIONI DI CIRCUS IRIDATO

Queste che vedete sono le prime immagini (ancora in stato di work in progress) di Grand Prix Challenge, nuovo titolo per PS2 ambientato nell'eccitante mondo della Formula Uno, in sviluppo presso gli studi Melbourne House per conto di Atari/Infogrames. Oltre a vantare la licenza ufficiale FIA 2002, Grand Prix Challenge prevede una fisica realistica ed una manovrabilità delle monoposto "mai viste sinora in qualsiasi altro videogioco" ed un comparto tecnico in grado di assicurare 60 fps con 21 vetture in pista contemporaneamente. "Grand Prix Challenge offrirà il giusto compromesso tra accessibilità e profondità", commenta il direttore marketing di Infogrames, Frank Heissat. Previsti 3 differenti livelli di controllo e 4 gradi di Intelligenza Artificiale che fomenteranno la tensione e il livello di sfida delle competizioni. Le modalità di gioco spazieranno dal classico campionato a punti sino alle gare in split-screen per quattro giocatori. L'uscita di Grand Prix Challenge è prevista per novembre.



Le prime immagini denotano un alto livello di dettaglio.



IL RITORNO DI ULALA

SONY DISTRIBUIRÀ A GENNAIO PER PLAYSTATION 2 IL SEGUITO DI SPACE CHANNEL 5

La bella Ulala, protagonista di Space Channel, successo di critica e pubblico targato Sega, tornerà il prossimo gennaio nello splendore del look anni '60. L'inviata del futuro dovrà salvare il presidente della "pace spaziale", rapito dalla temibile armata di robot guidata dal misterioso Shadow. Il titolo sviluppato da UGA presenta un ulteriore affinamento nelle tempistiche del sistema di controllo e delle inedite sessioni "canore", che ricordano da vicino Parappa The Rapper. Previsti sei stage, e numerosi "goodies" da sbloccare, quali modalità di gioco aggiuntive e nuovi costumi per Ulala.



Le movenze feline della splendida Ulala sono ora ancora più immediate e raffinate.



Beato tra le donne. Rally Fusion: Race of Champions proporrà vetture e piloti della stagione attuale.

LA **FUSIONE** FREDDA DEI RALLY GAMES

LA VOSTRA COLLEZIONE DI GIOCHI DI GUIDA SU STERRATO STA PER AUMENTARE... ACTIVISION E CLIMAX PROPONGONO LA LORO VISIONE DEI RALLY GAMES SU CONSOLE

WRC, V-Rally 3, Rally Championship, Pro Rally, Master Rallye, Colin McRae 3 e ora Rally Fusion: la lista delle simulazioni dedicate al mondo delle corse fuori-strada cresce di mese in mese. Rally Fusion: Race of Champions, in lavorazione da più di un anno presso gli studi Climax, si appresta a ritagliarsi un posto di primo piano, grazie alle sue qualità tecniche e alla sua meccanica meno simulativa del solito e più improntata alla guida arcade rispetto ad avversari quali V-Rally e Colin McRae. Le vetture pilotabili dal giocatore saranno in totale 20, ripartite in tre distinte categorie che potranno essere sbloccate avanzando nella competizione. Si partirà dalla classe C, che comprende Ford Escort Mk 1, Opel Kadett, Toyota Rav 4, Formula France e RoC Buggy per arrivare, poi, alla B (citiamo solamente la Lancia Delta Integrale e la Seat Cordoba) sino all'incredibile classe A, che annovera un gruppo di vetture ormai desuete ma dal fascino intatto nonostante l'età: Audi Quattro, Opel Manta, Saab 93 Turbo, Lancia 037, Peugeot 205 e Lancia Stratos. Le modalità di gioco prevedono il Race of Champions Mode, nel quale prenderemo parte al Torneo annuale "Race of Champions" e correremo contro il tempo per conquistare la vetta della classifica, il Race of Champions Challenge Mode, vero cuore della produzione Activision ove sarà possibile registrare i nostri dati e le nostre performance e portare a termine gli obiettivi che ci verranno assegnati dalla CPU (si correrà anche contro quattro avversari digitali) e il Quick Race, suddiviso a sua volta in numerose varianti come, ad esempio, la corsa ad eliminazione, il checkpoint race o l'endurance attraverso quattro differenti circuiti. E proprio parlando di circuiti, non si può fare a meno di sottolineare l'ottimo lavoro svolto dagli sviluppatori nella loro realizzazione: nell'alpha version per PS2 giunta in redazione era possibile ammirare distese desertiche, strade innevate, foreste pluviali e paesaggi tropicali, con tanto di effetti particellari generati da pioggia, neve, fango e... lava! Il modello di guida è apparso convincente e pratico: si tende a fare parecchio uso di controsterzo e freno a mano, ma la giocabilità ne guadagna in appeal. L'immissione sul mercato di Rally Fusion: Race of Champions è prevista per il mese prossimo in versione PS2. Gli utenti Xbox e Game Cube dovranno attendere la prossima primavera.











MICRO NEWS

Dirk è in ritardo

Il team di programmazione Dragonstone ha annunciato che l'uscita di Dragon's Lair 3D nei formati PS2 e Game Cube sarà posticipata fino al 2003. Le versioni destinate a queste piattaforme sono infatti slittate al primo trimestre dell'anno prossimo per problemi che riguardano i tempi di sviluppo. Nessuna variazione è invece segnalata per l'uscita della versione Xbox, fissata per l'autunno negli Stati Uniti e in Europa.



Rayman 3 nel 2003!

È la stessa Ubi Soft a comunicare l'avvenuto posticipo della release date di Rayman 3: Hoodlum Havoc a marzo 2003. I motivi sono di ordine tecnico: si vuole snellire maggiormente il codice e proporre agli utenti un titolo indimenticabile. Attendiamo impazientemente!



Il verme della console

Rock Solid Studios ha annunciato di essere al lavoro sulle versioni digitali di Tremors per PS2, Xbox e Game Cube. Per quanti non ricordassero, Tremors è una serie di tre film di (medio) successo realizzati dalla Universal Pictures e Stampede Entertainment. Il gioco sarà un action-adventure in terza persona ambientato nel deserto attorno alla cittadina di Gold Rock, luogo in cui i giganteschi Graboids (i vermi che vivono sotto il terreno) stanno per sferrare il loro attacco all'umanità. L'uscita di Tremors è fissata per l'autunno 2003.



LO SPARATUTTO IN TASCA

DOPO IL PRIMO SPETTACOLARE EPISODIO, IRIDION TORNA SU GBA PRONTO A STUPIRE ANCORA UNA VOLTA

È appena cominciato lo sviluppo di Iridion II, seguito di uno sparatutto passato un po' sotto silenzio qui in Europa per via di una giocabilità non proprio esaltante, ma dotato di un comparto grafico davvero eccellente. Sotto questo punto di vista, Iridion II pare perseguire la stessa strada dell'originale: dalle prime schermate diffuse dallo sviluppatore (Shin'en) si evince una struttura di gioco simile al vetusto Shilpeed, ma arricchita da sprite renderizzati e fondali tridimensionali di prima qualità. Le caratteristiche annunciate da Shin'en parlano di 15 livelli, 32 boss finali e la bellezza di oltre 200 differenti nemici, pronti a soccombere al fuoco delle nostre 6 armi speciali potenziabili sino a tre volte la loro carica di base.
Nessuna data di uscita è stata per il momento comunicata; non appena avremo ulteriori dettagli non mancheremo di comunicarveli.









TRA LE DUNE CON ACCLAIM

ACCLAIM PARTECIPA PER IL SECONDO ANNO CONSECUTIVO ALLA STORICA COMPETIZIONE

Il suo nome è Dakar 2 e sarà il seguito di quel Paris-Dakar Rally che riscosse pareri non certo esaltanti sulle riviste di settore. Prodotto e sviluppato da Acclaim, Dakar 2 vanterà la licenza ufficiale di tutti i veicoli partecipanti alla competizione (più di 600 stando alla press release che accompagna l'annuncio) e di tutte le locations che compongono le 6500 miglia di questa estenuante gara (incluse città, villaggi e distese sabbiose). Prevista una "elevata interazione" con gli elementi ambientali quali animali (non osiamo immaginare in cosa possa consistere la citata "interazione" con le suddette creature), popolazione, alberi e corsi d'acqua. Dakar 2 è previsto per febbraio 2003 su tutte le console.









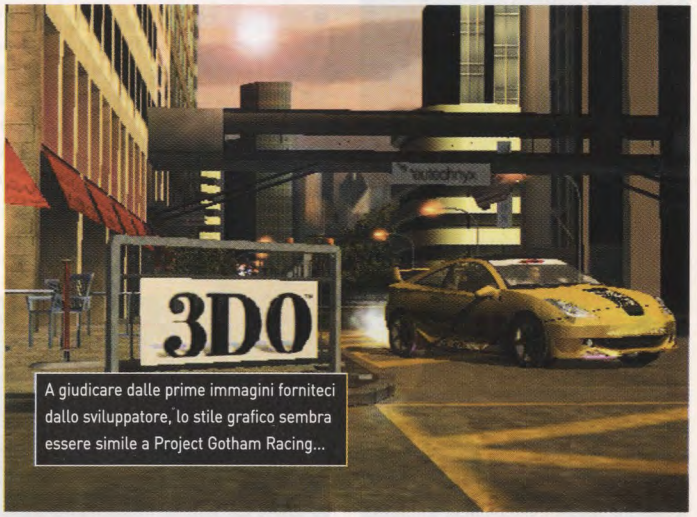
Il titolo Acclaim prevede la presenza di tutti i 600 veicoli (!) che prendono parte alla reale Paris-Dakar.

VELOCITÀ MASSIMA SU CONSOLE

CORSE ILLEGALI E BOLIDI MODIFICATI PER 3DO, IN UNA NUOVA PRODUZIONE PER TUTTE LE PIATTAFORME 128 BIT

■ ■ ■ Aria nuova in casa 3DO, che sembra intenzionata ad affiancare ai suoi franchise di successo (!) una serie di prodotti originali dai contenuti ludici parzialmente innovativi e dotati di un comparto tecnico di prima scelta. Street Racing Syndicate, presentato per la prima volta al recente ECTS di Londra, si pone a metà strada tra l'attesissimo Racing Evoluzione e la stimata saga di Need for Speed. Ambientato nel mondo delle corse illegali, il nuovo titolo 3DO, previsto per tutte le piattaforme 128 bit entro la prossima estate e sviluppato dai ragazzi della Eutechnyx, ci permetterà di creare da zero il nostro personaggio, munirlo di autovettura (da customizzare adeguatamente con upgrade di serie e accessori non proprio "regolamentari") e prendere parte ad una serie di corse all'interno di circuiti cittadini. In palio, fama, denaro e ragazze mozzafiato: a noi il compito di riuscire a trionfare senza incappare in un inseguimento con la polizia locale e senza demolire il nostro bolide a suon di collisioni con avversari e infrastrutture. Prevista, inoltre, una modalità di gara su circuiti... "conformi alla legge"!

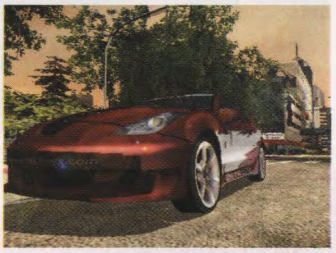




A giudicare dalle prime immagini forniteci dallo sviluppatore, lo stile grafico sembra essere simile a Project Gotham Racing...









POOL EDGE

☐ Pool Edge, in sviluppo presso la softco nipponica MediaKite (gli stessi di F-Zero su Gameboy Advance) sarà un titolo orientato al realismo estremo in grado, però, di soddisfare gli amanti della simulazione più estrema al pari dei neofiti, grazie ad un livello di difficoltà regolabile e ad una modalità training studiata appositamente per chi non ha mai "impugnato la stecca". Previsto in versione nipponica per la fine di ottobre, Pool Edge non è stato ancora annunciato in Europa. Bisognerà, dunque, pazientare ancora un po' per conoscere le sorti del prodotto MediaKite.



IL DR. MUTO È QUI

LA NUOVA PRODUZIONE MIDWAY È PREVISTA PER DICEMBRE SU PS2, XBOX E GC

■ ■ ■ A discapito delle nostre prime impressioni, il titolo Midway si preannuncia davvero interessante, benché incentrato su uno stile di gioco piuttosto classico. Protagonista assoluto sarà il Dottor Muto, "scienziato pazzo" il cui ultimo esperimento ha distrutto il suo pianeta natale (eccetto il suo laboratorio). Grazie ai suoi poteri di morphing, Dr. Muto dovrà recuperare risorse dai pianeti "vicini" per ricostruire così il suo mondo, prestando attenzione alle pericolose creature aliene e al suo arci-nemico, il malvagio Professor Burnitall. Le abilità di morph del Dr. Muto non rappresentano solamente una componente cosmetica del gioco, quanto una vera e propria necessità per proseguire nei livelli più ostili. Grazie alla sua fida *Splizz Gun*, il Dr. Muto può combinarsi con un organismo vivente e svolgere compiti altrimenti vietati a qualsiasi essere umano. Il nostro eroe potrà così mutare il suo DNA e trasformarsi in un ragno alieno, un piccolo topo, un pesce o un gorilla e affrontare gli oltre 22 livelli disposti in quattro distinti pianeti.







MICRO NEWS

Crichton lavora con Sega

Nuovo accordo tra Sega e Michael Crichton (l'autore del best-seller Jurassic Park) che porterà alla creazione di un nuovo videogioco entro la fine del 2004. Questa volta, però, niente dinosauri (almeno, per il momento): Sega vuole sfruttare il talento di Crichton per realizzare un titolo dal concept accattivante ed originale. Il velo di mistero che circonda questa nuova produzione sarà presto scoperto; fino ad allora, possiamo solamente ipotizzare le piattaforme predestinate ad ospitare tale progetto, ovvero le tre console 128 bit.

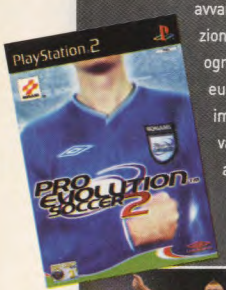


Il nuovo Castlevania

In questo numero di *Evolution Magazine* trovare la recensione di Castlevania Harmony of Darkness per GBA, ma entro breve tempo potrete scoprire assieme a noi il titolo del nuovo episodio Konami per il momento indirizzato verso l'hardware PS2. Secondo le prime voci di corridoio, il progetto sarà un action game in 2D con grafica poligonale ed uscirà a giugno del 2003. Attendiamo ansiosamente nuovi dettagli.

PES2 in arrivo

Pro Evolution Soccer 2 ha finalmente una data definitiva per l'arrivo sul suolo europeo: il prossimo 25 ottobre! La localizzazione, a differenza delle precedenti edizioni, si avvarrà della personalizzazione della confezione per ognuno dei principali paesi europei. Nella nostra immagine, potete osservare in anticipo la maglia azzurra che vi attende alla fine di questo mese.





L'INQUISIZIONE DI WANADOO

A METÀ STRADA TRA METAL GEAR SOLID E LA SAGA DI TOMB RAIDER IL NUOVO PRODOTTO WANADDO FA LA SUA COMPARSA

Wanadoo Edition, publisher francese in crescente attività, presenta Inquisition, un action-adventure ambientato in un XIV secolo tormentato da una guerra che si protrae da 100 anni, dalle torture dell'Inquisizione e, dulcis in fundo, dalla terribile maledizione della "Piaga Nera". Uno scenario non certo allegro, che attende Matthew, giovane ladro sbarcato a Parigi in cerca di fortuna. Dopo aver fatto la conoscenza col moribondo Jack (un cavaliere Templare), Matthew capirà che il destino di tutta la casta e del tesoro dei Cavalieri Templari è nelle sue mani.

Inizierà così la nostra avventura: dapprima dovremo evadere dalla prigione di Chatalet, successivamente dovremo affrontare i pericoli della città infestata dalla Piaga e sfuggire ai temibili Inquisitori, in un susseguirsi di livelli dalle atmosfere cupe, nei quali dovremo spremere le nostre cellule grigie e fare uso delle nostre capacità stealth. Ispirato a classici della letteratura internazionale quali *Ivanhoe* (Walter Scott) e *Il Nome della Rosa* (Umberto Eco), Inquisition è atteso per il mese prossimo in versione PS2. Non perdete la nostra recensione.





PRIMO, SECONDO E XBOX

Previsto per il prossimo anno in versione Xbox, Restaurant Tycoon è il primo, simulatore di ristorante in sviluppo presso Phantagram Interactive. Scopo del gioco sarà quello di costruire un ristorante in uno dei numerosi scenari, decorarlo ed arredarlo e accrescere le proprie finanze, gestendo al meglio l'attività sino a costruire una vera e propria catena commerciale. Concorsi culinari, viaggi alla ricerca di ingredienti esotici, 8 chef unici e molto altro sono le caratteristiche salienti.



LA TATTICA VINCENTE DI KOEI

ANCORA UN VIDEOGIOCO STORICO PER LA SOFTCO GIAPPONESE, DA TEMPO SPECIALIZZATASI NEL SETTORE STRATEGICO

Ancora strategia, oriente misterioso e videogames, in una fusione che solo una softco esperta come Koei poteva realizzare: questo nuovo titolo, ambientato nella leggendaria Cina antica, porta il nome di Dynasty Tactics ed uscirà in versione europea il prossimo novembre sotto etichetta THQ.

Dynasty Tactics prende le distanze dalla saga di Kessen introducendo per la prima volta degli attacchi speciali eseguibili in forma di combo che consentiranno ai generali virtuali di distruggere in un unico colpo intere legioni nemiche. Il titolo THQ vanterà finali multipli, in diretta dipendenza dall'esito delle nostre battaglie, effetti ambientali quali pioggia, vento e particellari (fango e polvere), un elevato numero di sequenze dal taglio cinematografico e un comparto audio in grado di sfruttare il Dolby Digital 5.1. Appuntamento ai prossimi mesi per la recensione.







LA SPADA DEL **SAMURAI**

UN NUOVO ACTION-ADVENTURE IN TERZA PERSONA ATTENDE I FORTUNATI POSSESSORI DI GAME CUBE USA

Dopo aver importato in Europa il primo episodio di Kengo (sviluppato da Genki), Ubi Soft acquista i diritti di pubblicazione anche del suo diretto sequel: Sword of the Samurai. Questa volta, i duelli si svolgeranno contro avversari ancora più agguerriti (saranno riprodotti fedelmente 30 famosi "spadaccini" della storia giapponese) attraverso la modalità "uno contro uno" o nella inedita opportunità di pestaggio "uno contro tutti" all'interno di scenari tradizionali del Giappone Feudale. Il nostro eroe potrà migliorare le sue caratteristiche grazie all'allenamento nel Dojo e sarà in grado di maneggiare oltre 100 riproduzioni di autentiche katana combinando sapientemente movimenti di attacco e difesa.









CUBIX PASSA AI 128 BIT

I ROBOT TRASFORMABILI DI CARTOON NETWORK STANNO PER DEBUTTARE SULLE CONSOLE DI NUOVA GENERAZIONE

La serie a cartoni animati *Cubix - Robot for Everyone*, sarà conosciuta ai più per la felice apparizione su Cartoon Network piuttosto che per la scarsa performance su PSone dello scorso anno. Sta di fatto che 3DO ha deciso di trasporre il suo franchise su console di nuova generazione (PS2 e GC) in un interessante gioco di combattimento attraverso gli ambienti di Bubble Town. Scopo di Cubix Shodown sarà quello di porre fine ai loschi piani del Dr. K e del suo gigantesco robot Kolossal, entrambi causa di strane avarie negli automi della città. Prevista una eccitante modalità per due giocatori, una serie di mini-games fruibili separatamente e la possibilità di incrementare il numero di personaggi utilizzabili completando i livelli avanzati.







IL RITORNO DEL **PERAMELE**

PREVISTO PER FEBBRAIO 2003 SOTTO ETICHETTA VIVENDI UNIVERSAL IL NUOVO EPISODIO DI CRASH BANDICOOT SU GBA

Crash Bandicoot 2: N-Tranced è il diretto sequel del primo episodio apparso su GBA e vede il simpatico Crash cadere vittima di un lavaggio del cervello da parte del malvagio N.Tropy che lo renderà un selvaggio marsupiale. A noi il compito di ristabilire la situazione di normalità negli oltre 40 livelli di gioco.





MICRO NEWS

Wing Commander su GBA!

I Raylight Studios, programmatori italiani sviluppatori di un motore grafico dalle alte prestazioni sul piccolo GBA denominato Blue Roses (*cfr. Evolution n.4*), sono al lavoro su una versione "portatile" della saga di Wing Commander. Per il momento possiamo mostrarvi solo questa prima immagine e rivelarvi il nome del titolo: Wing Commander Prophecy. Data di uscita e publisher devono ancora essere comunicati.



Get Backers su PS2

Manga e videogames sembrano andare d'amore e d'accordo in Terra Nipponica: ne è la riprova la nuova produzione Konami, prevista per dicembre su PS2, dal titolo Get Backers Dakkanya: Dakkan Dayo! Zenin Shogo! (per la serie evviva la sintesi), un picchiaduro ispirato alla serie Get Bakers.

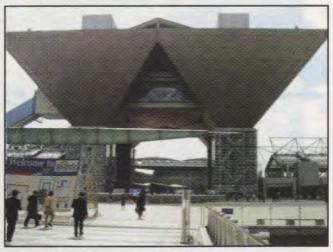


Il drago di Sega a gennaio

La versione PAL del probabile capolavoro Sega è stata posticipata, dal previsto novembre, ai primi giorni del prossimo mese di gennaio. I motivi sono da ricercarsi nella volontà da parte di Sega di aggiungere elementi innovativi al gioco e nuovi contenuti alla trama. Mike Fischer, vice presidente di Sega America, afferma che tale decisione rispecchia l'impegno concreto alla ricerca della qualità da parte degli sviluppatori. Non ci rimane che attendere per vedere se davvero la meccanica di gioco subirà modifiche di rilievo.



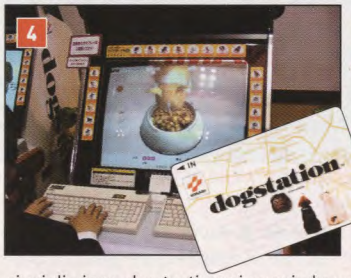
JAMMA SHOW 2002: IL FUTURO DELLE SALE GIOCHI





Giunto alla sua quarantesima edizione, il Jamma Show di Tokyo, tenutosi dal 19 al 21 dello scorso settembre, conferma ancora una volta (casomai ce ne fosse bisogno) lo smagliante stato di forma del settore coin-op nel mercato del Sol Levante. Pensate che il numero delle aziende espositrici è passato dalle 53 dello scorso anno alle 85 di questa edizione: molti i cabinati (alcuni davvero imponenti e molto costosi) e in costante crescita le prize-machines e le postazioni dedicate all'intrattenimento on-line. Com'è logico la commistione tra "home" e coin-op è stata inevitabile: i prodotti si amalgamano sia per esigenze economiche (coprire i costi di progettazione) sia per meglio sfruttare le opportunità di una tecnologia sempre più avanzata. Si prenda come esempio la coreana **Sammy** ed il suo ***Atomisware***, un cabinato strutturato attorno alla tecnologia Dreamcast, con tanto di possibilità di connessione on-line a 56 kb o a banda larga. Il software può essere cambiato semplicemente sostituendo la Rom e possono essere utilizzate diverse plance di gioco: joystick, light-gun e track-ball. Quattro i titoli previsti per il momento: ***Premium Eleven*** (calcio), ***Sport Shooting USA*** (sparatutto), ***Maximum Speed*** (racing) e ***Dolphin Blue*** **[1]** (sparatutto). **Capcom** ha presentato l'atteso ***Capcom Fighting All Star*** **[2]**, un picchiaduro poligonale sviluppato su scheda System 246 (praticamente una PS2 con un maggior quantitativo di memoria video) che comprende, tra i tanti, alcuni graditi ritorni di personaggi famosi Capcom (Haggar da Final Fight e Nash da Street Fighter Zero (per non dire di Strider), otto direzioni di gioco, due tasti per i pugni, due per i calci ed uno chiamato "evade", utile per girare attorno all'avversario e sfuggire dai suoi attacchi. Da **Konami** abbiamo avuto il piacevole ***The World Combat*** **[3]**, un frenetico sparatutto con tanto di fucile di precisione (che può fungere anche da lancia-granate e mitragliatore), a metà strada tra "Salvate il soldato Ryan" e House of the Dead, ***Dog Station Deluxe*** **[4]**, la seconda versione di un bizzarro titolo di successo in Giappone, ***Monster Gate III***, terzo episodio di un popolare gioco arcade che ricorda il mitico Gauntlet, ***Beatmania II dx 8th Style*** **[5]**, ultima versione del music game che ha fatto divertire tutti i visitatori, e, con nostra grande sorpresa, ***World Soccer Winning Eleven Arcade Game Style*** **[6]**, la versione arcade del classico Konami dotata di una resa grafica ancora più pulita della controparte PS2, "alleggerita" della parte manageriale (è possibile disputare la coppa del mondo) e semplificata nei comandi: un probabile blockbuster. Singolare sinergia tra **Taito** e la Stern Pinball: il publisher nipponico distribuirà in Giappone ***Playboy Pinball***, flipper dotato di un sicuro appeal, già presentato nelle pagine di questa rubrica. Annunciato l'ennesimo episodio della saga di Puzzle Bobble, che sarà disponibile entro la fine dell'anno. Presente, inoltre, la versione giocabile di ***Battle Gear 3*** **[7]**. **Tecmo** punta sulla rete: ***E.Mahiong.net*** dà l'opportunità di giocare contro tre diversi avversari collegati on-line. Modalità di gioco e regole potranno essere selezionate liberamente ogni volta che si darà inizio alla partita.















a cura di Giuseppe Nigro e Stefano Manin





Le novità **Namco** hanno sorpreso non poco gli addetti ai lavori: il posto d'onore lo ha guadagnato ***Dragon Chronicle*** **[8]**, un battle game preso d'assalto dai numerosi visitatori della fiera. Dragon Chronicle, sviluppato su scheda System 246, è un fighting game con protagonisti sei draghi (Light, Dark, Ice, Fire, Gold e Thunder) e dotato di cinque tasti adibiti ad attacchi e magie. Prevista la possibilità di salvare la posizione di gioco su memory card e proseguire la partita in altre sale giochi. Draghi a parte, molta curiosità si è concentrata intorno a ***Spacewar: Chocolate Vader Contactee*** **[9 e 10]**, una collezione di 24 mini-giochi che possono essere scambiati tra arcade, web e Gameboy Advance nelle sale giochi già dal prossimo novembre. Molto interessante ***Mazan*** **[11]**, un gioco d'azione sviluppato su scheda Naomi, il cui cabinato prevede l'uso di una katana virtuale. Ampio spazio anche ai giochi di abilità grazie a ***Kuru Kuru Fruit*** **[12]**, un sistema combinato di 10 puzzle game, destinato a catturare l'interesse e la simpatia degli appassionati del mitico Puzzle Bobble. **Sega** ha mostrato finalmente l'attesa scheda ***Chihiro*** **[13]**, un sistema hardware basato su tecnologia Xbox attraverso il quale la compagnia giapponese conta di sviluppare nuovi titoli coin-op per poi effettuare il porting su console, a costi contenuti. Il primo titolo dedicato è stato ***House of the Dead III*** **[14 e 19]**, in uscita in autunno inoltrato, il cui cabinato, preso d'assalto da centinaia di appassioati, presentava una incredibile riproduzione di un reale fucile a pompa (un po' troppo pesante, a dire il vero).

















Le altre novità Sega presenti in fiera, sono state ***Virtua Striker 2002*** **[15]**, in tutto e per tutto simile alla versione Game Cube (la scheda TriForce è infatti basata sull'hardware del 128 bit Nintendo), e ***Initial D 2nd Stage version B*** **[16]**, un titolo di guida prettamente orientale. Anche se una recente proiezione vede le sale bingo italiane destinate per il 50% alla chiusura entro il prossimo anno, siamo rimasti piacevolmente stupiti nell'ammirare ***Bingo Party Splash*** **[17]** (ancora Sega), classico esempio di come la tecnologia possa arricchire un gioco semplice come quello del bingo. Chiudiamo la nostra rassegna con una citazione per il ritorno di **Playmore** (ex SNK) con la versione giocabile di ***The King of Fighters 2002*** **[18]**.









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

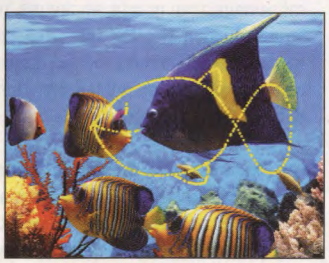
PESCI ROSSI IN SALA GIOCHI UN ACQUARIO PER SEGA

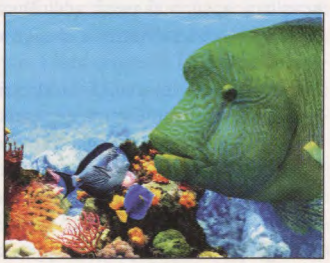






Vi presentiamo ancora una volta un prodotto curioso ed innovativo ad opera di SEGA, salito alle cronache in breve tempo per la decisione da parte del publisher nipponico di distribuirlo in territorio americano. Stiamo parlando di Fish Life, un coin-op, a detta della stessa SEGA, ideale per ristoranti, acquari, hotel, biblioteche, sale d'attesa e luoghi pubblici. Fish Life è una simulazione di vita sottomarina in grado di ravvivare l'ambiente circostante, permettendo al giocatore occasionale di instaurare un rapporto di gioco/amicizia con le creature virtuali rappresentate nello schermo LCD 15'.
Dopo aver inserito i crediti, potremo, al semplice tocco dello schermo, comunicare con le simpatiche bestiole caudate e, ad esempio, versare il cibo nell'apposito contenitore per ammirarle sfamarsi o, novità eccezionale, disegnare con le nostre dita un percorso di qualsiasi foggia che i docili pesci seguiranno! Grazie ad un microfono incorporato nella piccola postazione di gioco, potremo chiamare per nome i pesci ed osservare, incuriositi, le loro reazioni di felicità, tristezza o rabbia. Pronunciando correttamente il nome della specie del pesce, lo stesso si presenterà ai nostri occhi davanti lo schermo. Prevista tutta una serie di data-disk, che consentiranno ai gestori di mutare scenario e specie (citiamo, tra i tanti, quelli dedicati ai polipi ed ai piranha) al pari di un reale acquario.





SPORT APOCALITTICI

Poche ancora le informazioni riguardo questo nuovo progetto targato Eolith: per il momento si conosce il background nel quale saranno inserite le vicende di gioco (un apocalittico pianeta Terra devastato dalla guerra nucleare) e i primi artwork che ritraggono gli atleti delle squadre di calcio del futuro. Perché proprio di calcio si tratta: un torneo denominato Soccer Festival indetto per favorire la pace dell'umanità al quale prenderanno parte i videogiocatori. **Burning Strikers** è attualmente in fase di sviluppo, ma presto dovremmo essere in grado di fornirvi i primi dettagli su grafica, giocabilità e modalità di gioco.



IL COIN-OP DEL MESE

Konami Europe presenta il suo nuovo coin-op basato sulla tecnologia SWP. Pocket Pool Fortunes (questo il nome del gioco) è in grado di simulare un reale tavolo da biliardo virtuale introducendo, grazie alla tecnologia Artifical Retina Cameras (una telecamera ad altezza occhio), un inedito sistema di coordinate tridimensionali in grado di rapportare con precisione i nostri colpi "reali" destinati alla biglia posta sulla plancia del cabinato. Prevista una serie di premi per i migliori giocatori, prelevabili direttamente dal dispensatore inserito nella parte frontale.





intervista di Giuseppe Nigro - si ringrazia Francesco Godano di Infogrames per il supporto tecnico

ANTONIO FARINA

MILESTONE







Dopo avervi mostrato le prime immagini di Racing Evoluzione, abbiamo deciso di scambiare quattro chiacchiere con Antonio Farina, presidente di Milestone per saperne ancora di più a riguardo...

Parlateci di voi: Milestone ha raggiunto la notorietà grazie alla saga di Screamer e a quella di Superbike, due prodotti esclusivi al mondo PC. Cosa vi ha spinto ad entrare nel settore console proprio in questo periodo temporale?
La nostra crescita aziendale è stata progressiva. Siamo partiti sviluppando giochi per PC e abbiamo deciso solo in seguito di affiancare lo sviluppo su nuovi formati. Lavorare su PC non assicura mai che un titolo che funziona perfettamente su una macchina vada altrettanto bene anche su un'altra.
Lo sviluppo su console, invece, ti permette di lavorare su una struttura definita. Siamo passati a sviluppare su console non appena la nostra crescita aziendale ce lo ha permesso.

Come nasce Racing Evoluzione? Di quanto tempo ha necessitato la fase antecedente l'inizio della lavorazione?
L'Italia ha tante storie ricche di fascino da raccontare. Storie di aziende come la Ferrari, ma anche come tante altre, Maserati, Alfa Romeo, adesso meno in voga, che hanno comunque fatto la storia delle quattro ruote. Pur rimanendo legati al mondo delle corse, volevamo realizzare qualcosa di nuovo. Qualcosa che legasse il giocatore alle gare, che potesse fargli vivere davvero un gioco di guida, permettendogli di realizzare "i suoi sogni" in fatto di auto.

Quante persone sono coinvolte nello sviluppo di Racing Evoluzione?
Ormai sono due anni che lavoriamo al progetto con uno staff di circa 20 persone. In questo periodo siamo nella fase di chiusura.

Perché proprio Xbox e non Game Cube o PS2?
Il passaggio all'Xbox ci è sembrato il più logico provenendo dal mondo PC.

Quali sono le caratteristiche tecniche di RE di cui andate più fieri? E quelle relative alla parte giocabile?
Non saprei davvero cosa citare prima: sono davvero tante! Più che fare un elenco preferisco sottolineare come questo gioco riesca a sfruttare al meglio le caratteristiche di Xbox, essendo stato sviluppato appositamente per questa macchina.

Come saranno visualizzate le transazioni tra il nostro team e i contatti esterni? Ci saranno dei menu a schermo fisso oppure avremo il nostro alter ego poligonale su schermo? E, soprattutto, rivelateci qualcosa della "segretaria" (virtuale) di cui si fa riferimento nella press release!
Il gioco verrà interamente vissuto in prima persona. Il giocatore non si vedrà mai e chi parla con noi lo farà guardando verso lo schermo. All'inizio saremo supportati da un nostro amico, un meccanico tuttofare. Col passare del tempo la struttura del nostro team crescerà sino ad avvalersi anche di una segretaria tutta curve...!

Quali sono i maggiori problemi nello sviluppo di un gioco su console piuttosto che su PC? E quali sono quelli che state incontrando?
La differenza tra lo sviluppo di un gioco per PC ed uno per console sta nell'unicità della configurazione console contro le molteplici relative al mondo PC. È naturale che si cerchi di sfruttare al massimo questo vantaggio. Inoltre, lavorando su console, si è sottoposti ad una serie di approvazioni e a controlli di qualità più rigidi.

Il modello di guida di RE sarà di tipo arcade, un misto alla GT3 oppure estremamente realistico come in F355? Oppure nessuna delle tre ipotesi? A che tipologia di videogiocatore state indirizzando le vostre attenzioni?
Racing Evoluzione nasce per essere un prodotto di massa e per raggiungere il maggior numero di utenti possibile. Ovviamente, il modello di guida, pur essendo realistico, cerca di fornire al nostro titolo la giusta dose di giocabilità. Bisogna sempre tener presente che le forze che intervengono su una macchina vera sono percepite dal pilota, mentre questo non può accadere se si gioca a casa propria. Diciamo che Racing Evoluzione si pone a metà strada tra GT3 e un gioco di corse arcade.

In che modo l'utente potrà realizzare le proprie vetture? Ci saranno una serie di "pezzi prefabbricati" tra i quali scegliere oppure si potrà addirittura creare ex novo carrozzeria, design e tipo di motore?
Non si potranno creare ex novo i pezzi. Ad ogni modo, tutte le vetture sono state realizzate dopo un concorso che ha reso partecipi le più importanti scuole di design europee per scegliere i modelli migliori. I modelli, quindi, sono già presenti nel gioco anche se la varietà di auto è incredibile e permette di scegliere tra numerose tipologie di veicolo.

L'implementazione dei danni: le nostre vetture saranno deformabili. Ma quelle "reali" governate dalla CPU di cui Infogrames ha acquisito i diritti di riproduzione?
Ebbene sì: anche quelle!

Che tipologia di circuiti affronteremo? Quali sono gli elementi di rilievo che state inserendo per renderli realisti al massimo?
Ci saranno quattro differenti caratterizzazioni di percorsi: città, montagna, pista da gara e stadio, in tre continenti diversi (Asia, Europa e USA). Ogni ambiente è stato studiato nel minimo dettaglio e caratterizzato per renderlo unico e riconoscibile.

Vedremo mai Racing Evoluzione su PS2 o Game Cube? Ci sarà un Racing Evoluzione 2?
Le risposte a queste domande dipendono molto dal successo che il gioco avrà su Xbox!

Per cosa desiderate che venga ricordato Racing Evoluzione?
Per aver regalato tante ore di divertimento ai giocatori di tutto il mondo!

Quali sono i titoli che state giocando di più in questo periodo? E quali sono i tuoi giochi preferiti di tutti i tempi?
I ragazzi in Milestone giocano spesso a Soul Calibur per Dreamcast e ad ISS per GameCube. Per quanto riguarda i miei giochi preferiti, ti cito i primi che mi vengono in mente anche se non sono gli unici: Golden Eye per Nintendo 64, Counter Strike, soprattutto in multiplayer, e Medal of Honor per PC.

Qual è secondo voi il futuro dei videogiochi? Gli addetti ai lavori affermano che nel giro di pochi anni il gioco online prenderà il sopravvento. Come si pone Milestone a riguardo?



> *Ovviamente, il modello di guida pur essendo realistico, cerca di fornire al titolo la giusta dose di giocabilità.*









Secondo me, il gioco on-line potrebbe raggiungere una diffusione di massa se venisse combinato in maniera funzionale con le console. Su PC è spesso materia per esperti ed inoltre non esiste una vera killer application per questo genere. Forse l'unica è *The Sims on-line* anche se in realtà è una sorta di "chat grafica" e, quindi, meno rivoluzionaria di quanto si possa pensare. Il gioco on-line crescerà con i prodotti anche se, a mio parere, non sostituirà mai il gioco in singolo.

Siete soddisfatti del rapporto instaurato con Infogrames? RE è solo il primo di una serie di titoli che produrrete per loro oppure l'accordo è solo per questo racing game?

Il personale di Infogrames è molto professionale ed esigente. Questo ci fa bene e rende le sfide più stimolanti. Per questo non escludo che la nostra collaborazione possa continuare.

L'eventuale successo del vostro titolo potrà dare una "mossa" a tutti i talentuosi programmatori italiani che non riescono a trovare spazio per presentare i loro progetti? Come mai gli sviluppatori italiani faticano a sfondare nel panorama europeo? Sapreste indicare i motivi di tale situazione?

Secondo me non c'è nessuna situazione particolare in Italia, altrimenti la stessa domanda dovrebbe essere posta anche in altri settori come, ad esempio, quello cinematografico.

Il fatto è che le aziende sono poche e che fare questo mestiere è difficile. Ciò non dipende dal fatto di "essere italiani". Certo, ci sono paesi in cui le possibilità in questo settore sono maggiori, ma al di là di questo al giorno d'oggi non si può pretendere di sviluppare un gioco senza una struttura adatta, non si può fare tutto in due o tre persone, per quanto sia grande il loro talento. Per questo molte aziende sono costrette a chiudere.

Potete accennare qualcosa sui vostri progetti futuri? C'è la possibilità di realizzare un nuovo gioco di mech (dopo il vostro primo successo) per le nuove console? Altrimenti, come vedreste una simulazione sul genere di The Sims, ambientata però nella redazione/scantinato di *Evolution Magazine*? Io credo che sarebbe un blockbuster!

Eh, eh l'idea non è male... Ci penseremo! Per quanto riguarda i mech, erano i primi prodotti di cui ci siamo occupati e rappresentavano delle esplorazioni nel campo videogames. Adesso ci stiamo concentrando maggiormente sui giochi di guida, ma non escludo altri generi per il futuro prossimo.

Prima di chiudere, c'è qualcosa che volete dire ai lettori della nostra rivista?

Ragazzi, usate software originale!
Un gioco non è solo CD e scatola: ci sono dietro anni e anni di lavoro e sforzi di tante persone.

a cura di Stefano Manin - si ringrazia Halifax per il supporto tecnico

VICIOUS CYCLE SOFTWARE

ROBOTECH BATTLECRY



L'uscita di Robotech Battlecry nei negozi europei è ormai imminente e i Vicious Cycle ci svelano ulteriori interessanti dettagli sulla loro creazione.

Come sono stati i rapporti tra TDK mediactive e Harmony Gold?

Adrian - Abbiamo lavorato a stretto contatto con Harmony Gold e con TDK mediactive. La licenza della saga di Robotech è stretta proprietà di Harmony Gold, potete quindi immaginare l'importanza di mantenere inalterata l'integrità della stessa e di preservarne i contenuti. Crediamo di aver fatto un buon lavoro e una licenza così importante non fa che aggiungere valore al nostro titolo.

La licenza di Robotech non rischia di apparire... obsoleta?

Adrian - Assolutamente no! La serie originale, sbarcata qui in America nel 1985 fu un grosso successo. Harmony Gold distribuì gli 85 episodi della saga in più di140 Paesi. Come se non bastasse, all'hype generato dalla serie televisiva si aggiunse una linea di giocattoli, libri, fumetti e merchandise che testimoniavano la popolarità crescente della produzione Harmony Gold. Ancora oggi, Robotech viene riproposto in molti Paesi e continua ad avere una forte schiera di accoliti.
Le ultime voci di corridoio parlano di una nuova serie in arrivo in Occidente nel prossimo futuro...

Passiamo ora al vostro gioco. Utilizzerete le voci originali dei doppiatori del cartoon?

Carlos - Sì. Siamo riusciti a scritturare parecchi doppiatori (americani, *N.d.R.*) della serie originale. Provvederanno a fornire la voce ai personaggi principali e anche ad alcune "new entries".

Conosciamo quasi tutti la bellissima e lunghissima storia che fa da perno alle vicende di Robotech. Quanto della trama originale siete riusciti a mantenere nel vostro game?

Adam - Robotech Battlecry si basa sull'ultima parte di *The Macross Saga*, precisamente dopo il ritorno dell'SDF-1 sulla Terra, ad un passo dalla distruzione totale. L'intro ed i filmati antecedenti l'inizio delle missioni illustrano chiaramente il susseguirsi delle vicende. Vicende che seguono un filo conduttore parallelo a quello della storia originale e, dunque, risultano in parte inedite.

Eric - Una delle ragioni principali che ci hanno spinto ad ambientare il nostro titolo in questo periodo temporale deriva dal fatto che la prima parte della storia di Robotech ha come scenario dominante lo spazio. Volevamo dare al nostro gioco una dimensione extra rispetto allo stile tradizionale di combattimenti spaziali a bordo di caccia e permettere così ai giocatori di utilizzare in ambienti terrestri le tre trasformazioni del Varitech. Uno sfondo stellato, con il nostro caccia fluttuante nella galassia non avrebbe reso al meglio.

Adrian - L'esplosiva commistione di battaglie in strade desolate e caccia agli Zentradi nello sniper-mode permetteranno ai giocatori di associare le loro gesta a quelle dei protagonisti della serie televisiva in un'ambientazione estremamente realistica. Una delle caratteristiche di cui sono più orgoglioso è la possibilità di demolire intere infrastrutture (palazzi ad esempio) e provocare caos e disordine all'interno dei mondi tridimensionali.

Ci sembra di capire che il maggior numero di missioni sarà ambientato sulla superficie terrestre...

Eric - Posso dirti che la maggioranza delle missioni sarà ambientata sulla Terra. Ad ogni modo, ci saranno missioni aeree, ambientazioni cittadine, missioni attraverso canyon ed altre ancora. Abbiamo aggiunto varietà all'azione dotando gli scenari di luoghi ove nascondersi, in modo da generare una tattica di tipo stealth. Abbiamo preso ispirazione dagli altri videogames basati su questa famosa saga quali Macross Plus, Do You Remember Love e Macross VO, nonché dal recente Star Wars Starfighter, che includeva molte missioni terrestri. Crediamo che prodotti del calibro di Rogue Leader siano i nostri maggiori antagonisti. Non nascondo che speriamo di realizzare un prodotto valido e divertente come quello Lucasarts!

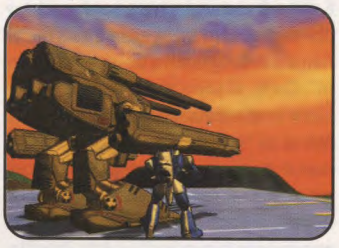
Nel vostro gioco, utilizzerete sequenze filmate prelevate direttamente dalla serie animata originale?

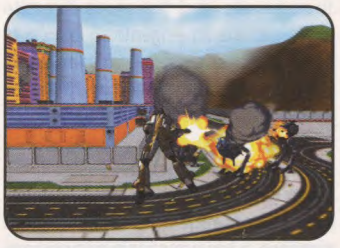
Eric - Non utilizzeremo nessun FMV originale. Stiamo pensando di accompagnare l'esito delle missioni con alcune "celle" del cartoon originale per infondere una maggior profondità al succedersi degli eventi. Un po' come accadeva in Ace Combat 04 (Namco). Il problema sta nel stabilire se il contenuto originale di queste celle non stride con il plot inedito realizzato per TDK mediactive.

Cosa potete dirci riguardo la colonna sonora?

Eric - Attualmente, stiamo lavorando sull'arrangiamento della colonna sonora originale. Il tema principale









"Crediamo che prodotti del calibro di Rogue Leader siano i nostri maggiori antagonisti. Non nascondo che speriamo di realizzare un prodotto valido e divertente come quello Lucasarts!"






sarà riproposto in tutto il suo splendore assieme ad alcune delle migliori tracce da noi selezionate.

Quali personaggi della serie televisiva saranno i protagonisti principali del vostro titolo?

Adam - Si tratta per lo più di cameo. Rick Hunter è la figura dominante, ma anche Lisa avrà un ruolo di rilievo. Minmei occuperà un piccolo spazio e ci sarà il ritorno di Roy Fokker.

Eric - Abbiamo ideato nuovi personaggi che si inseriranno nel contesto della storia originale. Stiamo lavorando su di loro in termini di design, look e interrelazioni con gli altri protagonisti.

Adam - Anche Kyhron sarà presente nel nostro videogame, ma, ad ogni modo, avremo una ricca serie di nuovi Zentradi e di membri dell'RDF.

Il target principale della vostra produzione è ovviamente legato ai fans della saga di Robotech. Come pensate di catturare le attenzioni dei videogiocatori che non conoscono la serie animata?

Adrian - In Nord America Robotech è stato un grande successo negli anni Ottanta, molto più che in Europa (eccezion fatta per Francia, Inghilterra e Svezia). Gli sviluppatori stanno facendo il possibile per rendere facilmente assimilabili ai neofiti scenario e trama senza però deludere i numerosi fans al seguito. La nostra speranza è che i giocatori che conosceranno Robotech solamente grazie al nostro videogames abbiano poi voglia di ammirane le gesta nella serie televisiva.

Avremo la possibilità di pilotare altri mezzi al di fuori dei caccia Varitech fighter?

Adam - Ai primi stadi di sviluppo, avevamo alcune idee per la testa, ad esempio volevamo che il giocatore potesse pilotare anche i Destroids. Proseguendo la lavorazione abbiamo deciso di concentrarci esclusivamente sui Varitech.

Eric - Ci saranno numerose tipologie di Varitech, con skin e teste differenti e, naturalmente, saranno selezionabili il Super ed il Sumo Varitech. Il Super Varitech è quello equipaggiato con il fastpack; mentre il Sumo è uno dei primi Varitech armati dei primi episodi della serie.

Adam - Sarebbe stato impossibile permettere di pilotare al giocatore un Battlepod in luogo di un caccia Varitech: il bilanciamento difensivo non ne avrebbe giovato (un Varitech è cinque volte circa più resistente di un Battlepod) e avremmo finito col rendere eccessivamente ostico il nostro game.

Eric - Un'altra cosa che volevamo era un gioco veloce e frenetico. Selezionando ipoteticamente un Destroid quale mezzo di attacco, ci saremmo trovati di fronte all'ennesimo clone di Mechwarrior: un titolo dalla giocabilità ponderata dove la strategia gioca un ruolo prevalente.

Adam - Di fatto, i Destroids sono una figura dominante in titoli quali Mechwarrior e Battletech.

Eric - In Robotech Battlecry ci saranno i Destroids, ma saranno molto più "amichevoli" del solito. Saranno dalla nostra parte, pronti a venirci in soccorso con il loro fuoco secondario e a scortarci in alcune sequenze di gioco.

Abbiamo aggiunto varietà all'azione dotando gli scenari di luoghi ove nascondersi, in modo da generare una tattica di tipo stealth.

Dunque, in Robotech Battlecry dovremo scontrarci con i Battlepods. Vedremo anche altri elementi della saga quali gli Officer Pods ed i Battle Suits?

Eric - Naturalmente. Nel nostro game abbiamo riprodotto tutto ciò che un appassionato può trovare in un qualsiasi libro dedicato alla saga di Robotech. Abbiamo appena ultimato la realizzazione di tutti i modelli poligonali.

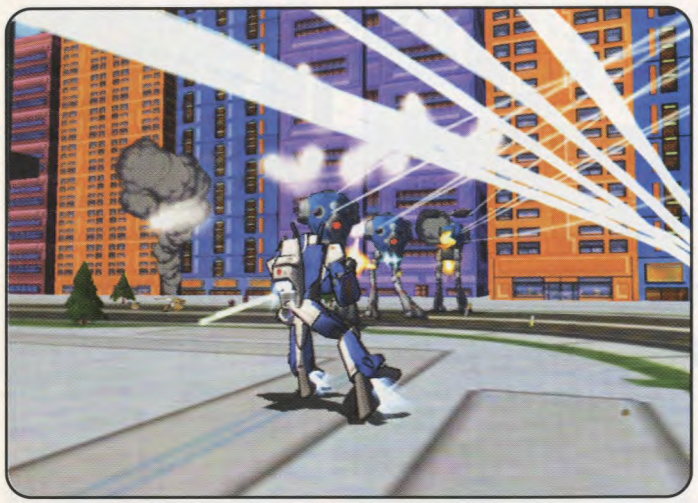
Adam - Alcune volte è difficile scindere gli elementi di Macross da quelli di Robotech. Il notevole incremento di siti e web-zine a tema, di questi ultimi anni, ha generato parecchia confusione tra gli spettatori delle due serie. Persino noi ci siamo accorti che stavamo utilizzando alcune terminologie non corrette.

Carlos - È per questo che abbiamo lavorato così vicino ad Harmony Gold. Ci è stato rivelato che 15 anni fa, nonostante la linea di giocattoli Matchbox in produzione, alla Harmony Gold decisero di mutare la nomenclatura di alcuni mech per renderla più pronunciabile. Molti dei modellini dedicati ai Destroids hanno nomi errati.
In Robotech Battlecry troverete la terminologia esatta.

Eric - È stato un lavoro duro, soprattutto perché ci sono così tante varianti a riguardo: tra giocattoli, libri, time-line e siti web abbiamo dovuto focalizzare al meglio il nostro lavoro per assicurarci che tutti i dettagli fossero esatti!







Eric - Vedrete un elevato numero di mech, differenti per fattezze e potenzialità: imparerete a distinguere le navette terrestri dai carrier Zentradi.

Tutti quanti vorremmo sapere qualcosa di più della gigantesca SDF-1. Sarà presente nel vostro titolo?
Eric - Naturalmente! Non sarebbe un videogame dedicato a Robotech se non fosse inclusa!

Grandioso. Rimarrà fluttuante nello spazio oppure la vedremo schiantata sulla superficie terrestre sin dall'inizio della prima missione?
Adam - Inizialmente, la SDF-1 rimarrà nello spazio. Questo darà modo alla storia di dipanarsi.
Adrian - Quando la SDF-1 si schianterà sulla Terra, lo scenario muterà di conseguenza.
Eric - SDF-1 ricoprirà un'estensione del suolo davvero incredibile. Volendo rapportare la distanza simulata a quella reale, potremmo parlare di diverse miglia. Abbiamo intenzione di rendere al meglio questa scena, con la crosta terrestre che si sfalda e genera crateri. Ancora non sappiamo come opereremo, per il momento abbiamo pronti i modelli 3D.
Adam - Se volete avere un'idea delle dimensioni della SDF-1, sappiate che è circa sei volte più larga dello Star Destroyer in Rogue Leader. Anche i vascelli spaziali degli Zentradi saranno davvero enormi.

Come mai un gioco ispirato alla saga di Robotech proprio oggi, alle soglie del 2003?
Carlos - Un titolo simile è qualcosa che tutti più o meno attendevano da lungo tempo. Mattel lo ha voluto a tutti i costi e TDK è rimasta affascinata dal risultato dei nostri sforzi.
Adam - Anche Harmony Gold ha spinto molto per la buona riuscita del game. La collana DVD della serie ed il lancio del sito Robotech.com saranno il giusto accompagnamento a quanti apprezzeranno il nostro prodotto.
Eric - Credo che qualsiasi periodo temporale sia valido per realizzare un titolo ispirato a Robotech. Considerando, poi, che quelli precedenti non si sono mai distinti per la loro eccelsa qualità, prima il nostro game arriverà sul mercato, meglio sarà per i fans della saga che da troppo tempo attendono di vedere un videogame valido.

Ci saranno modalità multigiocatore? Come funzioneranno?
Eric - Avremo delle battaglie testa a testa tra due giocatori, tramite un pratico split-screen. Stiamo pianificando se far scontrare nelle aree di gioco o creare delle arene specifiche. Per il momento è tutto in fase di test. Si tratterà di scontri tra Varitech all'interno di vasti campi di battaglia. Non è previsto nessun supporto per il gioco online e nessuna modalità di gioco per quattro giocatori.

Quali saranno i punti di forza del vostro Robotech Battlecry?
Eric - La cosa fondamentale era riprendere al meglio le atmosfere della serie animata. Giocando con Robotech Battlecry avrete l'impressione di trovarvi all'interno del cartoon.
Adam - I missili sono una delle componenti fondamentali del nostro gioco. Sono molto differenti da quelli visti in titoli simili.
Eric - Ci siamo concentrati sulla realizzazione dei missili e delle esplosioni. I videogiocatori apprezzeranno la resa grafica finale.
Adam - Stiamo affinando la giocabilità per rendere il nostro prodotto di semplice fruizione, ma non per questo semplicistico. Altro punto di forza saranno le battaglie testa a testa ed il look generale: abbiamo lavorato duramente per catturare lo spirito della saga e inserirlo nel nostro titolo.
Eric - La velocità. Siamo orgogliosi della velocità di gioco.
Adam - Come districarsi tra cinque o sei avversari che vogliono abbatterci nello stesso momento?
Per ovviare a queste situazioni, abbiamo sviluppato un sistema di puntamento e di movimento intuitivo e di facile assimilazione.

Quali saranno i vantaggi e gli svantaggi dei numerosi tipi di mech?
Adam - Durante il gioco piloterete un incredibile numero di navette. Queste differiranno per una serie di statistiche crescenti.

Sarà possibile selezionare il nostro mech prima di ogni missione?
Adam - In linea di massima sì, ma non tutti i mech saranno disponibili per tutte le missioni. Ad esempio, i Super Varitech potranno essere utilizzati solamente nelle missioni spaziali.
Carlos - Anche i Sumo Varitech subiranno la stessa sorte, principalmente per via della pesantezza delle loro corazze.
Eric - Quando piloterete un Sumo Varitech non potrete effettuare alcun tipo di trasformazione. A meno che non decidiate di liberarvi della vostra armatura e riprendere la forma regolare di semplice Varitech.

Quali saranno le differenti caratteristiche delle tre configurazioni Varitech a nostra disposizione?
Adam - Era molto importante per noi differenziare in maniera adeguata le tre trasformazioni. Solo in questo modo potevamo aumentare la profondità del nostro titolo. I giocatori sceglieranno in base alle loro attitudini se mutare la loro forma in Battloid, Guardian o Fighter.
Carlos - Ciò non significa che il giocatore sarà "limitato".
Eric - Questa particolarità è stata oggetto di seri dibattiti tra di noi. Lasciamo che i videogiocatori facciano ciò che più desiderano con le loro navi: sviluppare delle missioni dedicate ad una particolare configurazione Varitech avrebbe reso noiosa l'esperienza di gioco.









"Il mech-design che pervade la serie televisiva si rivela, dopo 15 anni, quanto mai moderno ed accattivante."






Ebbene, siamo orgogliosi nell'affermare di aver disegnato a mano ogni particolare del nostro gioco prima di renderlo tridimensionale.

Adam - Abbiamo dovuto operare delle scelte precise. Realizzare missioni dedicate ad una sola configurazione Varitech ci avrebbe permesso di creare degli ambienti più specifici e maggiormente interattivi, ma crediamo che la maggioranza dei giocatori voglia avere la possibilità di trasformarsi in qualsiasi momento. Almeno, questo è quanto è emerso dai post sulla nostra *message board.*

Eric - Ogni configurazione ha le sue abilità specifiche. Solo con il Battloid potrete utilizzare i missili e la modalità sniper. Il Guardian, di contro, è in grado di raccogliere oggetti dal campo di battaglia, ma una volta recuperato uno di questi, non potrete trasformarvi.

Adam - I missili del Guardian hanno una fisica differente da quelli dei Fighter. Sono più agili, anche se meno duraturi.

Eric - L'altra abilità dei Fighter è quella di lanciare missili teleguidati.

Adam - I movimenti delle tre configurazioni sono molto differenti.
Il Guardian effettua il decollo e l'atterraggio verticalmente. Il Battloid ha un sistema di rotazione dinamico e veloce, al contrario del Fighter che è il più lento tra i tre. Le differenti caratteristiche aprono infinite possibilità strategiche.

È difficile sviluppare un videogame quando vi è una licenza così importante ed affascinante in ballo? Ci sono stati degli inconvenienti a riguardo?

Adrian - Non credo che una licenza importante renda il nostro lavoro più difficile. L'Europa è da sempre molto ricettiva nei confronti dei giochi basati su scontri tra mech; il successo di saghe storiche come quella di Mech Warriors sta lì a testimoniarlo. La differenza di fondo che pone Robotech Battlecry su un piano di gioco nettamente distinto da quello dei titoli succitati risiede nella freneticità dell'azione, incentrata su uno stile prettamente arcade. La giocabilità del nostro titolo è immediata, nonostante mantenga una certa profondità negli scontri e la possibilità di trasformare il proprio mezzo d'attacco in tre modi diversi. Le caratteristiche di Robotech Battlecry garantiscono ai giocatori un feeling nei comandi simile a quello provato nell'arcaico (ma divertentissimo) Space Harrier o nel più recente Starfox 64. Due titoli arcade che vi consentivano di correre e sparare in tutte le direzioni ma non vi permettevano di mutare l'aspetto della vostra navicella (ovviamente in Starfox 64, *N.d.R.*) in quello di un gigantesco robot!

Eric - Una licenza così importante aggiunge varietà e colore ad un prodotto come il nostro. La serie televisiva di Robotech è formata da 84 episodi divisi in tre saghe differenti.
Imponente.

Adam - Il mech-design che pervade la serie televisiva si rivela, dopo 15 anni, quanto mai moderno ed accattivante.

Eric - Allo stesso tempo, credo che nessuno abbia mai realizzato un videogame dedicato ad un anime come Robotech con tanta dovizia di particolari e dedizione. Parte della mia è da imputarsi alla ferma vol rappresentare i giganti robot n con la semplice grafica poligona soluzione che non riusciva riprendere in pieno lo spirit della serie animata. Con la tec nologia moderna, siamo stati grado di implementare uno sga te cel shading che dona al t aspetto simile alla controparte siva.

Adam - Il cel shading è un sostanziali differenze tra il nost altri videogames basati sugli tra mech. Il look esclusivo di R Battlecry lo rende facilmente guibile dalla masssa. Particola il cielo, con le sue tinte smaglia ambienti che sembrano fuor dallo schermo per via della loro za", rendono il nostro titolo piac vedersi al pari di un episodi serie TV.

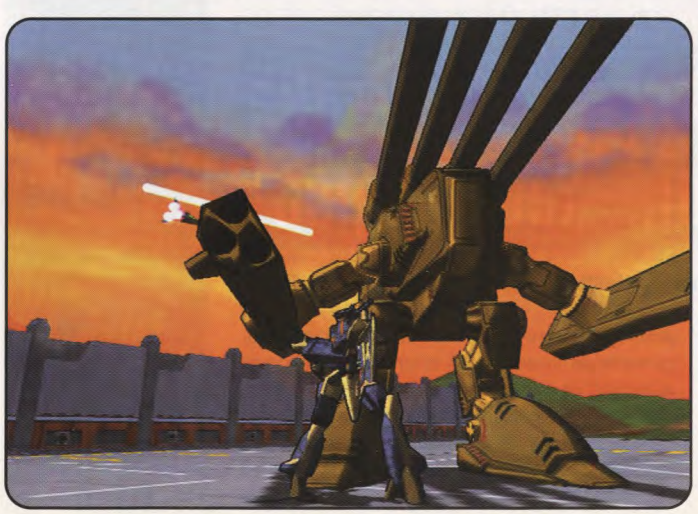
Eric - Tutto ciò che vedrete i game è arricchito da tinte tonalità pastello e presenta effe speciali dello stesso tenore.

Adam - Persino le esplosioni sono state disegnate a mano.

Eric - Realizzare un'esplosione in tre dimensioni non avrebbe ricreato lo stesso feeling che la licenza merita. Quando abbiamo *postato* le prime screen del nostro titolo su *robotech.com*, qualche malpensante, alla visione delle esplosioni, ci accusava di *fake* poiché non si era mai visto prima un "cel shading particolare come quello". Ebbene, siamo orgogliosi nell'affermare di aver disegnato a mano ogni particolare del nostro gioco prima di renderlo tridimensionale.

Quando potremo giocare la versione finale di Robotech Battlecry?

Adrian - Il nostro titolo sarà lanciato in versione PS2 ed Xbox alla fine di ottobre negli Stati Uniti e per la prima settimana di novembre in Europa.
A seguire, sarà disponibile la versione Game Cube, prevista per metà dicembre. Macross Saga, la versione per il piccolo Gameboy Advance, sarà immessa sul mercato ad ottobre.





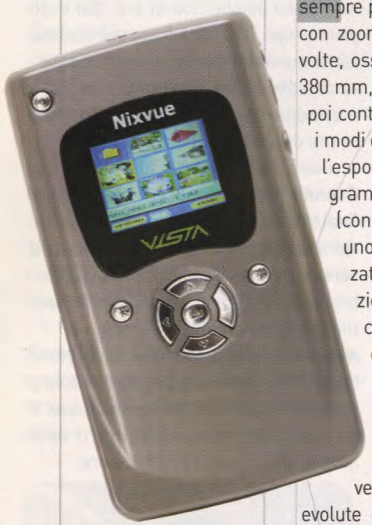
FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

di Nicodemo Angi

Non scordatelo mai!

Indispensabile per chi ha una fotocamera digitale, utile a tutti.



Le macchine fotografiche digitali stanno diventando sempre più sofisticate e funzionali. Esistono modelli con zoom ottici con un campo di variazione di 10 volte, ossia con lunghezza focale che varia da 38 a 380 mm, e con luminosità pari a f: 3,5; il tutto viene poi contenuto in apparecchi molto compatti. Anche i modi d'uso sono sempre più vari, e passando dall'esposizione completamente manuale ai programmi per il ritratto, lo sport e le foto notturne (con il cavalletto, s'intende). Il capitolo sensori è uno dei più interessanti: il chip ultraspecializzato, chiamato CCD, che ha sostituito la tradizionale pellicola ai sali d'argento, sta infatti crescendo sempre di più. La maturazione di questo componente coinvolge sia la sua qualità (algoritmi di mappatura sempre più evoluti, diminuzione del rumore termico...) che il numero dei punti immagine.

Le dimensioni medie sono ormai attestate verso i 3 megapixel, con macchine appena più evolute che sfondano la barriera dei 4 milioni di punti immagine. La risoluzione delle macchine professionali, poi, è ormai proiettata verso le decine di milioni (esistono CCD da 22 megapixel!). Un primo, visibilissimo effetto di questo progresso è la possibilità di ottenere foto di buona qualità anche con macchine di prezzo intorno ai 500/600 euro. Un altro effetto, meno evidente, è che il peso dei file immagine sta continuamente aumentando, arrivando, per i file non compressi, a diversi MB.

Questa "pesantezza" diminuisce l'autonomia, in termini di numero di scatti, degli apparecchi e dei loro serbatoi d'immagine, ossia le memory card. Il loro prezzo sta scendendo, è vero, ma rimane comunque non trascurabile, dovendone comprare più d'una.

Ecco allora nascere una nuova categoria di apparecchi, come questo Nixvue Vista. In un involucro grande come un palmare troviamo infatti un capiente (fino a 30 GB) hard disc, un display LCD a colori, uno slot per schede Compact Flash e tutta l'elettronica di controllo.

Con il Vista il fotografo potrà scaricare (e riutilizzare) le sue schede di memoria, controllare le immagini ed organizzarle, rinominandole e collocandoole in varie cartelle. Potrà, inoltre, cancellarle, spostarle e scaricarle nuovamente in una card. La presenza di adattatori assicura, poi, la compatibilità con le varie Smart Media, Memory Stick e gli altri formati, presenti e futuri, delle schede di memoria.

Un'uscita PAL/NTSC consente un collegamento immediato con un televisore mentre la presa USB attua un collegamento immediato con il mondo informatico. Adattatori opzionali dotano il Vista di interfacce IEEE 1394 (Fire Wire), porte parallele, prese Ethernet e la nuova USB 2.0; sarà perciò possibile stampare direttamente senza ricorrere ad un PC. Anche i musicomani potranno godere delle grandi capacità di memorizzazione di questi apparecchi (queste le dimensioni: 14,6 x 8,3 x 2,9 cm) dato che un modulo MP3 sarà disponibile fra breve.

I carbonari dell'etere

Solidarietà via LAN

Le console? Fra qualche tempo (diversi anni) saranno irrimediabilmente out, sostituite dai... giocatori stessi!

Sony ha infatti annunciato ufficialmente di essere al lavoro su uno specialissimo e rivoluzionario chip che, impiantato chirurgicamente dietro la retina, permetterà al player di "vivere" in maniera estremamente realistica il gioco.

Il costruttore nipponico sembra ben determinato nel perseguire la propria idea, anche se è ben conscio dei problemi, di ordine tecnologico ed etico, che inevitabilmente si presenteranno lungo il cammino. Proprio per questo motivo l'orizzonte temporale previsto è molto lungo: passeranno anni prima di arrivare alla data prevista (il 2075) per la messa in commercio dell'"aggeggio".

E nel frattempo, cosa farà il videogiocomane inquieto? Nessuna paura: mamma Sony ha già pianificato le linee lungo le quali si evolveranno PlayStation ed i suoi eredi.

Assisteremo ad un progressivo snellimento delle console, che potrebbero anche essere dei "semplici" software da far girare nei computer.

I produttori di giochi, dal canto loro, assicurano che i loro software avranno effetti grafici ancora più spettacolari (che non necessariamente saranno più realistici), accompagnati da un sonoro che non farà rimpiangere le sale cinematografiche...



www.sba-power.it

Ambrogio, ho voglia di qualcosa di... tecnologico!

Un "assistente domestico" che comunica tramite SMS

Si chiama Ambrogio, è uno scatolotto grande 220 x 110 x 37 mm e riceve ordini dal suo padrone tramite SMS. Ambrogio è una centralina di controllo che, tramite un cellulare che funziona come interfaccia con la rete GSM, è in grado non solo di ricevere ed eseguire ordini ma mandare messaggi SMS sino ad un massimo di 10 numeri memorizzati in lista.

Ambrogio dispone di 4 uscite a 220 V in grado di reggere sino ad un massimo di 10 ampère e di una serie di ingressi da collegare, ad esempio, ad una centralina antifurto o ad un sensore di gas. Se uno di questi ingressi riceve un impulso, Ambrogio manda un SMS segnalando lo "stato delle cose". Un apparecchio che si rivela migliore di un maggiordomo reale!

Liberaci dal male

Palladium si insedia

La motivazione ufficiale è semplice e nobile: difendere i dati degli utenti da piraterie ed intrusioni.
È per questo motivo che dal 2003, Intel e AMD incorporeranno nei loro processori la tecnologia Palladium, che proteggerà i preziosi dati degli utenti (privati e, a maggior ragione, aziendali) dalle cattive attenzioni dei malintenzionati. Palladium usa hardware dedicato, e la cosa rende molto più difficile l'accesso ai contenuti protetti. Una caratteristica molto utile di Palladium è la facilità con la quale si potranno cifrare documenti, che saranno protetti in maniera "trasparente". Un'azienda o un'amministrazione pubblica che adotti hardware Palladium, avrà i propri documenti protetti in maniera intrinseca, dato che essi saranno eseguibili solo dai computer "*palladizzati*" secondo un certo codice di sicurezza.
I documenti vivranno un'esistenza cifrata senza che l'utente se ne renda conto o debba usare password e simili. Alcuni elementi fanno però intuire che il sistema nasce anche (o forse soprattutto) per esigenze di difesa del copyright. Nei file *Readme* di alcune schede audio, per esempio, si trova scritto che la loro uscita digitale si ammutolisce se si esegue contenuto protetto. Questo mutismo impedisce, fra l'altro, la fruizione di un diritto statuito da una recente direttiva europea, che consente a chi ha pagato la licenza per eseguire dei contenuti di fare una copia per proprio uso personale. Insomma, se è giusto tutelare chi produce opere d'ingegno è altrettanto necessario salvaguardare i consumatori, ossia chi paga per acquisire queste opere.

L'occhio e la memoria

www.sonystyle.com/clie

Una videocamera piccina picciò...

Molti analisti ritengono che il mercato dei computer palmari avrà uno sviluppo notevole nei prossimi anni, risentendo poco o nulla delle cattive acque nelle quali naviga tutto il settore dell'Information Tecnology.
Non sappiamo se queste previsioni si avvereranno; è comunque certo che i nostri cervelloni tascabili stanno conoscendo uno sviluppo impetuoso. Abbiamo i PDA con il telefono e quello con il navigatore; per quel che riguarda i sistemi operativi si può optare per il classico Palm OS, con le "finestrine" (una versione leggera di Windows) o persino con Linux. I palmari sono proposti principalmente dai costruttori di prodotti per l'informatica ma non mancano i contributi delle imprese "tuttologhe".. un nome a caso: Sony.
Il gigante giapponese commercializza, infatti, con il nome di Clié, tutta una gamma di palmari, alcuni dei quali dotati di slot per la celeberrima Memory Stick.
E qui sta il succo del discorso: Sony ha infatti messo in commercio una mini videocamera che si installa nell'alloggiamento delle schedine di memoria e dona a molti modelli della serie Clié il senso della vista.
Le immagini così catturate vengono immagazzinate automaticamente nel palmare (che ne consente anche la visione) e possono essere poi trasferite su una Stick "vera" o trasmesse ad un computer. la risoluzione è, a scelta, di 320 x 240 o 160 x 120 pixel.
Gli impieghi possibili per questo accessorio sono molti: può servire al giornalista che partecipa ad una conferenza o all'ingegnere che deve fare la perizia di un immobile. In unione ad un cellulare che può inviare messaggi multimediali, può servire a documentare una vacanza o un viaggio e così via.
La gamma Cliè può contare su molti altri accessori, come un mini gamepad per giocare con il vostro palmare... vi viene l'acquolina in bocca al solo pensiero? Magari ne parleremo un'altra volta.



Le vibrazioni del mattino

www.oregonscientific.com

Dopo i cellulari anche le radiosveglie...

Palpitazioni, sudore freddo, rabbia: il trillo della sveglia può provocare questa sintomatologia, non propriamente piacevole. Per fortuna ci sono maniere migliori per uscire dallo stato di sonno, pronti per affrontare la dura quotidianità.
Si potrebbe, per esempio, pensare a questa radiosveglia proposta dall'ormai famosa compagnia statunitense Oregon Scientific, specializzata in "congegni" a metà strada fra la stazione meteorologica, la sveglia e la radio.
L'oggetto in questione è una radiosveglia con tuner digitale e 16 stazioni in memoria, 8 AM e 8 FM (e fin qui niente di strano) che incorpora, però, una vera e propria intelligenza meteorologica in grado di predire che tempo farà con 12/24 ore di anticipo.
Non si tratta di proprietà divinatorie ma di calcoli effettuati sulla base dei dati che provengono da sensori di temperatura e di pressione; i risultati dei quali vengono poi mostrati tramite simboli grafici.
Un'altra comodità è la presenza, nella dotazione di serie, di un sensore remoto che misurala temperatura esterna ed invia i dati per mezzo di onde radio, evitando così il ricorso ad antiestetici fili di collegamento; la portata dichiarata è di circa 30 metri.
La sincronizzazione dell'orario, così come le regolazione automatica del calendario (provvisto delle indicazioni per il giorno ed il mese), è assicurata da un collegamento a lunga portata, via onde radio, con un orologio atomico di riferimento.
Quella specie di disco volante che si vede nella foto è in realtà un congegno che, generando vibrazioni all'ora stabilita, è in grado di portare il soggetto interessato dallo stato di sonno a quello di veglia in maniera molto più soft rispetto a quanto non faccia una suoneria od un cicalino. L'oggetto, per svolgere il suo compito "umanitario", va sistemato sotto il cuscino o comunque a contatto con il corpo; il cavo di collegamento, lungo circa 3 metri, dovrebbe consentire un'agevole sistemazione.



SIVIGLIA 2002
GAMING(R)EVOLU

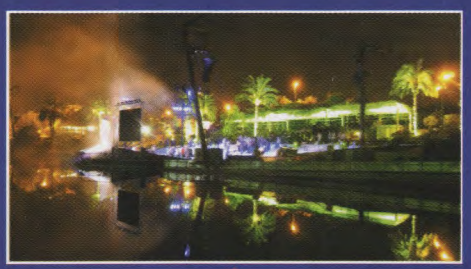


L'X02 di Siviglia è stata l'occasione per testare dal vivo quella che sarà l'evoluzione del divertimento elettronico: il gioco online (Xbox è, per il momento, la prima console in Europa pronta per andare in rete il prossimo anno). Evolution era lì, pronto a raccogliere tutti i dettagli di questo importante "happening" per raccontarli a voi lettori...

a cura di Gian Luca Di Felice e Giuseppe Nigro

TION







Qual è il sogno di ogni bambino? Avere un parco giochi tutto per sé! Beh, allora possiamo dire che Microsoft ci ha fatto tornare bambini per due giorni.
L'annuale appuntamento europeo con la stampa, infatti, si è svolto quest'anno in Spagna, nella suggestiva Siviglia. Per la realizzazione dell'evento e la presentazione di tutte le novità Xbox c'era bisogno di uno spazio molto vasto, e la scelta è quindi caduta sul parco divertimenti "Isla Magica", una sorta di Gardaland spagnola situata nell'avveniristico quartiere dell'Esposizione Universale.
Al tramonto è scoccata l'ora "X", e dopo aver lautamente mangiato e bevuto siamo stati invitati a riunirci nell'anfiteatro per una fantasmagorica presentazione. Il tutto contornato da meravigliosi giochi d'acqua illuminati da una forte e psichedelica luce verde, e accompagnati dalle note delle ultime hit dei Groove Armada. Davanti ai nostri occhi, un vero spettacolo, che si è concluso con la nascita di una parete d'acqua sulla quale è stato proiettato il nuovo spot della campagna pubblicitaria Xbox... non avevamo mai visto nulla di simile! Dopo dieci minuti di puro coinvolgimento, si sono abbassate le luci e sono iniziati gli interventi delle varie personalità Microsoft convenute, che hanno presentato tutte le più importanti novità del 2003, a cominciare dall'online gaming con Xbox Live, per finire con l'annuncio ufficiale dell'acquisizione da parte di Microsoft della "Rare Ltd", con tanto di stretta di mano e foto di rito a consacrare l'evento. In seguito, siamo stati liberi di muoverci tra montagne russe e altre "amenità", socializzare (con le hostess, chiaramente!) e provare Xbox Live e gli oltre 70 nuovi giochi Xbox presso gli stand dimostrativi sparsi in tutto il parco. È stato incredibile poter girare per le sale e scambiare quattro chiacchiere direttamente con i programmatori dei giochi, senza nessun vincolo o precedenza. Nelle pagine seguenti potrete leggere le nostre impressioni su alcuni dei titoli che giocheremo prossimanente sulla console Microsoft.
La serata si è conclusa con la performance della band elettronica Groove Armada, che con il suo "sound" ha tenuto in pista gli ospiti di X02 fino a tarda notte. Il giorno successivo, infine, è stata la volta degli incontri stampa dedicati a Xbox e ai portavoce di terze parti. Seguiteci per conoscere tutte le novità targate Microsoft in uscita nei prossimi mesi e tutto ciò che c'è da sapere su Xbox Live.







MICROSOFT E RARE: UNA PARTNERSHIP IMPORTANTE

Nella conferenza di apertura, un raggiante Ed Fries ha annunciato l'avvenuta acquisizione da parte di Microsoft (per una "transazione" di 300 milioni di dollari), del talentuoso team di sviluppo Rare, una pietra miliare nel mondo dei videogames, all'opera già dal 1982 sotto il nome di *Ultimate Play the Game* e, dunque, conosciuta per classici quali Jetpack, Sabre Wulf e Alien 8 per Spectrum. Passata dal 1986 sotto l'ala Nintendo, ha raggiunto la consacrazione popolare con capolavori del calibro di *Donkey Kong Country*, *Killer Istinct*, *Banjo Tooje* e l'incredibile *Conker Bad Fury*. Chris Stamper, *Chairman* e Technical Director di Rare, ha affermato: "La nostra missione alla Rare è sempre stata quella di creare i migliori giochi del settore per un pubblico sempre più ampio. La collaborazione con Microsoft ci fornisce la migliore opportunità di raggiungere questo obiettivo. La dedizione e l'impegno di Microsoft verso i creatori di giochi, la ricerca e lo sviluppo verso l'innovazione li ha resi il partner più naturale, che consentirà a Rare di progredire in futuro". I titoli annunciati per Xbox sono stati **Perfect Dark 2** e **Kameo: Elements of Power**.

DISPONIBILITÀ
1 NOVEMBRE

CONTROLLER S IN EUROPA

CONTROLLER S

Il "Controller S", versione riveduta e ridotta dell'enorme pad Xbox, sarà in vendita in Europa dal 1 novembre al prezzo stimato di 39,99 Euro. Di dimensioni più ridotte rispetto al controller standard di Xbox e dotato di un nuovo layout di pulsanti, il Controller S consente ai giocatori di scegliere la periferica più appropriata alle le loro esigenze. Il design ridotto, consente ai giocatori, che non riuscivano a impugnare il precedente controller perché troppo grande, di avere una presa più salda e più funzionale e meno "dolori" ai polsi e al palmo delle mani. Anche i pulsanti, ora più vicini, consentono una maggior reattività, soprattutto nei giochi che implicano delle rapide combinazioni di tasti.



DISPONIBILITÀ
14 MARZO 2003

XBOX LIVE STARTER PACK



Il pacchetto Xbox Live Starter Pack sarà disponibile nei punti vendita partire dal 14 marzo 2003, ad un prezzo previsto di 59,99 Euro. Lo Starter Pack includerà Xbox Communicator, un abbonamento di 12 mesi al servizio Xbox Live e le versioni "speciali" di Moto GP Online e Whacked! (da quanto siamo venuti a conoscenza, i giochi non saranno completi, ma presenteranno solamente alcuni livelli). Xbox Communicator, da utilizzare per la comunicazione vocale durante le fasi di gioco online, come potete ammirare dall'immagine qui a lato, è composto da un paio di sofisticate cuffie, un microfono e il terminale che andrà collegato alla console, consentendo di fare a meno di periferiche meno immediate quali mouse e tastiera (ma non dubitiamo che tali accessori arrivino in via non ufficiale!).

XBOX LIVE

ON-LINE IN 6 MOSSE

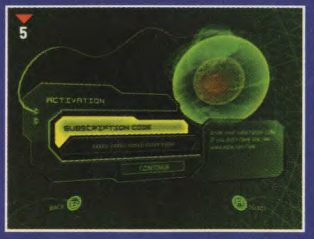
Alla Microsoft, tutto è stato studiato per rendere più *user-friendly* possibile il sistema di accesso al gioco on-line. Dopo aver acquistato ed installato Xbox Live, una nuova voce apparirà nella dashboard della console (1). Selezionatela e vi troverete nel menu di getione account (2) dove potrete decidere di crearne uno personalizzato (3). A questo punto, vi sarà chiesto di digitare il vostro tag (l'equivalente di nickname, per chi conosce i programmi di chat e simili). Scegliete con cura quello che più vi aggrada (4) poiché da adesso in poi, sarete conosciuti con quel tag in tutta la comunità ludica on-line di Xbox Live. Una volta inserito il tag, sarà sufficiente digitare il codice di sottoscrizione (5) che avrete trovato nell'Xbox Live Starter Pack per attivare il vostro account (6).











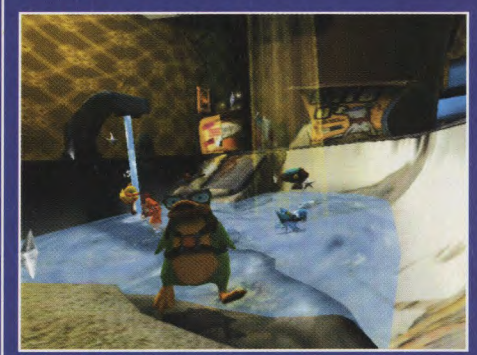


DISPONIBILITÀ
NOVEMBRE

PARTY GAME/PRESTO STUDIOS

WHACKED!

Un titolo che strizza l'occhio al mitico Powerstone (Sega), regalandoci la possibilità di inscenare incredibili scontri multi giocatore all'interno di ambientazioni dal look cartoonesco e con personaggi fuori di zucca come Otto, un tipo emaciato e "narcolettico" che lascia fare tutto il lavoro alla sua poltrona, o Lucy il cui attraente corpo è eguagliato solo dalla sua astuzia nel servirsene... Per aggiudicarsi il premio speciale, sconfiggendo i nemici contendenti, dovremo servirci di power-up ed armi inconsuete come cucitrici giganti e bombe a mano a forma di papera.
Sarà possibile scegliere tra la modalità "Combat", in cui i giocatori si sfidano in una gara per raccogliere la maggior quantità di bonus, oppure quella "Chicken" in cui il giocatore deve affrontare un'orda di polli cannibali in una lotta per la vita. Tra le altre modalità vi saranno "King of the Hill", "Grab'n'Run", "Fragfest" e "Dodgeball". A nostra completa disposizone più di 40 armi e power-up, attraverso ambienti particolareggiati come l'oleodotto artico o la base di un albero di Natale (!). Il gioco sarà disponibile anche nell'Xbox Live Starter Pack.



DISPONIBILITÀ
MARZO 2003

RACING/THQ

MOTO GP ON-LINE

Tutti i circuiti aggiornati, una rosa di corridori speculare a quella della prossima stagione, qualche ritocco all'engine 3D ed ai modelli delle moto e, soprattutto, la possibilità di sfidare gli utenti della comunità Xbox Live. Queste le caratteristiche principali di Moto GP Online, successivo passo in avanti nel campo delle simulazioni motociclistiche per Xbox. Dalle prime informazioni in nostro possesso, pare che nella versione *retail* saranno presenti solamente tre circuiti. I possessori dell'originale Moto GP potranno, invece, godere di tutte le piste della nuova stagione. In attesa di ulteriori informazioni in merito, vi lasciamo con una delle prime immagini del titolo THQ sviluppato da Climax.





Abbiamo incontrato Michel Cassius, direttore europeo della piattaforma Xbox e gli abbiamo chiesto come funzionerà Xbox Live, che possiamo considerare le più importante novità che verrà introdotta nel 2003, esattamente il 14 marzo.
Per poter accedere al servizio di gioco on-line dovrete chiaramente già essere in possesso di una Xbox, di una connessione broadband (cavo o ADSL) e acquistare per 59 euro il kit composto da microfono, cuffia e 2 giochi. Buon divertimento...

Quali sono le principali caratteristiche funzionali che verranno introdotte con l'Xbox Live?
La prima e la più importante, è che il giocatore dovrà scegliere un "Tag" (un nick) da poter utilizzare in tutte le sue sessioni di gioco e l'Xbox memorizzerà tutte le informazioni relative a quel nick sull'hard disk o sulla memory card, in modo da poter andare da un amico e continuare a giocare con il proprio nick e tutte le informazioni relative. Nel caso di Moto Gp, per esempio, verranno associate al vostro nick tutte le statistiche delle gare: i vostri tempi, il vostro livello di gioco, la vostra nazionalità e il tutto verrà inserito all'interno di una banca dati e confrontato con le statistiche degli altri giocatori on-line. In qualsiasi momento potrete decidere di mettervi alla prova contro un giocatore più forte di voi oppure semplicemente confrontare i tempi per capire quali sono i vostri potenziali margini di miglioramento.
La seconda è quella della "Friend List" che vi permetterà di controllare quali sono i vostri amici on-line nello stesso momento e a quale gioco stanno partecipando per poterli raggiungere oppure invitarli a partecipare ad un gioco insieme a voi.

Quindi, si tratta di qualcosa di simile a Messenger?
Più o meno, anche se per ora non vi è la possibilità di parlare al di fuori di una sessione di gioco. Stiamo pensando di estenderne le funzionalità fino a farla diventare una specie di comunità virtuale dove poter chattare anche senza dover giocare.

Ritornando alle caratteristiche?
La terza e, molto importante, è la voce: tutto avviene via microfono e auricolare, con un kit chiamato "Comunicator", che fa parte del pacchetto che permetterà di entrare nel mondo Xbox Live. Questa è stata per noi la sfida più importante: potevamo collegare una tastiera e un mouse, ma volevamo che tutto fosse molto facile ed intuitivo. Far sentire chi gioca a proprio agio, come se avesse lo "sfidante" seduto di fianco sul divano. La quarta caratteristica è quella del "Match making", in cui potrete semplicemente entrare in una sessione di gioco (quick match), oppure decidere di entrare in una sessione in base a determinate caratteristiche quali la nazionalità, il livello di difficoltà, il quadro (opti match). La quinta ed ultima è il "Content download" che permetterà di scaricare aggiornamenti del gioco, quali nuovi livelli, quadri, funzionalità, tali da rendere il gioco maggiormente fruibile nel tempo.

Quest'ultimo interessantissimo servizio sarà totalmente gratuito o a pagamento?
Diciamo che alcune cose saranno gratuite mentre altre dovranno essere per forza di cose a pagamento: l'aggiunta di quadri o livelli richiede un grosso lavoro agli sviluppatori che devono in qualche modo rientrare dei loro investimenti.

Tutti i giochi Xbox Live sviluppati dovranno per forza rispondere a queste caratteristiche?
Assolutamente no! Noi comunichiamo agli sviluppatori le potenzialità del servizio, poi ognuno è libero di scegliere quali sfruttare o meno.

C'è un sistema in grado di riconoscere se la copia del gioco utilizzata per Xbox Live è originale o "pirata"?
Per ora possiamo dire di avere le potenzialità tecniche per individuare le macchine che montano "modchips" modificati, e che non abbiamo nessuna intenzione di lasciare estendere una realtà parallela che farebbe morire sul nascere Xbox Live. Saremo molto duri contro la pirateria.

È vero che le Xbox modificate non potranno accedere a Xbox Live?
Ripeto, abbiamo le potenzialità per farlo e l'unica cosa che posso dirvi per ora è che le voci di corridoio sono spesso vere... (chi vuole capire, capisca n.d.r.).

Quali sono le caratteristiche minime di connessione richieste per poter accedere a Xbox Live?
Ad oggi stiamo ancora cercando di accordarci con diversi provider internet in grado di rispondere alle nostre esigenze e che potremo consigliare al momento dell'acquisto del kit Xbox Live. Comunque, richiediamo una connessione via cavo o ADSL, anche minima (256 kbps). Stiamo già nella fase di beta testing del servizio e cerchiamo di individuare tutte le difficoltà che potrebbe avere un utente, sia legate alla banda che alle funzionalità stesse del servizio, che possono variare da paese a paese. Il dialogo con i provider è per noi in questo momento fondamentale per avere un servizio perfettamente funzionante al momento del lancio in Europa, previsto per il 14 marzo.

Il costo del servizio, incluso il kit, sarà per il primo anno di 59 euro. Può già dirci quanto costerà gli anni successivi?
Non lo sappiamo ancora. Non posso dire tutto oggi! A parte gli scherzi, non abbiamo ancora deciso, o meglio ci stiamo ancora pensando. Perché il tutto sarà molto probabilmente legato ad altre operazioni commerciali: come un pacchetto che include anche una connessione ad un provider o il lancio di un gioco. Da qui al 2004 vi sapremo dire di più! Per esempio, l'offerta per il 2003 a 59 euro includerà anche 2 giochi, anche se non in versione completa: Moto Gp Online e Whacked!.

Ci saranno "difficoltà" di configurazione al momento della connessione alla rete broadband, oppure tutto sarà "plug and play"?
No assolutamente! Basterà indicare la prima volta il tipo di connessione e modem che state utilizzando (cavo, ADSL, Ethernet...) e poi sarà tutto assolutamente "plug and play" e facile da usare.

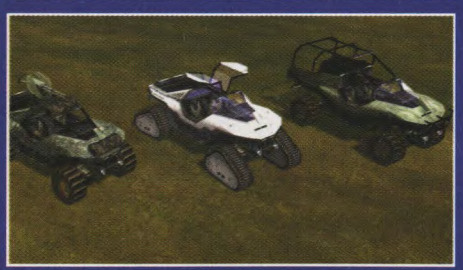
DISPONIBILITÀ
FINE 2003 — FPS/BUNGIE

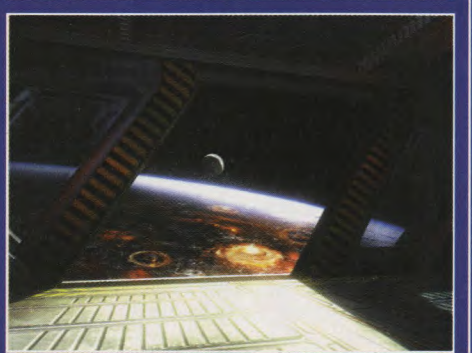
HALO 2

A seguito dell'annuncio diramato da Bungie ad inizio settembre, riguardo il seguito del pluri premiato FPS, nelle postazioni dedicate, all'interno del padiglione "Microsoft Game Studios", scorreva senza sosta il primo trailer ufficiale di Halo 2. Dopo aver raccolto la mascella da terra ed aver appreso che, questa volta, la battaglia contro i Covenant si svolgerà sul pianeta Terra, abbiamo avuto modo di prendere visione del rinnovato engine grafico che muoverà il tutto: impressionante. Fonti di luce dinamica ancora più convincenti, pixel shaders, bump mapping su tutte le superfici, rendering avanzato e textures ancora più dettagliate. Promessa, poi, tutta una serie di aggiunte di rilievo quali la possibilità di pilotare nuovi veicoli (per ora sappiamo che avremo a disposizione un ATV, un Warthog per trasporto truppe ed uno con cabina coperta per due passeggeri), utilizzare le armi rubate ai nemici, un gioco in split screen ancora più immersivo e la possibilità di trasformare Halo 2 in un fantastico sparatutto a squadre grazie al supporto di Xbox Live.









DISPONIBILITÀ
NOVEMBRE — PLATFORM/ARTOON

BLINX - THE TIME SWEEPER

Finalmente abbiamo avuto modo di provare la versione definitiva di Blinx già disponibile, quando leggerete queste righe, sul mercato americano. Le nostre prime impressioni confermano i giudizi positivi in sede di preview: le animazioni del protagonista e il look conferitogli da Artoon, ricordano da vicino un vero cartone animato. La capacità di utilizzare il fattore temporale alla stregua di un videoregistratore permette a Blinx soluzioni di gioco mai viste sino ad'ora. C'è da dire, per onor di cronaca, che il timer che scandisce le nostre imprese (bisognerà completare i livelli entro un determinato periodo di tempo) non permette di gustare appieno di tutti i tocchi di classe inseriti dagli sviluppatori negli ambienti: la difficoltà, al di sopra della media, fa sì che i nostri sforzi si concentrino sull'abbattimento dei nemici, alcuni dei quali talmente ostici che richiederanno molti secondi preziosi per essere annientati. Ai prossimi mesi per la recensione definitiva.







DISPONIBILITÀ
2003 — RACING/DIGITAL ILLUSIONS

MIDTOWN MADNESS 3

Ambientato in due delle più vitali città del mondo, Parigi e Washington D.C., MM3 segue il filone dei prequel, proponendo una corsa automobilistica pazza e sfrenata in ambientazioni completamente interattive. Previste oltre 30 vetture selezionabili e numerose modalità di gioco come, "Blitz", "Checkpoint" e "Cruise". Novità di questo terzo episodio è la "Career Mode" dove vestiremo i panni di un autista, un fattorino, un tassista ed altri dieci infaticabili lavoratori, in diverse missioni.



DISPONIBILITÀ
2003 — PICCHIADURO/STUDIO GIGANTE

TAO FENG – FIST OF THE LOTUS

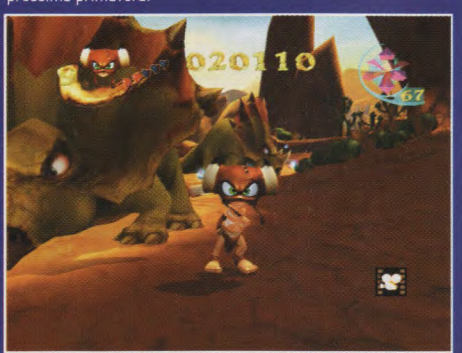
Parola d'ordine: innovazione e realismo. Studio Gigante, azienda creata da John Tobias, uno dei responsabili del progetto Mortal Kombat, sta assumendo sempre più le caratteristiche di titolo promettente, grazie ad un comparto grafico ammirevole, che ricorda da vicino il mondo dei comics americani. In sostanza un picchiaduro ad incontri, Tao Feng – Fist of the Lotus permette un livello di interattività tra ambienti e personaggi non solamente accessorio. Durante il combattimento i giocatori potranno fare buchi nei muri, scaraventare gli avversari attraverso vetrate che si rompono o esibirsi in attacchi acrobatici brandendo un palo e saltando contro le pareti. Il realismo nella gestione del sistema di combattimento, permetterà al giocatore di indebolire l'avversario privandolo, ad esempio, della possibilità di utilizzo di un arto e mostrerà graficamente il risultato dei nostri sforzi, con vestiti che si strappano, sangue che sgorga e ossa che si rompono. La trama vede due clan di combattenti cinesi, entrambi alla ricerca del segreto dell'immortalità, scontrarsi per la supremazia all'interno di paesaggi post atomici.



DISPONIBILITÀ
2003 — PLATFORM/TIWAK

TORK

Se Blinx non fosse sufficiente, dalla Francia con furore arriva Tork, un platform game avente come protagonista un cavernicolo senza paura, capace, grazie alle sue abilità magiche, di tramutarsi in un mastodontico yeti, in un armadillo corazzato o in un agile scoiattolo. Tali mutazioni gli saranno d'aiuto per liberare suo padre, rapito da feroci guerrieri e ora disperso nello spazio-tempo. Le nostre pratiche bolas ci libereranno dei più malefici avversari, mentre molta attenzione andrà prestata alla conformazione insidiosa degli stage (che vanno da quello preistorico sino al castello medievale). Un titolo tecnicamente interessante che potrebbe rivelarsi una gradevole sorpresa per la prossima primavera.



DISPONIBILITÀ
DICEMBRE

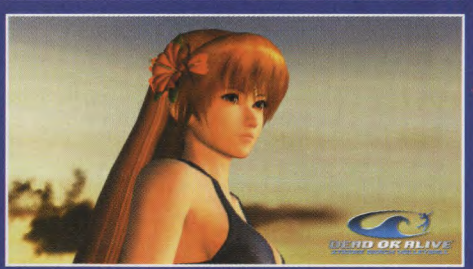
SPORT/TECMO

DEAD OR ALIVE EXTREME BEACH VOLLEYBALL

Salpate a vele spiegate verso i mari del sud! Immaginate di essere in un paradiso tropicale per due intere settimane senza nessun'altra distrazione all'infuori delle bellezze mozzafiato di Dead or Alive e di uno sport che ben si sposa con questo quadro idilliaco: il beach volley. Questo è ciò vi attende nell'ormai imminente titolo Tecmo, Dead or Alive Extreme Beach Volleyball, presente all'X02 solamente in forma di filmato. L'happening di Siviglia ha svelato ulteriori dettagli sulle modalità di gioco aggiuntive presenti nel software: tanto per cominciare, sarà possibile personalizzare al massimo il look del nostro atleta, dall'abbigliamento, al colore dello smalto per le unghie, dagli occhiali da sole al costume da bagno, sino all'abbronzatura. Addirittura, potrà accadere che al nostro personaggio non aggradi ciò che il giocatore ha acquistato per lui e che questi si rifiuti di indossarlo. In Giappone, dove l'uscita del gioco è imminente, la censura lo ha bollato come vietato ai minori di18 anni: questo per via di alcune sequenze in FMV sin troppo ammiccanti per un pubblico di bambini. Prevista, inoltre, una serie di curiosi mini-games per prolungare la durata di vita del titolo Tecmo. Al di là delle considerazioni ideologiche (e di mercato) che un titolo del genere può suscitare, resta da vedere se tanta beltà grafica sarà accompagnata anche da una giocabilità degna. Ad ogni modo, con Tecmo ci sentiamo al sicuro.









DISPONIBILITÀ
2003

ACTION RPG/CLIMAX

BRUTE FORCE

Chi lamentava la mancanza di action RPG su Xbox, sarà costretto a redimersi, giacché Climax ha annunciato nel corso dell'evento, Sudeki. La storia vede quattro personaggi (una potente maga, un capace pistolero, un veloce spadaccino e un'abile cacciatrice) varcare i limiti del mondo noto per affrontare un viaggio nell'oscurità. Sudeki ci farà vivere una storia fatta di esplorazione, RPG ed incredibili combattimenti in real-time dallo stile nettamente cinematografico. I quattro eroi potranno combinare le loro forze per scagliare attacchi più potenti. L'elemento magico sembra essere uno dei punti di forza di Sudeki, con imponenti incantesimi capaci di generare effetti speciali degni della console Microsoft. Bump mapping a iosa, animazioni facciali, fonti di luce dinamica e notevole cura nel design di ambienti e personaggi lasciano ben sperare per il futuro del nuovo prodotto Climax.





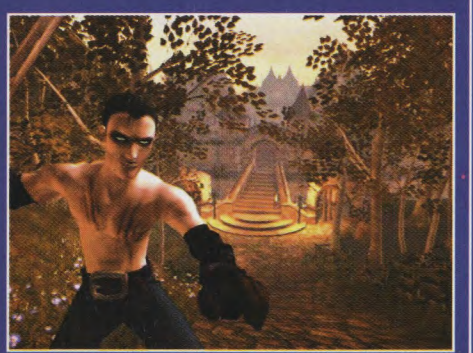




DISPONIBILITÀ
2003
RPG/BIG BLUE BOX

FABLE

L'affascinante Project Ego ha ora un nome definitivo: Fable. Come già ricordato in precedenza, caratteristica di base di questo RPG sarà la totale liberta di azione e decisione concessa al giocatore. Nei panni di un giovane villano, sarà nostro compito ritrovare nostra madre e nostra sorella, scomparsi misteriosamente nella magica terra di Albion. Per far questo dovremo prima recarci dal nostro padre, uno degli Eroi, affrontando un mondo pieno di pericoli inimmaginabili. Una forza oscura sta prendendo forma: un ignoto potere porta il male in ogni città e villaggio di Albion e distrugge la vita fatata dei suoi abitanti. Questa forza maligna ha trasformato gli Eroi in spietati guerrieri assetati di potere. Solo nostro padre è riuscito a resistere.
Il destino della nostra famiglia e dell'universo di Albion è interamente nelle mani del giocatore. Con lo scorrere degli eventi il giocatore crescerà, diventando più forte, più potente e anche più vecchio. Il fattore "Volontà" sarà la chiave che farà mutare il nostro personaggio. Saremo noi, con la nostra forza di Volontà, a determinare le modalità di crescita e il nostro aspetto fisico.
Se utilizzeremo spesso la spada, i nostri muscoli si svilupperanno. Se, al contrario, risolveremo i problemi con astuzie spietate rifiutandoci di occuparci degli altri, diventeremo dei malvagi.
Il nostro carattere si modificherà in base al modo in cui decideremo di agire. Nel corso dell'avventura sarà possibile allearsi con i PNG incontrati nelle lande di Albion, ognuno dotato di intelligenza e comportamento proprio, e decidere liberamente quali *quest* affrontare: imprese piccole o grandi, pericolose e gratificanti o meschine e avvilenti.



DISPONIBILITÀ
NOVEMBRE
AZIONE/DAY 1 STUDIOS

MECH ASSAULT

Scegliete il vostro Mech (dal più agile da 30 tonnellate, alle bestie da 100) e configuratelo nel migliore dei modi per poter schiacciare gli avversari. Previste 20 missioni e sfide in multiplayer.



DISPONIBILITÀ
GENNAIO 2003
SPARATUTTO A SQUADRE/DIGITAL ANVIL

BRUTE FORCE

Un genere che sta riscuotendo sempre più successo è quello degli sparatutto a squadre: ne sembra un fiero esponente Brute Force, ormai in sviluppo da più di un anno . La versione presente all'X02 evidenziava un motore grafico fluido e dotato di numerosi dettagli e un sistema di comandi piuttosto duttile. I giocatori potranno assumere il controllo immediato di uno qualsiasi dei quattro "super commando" altamente specializzati della "Brute Force". L'azione di gioco richiederà strategie stealth, tattica, sparatorie forsennate o semplicemente "forza bruta",sia che si giochi in singolo, all'interno di sei mondi diversi, sia che si usufruisca dell'aiuto di un massimo di tre giocatori umani. L'interazione tra i quattro protagonisti (tre umani ed uno strano lucertolone) sarà fondamentale per superare i passaggi più ostici. Possibile anche il gioco competitivo, grazie alla modalità arena in split-screen, che vedrà quattro giocatori al massimo scontrarsi al meglio delle loro abilità (si potrà persino optare per lo scontro "per team") Sonoro in 5.1, effetti visivi dell'ultima generazione e 29 armi a disposizione completano l'elenco delle caratteristiche primarie di Brute Force.





DISPONIBILITÀ
TBA
ACTION RTS/LIONHEAD

BLACK & WHITE: NEXT GENERATION

B&W: Next Generation è la nuova evoluzione del titolo in grado di vendere milioni di copie nella sua incarnazione PC. Questo episodio, particolarmente indicato per i possessori di console, presenta una natura sicuramente più votata all'azione, senza, però, rinnegare gli elementi strategici che hanno fatto il successo dell'originale. Questa volta bisognerà creare e allevare una Creatura (l'aggressivo leone, l'agile scimmia o l'amichevole mucca) per poi cavalcarla per spostarsi attraverso il mondo di Black & White. Al contrario della versione originale, controlleremo direttamente (tramite pad) il nostro alter-ego e la sua bestia, conservando intatta la possibilità di lanciare incantesimi (Miracles), risolvendo puzzles intricati e combattendo un'orda di terribili Creature nemiche e di indigeni avversari.
Più seguaci convertiremo al nostro culto, maggiori saranno le capacità magiche di cui potremo usufruire. Per assoggettarci le simpatie della popolazione, potremo utilizzare su di loro un compartamento "buonista" ed essere così venerati come Dei, oppure costringerli a lavorare per noi con le cattive. La scelta finale spetterà al giocatore. Controllando direttamente la Creatura, sarà possibile utilizzarla come "amico" o "calamità" per gli indigeni locali. Ogni azione o interazione, che compierete scatenerà un effetto sulla Creatura e sul mondo circostante. Black & White: Next Generation rifletterà graficamente il vostro stile di gioco: i paesaggi appariranno verdeggianti, illuminati e lussureggianti se la vostra condotta di "Dio" sarà esemplare, al contrario, se deciderete di schierarvi dalla parte del male, il look generale delle ambientazioni e della popolazione tenderà al grigio e al mesto. Black & White: Next Generation sembra mantenere l'interesse elevato che contraddistingueva la versione originale, aggiungendo una componente arcade sicuramente più gradita agli utenti Xbox.



DISPONIBILITÀ
2003
PLATFORM/DOUBLE FINE PRODUCTIONS

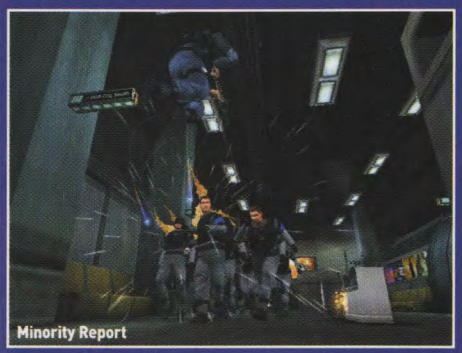
PSYCHONAUTS

Il titolo di Double Fine Productions (ex di LucasArts) vede il giovane Raz, frequentare la scuola estiva per persone dotate di poteri paranormali che gli consentirà di ottenere il diploma di Psychonaut: ovvero, di supereroe in grado di leggere nel pensiero. La salvezza di bambini indifesi dipenderà dalla nostra bravura: addentrandoci nelle menti di "strani personaggi", effettueremo un viaggio all'interno di ambientazioni psichedeliche ritrovandoci a correre, saltare, galleggiare, scalare, dondolare, sgusciare e scappare per sconfiggere mostri, matti e demoni con lo Psi-Blast, un'esplosione di energia mentale che scaccerà qualsiasi incubo. Procedendo l'avventura apprenderemo i poteri di teletrasporto, telecinesi, levitazione, accensione di fuochi, profezia e invisibilità.



ACTIVISION

Molto nutrita la line-up di Activision che presentava ai giocatori anche i titoli LucasArts dedicati a Star Wars. Grande attesa per **Minority Report**, di cui si è visto solo un video non molto convincente. Ottima performance per **X-Men: Next Dimension**, picchiaduro con i personaggi Marvel e per **Tony Hawk's Proskater 4**.


Minority Report

CAPCOM

Oltre al godibilissimo **Marvel Vs Capcom 2**, giocabile anche in rete, la Casa di Osaka presentava il suo simulatore di mech, **Tekki**, con tanto di enorme controller in prova. Le sensazioni di divertimento e coinvolgimento provato potrebbero valere il prezzo da pagare per l'acquisto del tutto, a patto di avere anche spazio a sufficienza.


Tekki

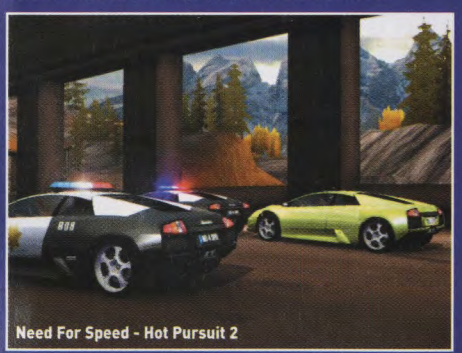
CODEMASTERS

Colin Mc Rae 3.0 ha intrattenuto la platea per gran parte del tempo a disposizione. Controversa la dinamica fisica, che aumenta ancora di più lo stile di gioco arcade ed eccellente la resa visiva, con tanto di pioggia e neve su schermo. L'altro titolo presentato era **LMA Manager 2003**, che arriverà da noi completamente localizzato.


Colin Mc Rae Rally 3.0

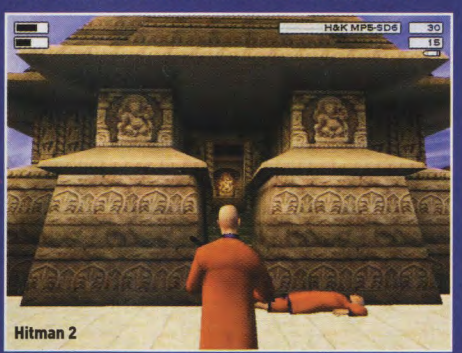
ELECTRONIC ARTS

La linea sportiva di EA, come da copione, la faceva da padrone, con i nuovissimi **Tiger Woods**, **FIFA**, **NBA Live** e **NHL** in versione **2003**. Molto buono **Need For Speed - Hot Pursuit 2** e gradevole **Dead To Rights** di Namco, softco i cui titoli per Xbox (e GC) saranno importati in Europa proprio da Electronic Arts.


Need For Speed - Hot Pursuit 2

EIDOS

Molto divertente e ben realizzato il seguito di uno dei primi FPS disponibili per PS2, ora divenuto un titolo multiformato: **Time Splitters 2**. Grande entusiasmo e convincenti potenzialità ha sicuramente mostrato **Hitman 2**, un action-stealth game dotato di un ottimo comparto tecnico e di numerose azioni a disposizione.


Hitman 2

INFOGRAMES

Tanta la carne al fuoco del publisher francese: citazione di merito per **Unreal Championship**, ottimo FPS da provare anche in quattro, **Superman the Man of Steel** e **Micromachines**. Non troppo convincenti, invece, **Terminator - Dawn of Fate**, **Battle Engine Aquila** e **Taz Wanted**. Solo immagini per Racing Evoluzione.


Unreal Championship

RAGE

Il publisher angolosassone sta lentamente migliorando la qualità dei suoi prodotti: se **Rocky** lasciava ben sperare per la sua versione finale, **Lamborghini** ci ha davvero fatto una buona impressione, grazie alla fluidità del suo engine 3D, al dettaglio delle vetture e ad un sistema di guida arcade ma con tocchi di realismo.



Lamborghini

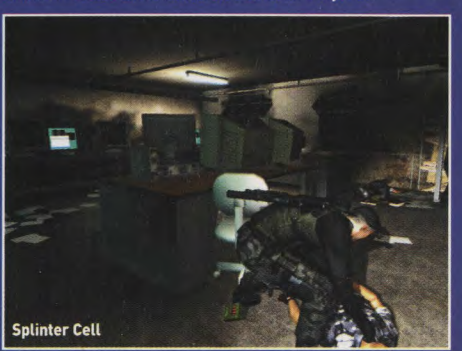
SEGA

Lo stupendo **Panzer Dragoon Orta** ci ha fatto cadere la mascella per il suo incredibile dettaglio. Peccato la sua uscita sia stata rimandata a gennaio. L'altro titolo dominante di Sega era **Sega GT 2002**, una valida alternativa allo strapotere di GT3. La fisica delle vetture appare notevolemente migliorata e la grafica è davvero al top.


Sega GT 2002

UBI SOFT

Oltre al posticipato **Rayman 3 - Hoodlum Havoc** e all'interessante **XII**, un FPS con grafica in cel shading, l'attenzione del pubblico è stata calamitata da **Splinter Cell**, un titolo atteso come "il rivale di MGS2" e che introduce alcune novità a livello di gameplay mai viste sinora. Presente anche il discreto **Deathrow** e **Myst III**.


Splinter Cell



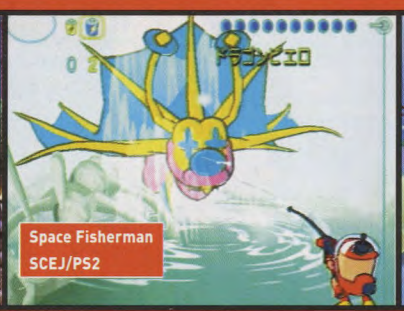
Tokyo Game Show 2002

Final Fantasy XII, Dead or Alive 4, Ridge Racer VI, Tekken V, Vagrant Story 2, Virtua Fighter V, Street Fighter IV sono solo alcuni dei titoli che ci sarebbe piaciuto scoprire all'edizione 2002 del Tokyo Game Show. Un evento la cui popolarità si è rivelata in leggero calo rispetto agli anni passati (alla fine della tre giorni di fiera, i visitatori complessivi sono stati 134.000, contro gli oltre 250.000 delle due edizioni dello scorso anno) e che dimostra la crescente tendenza delle software house nipponiche ad organizzare happening privati per presentare nella maniera migliore i loro prodotti di punta, snobbando (per ponderate quanto discutibili strategie di mercato) gli appuntamenti di massa del settore videoludico. Pochi, dunque, gli annunci clamorosi, poche le novità in anteprima. Ad ogni modo, quanto ammirato al Tokyo Game Show 2002 rafforza l'interesse crescente da parte degli sviluppatori orientali per il gioco on-line e consolida il dominio PlayStation 2 quale console di riferimento in Giappone. Evolution Magazine vi offre una panoramica sui titoli presenti alla fiera, dando spazio alle software house più importanti.

a cura di Simone Menghini e Giuseppe Nigro



Dark Chronicle
SCEJ/PS2



Space Fisherman
SCEJ/PS2



Poinie's Poin
SCEJ/PS2



Minna no Golf Online
SCEJ/PS2

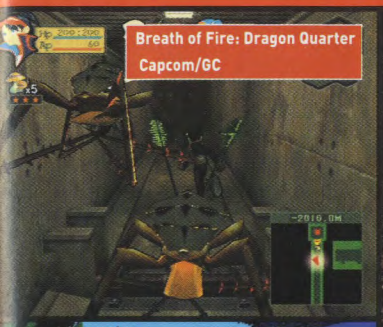


SCEJ

Dopo aver snocciolato i soliti, impressionanti, dati di vendita di PS2 (che ha da poco superato il traguardo storico dei 40 milioni di pezzi distribuiti in tutto il mondo) durante la conferenza di apertura, Sony ha presentato la sua line-up autunnale, non certo sorprendente per interesse o spettacolarità, ma sicuramente adatta a soddisfare le esigenze di un gran numero di videogiocatori. Undici i titoli in catalogo, otto dei quali presenti in forma giocabile: **Dark Chronicle** (sequel di Dark Cloud, che si è rivelato il prodotto più "gettonato" dai visitatori), **Formula One 2002**, **Gacha-Roku** (un simpatico board-game), **Let's Bravo Music** (ennesimo music game con modalità due giocatori), **Poinie's Poin** (un coloratissimo platform), **Space Fisherman**, **The Keihin Tokkou** (una simulazione ferroviaria) e **XI-Go** (un gradevole rompicapo, sequel di Devil Dice). Sotto forma di video il nuovo RPG della saga di **Arc The Lad** e le versioni orientali di **Ratchet & Clank** e **Sly Racoon**. Sul versante on-line, grandi aspettative ha destato la presentazione di **Minna no Golf Online**, la nuova versione della simulazione golfistica targata Sony (da noi conosciuta come Everybody's Golf) che offrirà sfide per quattro utenti in contemporanea, un sistema di chat tra i giocatori e (in futuro) tornei a livello nazionale per tutto il Giappone. Il comparto grafico, di contro, sembrava parimenti identico al predecessore, ma c'è ancora tempo per migliorare.

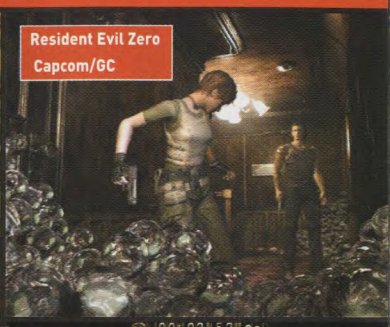
MICROSOFT

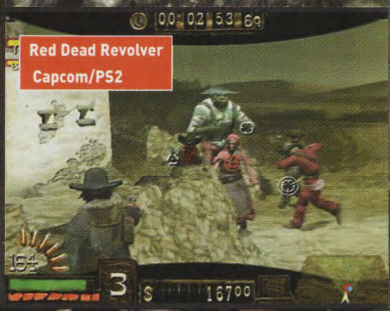
Lo stand Microsoft, così già l'anno passato, era davvero imponente. La maggiore attrazione della casa di Redmond era sicuramente Xbox Live e tutta la serie di giochi già pronti per andare in rete. Il servizio verrà lanciato in Giappone il 16 Gennaio 2003, una data che ha sorpreso in molti tra sviluppatori ed utenti, visto l'impegno (e le ripetute promesse) della casa americana per farlo partire entro la fine del 2002. Nonostante qualche piccolo risentimento da parte di Yuji Naka (Sonic Team), egli stesso è salito sul palco Microsoft per dare una dimostrazione efficace di **Phantasy Star Online** per Xbox Live. Il gioco, ormai completato, include PSO Episode I e II (al contrario di Game Cube, dove i due titoli appariranno separatamente) e nuove mappe e trame. La versione Xbox è un porting fedele di quella PC, con l'aggiunta delle capacità vocali basate sull'Xbox Communicator. Presentati alla stampa altri tre titoli inediti che sfrutteranno Xbox Live: stiamo parlando di **True Fantasy Live Online** (un RPG con personaggi in cel shading, che ricalca in maniera sin troppo eloquente quel Final Fantasy XI che è tuttora fonte di gioie e dolori per Square), **Fishing Live Online** (un titolo dedicato alla pesca sportiva, con paesaggi rilassanti e alcune caratteristiche RPG che permetterà di far divertire un massimo di 6 concorrenti contemporaneamente) e **The Wild Rings** (una simulazione di wrestling che offrirà una gamma di100 lottatori disponibili e la possibilità di creare ex novo il proprio). Di tutt'altra pasta, **N.U.D.E. – Natural Ultimate Digital Experiment**, un progetto in sviluppo presso Red Entertainment che sfrutterà Xbox Live per la comunicazione con la protagonista del gioco, una ragazza robot, in grado di riconoscere la nostra voce, segnalare le sue emozioni ed i suoi sentimenti, al quale il giocatore dovrà prestare la massima attenzione e cura (una sorta di Pokémon per un pubblico più adulto).

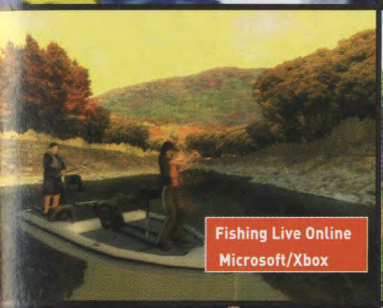

Breath of Fire: Dragon Quarter
Capcom/GC


Automodellista
Capcom/PS2


Devil May Cry 2
Capcom/PS2


Resident Evil Zero
Capcom/GC

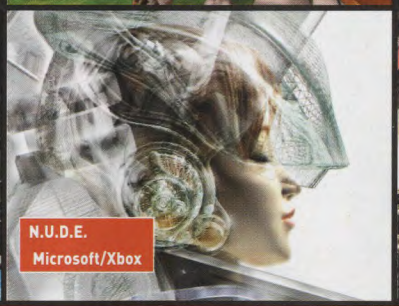

Red Dead Revolver
Capcom/PS2


Fishing Live Online
Microsoft/Xbox


True Fantasy Live Online
Microsoft/Xbox


KakuKo Kojin
Microsoft/Xbox


The Wild Rings
Microsoft/Xbox


N.U.D.E.
Microsoft/Xbox

Aumenta l'interesse per **Kakuto Kojin**, picchiaduro dai toni apocalittici sviluppato da Dream Publishing e presente in formato video alla fiera. Oltre ad una grafica davvero al di sopra di ogni aspettativa (qualche riserva, di contro, sulle animazioni), Microsoft ha reso nota la possibilità di gioco in quattro in contemporanea: tale modalità, se ben implementata, potrebbe rendere Kakuto Kojin uno dei titoli da tenere d'occhio per il prossimo anno.

CAPCOM

Il logo di **Devil May Cry 2** e il nuovo trailer dedicato facevano andare su di giri gli esagitati visitatori. Ancora più azione, frenetica e coinvolgente, nuovi e terrificanti avversari sono solo alcune delle features del nuovo hits della casa di Osaka. Particolarità che ci ha entusiasmato è quella che permette al nostro eroe di sparare utilizzando due armi simultaneamente ed indipendentemente. Qualche riserva sul look dei mostri (davvero standardizzati e privi di stile) e dello stesso Dante che, seppur più "cool" e dinamico, sembra aver perso qualcosa di quell'aulica parvenza che lo contraddistingueva. **Red Dead Revolver** è il seguito in chiave moderna di Gun Smoke, un vecchio coin op del 1985: nei panni del pistolero Red, daremo la caccia ai banditi responsabili delle morte dei nostri genitori, in un action/shooting game quanto mai originale. La panoramica PS2 prosegue con la versione finale di **Automodellista**,



un racing game in cel shading non troppo esaltante e di **JoJo Bizarre Adventure V**, recensito sul numero scorso di *Evolution*. Continua lo sviluppo di **Breath of Fire: Dragon Quarter**. Il titolo Capcom, oltre che per la sua promettente realizzazione tecnica (la grafica è completamente in cel shading), si segnala per particolari features come il PETS (Positive Encounter and Tactics System), ossia la possibilità di piazzare trappole ed utilizzarle durante i combattimenti ed una impostazione prettamente "action" degli stessi scontri. Sembra, poi, che i programmatori abbiano implementato un inedito sistema denominato *Scenario Overlay System* o "SOL" che dovrebbe rendere il gioco completamente diverso ogni volta che verrà affrontato, grazie agli oggetti e all'esperienza accumulati nell'avventura precedente.

Grande clamore attorno a **Resident Evil Zero**, nuovo episodio di questa appassionante saga, previsto in esclusiva per Game Cube. Il prequel del primo Bio Hazard utilizza tutte le potenzialità del Cubo per regalarci un titolo visivamente impressionante, ma non solo. La demo provata ci vedeva ai comandi dell'inesperta Rebecca, accompagnata dal misterioso Billy (un evaso). Necessaria la cooperazione continua tra i due, che si traduce nella possibilità di *switchare* i due personaggi in diverse locations, oppure di utilizzarli assieme, nella disperata lotta per la sopravvivenza. Disponibili per GC anche **Resident Evil 2** e **Resident Evil 3 Nemesis**, praticamente identici alle controparti Dreamcast. Per quanto riguarda Xbox, oltre alla conversione di **Marvel Vs Capcom 2** (anche per PS2), faceva bella mostra di sé il mastodontico **Tekki**, un titolo che si è rivelato davvero sorprendente, non solo per via dell'enorme controller col quale sarà venduto in bundle. Annunciati, inoltre, **Megaman Battle Network 3**, un RPG per il piccolo GBA e **Megaman Battle Network Transmission**, primo action game ◦


Tekki
Capcom/Xbox


Fighting All Star
Capcom/Arcade


Silent Scope 3
Konami/PS2

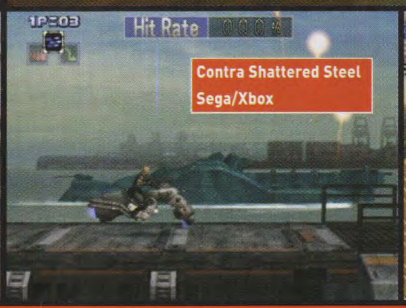

Silent Hill 3
Konami/PS2

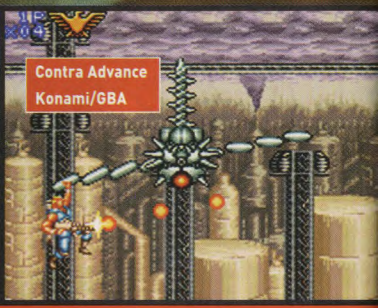

Metal Gear Solid 2 Substance
Konami/Xbox - PS2


Z.O.E. Second Runner
Konami/PS2


Megaman X7
Capcom/PS2


Clock Tower 3
Capcom/PS2


Contra Shattered Steel
Sega/Xbox


Contra Advance
Konami/GBA

dedicato all'eroe di Casa Capcom a fare la sua comparsa su Game Cube. Lo sviluppo è affidato ad Arika (team dietro la saga di Street Fighter). Completamente in cel shading, **Megaman X7** sarà il nuovo platform per PS2 dedicato al simpatico eroe. Da segnalare anche **Clocktower 3**, un avventura horror dalla trama interessante e dalle atmosfere inquietanti ambientato in una Londra di inizio secolo e **Capcom All Star Fighting**, un picchiaduro 3D presentato in versione arcade, che ci fa rivivere le gesta di Ryu, Haggar, Strider e di numerosi eroi Capcom in una serie di scontri all'ultimo colpo.

KONAMI

La softco nipponica, autrice di alcuni dei più importanti prodotti degli ultimi anni, non smentisce la sua "linea editoriale" e concentra le sue attenzioni in massima parte su PS2, con pochi titoli per le altre piattaforme. Partendo proprio da Xbox, va sicuramente fatta notare l'importanza di **Metal Gear Solid 2 Substance**, un appendice alle avventure di Snake, che ci permetterà di usufruire di ben 300 missioni V.R. e delle "Snake Tales", una sorta di mini episodi che si svolgeranno ancora una volta nei due scenari di gioco, accompagnati da briefing testuali. La grafica era praticamente identica alla versione originale per PS2. Secondo le ultime indiscrezioni, la versione Xbox conterrà un trailer di Metal Gear Solid 3, titolo sul quale Kojima in persona, ha annunciato di essere al lavoro. Passando a PS2 e all'altro cavallo di battaglia Konami, **Z.O.E. 2 Second Runner** (presente sotto forma di trailer), possiamo dire di essere rimasti di sasso per la realizzazione tecnica, contraddistinta dall'utilizzo di un cel shading quanto mai appropriato e ottimamente implementato, per la notevole fluidità e velocità di gioco nonostante la grande quantità di mech presenti contemporaneamente su schermo e per le nuove abilità in possesso del nostro Jeuthy. Se la longevità, vero tallone d'Achille del suo genitore saprà mantenersi su livelli adeguati, potremmo avere un clamoroso hit per il prossimo anno. Pochi i nuovi dettagli svelati su **Silent Hill 3**: il demo mostrava un'ambientazione all'interno di un misterioso e cupo parco nel quale la protagonista di nome Heather si aggirava confusa. L'atmosfera tenebrosa, gli eccellenti filmati in CG e il sottile senso di paura sono rimasti inalterati, mentre il gameplay sembra più votato all'azione.



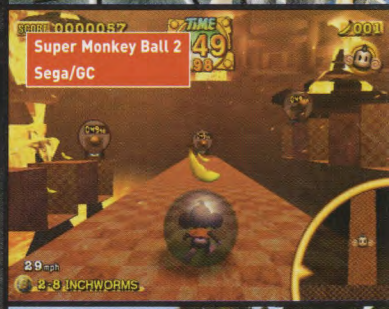
Nuove conferme arrivano da **Contra – Shattered Steel**, arcade frenetico e spettacolare previsto per PS2 e, nella relativa versione per GBA, **Contra Advance**, un mix delle versioni Famicom e Megadrive. Per chi ne sentisse la mancanza ecco, poi, la nuova edizione di **K-1 Grand Prix** (PS2 e GBA), famoso torneo di sport da combattimento. Da segnalare che la versione "portatile" sarà prettamente super deformed. Per gli amanti delle sparatorie virtuali non potevamo non citare **Silent Scope 3**, conversione riveduta ed aggiornata di un classico da sala giochi, ancora una volta per PS2 e GBA.

SEGA

Molto ricco il catalogo proposte per questo evento da parte di uno dei più famosi publisher/sviluppatori del mondo dei videogame. Dopo la conferenza d'apertura, è stato svelato **Virtua On Marz**, primo capitolo di Virtua On sviluppato esclusivamente per PS2 che vanterà


Panzer Dragoon Orta
Sega/Xbox


Skies of Arcadia Legends
Sega/GC

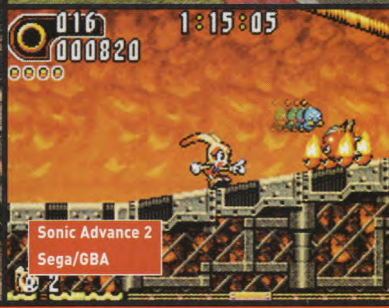

Super Monkey Ball 2
Sega/GC


Sega GT 2002
Sega/Xbox


Virtua On Marz
Sega/PS2


Shinobi
Sega/PS2


House of the Dead III
Sega/Xbox


Sonic Advance 2
Sega/GBA

nel gioco in singolo la sua modalità principale, grazie all'aggiunta di una storia intrigante e di numerose missioni nelle quali potremo godere dell'aiuto dei mech gestiti dalla CPU. Il comparto tecnico appare stabile e non troppo differente dalle versioni precedenti. Ciò dovrebbe garantire senz'altro una fluidità esemplare. L'uscita è prevista in Giappone per la prossima estate. Una nuova demo presente nello stand Sega, ha svelato alcune nuove caratteristiche di **Shinobi** per PS2, sequel in chiave moderna del



classico da sala del 1987: oltre alla presenza di una gentil donzella quale spalla del protagonista (Hotsuma), il nostro eroe potra annientare i suoi nemici con una katana e con un numero infinito di coltelli da lancio, "lockandoli" per mezzo dello strascico della sua fascia rossa. Hotsuma potrà, inoltre, utilizzare le sue doti funamboliche per camminare sui muri, volteggiare a mezz'aria e attraversare angusti passaggi. Ottimo il character desing, esemplare la fluidità e piacevole la giocabilità: un sicuro hit per il prossimo novembre. Chiude l'elenco dei titoli PS2 un filmato di **Sakura Taisen**, action RPG molto atteso in Giappone. Sul fronte Xbox, Sega ha presentato le versioni finali di **House of the Dead III** (di cui trovate un anteprima sul numero 6 di *Evolution*) e di **Sega GT 2002**, titolo di corse davvero molto ispirato. A farla da mattatore, però, è stato **Panzer Dragoon Orta**, presente in forma giocabile e letteralmente stupefacente per grafica e design. Nel demo si potevano giocare il primo stage (Episode 1, City in the Storm) e il boss del terzo stage. City in the storm è uno spettacolo vivente: mentre i draghi nemici attaccano la città, piogge di acqua e fuoco ed altri spettacolari effetti di luce invadono lo schermo. Il giocatore vola sul proprio drago (realizzato in maniera incredibile, con textures delle ali multicromate e riflettenti) controllandolo con lo stick sinistro. Orta, la protagonista può sparare delle magie singole più alcune multiple, tenendo premuto il pulsante di fuoco per "lockare" i numerosi nemici. Quanti attendevano il ritorno di Sonic sulle console 128 bit, dovranno per il momento accontentarsi di **Sonic Mega Collection**: una compilation per PS2 e Game Cube dove trovano spazio i primi quattro capitoli visti su Megadrive, Sonic CD, Sonic 3D Blast, Sonic R e Sonic Shuffle oltre a Flicky e Ristar quali bonus aggiuntivi. Meglio è andata ai possessori di GBA, i quali potranno bearsi di **Sonic Advance 2**, nuovo episodio di una saga che questa volta presenterà un inedito personaggio: Cream the Rabbit, una simpatica coniglietta che custodirà anche il giardino dei Chao. Per Game Cube, oltre al divertentissimo **Super Monkey Ball 2**, sviluppato dagli Amusement Vision, si potevano ammirare i primi filmati di **Skies of Arcadia Legend**, versione rivisitata (anche se in larga parte identica) dell'omonimo RPG giocato su Dreamcast. Multiformato, invece, **Grand Heat**, versione nipponica del più famoso Burnout.

TECMO

L'attesa si fa sempre più calda e la curiosità sale alle stelle per **Dead or Alive Xtreme Beach Volley**, titolo presente solo sotto forma di filmato che promette una serie di minigames a corredo dell'esperienza sportiva (se in tale modo è opportuno chiamarla). Solo annunciato, invece, il prossimo episodio di Dead or Alive, che prendera l'appellativo di **Dead or**


Ninja Gaiden
Tecmo/Xbox

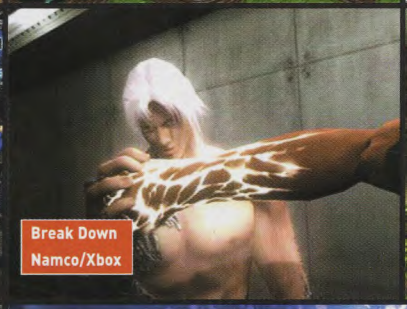

DOAX Beach Volley
Tecmo/Xbox


Thousand Land
From Softwar/Xbox


Moto GP 3
Namco/PS2


Gallop Racer 6
Tecmo/PS2


Breakers
Tecmo/PS2


Break Down
Namco/Xbox


Rune II
From Software/GC


Rygar - The Legendary Adventure
Tecmo/PS2


O.To.Gi.
From Software/Xbox

Alive Cronus e che potrebbe non essere un semplice picchiaduro (Dead or Alive 4 è ancora da svelare). Diffuse immagini inedite di **Ninja Gaiden** per Xbox, che testimoniano il lavoro eccellente che Team Ninja sta svolgendo per il remake del suo classico. Ottimo, a tratti spettacolare, **Rygar – The Legendary Adventure** per PS2: armati della nostra fida *morning star*, dovremo far piazza pulita dei numerosi nemici e liberare la principessa rapita, in un alternarsi di splendidi stage, arricchiti da un sistema di controllo e di telecamere molto simile al valido Devil May Cry. Pochissimi i dettagli riguardo **Breakers**, nuovo titolo per PS2, del quale si conoscono solamente l'ambientazione tecnologica e la modalità principale di gioco on-line. **Gallop Racer 6** rinnova l'appuntamento con le simulazioni di corse di cavalli, vera passione orientale ma che non riscuote troppo successo da noi. **Monster Rancher Advance 2** per GBA, presenta una nuova protagonista ed una serie di inedite creature addomesticabili.



NAMCO

Presso gli espositori Namco, girava senza sosta la versione arcade di **Soul Calibur II**, picchiaduro disponibile in sala giochi già da qualche mese, che sta facendo registrare grossi guadagni per la softco nipponica. Prevista la conversione per le tre console 128 bit, con il porting PS2 disponibile a dicembre e le altre a seguire. **Break Down** è, invece, un nuovo titolo votato all'azione in sviluppo esclusivamente per Xbox: particolarità di questa produzione sarà la visuale in prima persona, che lo relegherà a titoli di genere FPS, pur variandone le caratteristiche (sono previste sessioni di combattimento a mani nude). Dalle poche foto diramate dallo sviluppatore, l'aspetto grafico si mantiene in linea con le recenti creazioni Namco (Dead To Rights su tutti). L'uscita è prevista per l'estate 2003. **Moto GP 3** per PS2 rinnova le prerogative della saga, con una cura maniacale per l'aspetto simulativo e un parziale restyling della struttura grafica, con tanto di visuale dal cockpit.

FROM SOFTWARE

Nello stand From Software era possibile giocare una versione preliminare di **O.To.Gi.**, affascinante action-RPG per Xbox del quale vi avevamo parlato qualche mese fa. L'azione, in terza persona, è sostenuta dall'impiego di numerosi elementi magici e dalla rappresentazione di un universo demoniaco di notevole impatto. Ancora, per Xbox, arriva **Thousand Land**, un gioco di strategia dalle caratteristiche innovative e dalla grafica in stile super deformed, di cui è stato mostrato un filmato. Presentato sotto forma di trailer, **Rune II** per Game Cube, un action-adventure che mette in scena una giovane eroina alle prese con un orda di malvagi: la sua salvezza saranno le numerose magie che il giocatore potrà evocare. **Armored Core 3: Silent Line** è il nuovo episodio del popolare




Armored Core 3: Silent Lines
From Software/GC



Kingdom Hearts: Final Mix
Squaresoft/PS2


Chocoboland
Square/GBA

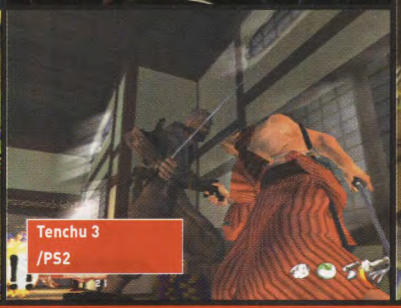

Unlimited Saga
Squaresoft/PS2


Hanjuku Hero Tai 3D
Squaresoft/PS2


Crimson Sea
Koei/Xbox


Shadow Tower: Abyss
From Software/PS2


Mystic Hero
Koei/GC


Tenchu 3
/PS2



Guilty Gear XX
Sammy/PS2

mech-simulator che ha fatto conoscere From al grande pubblico. Nei panni di un mercenario del Raven Team, dovremo portare a termine numerose missioni ed ampliare il numero di ricambi del nostro droide. Il titolo sarà disponibile entro la fine dell'anno su PS2. Nessuna informazione su **Shadow Tower: Abyss**, un RPG per PS2 che, stando alle foto diffuse dallo sviluppatore, sembra promettere davvero bene.

SQUARE

Pur sotto tono rispetto allo scorso anno, i titoli proposti da Squaresoft hanno saputo soddisfare la bramosità degli amanti dei Japan RPG. Si comincia con l'annuncio di **Hanjuku Hero Tai 3D**, remake in chiave tecnologica di un vetusto ma appassionante RPG per Famicon del 1988. Il protagonista principale e le sue truppe saranno caratterizzati da un look bidimensionale mentre gli ambienti ed i nemici godranno della grafica 3D. I mostri e le creature avversarie saranno realizzate anche con l'aiuto dei giocatori, tramite un gustoso concorso che Square, Weekly Jump e V Jump (due riviste per ragazzi) hanno indetto in Terra Nipponica. Procede senza intoppi lo sviluppo di **Unlimited SaGa**, promettente RPG di cui Square ha mostrato i nuovi filmati. Unlimited Saga è il sequel di Saga Frontier I e II e vede il ritorno di Akitoshi Kawazu quale direttore e produttore, di Tomomo Kobatashi come character designer. La grafica introduce una nuova tecnica che permetterà di evitare spixellamenti degli sprite, dovuti alla bassa risoluzione, tecnica che è stata sviluppata in collaborazione con Adobe. Kingdom Hearts: Final Mix è la versione aggiornata per il mercato Jap del capolavoro Square ed includerà il parlato in lingua inglese, la versione inglese del tema "Simple & Clean" e il ritorno di alcuni personaggi famosi quali... Sephirot! A Novembre la versione Pal. Passando ai portatili, segnaliamo l'interessante versione di "Dice de Chocobo" per GBA, per l'occasione rinominata **Chocoboland**, nella quale un massimo di 4 utenti si sfideranno in una sorta di gioco da tavolo digitale. Degno di lode **Final Fantasy Tactis** (GBA) che non è il remake dell'episodio visto anni or sono su PSX quanto piuttosto una nuova avventura con nuovi personaggi ed una nuova trama.

LE ALTRE

Per quanto riguarda le altre software house, segnaliamo Koei, che ha mostrato un filmato di **Crimson Sea**, un gioco d'azione in terza persona con numerosi personaggi selezionabili (Xbox) e la versione finale di **Mystic Heroes** per Game Cube, un gioco di azione con elementi magici e RPG che ci vedrà lottare contro orde di demoni per salvare le nostre genti. K2 ha mostrato nuove immagini di **Tenchu 3**, sequel promettente del "simulatore di ninja" giocato su PSone. La novità è che questa volta sarà possibile sfidarsi in deathmatch scegliendo uno dei tre personaggi disponibili oppure cooperare per portare a termine le missioni. 60 fps uniti ad un buon character design lasciano ben sperare per la versione finale, prevista a marzo del 2003. Da Sammy arriva su PS2 **Guilty Gear XX**, conversione della versione arcade del picchiaduro bidimensionale della Arc. Con 20 lottatori selezionabili (di cui 4 inediti), numerose modalità di gioco ed un animazione fedele alla controparte a gettoni, Gulty Gear XX promette di far dimenticare persino Capcom Vs SNK 2. **Battlefield Pizza Girl** è il nuovo gioco di Gabin Ito, il cui design è stato curato dalla geniale mente di Katsuki Tanaka; per il momento, abbiamo potuto ammirarne solamente i primi artwork, che vedevano la simpatica *Pizza Girl* alle prese col suo amico Panda. Piattaforma e data di uscita sono ancora da annunciare.
Vi invitiamo a non perdere i prossimi numeri per le anteprime e le recensioni dei titoli mostrati.

Micromachines



GENERE ▶ RACING **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro









Le automobili miniaturizzate più famose al mondo sono fuggite dalle loro confezioni e stanno preparando un ritorno in grande stile, questa volta su PS2 ed Xbox. Dopo aver selezionato uno degli otto personaggi disponibili, ognuno con macchinina personalizzata al seguito, saremo pronti a tuffarci in divertentissime sfide contro la CPU o, vera apoteosi del divertimento che da sempre contraddistingue questa saga, contro un massimo di altri tre giocatori umani. Dopo aver scelto la modalità di gioco desiderata tra quelle riservate al singolo giocatore (Time Trial, Single Race, Championship, Cup e Quick Start) e quelle multiplayer (in pratica le medesime, fatta eccezione per il curioso Bomb Tag che propone, in uno schermo diviso in quattro porzioni, una frenetica sfida tra i giocatori per cercare di liberarsi di una bomba a tempo), saremo pronti a gareggiare per la vittoria. Per ottenerla, potremo usufruire di numerosi bonus (Turbo, Invincibility e Speed Up) ed armi (Bazooka, Fireball, Homing Rocket, Electro Charge, Magnet, Liquid Nitrogen, Frying Pan, Boxing Glove e Flamethrower) disseminati lungo le piste. Nelle beta version per PS2 ed Xbox inviateci da Infogrames, erano disponibili i primi tre tracciati (Perilous Places, Ghoulish Graveyard ed Hicksville Hoedown) e tutti gli otto personaggi. Nonostante alcune imprecisioni a livello di collisioni e qualche bug ancora da correggere (alcune armi sono situate in zone errate) Micromachines si dimostra già da ora fluido e convincente. Bisogna ammettere, però, che la rappresentazione grafica di modellini ed ambienti, pur raggiungendo buoni livelli, non risulta particolarmente imponente. La versione Xbox presenta degli effetti grafici extra (leggasi bumb mapping) per ora preclusi in quella PS2. Già disponibile la localizzazione in lingua nostrana, benché i fonts nei menu non fossero ancora definitivi. A breve il test della versione definitiva.

Reign Of Fire



GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ BAM! ENTERTAINMENT **SVILUPPATORE** ▶ KUJU ENTERTAINMENT **USCITA PREVISTA** ▶ AUTUNNO

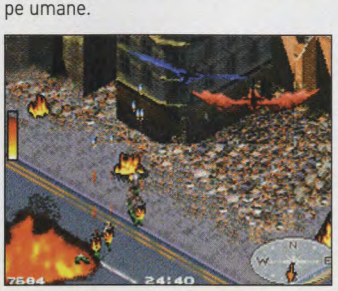
di Maurizio Quintiliani

Previsto per questo autunno, il nuovo titolo di Kuju Entertainment è il tie-in dell'omonimo action movie "Reign of Fire", targato Spyglass, di prossima uscita e diretto da Rob Bowman (famoso per la regia di alcune puntate del noto "X-Files" nonché per lo stesso film ispirato a tale serie). Reign of Fire ci catapulta in un immaginario futuro, precisamente in una Londra dall'aspetto post-apocalittico-medievale, in un fiabesco 2024. I pochi superstiti sono vittime di attacchi sferrati da enormi draghi in continua crescita ed assetati di violenza che insidiano i pochi villaggi rimasti. Gli umani sopravvissuti organizzano trappole e sistemi di difesa per preservare la loro razza ed avere la meglio sui feroci mostri alati. Il titolo distribuito da Bam! Entertainment si presenta come uno sparatutto/adventure in terza persona, realizzato con modelli poligonali che, da quanto visto sinora, non fanno certo gridare al miracolo. Le modalità di gioco si dividono in due sezioni distinte e diametralmente opposte. Da una parte, abbiamo la possibilità di intraprendere lo svolgimento delle missioni sotto le sembianze della resistenza (cioè degli umani): qui avremo il nostro bel da fare, a bordo di veicoli e mezzi da guerra, e saremo impegnati a difendere le nostre postazioni dagli attacchi dei draghi per mezzo di un possente arsenale da guerra composto da armi di differente portata e capacità. La parte "cattiva" del gioco è quella che ci porta ad assumere le sembianze di un drago alato, allevarlo e portarlo alla distruzione delle truppe umane.

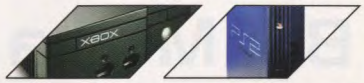








Marvel Vs Capcom 2



GENERE ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ CAPCOM **SVILUPPATORE** ▶ CAPCOM **USCITA PREVISTA** ▶ NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro

Dopo due anni di attesa, anche gli utenti PS2 e Xbox potranno bearsi della spettacolarità e della giocabilità di uno dei migliori picchiaduro bidimensionali, a partire dal prossimo mese.
Caratteristica innovativa di Marvel Vs Capcom 2 rispetto al prequel è la possibilità di selezionare ben tre combattenti per team (in luogo di due), con possibilità di alternarli in combattimento alla semplice pressione di una combinazione di due tasti. Interessante l'opportunità di sfruttare i numerosi attacchi combinati del nostro team quali le Hyper Combo (che permettono ai tre personaggi di effettuare le loro Super Combo in rapida successione) ed i Crossover Combination (tre Super Combo effettuate contemporaneamente dal nostro team). Con oltre 50 personaggi selezionabili (ancora non ci è dato di sapere se questi saranno fruibili inizialmente o andranno "acquistati" successivamente come nella versione Dreamcast) ed un comparto tecnico dotato di sprite in bassa risoluzione e fondali arricchiti da strutture poligonali in alta definizione, Marvel Vs Capcom 2 si appresta a soddisfare i bisogni di quanti si fossero stancati di Capcom Vs SNK 2. Resta da vedere come Capcom riuscirà a mantenere inalterata la fluidità di gioco: è probabile che nella versione PS2 vengano decurtati oculatamente alcuni frames di animazione per ovviare ai limiti di memoria video della macchina. Ad ogni modo, il risultato dovrebbe essere pressoché identico in entrambe le versioni.











Pink Panther Pinkadelic Pursuit



GENERE ▶ PLATFORM **PRODUTTORE** ▶ WANADOO EDITION **SVILUPPATORE** ▶ ÈTRANGES LIBELLULES/SUPER EMPIRE **USCITA PREVISTA** ▶ 13 NOVEMBRE

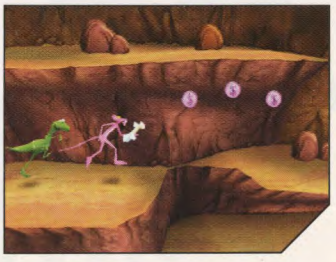
di Giuseppe Nigro

Concepita da Fritz Freleng e David DePatie dopo il grande successo dell'omonima pellicola di Blake Edwards del 1964, la Pantera Rosa è uno dei personaggi più conosciuti ed amati dal pubblico di tutto il mondo, grazie ai 176 episodi della serie di cartoni TV ancora oggi trasmessi attraverso 10 diversi Paesi. Non stupisce, quindi, che Wanadoo abbia deciso di sfruttare una licenza potenzialmente fruttuosa per realizzare un nuovo titolo su PSone e Gameboy Advance. La storia alla base di Pink Panter - Pinkadelic Pursuit, ci vedrà vestire i panni del simpatico felino, alle prese con un tesoro nascosto nella dimora ereditata di un nostro defunto zio.
Principalmente un platform dalla grafica poligonale, il titolo PSone si avvarrà di sessioni di gioco in stile racing game e di numerosi sotto giochi disseminati lungo i 9 livelli. Previsto il costante inseguimento da parte di un ispettore Clouseau particolarmente "intelligente". La versione GBA, sviluppata da Super Empire, al contrario di quella PSone, vedrà la Pantera Rosa catapultata nello spazio profondo a causa di un razzo sfuggito ai controlli della base spaziale. Inizierà così un vorticoso viaggio verso la libertà, fatto di sessioni platform e mini games che risulteranno utili per guadagnare l'accesso ai livelli successivi (citiamo, tra i tanti, una simpatica battaglia a colpi di vernice con gli alieni). L'uscita di Pink Panther – Pinkadelic Pursuit è prevista per il mese di novembre; continuate a seguirci per maggiori informazioni.

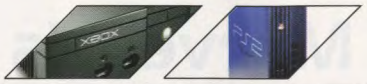








Big Mutha Truckers



GENERE ▶ RACING **PRODUTTORE** ▶ EMPIRE INTERACTIVE **SVILUPPATORE** ▶ EUTECHNYX **USCITA PREVISTA** ▶ NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro



La nuova produzione Empire Interactive, sviluppata dai prolifici ragazzi della Eutechnyx, si ispira al bizzarro mondo dei "Redneck": gente di campagna, in grado di utilizzare le chiavi del proprio furgone per pulirsi le orecchie e di fare a meno di qualsiasi tipo di deodorante per interi mesi, a meno che non debba "sopportare" la compagnia di una gentil donzella. Altra peculiarità dei Redneck è quella di essere degli abili guidatori di "trucks": enormi camion dediti al trasporto ed alla vendita di merce preziosa lungo le principali "highways" americane. *Ma Jackson*, proprietaria della Big Mutha Truckers Inc. ha da poco annunciato ai suoi quattro figli il prossimo ritiro dalle attività. Scegliere il suo degno successore non sarà facile: quale modo migliore se non quello di metterli alla prova in una caccia all'ultimo dollaro, entro 60 giorni, a bordo dei loro enormi camion? Nei panni di uno dei quattro Redneck (Cletus, Earl, Rawcus e la bella Bobbi Sue), ognuno dotato del proprio veicolo personalizzabile e relativo stile di guida, dovremo cercare di consegnare il nostro carico da una parte all'altra della mappa di gioco (Hick State Country), evitando la polizia corrotta e selezionando sempre la transazione più conveniente tra quelle che ci verranno offerte di volta in volta. Progredendo nel gioco, la nostra reputazione crescerà esponenzialmente e influenzerà direttamente i rapporti con i potenziali clienti che incontreremo. Prevista una serie di missioni speciali, utili ad incrementare il nostro bottino, e la possibilità di modificare l'aspetto del nostro truck grazie a tutta una serie di decalcomanie ed accessori originali. La versione preview inviataci da Leader denotava ancora qualche rallentamento di troppo nei frangenti più movimentati, ma mostrava una caratterizzazione di mezzi e personaggi davvero curiosa ed affascinante. Qualche riserva sulla visuale interna, che tende a soffocare manto stradale e corsia opposta.







Castleween



GENERE ▶ PLATFORM **PRODUTTORE** ▶ WANADOO EDITION **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ 27 NOVEMBRE (PS2/GBA) GENNAIO 2003 (GC)

di Giuseppe Nigro

Castleween vede un gruppo di simpatici amici, capitanati da Alicia e Greg (agghindati di tutto punto da maga e diavoletto), trascorrere la notte di Halloween all'interno di un sinistro maniero, nel futile tentativo di recuperare qualche "dolcetto" lasciato loro dai padroni di casa, come impone la tradizionale festività americana. La tragedia è però dietro l'angolo giacché i compagni dei due sventurati vengono tramutati in statue da un terribile sortilegio. Spetterà proprio ad Alicia e Greg recuperare le anime dei loro amici disperse nei meandri del castello e ristabilire la situazione di normalità. Strutturato come un platform in tre dimensioni, alla pari di classici quali Croc e Spyro the Dragon, Castleween presenta la particolarità di poter "switchare" i due protagonisti, raccogliendo dei particolari bonus luminosi lungo gli undici livelli previsti. Alicia e Greg presentano caratteristiche differenti determinate dai loro costumi: mentre Alicia è in grado di utilizzare i poteri del vento, Greg può sfruttare la forza bruta del suo forcone e il triplo salto. A noi il compito di utilizzare i due nella maniera più vantaggiosa.

La beta version per PS2 arrivata in redazione denotava ancora una carenza di nemici piuttosto marcata, ma riusciva a trasmettere una positiva sensazione di varietà di ambienti e una fluidità costante. Per quanto riguarda la versione GBA, il concept rimarrà invariato: muta, ovviamente, il solo aspetto grafico, ora fatto di sprite e fondali dai colori sgargianti.









WRC II Extreme

GENERE ▶ RACING **PRODUTTORE** ▶ SCEE **SVILUPPATORE** ▶ EVOLUTION STUDIOS **USCITA PREVISTA** ▶ 27 NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro

In attesa di Colin McRae Rally 3.0, previsto per la fine di ottobre su PS2 ed Xbox, abbiamo avuto modo di provare una versione preliminare di WRC II Extreme, la risposta Sony allo strapotere Codemaster in questo campo, unico titolo ad avvalersi della licenza FIA WRC attuale. La lista dei miglioramenti e delle innovazioni del titolo in sviluppo presso gli studi Evolution è davvero imponente: tra le tante, vale la pena citare la modellazione delle vetture, che si avvale ora di 20.000 poligoni per automobile (contro i precedenti 8.000), un sistema di danno ancora più realistico (si potranno perdere persino le portiere!), 115 tappe per un totale di oltre 800 km, 5 modalità multi-giocatore (in split screen o in successione) e 11 per il gioco in singolo.
Quanto provato sino ad ora lascia ben sperare per la versione definitiva.
Dal punto di vista tecnico, benché fossero ancora da implementare danni alle vetture, effetti particellari, pubblico e dettagli di fondo, l'engine tridimensionale sviluppato dagli Evolution Studios si manteneva costantemente sui 50 fps, presentando textures dettagliate ed una estensione dell'orizzonte più che raddoppiata rispetto al predecessore: per rendersi conto di come sia possibile avvistare un tornante molti chilometri prima di percorrerlo, provate a rivolgere uno sguardo alla foto alla vostra sinistra. La dinamica delle vetture appare realistica e sensibile e implica variazioni continue dello sterzo da parte del giocatore. Altra nota positiva viene dai tempi di caricamento, ora decisamente più brevi rispetto all'edizione 2001 e dalla sezione audio che comprende almeno tre tracce dei Chemical Brothers e la voce di Renato Travaglia (8 volte campione italiano Rally) quale navigatore. Non ci rimane che attendere la versione definitiva per proporvi la recensione dettagliata e capire chi sarà il dominatore della stagione 2002-2003.









Frogger Classic

GENERE ▶ PLATFORM **PRODUTTORE** ▶ KONAMI **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ AUTUNNO

di Giuseppe Nigro

A distanza di 21 anni dal lancio americano dell'originale Frogger, Konami rispolvera il suo simpatico ranocchio, nell'ennesima trasposizione in chiave moderna di un classico del mondo dei videogames. Frogger Classic (titolo provvisorio) trasporta il nostro verde eroe all'interno di otto intricati mondi carichi di sfida, ostacoli e piattaforme. Tutto ha inizio nel giorno del compleanno del nostro viscido amico: al cospetto dell'Elder Council, Frogger accetta di affrontare una serie di prove per dimostrare la sua maturità. I problemi cominciano all'esterno del mondo abitato dal piccolo anfibio: per farsi strada attraverso le ambientazioni, Frogger dovrà impegnare al massimo il suo ingegno e cimentarsi persino con sessioni di gioco "alternative" alla guida di uno snow-board, un carrello da miniera e, nello spazio, dotato di un pratico jet pack all'interno di un campo di asteroidi. Le modalità multigiocatore promesse da Konami permetteranno a quattro avversari di dar vita a divertenti sfide nel più puro stile party game, con tanto di personaggi sbloccabili e modalità nascoste. Inoltre, sarà presente sotto forma di extra il classico originale del 1981 per la gioia dei più nostalgici.









Sub Rebellion

GENERE ▶ SPARATUTTO **PRODUTTORE** ▶ METRO 3D **SVILUPPATORE** ▶ IREM **USCITA PREVISTA** ▶ FINE NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro









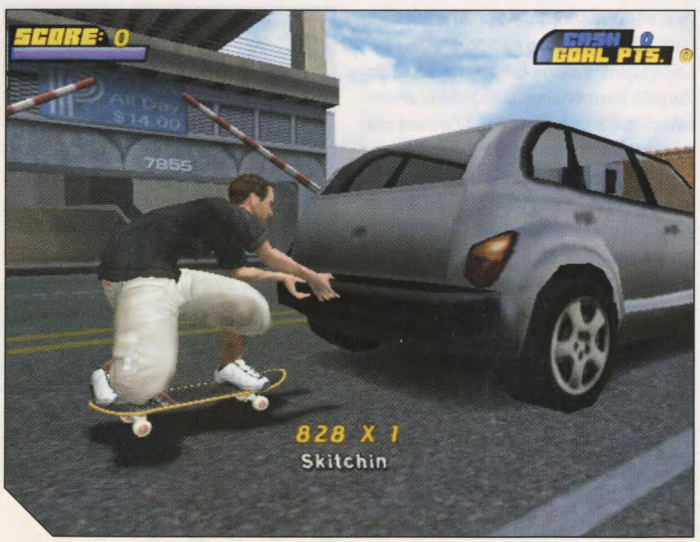


Ideale proseguimento del pregevole "In the Hunt", sparatutto bidimensionale ammirato anche su PSX, Sub Rebellion, vede il pianeta Terra devastato da una serie di cataclismi che ne hanno mutato radicalmente la conformazione geologica. I pochi sopravvissuti si preparano a passare il resto della loro vita a cavallo tra la superficie e le profondità marine. Nel 2145, la popolazione è orami divisa in due fazioni: l'Impero Melgis e l'Alleanza Armata. Quest'ultima, in un disperato tentativo di annientare il raggruppamento avversario vara la nuova arma sperimentale chiamata Clonos, un sottomarino corazzato dotato di una serie di armamenti potenziabili. Spetterà al giocatore pilotare questi mezzi tecnologici e lanciarsi in un frenetico sparatutto in terza persona attraverso gli profondità subacquee. Nonostante la struttura poligonale, il titolo Metro 3D promette alcune caratteristiche proprie dei più famosi sparatutto dell'epoca 16 bit: un'azione frenetica condita da sessioni esplorative alla ricerca di bonus, incredibili potenziamenti e nuove armi (torpedini, missili a ricerca, bombe di profondità, ecc...), possibilità di upgradare le caratteristiche del Clonos acquistando nuovi componenti ed impiego del sonar per rilevare la presenza di unità nemiche o oggetti nascosti. Di prima classe anche la sezione tecnica, in grado di muovere un elevato numero di poligoni (soprattutto per i boss di fine stage) e di generare incredibili effetti di luce e un realistico movimento dell'acqua.

Tony Hawk's Proskater 4

GENERE ▶ SPORT **PRODUTTORE** ▶ ACTIVISION **SVILUPPATORE** ▶ NEVERSOFT ENTERTAINMENT **USCITA PREVISTA** ▶ NOVEMBRE

di Stefano Mannin







Il miglior titolo dedicato allo skateboarding estremo sta per tornare sulle tre console del momento, con tutta una nuova serie di features e modalità di gioco. Principale novità sarà una "modalità carriera" non lineare, che ci permetterà di scegliere gli obiettivi da portare a compimento. Possibile, inoltre, modificare i propri skates, grazie ad una serie di accessori e di ricambi che ci guadagneremo completando le missioni. Oltre al campione Tony, sarà possibile impersonare famosi atleti per un totale di 12 professionisti. Previsto un editor di Skatepark superiore al precedente, una serie di challenges che permetteranno di accedere a nuovi livelli di difficoltà e, dulcis in fundo, una fisica rinnovata che ci consentirà di grindare su ostacoli in movimento quali automobili, camion e gru.

RECENSIONI

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





58 - Doshin the Giant

72 - Chi è PK?

54 - La Cosa	PS2/Xbox
58 - Doshin the Giant	GC
60 - Crazy Taxi 3 - High Roller	Xbox
62 - Quantum Redshift	Xbox
64 - Resident Evil	GC
66 - Super Ghouls'n Ghosts	GBA
68 - Castlevania - Harmony of Dissonance	GBA
69 - This is Football 2003	PS2
70 - Silent Hill 2 - Inner Fears	Xbox
72 - Chi è PK?	PS2
74 - Turok Evolution	PS2/Xbox
83 - Bruce Lee - Quest for the Dragon	Xbox
76 - Dino Stalkers	PS2
77 - Armored Core 2 Another Age	PS2
78 - Tennis Master Series 2003	Xbox
79 - Ninja Assault	PS2
80 - Crashed	PS2
80 - Z la Formica - Extreme Racing	PS2
81 - Sheep	GBA
81 - Firebugs	PSone
82 - Legion - The Legend of Excalibur	PS2
82 - Comix Zone	GBA
83 - Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zion	PS2
83 - Speedball 2	GBA
84 - Freekstyle	PS2
84 - Duke Nukem Advance	GBA
85 - Bruce Lee - Quest for the Dragon	Xbox
85 - NHL Hitz 2002	GC

APPUNTAMENTO AL CINEMA

Scava, scava, cosa ti trovano i game designers? I resti di un alieno mutante in grado utilizzare un essere umano quale incubatrice rinchiusi negli studi Universal da più di vent'anni. Il fenomeno delle "conversioni da film" sta divenendo, anno dopo anno, sempre più vivace. Se il costo della licenza per una pellicola nuova è troppo elevato, si tende a cercare di sfruttare kolossal del passato. C'è da sperare che tale situazione, non imbocchi una brutta piega, o ci troveremo sommersi da tie-in più o meno improbabili realizzati riesumando "opere d'arte" quali *"Scontri stellari oltre la terza Dimensione"* (1978) o *"Mazzabubù... quante corna stanno quaggiù?"* (1971). Ben vengano, comunque, i prossimi prodotti videoludici dedicati a Ben Hur, *Tremors*, *Robocop* e *La Grande Fuga*, purché siano realizzati degnamente come il prodotto Universal che apre le recensioni di questo mese. Il rischio di ritrovarsi con la pletora di spazzatura videoludica che erano soliti proporre le software house negli anni '80 e '90 è elevato: maggiore è il costo della licenza, più alte sono le probabilità di vedere lo sviluppo del gioco relegato a team meno validi (e meno costosi). Qualcuno di voi ricorda il tie-in di Terminator 2 su Amiga (Ocean)? Come dite? No? Forse è meglio così...

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.



LA COSA





DISTRIBUTORE	VIVENDI
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UNIVERSAL
SVILUPPATORE	COMPUTER ARTWORKS
FORMATO	PS2 - XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM



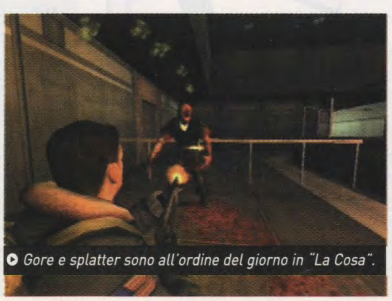
Dopo vent'anni, grazie alla tecnologia moderna, possiamo giocare il tie-in di Carpenter...

In origine un fortunato horror degli anni '50 (*La cosa venuta da un altro pianeta*) e, successivamente, apprezzato remake diretto da John Carpenter nel 1982, La Cosa, grazie agli sforzi congiunti di Black Label Games e Computer Artworks è ora un videogioco di nuova generazione.

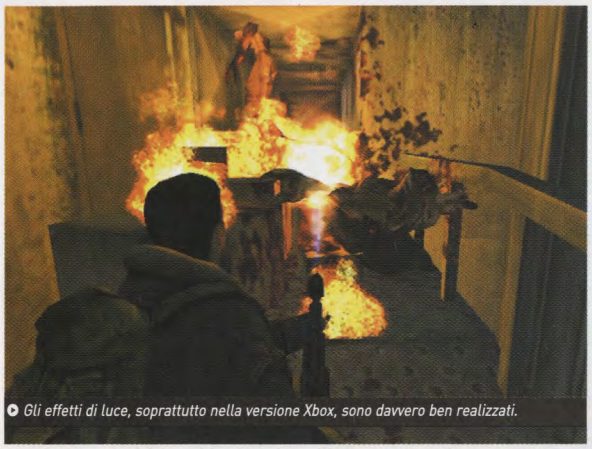
Il giocatore, nei panni del leader di una spedizione di soccorso giunta in Antartide poche settimane dopo la fine delle vicende del film (a tale proposito, vi invitiamo a dare uno sguardo al box nelle pagine seguenti), sarà impegnato in una serie di missioni attraverso ambientazioni anguste e angoscianti, che riprendono in pieno le atmosfere della pellicola cinematografica.

La struttura de "La Cosa" si differenzia notevolmente da quanto visto nei numerosi survival-horror che affollano le line-up delle console di ultima generazione. In primis, grazie alla maggiore importanza dedicata alla componente action e, in secondo luogo, per via dell'inedita possibilità di collaborare con un numero variabile (da uno a tre) di compagni di squadra. Tale elemento aggiunge notevole spessore al gameplay, principalmente grazie alla rigida distinzione dei ruoli e alla perfetta divisione dei compiti da eseguire durante le missioni; divisione che spinge il giocatore a cercare la collaborazione dei propri alleati per portare a termine i numerosi obiettivi. Sarà, dunque, possibile accogliere nel proprio gruppo, soldati, medici o ingegneri (ognuno con le proprie caratteristiche e contraddistinto da abilità specifiche), assegnare loro un'arma prestabilita e disporli negli ambienti di gioco seguendo una strategia pianificata. Mentre il soldato rappresenta un valido aiuto negli scontri a fuoco, il medico è in grado di curare le nostre ferite senza dissipare i preziosi kit di sopravvivenza e l'ingegnere può riparare generatori e apparecchiature elettroniche di ogni genere, garantendo così l'accesso ad aree altrimenti irraggiungibili. L'elemento cooperativo è ulteriormente impreziosito dalla grande intelligenza artificiale studiata dai programmatori. Grazie alla brillante gestione del livello di fiducia, infatti, Game Artworks è riuscito a ricreare in modo estremamente fedele il paranoico senso di sospetto che assaliva i personaggi del film, inserendo un elemento assolutamente ine-

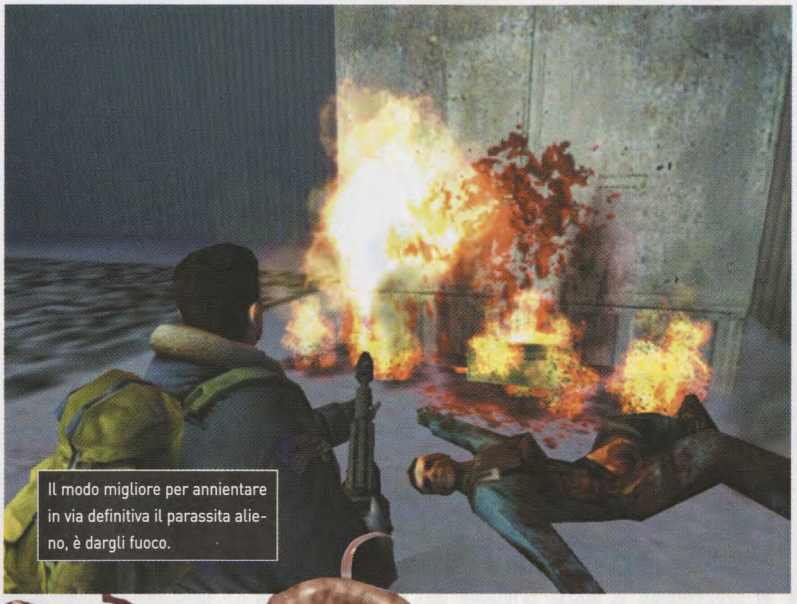




Gore e splatter sono all'ordine del giorno in "La Cosa".



Gli effetti di luce, soprattutto nella versione Xbox, sono davvero ben realizzati.



Il modo migliore per annientare in via definitiva il parassita alieno, è dargli fuoco.

"Sarà, dunque, possibile accogliere nel proprio gruppo soldati, medici o ingegneri, ognuno con le proprie caratteristiche..."

dito per un survival horror e, più in generale, in un videogioco: la fiducia. A causa della natura parassitaria dell'alieno, ogni personaggio sarà naturalmente portato a sospettare dei propri compagni, comportandosi, quindi, in maniera estremamente cauta e circospetta. Il livello di fiducia che i membri del gruppo avranno nei confronti del protagonista è segnalato in modo intuitivo attraverso un indicatore che aumenterà o diminuirà in base ai comportamenti seguiti dal giocatore. Offrendo armi e munizioni ad un compagno, sarà, infatti, possibile guadagnare un po' di fiducia, al contrario, fuggendo a gambe levate durante un combattimento, vedremo la nostra leadership profondamente intaccata. La genialità di una simile innovazione emerge nel momento in cui ci si rende conto di quanto siano necessari i compagni di squadra e di quanto "essere sospettati" possa portare alla morte e alla conseguente prematura fine del gioco. Per immergere ulteriormente il giocatore nelle torbide atmosfere della pellicola, i programmatori hanno introdotto anche la possibilità di effettuare delle analisi del sangue (in tal modo è possibile verificare l'eventuale contaminazione dei propri compagni e guadagnare la fiducia del gruppo provando di non essere infetti) o di costringere eventuali ammutinati ad eseguire determinate azioni sotto la minaccia di una pistola. Come se non bastasse l'elemento "fiducia" a tormentare l'avventura del giocatore, gli sviluppatori hanno inserito anche il parametro del terrore, in grado di spingere i nostri compagni ad azioni insensate e, in casi estremi, al suicidio.



Esaminando attentamente la schermata riassuntiva del proprio gruppo è possibile, infatti, percepire lo stato d'animo dei propri commilitoni, permettendo così di gestire la situazione in modo tale da far mantenere il più possibile il sangue freddo ai nostri uomini.

Esplorare un ambiente completamente buio o transitare pericolosamente accanto ad un cadavere orribilmente mutilato, provocherà reazioni di vario genere nei membri del vostro team, costringendovi spesso a scelte forzate per riportare la situazione alla normalità. Spesso sarà sufficiente allontanarsi



La rappresentazione de "la Cosa" lascia basiti per la cruenta somiglianza con la pellicola.





LA COSA

DA FILM A VIDEOGIOCO



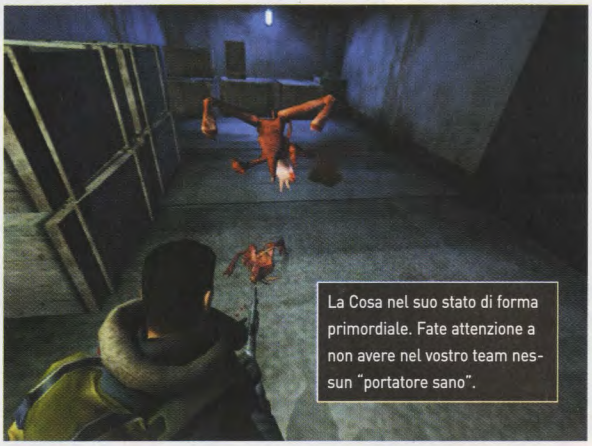


Vi proponiamo la storia originale de "La Cosa", diretto da John Carpenter nel 1982 del quale il gioco Universal ne riprende idealmente le vicende.

Un elicottero norvegese insegue un cane per ucciderlo. La bestia terrorizzata si rifugia in una base scientifica americana. Un uomo scende dall'elicottero deciso a tutti i costi ad abbattere l'animale. Inavvertitamente, però, colpisce ed uccide un membro della base. Interviene a questo punto Garry, il capitano, che fa fuori il misterioso individuo, ma non riesce ad ottenere spiegazioni riguardo quel gesto, essendo state interrotte le comunicazioni radio. Intanto, la base norvegese viene visitata dagli americani che si trovano di fronte ad uno spettacolo raccapricciante: ci sono morti ovunque. Viene scoperto, poi, un enorme ammasso di ghiaccio che contiene una navicella aliena; accanto ad essa c'è il cadavere di un alieno che riprende vita. Alla base antartica, nel frattempo, il cane, divenuto un'orrenda massa gelatinosa, viene ucciso con un lanciafiamme. Il panico è ormai diffuso e si amplifica ancor di più dopo l'uccisione di un uomo che stava per trasformarsi nella Cosa, un'entità potentissima che imita e distrugge tutti gli esseri viventi con cui entra in contatto. I contagiati vengono uccisi e i tre sopravvissuti studiano una strategia omicida per evitare che la Cosa si ricongeli: far saltare la base. Uno dei tre morirà, mentre gli altri due andranno incontro alla terribile fine sospettandosi ancora a vicenda...







La Cosa nel suo stato di forma primordiale. Fate attenzione a non avere nel vostro team nessun "portatore sano".





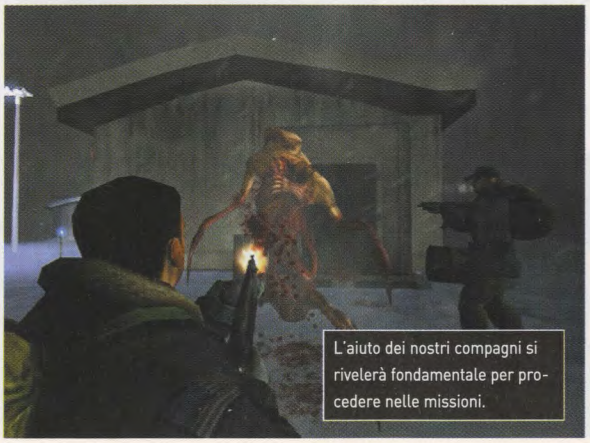
> **Degne di nota le raccappricianti creature che infestano le strutture della base antartica, caratterizzate da un design fedele...**

dalla fonte di terrore, mentre in altre occasioni sarà necessario ricorrere alle rare iniezioni di adrenalina reperibili all'interno della base.
Dal punto di vista grafico, il titolo Vivendi mostra al pubblico giocante numerosi aspetti positivi, seppur permanga costantemente la netta sensazione di trovarsi di fronte ad un prodotto concepito su Personal Computer: mentre i modelli poligonali di protagonista e personaggi che incontreremo durante l'avventura risultano, infatti, dettagliati, ben animati e costituiti da un buon numero di poligoni, le ambientazioni soffrono di una certa incuria, presentandosi a tratti spoglie ed eccessivamente spartane. Più che valide le textures, numerose e dettagliate e sapientemente dotate di un ottimo bump mapping (esclusivamente nella versione Xbox). Presenti, in entrambe le versioni, sporadici rallentamenti, dovuti alla difficile gestione di un campo visivo maggiore come quello degli ambienti esterni e alcuni bug relativi alla compenetrazione di poligoni (soprattutto tra giocatore e fondali). Degne di nota le raccappricianti creature che infestano le strutture della base antartica, caratterizzate da un design fedele a quello della controparte filmica e dotate di animazioni estremamente convincenti. Discorso a parte meritano gli effetti di luce dinamica in tempo reale, soprattutto quelli scaturiti dall'utilizzo di armi particolari come il lanciafiamme: una degna dimostrazione delle maggiori capacità dell'hardware Xbox. Il comparto audio offre una colonna sonora (in stereofonia) d'atmosfera, anche se non troppo incisiva (uno dei brani è firmato dai Saliva, autori della tracklist del recente Spy Hunter), alternata a lunghi silenzi mitigati solamente dal suono dei nostri passi. Il doppiaggio italiano, molto ben interpretato, sottolinea ulteriormente l'angosciante atmosfera attraverso le numerose cut-scene realizzate col motore tridimensionale del gioco.
La giocabilità del titolo Vivendi paga una curva di apprendimento lenta e leggermente in salita. Padroneggiare al meglio le numerose possibilità di azione concesseci dagli sviluppatori, richiederà tempo e dedizione.
Fortunatamente, le prime missioni (una sorta di tutorial narrativo) ci sveleranno al meglio i comandi e le numerose interazioni con il resto della squadra. Uno dei pochi difetti riscontrati risiede nella approssimativa gestione degli obiettivi da raggiungere: può, infatti, capitare di ritrovarsi, dopo aver apparentemente completato la missione, a vagare senza meta alla ricerca di qualcosa da fare, per scoprire, poi, che bastava raggiungere un determinato punto della struttura per far partire una sequenza narrativa e procedere con la trama.
Buona la longevità, garantita da un discreto numero di ore di gioco complessive e da un livello di difficoltà settato decisamente verso l'alto. In breve, La Cosa è un prodotto davvero interessante, caldamente consigliato a tutti i fans di John Carpenter e, più in generale, a tutti i giocatori alla ricerca di un titolo d'azione/avventura dalle tinte forti e ricco di idee innovative.

Filippo Facchetti







L'aiuto dei nostri compagni si rivelerà fondamentale per procedere nelle missioni.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Concept di gioco innovativo	- Sporadici rallentamenti
+ Longevità elevata	- Grafica "PC-style"
+ Graficamente la migliore delle due versioni	- Curva di apprendimento ripida
+ Elevato senso di coinvolgimento	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Un titolo dalle atmosfere agghiaccianti dotato di più di uno spunto innovativo e completamente in italiano.

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Concept di gioco innovativo	- Sporadici rallentamenti
+ Longevità elevata	- Graficamente troppo simile alla versione PC
+ Elevato senso di coinvolgimento	- Curva di apprendimento ripida

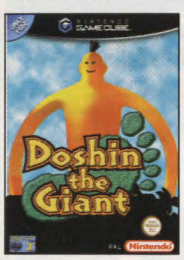
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Un titolo dalle atmosfere agghiaccianti dotato di più di uno spunto innovativo e completamente in italiano.

DOSHIN THE GIANT

É giallo, è alto come una montagna, ha due braccia lunghissime e odia la notte...

Dopo aver fatto la sua apparizione qualche mese fa in versione giapponese, il gigante giallo prodotto da Nintendo e sviluppato da Marigul arriva, quasi inaspettatamente, sui Game Cube di tutta Europa. Doshin the Giant si differenzia dai titoli convenzionali per via della sua meccanica, verosimilmente ispirata a quella di un titolo PC (Black & White, nella fattispecie). Non sarà facile per Nintendo attirare le attenzioni dei giocatori "consolari", non certo abituati agli strategici in tempo reale. Contrariamente a quanto si sarebbe portati a credere, Doshin the Giant non è assolutamente un plagio del famoso Black & White di Peter Molyneux. Malgrado le apparenze, infatti, è stato il titolo Nintendo ad introdurre per primo il principio di creature divine in grado di rendere servigi alla venerante popolazione. In effetti, questa versione Game Cube di Doshin the Giant non è che il proseguo dell'originale, uscito nel 1999 su DD64 (una periferica per Nintendo 64 mai commercializzata al di fuori del Giappone). Dato a Cesare quel che è di Cesare, resta da dire come le somiglianze tra i due titoli siano comunque palesi: la differenza principale è data dalla cosmesi del Dio del bene, il gigante Doshin, un essere completamente giallo dotato di due braccia lunghissime e simpaticamente simile al vetusto Barbapapà che prende il posto delle strane creature del titolo LionHead. Doshin si rigenera continuamente attraverso la luce solare e non può vivere di notte. Egli disporrà, quindi, del solo giorno (che equivale a 30 minuti di gioco effettivo) per portare a compimento i suoi compiti primari: al crepuscolo, infatti, il gigante si



DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	RTS
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	MARIGUL
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione





Doshin soddisfatto attende la fine della giornata.



Davvero ben reso l'effetto acqua in movimento.





Eccovi una foto di Jashin, entità malvagia di Doshin.



I cuoricini indicano l'amore degli indigeni verso il nostro operato.

immobilizzerà lentamente, svuotandosi della sua energia, per poi sparire dalla scena, pronto a fare la sua comparsa nuovamente all'alba del giorno seguente, rinvigorito e pronto per affrontare un nuovo giorno di lavoro. Venerato alla pari di un Dio dagli abitanti della piccola isola di Barudo, il nostro gigante potrà, in base al suo volere, aiutare gli indigeni o far regnare il terrore. Al giocatore il compito di trovare il giusto equilibrio tra bene e male per procedere nell'avventura.

Altro elemento che separa Black & White da Doshin the Giant è la capacità del giocatore di incarnare direttamente il colosso. Nessun cursore su schermo, dunque: una sistema di gioco che ha il pregio di coinvolgere in maniera attiva il giocatore nelle attività quotidiane degli abitanti, ma che rischia di far perdere di vista la globalità degli avvenimenti delle lande di Barudo. Ad ogni modo, una pratica mappa situata in alto dello schermo sopperisce in maniera sufficientemente valida a tale pecca. Gigante alla mano, sarà possibile piazzarlo di villaggio in villaggio, in base ai bisogni degli umani. Grazie alla sua forza erculea e ai suoi poteri divini, Doshin potrà modellare l'ambiente circostante, trasformando barriere montane in confortevoli pianure o piantando alberi vicino alle case, per donare agli abitanti dell'isola energia vitale.

Più si aiuterà la popolazione, più questa ci sarà riconoscente: il loro amore verso il gigante si manifesterà in piccoli cuori a lui inviati che lo renderanno più grande e più forte ancora. In maniera opposta, potremo comportarci male con gli autoctoni, trasformando così Doshin in Jashin, suo alter-ego demoniaco di colore rosso. Rispetto al giallo Doshni, Jashin sarà in grado di scagliare palle di fuoco, saltare più in alto, piazzarsi più velocemente nelle zone selezionate ed incutere timore nei villaggi locali. Più la gente dimostrerà odio verso Jashin, più questo aumenterà le sue dimensioni.

Dopo aver ammirato recentemente su Game Cube perle grafiche quali Resident Evil o Super Mario Sunshine, Doshin the Giant non riesce ad impressionare troppo per il suo aspetto cosmetico, invero rassomigliante a quello di un Nintendo 64 con le dovute migliorie. Alcuni effetti visivi ben resi (come quello dell'acqua), ci ricordano che ci troviamo in presenza di un hardware a 128 bit, ma tutto l'insieme latita tristemente di particolare dettaglio e presenta textures assolutamente elementari. La consolazione è data dalle animazioni che si mantengono fluide malgrado il campo visivo relativamente esteso. Ottima, comunque, la caratterizzazione delle ambientazioni: tutto il gioco è pervaso da un'atmosfera "zen" ed è allietato da poche musiche e molti effetti sonori che rispecchiano le attività di un villaggio indigeno. Apprezzabile la versatilità dell'engine grafico, in larga parte sensibile ai movimenti del giocatore e in grado di piegarsi alle nostre capacità divine. Abbattere una montagna con i nostri poteri o ricavare un fiume dalle profondità marine garantiscono una sensazione di possanza molto appagante durante le prime ore di gioco. Il problema è che, nel bene o nel male, ci si riduce a compiere spesso le medesime azioni (...pianta un albero lì, eleva una collina là...): se in un primo tempo ciò è fonte di curiosità e divertimento, alla lunga evidenzia i limiti strutturali del gigante Nintendo rispetto al mondo creato da Peter Molyneux. Quanti si affacciano per la prima volta a questa tipologia di prodotti, potranno mantenere vivo l'interesse per Doshin the Giant più a lungo di quanto non faranno i fruitori di "simulazioni divine" di lunga data e sorvolare sulle lacune tecniche/ludiche intrise nel titolo Nintendo. Il gioco necessita di ben 40 blocchi di memoria e monopolizzerà, di fatto, la vostra memory card. Testi e voci sono localizzati in un piacevole italiano. Un titolo consigliabile unicamente ai neofiti che non posseggono un PC, desiderosi di mettersi alla prova con un genere attraente e originale.

Maurizio Quintiliani

"...tutto l'insieme latita tristemente di particolare dettaglio e presenta textures assolutamente elementari."





Gran parte dell'ambiente è modificabile.



CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Ambientazione caratterizzata da uno stile "zen"	- Alla lunga, limitato
+ Simpatia del gigante	- Per nulla impressionante graficamente
+ Principio di gioco originale ed accessibile	- Eccessivo spazio per i salvataggi

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Un prodotto particolare che potrebbe interessare gli amanti dei giochi strategici che non posseggono un PC.



CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER

"Squadra che vince non si cambia". Queste le parole d'ordine del team Hitmaker...



DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	RACING
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	HITMAKER
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Apparso in versione arcade nel 1999, Crazy Taxi faceva dell'originalità e del divertimento i suoi punti di forza. Il concetto di gioco era tanto semplice quanto geniale. In una metropoli frenetica e affollata come San Francisco, il giocatore, nei panni di un tassista dal look e dal carattere estremamente alternativi, doveva impegnarsi per accompagnare il maggior numero di clienti alle destinazioni da loro richieste nel minor tempo possibile, cercando, nel frattempo, di intrattenerli per incrementare l'eventuale mancia di fine corsa. Per raggiungere il proprio scopo ogni mezzo era lecito: cercare scorciatoie di ogni genere e spingere ai limiti estremi la resistenza del proprio veicolo garantivano un cospicuo e remunerativo bonus di fine corsa. Una simile meccanica di gioco, assolutamente perfetta per un prodotto arcade, appariva però estremamente limitata in un'eventuale conversione casalinga; l'aggiunta di uno scenario extra e di numerosi sotto giochi nella conversione per Dreamcast, riuscì ad incrementare una longevità altrimenti ridotta all'osso e fece del titolo sviluppato da Hitmaker un successo di vendite. Forte di tale consenso di pubblico, Sega non perse tempo e sviluppò un sequel ad hoc per la sua console l'anno seguente: le poche innovazioni introdotte (quattro tassisti inediti e la possibilità di effettuare un funambolico salto con la nostra vettura) non misero di buon umore la critica, ma il divertimento immutato e l'ottima performance tecnica relegarono Crazy Taxi 2 al rango di titolo imperdibile. La situazione videoludica è oggi profondamente diversa; Dreamcast ha ormai tirato le cuoia e Sega è divenuta una software house multipiattaforma: il porting di questa saga di successo era solo una questione di tempo e, a trarne gli eventuali benefici, sono proprio i possessori di Xbox, con questo terzo episodio sviluppato appositamente per il mercato domestico.

Crazy Taxi 3 - High Roller si presenta agli utenti con un'estetica in linea con quella dei precedenti episodi. Questo non è certo una constatazione di cui andar fieri, giacché, nonostante l'hardware incredibilmente superiore su cui è stato sviluppato, il titolo



Il blur motion è l'unica aggiunta al comparto grafico.



West Coast è indubbiamente la pista più divertente.



Potremo utilizzare il Crazy Jump del secondo episodio nei circuiti del primo!

"In molte occasioni è ancora possibile osservare i clienti appena scaricati mentre attraversano come dei fantasmi il nostro taxi!"



La possibilità di trasportare più di un singolo passeggero deriva direttamente dal secondo episodio.

Hitmaker mantiene tutti i difetti che ne caratterizzavano il motore grafico. Ecco, quindi, che fanno ancora una volta la loro comparsa evidenti fenomeni di pop-up uniti a frequenti cali di frame rate, difetti assolutamente inammisibili per un prodotto che a livello cosmetico non ha subito radicali miglioramenti. Difatti, a parte la presenza di sporadici effetti di luce e di un lieve blur motion in alcune situazioni, tutto è rimasto identico alla versione Dreamcast. In molte occasioni è ancora possibile osservare i clienti appena scaricati mentre attraversano come dei fantasmi il nostro taxi! Se tra il primo e il secondo episodio, inoltre, erano state inserite alcune innovazioni nel gameplay quali il crazy jump e le comitive di clienti, in Crazy Taxi 3 High Roller ci si trova di fronte a un banale upgrade, caratterizzato unicamente da un nuovo tracciato (Glitter Oasis, ispirata palesemente all'affascinante Las Vegas) e da 4 nuovi tassisti tra cui scegliere. Le piste restanti sono la classica Small Apple, in versione "full" (di ritorno direttamente dal primo episodio disponibile in "notturna") e l'originale West Coast (forse lo scenario migliore tra i tre), opportunamente rivisitate e con un leggero incremento di dettaglio. Oltre alla modalità principale, è possibile usufruire del "Crazy X mode", una raccolta di mini-games che metteranno a dura prova la vostra bravura. Nella maggior parte dei casi si tratterà di raggiungere una zona della città partendo da un punto prestabilito entro un determinato periodo di tempo, con piacevoli varianti quali l'attraversamento di un tornado gigante. Completando con successo questa modalità, sarà possibile sbloccare numerosi "goodies" tra cui tutti i tassisti (e relativi automezzi) dei precedenti episodi. Continua a farsi sentire l'assenza di una modalità multiplayer, che avrebbe incrementato notevolmente la longevità di un prodotto altrimenti destinato a una vita fin troppo breve. Il comparto audio, fortunatamente, è sufficiente vario e ottimamente caratterizzato: alle tre canzoni originali "performate" dagli Offspring e dai Bad Religion, si aggiungono numerosi motivi punk-rock e degli effetti sonori realistici uniti ad una serie di gridolini, urla e commenti vocali che i fortunati passeggeri esclameranno durante il tragitto. Menu e testo su schermo sono localizzati in lingua italiana.

Dovendo stilare un giudizio per l'ennesima fatica Sega, non si può fare a meno di constatare come la saga sviluppata da Hitmaker sia alla sua prima apparizione su Xbox: tutti coloro che non hanno mai provato Crazy Taxi troveranno numerose ragioni per considerare l'eventuale acquisto di questo terzo capitolo. Prima fra tutte, la possibilità di giocare un pezzo di storia videoludica e, in secondo luogo, tanto divertimento: chi fruisce di Crazy Taxi per la prima volta, avrà fra le mani un prodotto fresco e accattivante, con tutta la varietà offerta dalla vasta scelta di personaggi e ambientazioni e dalla serie di sfide e competizioni in cui cimentarsi alla ricerca del record personale.

Di contro, è necessario ricordare quanto possa apparire arretrato e primitivo il motore grafico del gioco agli occhi degli utenti abituati a spettacoli visivi nettamente superiori a quelli garantiti dal titolo Sega.

A conti fatti questo Crazy Taxi 3 - High Roller rappresenta un'ottima occasione per avvicinarsi al classico Sega da parte di tutti coloro che non hanno mai avuto modo di giocarlo sulle altre console, ma non garantisce nulla di nuovo per tutti gli altri utenti che hanno provato il primo episodio su Dreamcast, PlayStation 2 e Game Cube.

La mancanza di innovazioni degne di tale appellativo, unita alla quasi totale assenza di migliorie grafiche non giustifica la spesa per tutti coloro che hanno giocato alla nausea i precedenti episodi. Il voto è diretta conseguenza di tale considerazione.

Francesca Moscetta



Miss Venus (e relativo taxi) è solo uno dei quattro nuovi personaggi presenti nel titolo Sega.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Una pista inedita e quattro nuovi personaggi	- Aspetto cosmetico privo di sostanziali migliorie
+ Divertimento immediato	- Occasionali rallentamenti
+ Colonna sonora apprezzabile	- Nessuna innovazione di rilievo
	- Manca del gioco in multiplayer

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	6

Più che un sequel, la celebrazione della saga. Se non lo avete mai giocato potreste prenderlo in considerazione.



QUANTUM REDSHIFT

TOP GAME!

Curly Monsters è decisa a far dimenticare il mito di Wipeout... riuscirà nell'intento?

Negli ultimi mesi, i possessori di Xbox europeo hanno potuto usufruire di un gran numero di titoli multi piattaforma, divertenti e vari quanto si vuole (il che è tutto da verificare) ma per nulla straordinari sotto il profilo tecnico. A sfruttare a fondo la grande X verde, ci pensano oggi i Curly Monster, con il loro Quantum Redshift, un titolo che si propone come alter ego di Wipeout sulla console di casa Microsoft. Vi anticipiamo sin da ora che le caratteristiche per farne un hit ci sono tutte: velocità impressionante, effetti speciali dell'ultima generazione e una colonna sonora d'autore. Resta da vedere se l'allievo sarà in grado di superare il maestro...

Prendete dei vascelli futuristici dal design aerodinamico, dei circuiti contorti e spettacolari, della terra e dell'acqua, un manipolo di personaggi in cerca di vendetta e mescolate il tutto a ritmo di musica techno: otterrete Quantum Redshift. Il titolo sviluppato da Curly Monsters si accontenta di ricalcare pedissequamente le orme lasciate da F-Zero, prima, e da Wipeout, poi (due franchise appartenenti alla concorrenza) per affermarsi sulla console Microsoft. La formula è, dunque, rodata e gli amanti dei giochi di corse futuristiche troveranno pane per i loro denti.

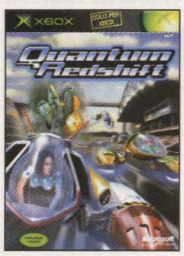
Quantum Redshift propone una selezione di diciotto piloti, ognuno con le proprie motivazioni e caratteristico background storico.

Le gare si svolgono sulla Terra, nel 2102.

Ad ogni pilota corrisponde un circuito; questi sono situati in avveniristiche locations terrestri quali le montagne innevate d'Austria, le autostrade del futuro del Giappone, le lande sabbiose dell'Egitto o il Grand Canyon degli Stati Uniti. Le navette a nostra disposizione benché caratterizzate da attributi propri, si adattano rapidamente a qualsiasi forma di superficie, sia essa l'acqua, la terra o, più semplicemente, asfalto. Partecipando alla modalità torneo, sarà possibile scoprire gli undici personaggi nascosti (e relativi circuiti) che non compaiono nel menu di selezione iniziale. Un numero impressionante a prima vista, che non riuscirà, però, a rendere eterna la durata della vostra esperienza di gioco: per sbloc-







DISTRIBUTORE	MICROSOFT
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	MICROSOFT
SVILUPPATORE	CURLY MONSTER
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Quantum Redshift

Si ringrazia DVD Time di Roma per la collaborazione



L'uso dei missili a ricerca può aiutare a raggiungere le vette della classifica.



La caratterizzazione dei livelli è particolarmente ricercata e comporta una serie di impressionanti effetti ambientali.



> **"Il livello di manovrabilità è davvero elevato e garantisce una guida pratica e confortevole sin dai primi istanti di gioco..."**



care i personaggi bisognerà, infatti, terminare vittoriosamente una serie di campionati; peccato che ognuno di questi non consti al massimo che di tre circuiti sui quali correre. Delle diciotto piste a disposizione, la metà sono costituite dalle loro versioni "allo specchio". La longevità non è il punto forte di Quantum Redshift. Agli iniziali livelli "Amatore" e "Novizio" si aggiungeranno via via, le classi "Esperti", "Master" e "Redshift". Con le nostre aeronavi transiteremo a qualche dozzina di metri dal terreno; ciò ci permetterà di affrontare con relativa sicurezza i tunnel situati ad alta quota e di far nostri i numerosi bonus, le armi ed i crediti disseminati lungo i livelli. Col denaro raccolto sarà possibile upgradare il proprio mezzo per renderlo più competitivo.

Il livello di manovrabilità è davvero elevato e garantisce una guida pratica e confortevole sin dai primi istanti di gioco anche se la sensazione di "fluttuosità" potrebbe non soddisfare tutti i giocatori. Buona la disposizione dei comandi, anche se col controller S la situazione migliora di molto. Con il grilletto superiore destro aumenteremo la velocità, con il tasto Y attiveremo gli scudi difensivi, con B i missili a ricerca, con X le armi frontali e con il tasto A potremo usufruire di un'accelerazione turbo. Quest'ultima sarà inizialmente limitata alla durata di 1,5 secondi, ma transitando sulla linea di arrivo sarà possibile aumentarla di *tranche* di mezzo secondo. Ciò aggiunge al suo utilizzo un pizzico di strategia extra: la spinta acceleratrice, anche se breve, non servirà per compiere sorpassi funambolici lungo infinti rettilinei quanto, piuttosto, per uscire indenni da una curva particolarmente tortuosa o per schivare un missile diretto sulla nostra navicella. Spariti i freni laterali che tanto erano piaciuti nella saga di F-Zero e in quella di Wipeout, Quantum Redshift pro-



Le piste sono molto più estese in larghezza rispetto ad altri titoli simili.

UNA COLONNA SONORA D'AUTORE

JUNKIE XL, GLI OLANDESI VOLANTI



La colonna sonora di Quantum Redshift è stata composta interamente dai Junkie XL, autori del fortunato remix "A little less conversetation" di Elvis Presley.

Tom Holkenborg degli Junkie XL ha dichiarato: "è stato un piacere essere contattati da Microsoft per produrre l'intera colonna sonora di un videogame, piuttosto che due o tre tracce come avviene di solito. Ho giocato Quantum Redshift e ne ho tratto l'ispirazione che mi serviva: è un gioco carico di energia che in simbiosi con la nostra musica diviene ancora più coinvolgente." Le 16 tracce contenute nel titolo Microsoft supportano il 5.1.



pone l'Air Control, una sorta di frenata che permette di accentuare le nostre virate alla sola pressione del grilletto superiore sinistro. La raccolta degli armamenti avviene tramite bolle colorate disseminate lungo i livelli. Ad ogni colore (verde, blu e giallo, gli stessi dei tasti del pad Xbox), è associato un determinato bonus. L'originale conformazione dei circuiti e la loro elevata estensione in larghezza, provoca dei rimbalzi occasionali della la nostra nave a contatto con le infrastrutture. Ad ogni modo, è possibile sfruttare tali collisioni per riuscire nella virata in situazioni di estrema velocità (quando la manovrabilità si fa più difficoltosa, ovvero nella classe "Esperti"). Ogni velivolo è dotato di animazione differenziata per le curve, per il passaggio sull'acqua e per l'azionamento del turbo. Inoltre, superato il campionato "Esperti", la velocità delle piste aumenta sensibilmente e le stesse tendono ad aprirsi per rivelare nuove vie percorribili. Al termine di ogni gara, sarà possibile ammirare il replay della propria performance.



Nonostante la modalità in split screen, la velocità si mantiene ancorata sui 50 fps costanti.

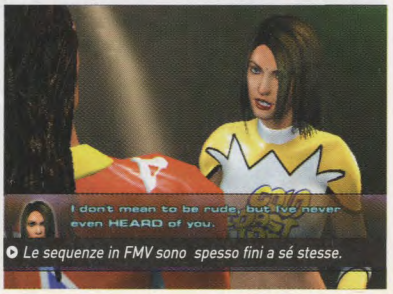




Dal punto di vista tecnico, il titolo Microsoft spicca per la sua classe cristallina. Grazie ad una fluidità esemplare (50 fps costanti anche con quattro giocatori sullo schermo), agli eccellenti effetti di luce, particellari (polvere, pioggia sullo schermo e acqua sollevata al passaggio dei nostri veiocoli) e volumetrici (nebbia), al bump mapping su tutte le superfici, al blur motion che accentua la sensazione di velocità quando si innesca una carica turbo e alla rifrazione solare sulla carrozzeria delle navette (e sui nostri televisori), Quantum Redshift è una spanna superiore a qualsiasi titolo di questo genere ammirato su console dell'era moderna. Soltanto due le visuali preposte: una interna, radente al suolo (velocissima) e una in terza persona, con la vostra navetta inquadrata da dietro in tutta la sua magnificenza. L'audio benché in formato 5.1 non risulta particolarmente impressionante. La colonna sonora composta interamente dagli olandesi Junkie XL è piacevole ma un po' ripetitiva. Solo discreti gli effetti sonori e le voci che accompagnano le numerose sequenze in FMV. Testi su schermo e doppiaggio sono completamente localizzati nella nostra lingua.

Il DVD si completa con i demo giocabili di Rally Sport Challenge ed NFL Fever 2003, nonché di un video dell'imminente Blinx. Detto questo, vale la pena spendere due parole sul design di veicoli e personaggi, oltremodo pacchiano (la navetta con la bandiera degli Stati Uniti dipinta sul musetto è davvero troppo!) e con lontane reminescenze di fine anni '90. Se le monoposto del futuro avranno davvero quest'aspetto, sarebbe preferibile farsi ibernare per altri 100 anni! Un buon titolo, per il momento il migliore nel suo genere su qualsiasi console. Tecnicamente inecepibile e interessante nel suo approccio alla manovrabilità. Alcune cadute di stile quali i bonus policromatici e il design discutibile di navette e piloti alimenteranno le chiacchiere dei detrattori.

Filippo Facchetti



Le sequenze in FMV sono spesso fini a sé stesse.



CONTROL BOX XBOX

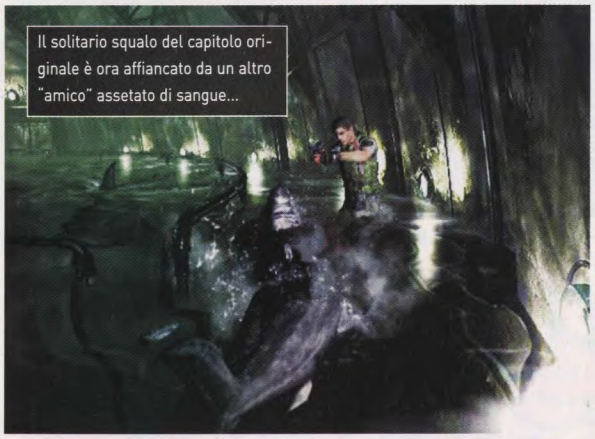
PLUS	MINUS
+ Fluidità costante	- Assenza dei freni laterali
+ Grafica ricca di tocchi di classe	- Poche armi speciali
+ Manovrabilità eccellente	- Avremmo preferito 18 circuiti invece che 9+9!
+ Testo e parlato in italiano	- Design di piloti e navette discutibile

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	8

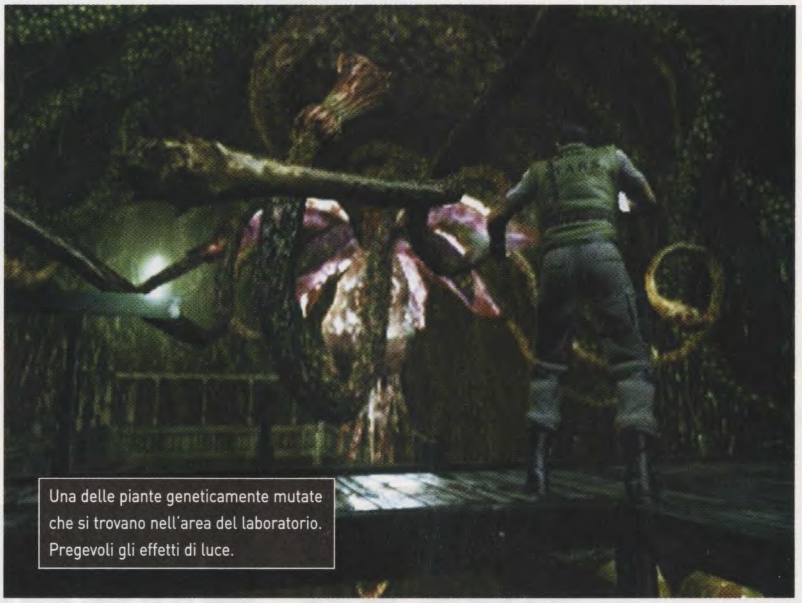
Il miglior gioco di corse a sfondo futuristico? Per il momento sì. Graficamente esaltante. Peccato per le poche piste.

RESIDENT EVIL

L'orrore digitale di Capcom trasloca su Game Cube. Riuscirete a sopravvivere?



Il solitario squalo del capitolo originale è ora affiancato da un altro "amico" assetato di sangue...



Una delle piante geneticamente mutate che si trovano nell'area del laboratorio. Pregevoli gli effetti di luce.

TOP GAME!

Ha tenuto incollati al televisore milioni di giocatori, ha terrorizzato un'intera generazione videoludica, ha donato nuova giovinezza a un genere iniziato con Alone in the Dark, ha ispirato un film cinematografico e, soprattutto, ha spinto Nintendo ad aprire le porte delle sue console a generi adulti e violenti. Stiamo parlando ovviamente della saga di Resident Evil, tanto apprezzata dai giocatori di tutto il mondo e vera miniera d'oro per una Capcom ormai sulla cresta dell'onda. A sei mesi di distanza dall'uscita della versione giapponese, è ora disponibile anche in Europa il remake del primo episodio.

La scontata trama vede la cittadina di Raccon City turbata da una sequela di terribili delitti. Le ricerche della polizia si concentrano nel sottobosco, ma la prima squadra inviata sul luogo, il B.R.A.V.O. Team scompare misteriosamente. Spetterà a noi, agenti speciali dell'Alpha Team far luce sulla situazione e recuperare ciò che resta dei nostri compagni. Dopo aver scelto uno dei due livelli di difficoltà (*Scalare la montagna* o *Passeggiata*) e il nostro personaggio giocante tra Jill Valentine e Chris Redfield, saremo pronti ad avventurarci nella magione del terrore, consci di dover sfruttare al meglio i pochi armamenti disponibili per non ritrovarci indifesi dinnanzi al nemico. Il restyling operato da Mikami e soci non ha riguardato solamente il lato estetico: benché il sistema di telecamere fisse sia rimasto invariato, l'angolatura differente di molte scene, e l'introduzione di alcune locations inedite dà la sensazione di avere a che fare con un nuovo episodio della saga. Novità anche sotto la voce "inventario", che consente di trasportare degli interessanti "Oggetti difensivi" (coltelli o esplosivi). Questi, saranno utilizzati automaticamente dalla CPU in caso di situazione di estremo pericolo: ad esempio, durante una stretta ravvicinata di un famelico zombi, Chris estrarrà automaticamente un coltello dal suo inventario e lo conficcherà nel cranio del non-morto, producendosi in una fuga disperata. A proposito degli zombi, va detto come risultino molto più coriacei ed intelligenti rispetto al passato e abbiano la maledetta capacità di rigenerarsi in creature ancora più mostruose.

Il sistema di controllo, già poco flessibile ai tempi di PSX, è rimasto praticamente invariato e a poco serve la possibilità di settare la leva analogica per il movimento: i continui cambi di inquadratura finiscono per confondere il giocatore e contribuiscono ad aumentare il senso di panico. Come già accennato, lo spettacolo visivo è qualcosa di mai visto prima: fonti di luce dinamica, attenzione al dettaglio maniacale, fondali renderizzati e modelli poligonali impressionanti (osservate il volto di Barry e sarete d'accordo con noi) rendono Resident Evil un titolo da non lasciarsi sfuggire. Peccato per lo spixellamento delle ombre proiettate sulle pareti e per gli scatti che intercorrono nelle sequenze in FMV e negli stacchi di telecamera. Persistono i tediosi caricamenti tra un livello e l'altro, con tanto di animazione delle porte che si aprono lasciando con il fiato sospeso l'utente. La difficoltà, calibrata verso l'alto, garantisce una longevità elevata ma non eccezionale.

Una volta terminata l'avventura sarà possibile sbloccare interessanti features segrete. In breve, il titolo Capcom è il degno apripista degli episodi che seguiranno su Game Cube.

Francesca Moscetta



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SURVIVAL HORROR
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CAPCOM
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Resident Evil



Il simpatico rettile vuole "giocare" con Claire...

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Selettore 50/60 Hz e sottotitoli in italiano	- Sistema di controllo obsoleto
+ Graficamente eccelso	- Alcuni scatti tra un inquadratura e l'altra
+ Senso di terrore	- Caricamenti ancora presenti

GRAFICA	9
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	7
SONORO	9
GLOBALE	8

Anche se lo avete già giocato su PSX, Resident Evil per GC presenta alcune novità ed un aspetto grafico di prima classe.



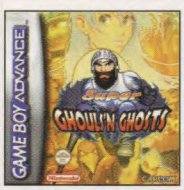
SUPER GHOULS'N GHOSTS

Erano in molti ad auspicare il ritorno di King Arthur...

Terzo capitolo della celebre saga di Makaimura (il villaggio infernale), *Super Ghouls'n Ghosts* di Capcom fece la sua comparsa nel lontano 1991 su Super Nintendo, suscitando ammirazione e gaudio tra i fans delle gesta del prode Sir Arthur. La casa di Osaka cavalca l'onda di nostalgia che pervade ultimamente i possessori del tascabile GBA, proponendo loro la conversione appositamente riveduta (ma non corretta!) di questo leggendario titolo.

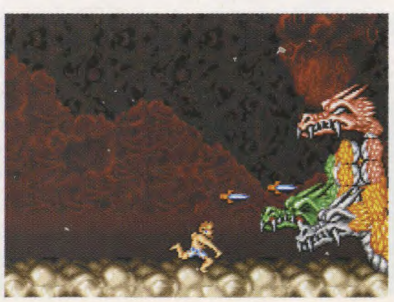
La trama vede il prode King Arthur alle prese con la sua missione più difficile: liberare il suo Regno dalla terribile maledizione scagliata dall'Imperatore del Male e riportare a casa, sana e salva, la Principessa Prin Prin, rapita dalle temibili creature del buio. Inizierà, così, un susseguirsi di sette livelli dove il nostro prode eroe sarà costretto a districarsi tra piattaforme semoventi ed agguerriti nemici. Possibile espandere il proprio arsenale con nuove e potenti armi ed armature disseminate lungo il cammino.

Dal punto di vista tecnico, si ritrovano pregi e difetti della versione Super Nes, della quale il titolo Capcom è porting (più o meno) diretto: palette di colori vivace e brillante, sprites giganteschi e ottimamente animati, effetti di rotazione e zoom degli stessi, pagano lo scotto di impietosi quanto frequenti rallentamenti ogni qualvolta ci si accinge a muoversi tra un elevato numero di nemici. Per non parlare dei boss di fine livello, capaci con la loro mole di provocare dei cali di frame rate piuttosto fastidiosi. Si ha quasi l'impressione che tali rallentamenti siano superiori rispetto alla versione del 1991. Molto buono il reparto audio, con i temi che abbiamo imparato a conoscere e ad apprezzare, fedelmente riprodotti dai piccoli altoparlanti del portatile Nintendo e con effetti sonori cristallini e calzanti. Giudicare la giocabilità di un titolo simile è impresa assai ardua: oggettivamente parlando, Super Ghouls'n Ghosts è privo di tutti quegli elementi che rendono, al giorno d'oggi, un platform game appetibile alle masse. La difficoltà, estremamente elevata, è causa di eccessiva frustrazione; ogni volta che si perde una vita si è costretti a ricominciare dall'inizio il livello e non saranno poche le volte che maledirete Capcom, vogliosi di scaraventare il GBA a terra. La ripetitività delle azioni da compiere, la struttura lineare dei livelli e la necessità di imparare a memoria la posizione di ostacoli e nemici, risulta essere una prerogativa che esula Super Ghouls'n Ghost dal contesto videoludico attuale.



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CAPCOM
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA


Cercate un'armatura? State certi che lì NON la troverete!





Con tutto quel gelo sarà meglio che troviate un riparo...



Pregevoli gli effetti di rotazione sprites, che coinvolgono persino i fondali.



Una tipica situazione di gioco: nemici a destra, sinistra, sopra e sotto di noi. Sarà dura resistere...

NON SOLO CAVALIERI

DEMONI CON MANIE DI PROTAGONISMO

Dopo aver parlato della trilogia di Ghosts'n' Goblins durante la recensione di Maximo per PS2, ci occupiamo ora di una saga parallela a quella del titolo Capcom, forse meno conosciuta ma sicuramente degna di essere ricordata: stiamo parlando di Gargoyle's Quest.







Il demone Firebrand rappresenta un caso forse unico nel panorama videoludico. Probabilmente esso è l'unico "mostro" dei videogiochi ad essersi ritagliato un posto da protagonista non in uno, bensì in tutti e tre i giochi che costituiscono la trilogia di Gargoyle's Quest. Nei tre titoli della serie di Ghosts'n Goblins lo si incontrava spesso come avversario e rappresentava un ostacolo non indifferente. Coloro che hanno giocato i titoli della saga ricordano ancora con odio la sua imprevedibilità e rapidità, fattori che gli consentivano spesso di toglierci la preziosa armatura o addirittura una vita. La popolarità di questo "demonietto dispettoso" spinse Capcom a sviluppare un titolo che lo vedeva assoluto protagonista. Così, nel 1990 vide la luce Gargoyle's Quest , sviluppato esclusivamente per Game Boy, in grado di riscuotere un ottimo successo di vendite, tanto da portare alla realizzazione di due sequel: Gargoyle's Quest II per il Nes e Demon's Blazon (Demon's Crest nelle versioni europea e americana) per il Super Nes. Tutti e tre i giochi sono fondamentalmente dei platform games con caratteristiche adventure/RPG. Firebrand poteva saltare e rimanere in aria per qualche secondo, poteva aggrapparsi alle pareti e sputare fiamme dalla bocca, inoltre, era in grado di utilizzare oggetti e incantesimi per sbarazzarsi dei suoi nemici. Come in ogni avventura che si rispetti era possibile parlare con gli abitanti di città e villaggi e visitare negozi in cui acquistare i soliti potenziamenti. L'apice qualitativo della saga lo rappresentò Demon Blazon per Snes; le sue indubbie qualità risiedevano in una grafica all'epoca sbalorditiva, nell'epica colonna sonora e in un'incredibile giocabilità arricchita dall'inedita possibilità di tramutarsi in vari tipi di demoni, ognuno con le proprie cratteristiche (salto, arma e poteri). La trilogia di Gargoyle's Quest rimane un gioiello dei tempi che furono, ma ci resta la speranza che un giorno Capcom rievochi Firebrand dagli inferi e gli consenta, ancora una volta, di imperversare nei nostri televisori come solo lui sapeva fare.

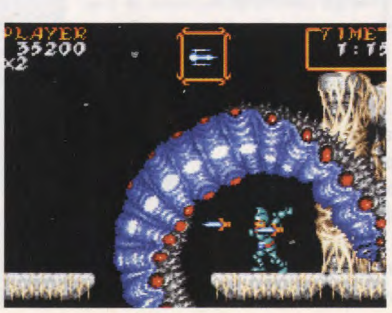
Massimiliano De Ruvo

Super Ghouls'n Ghost è un titolo che umilierà gli sforzi dei giocatori, facendogli mangiare più polvere di quanta loro stessi riusciranno ad alzare. Se esiste una differenza tra design dei livelli e sadismo puro, il titolo Capcom riesce ad ucciderla e ad occultarne il cadavere. I nemici provengono da ogni direzione. Da sotto il terreno, appaiono dal nulla, vi cadono addosso. Essere colpiti una prima volta e rimanere in "mutande" sarà solo questione di tempo; recuperare uno scrigno contenente un'armatura di ricambio potrebbe rivelarsi impresa utopistica.
Eppure...
Eppure, proprio siffatto "divertimento vincolato", ha rappresentato per gli anni '80 e buona parte dei '90, principale forma di svago per gli amanti di questa categoria di giochi. Super Ghouls'n Ghost non è che il tributo ad una saga che ha lasciato il segno nel cuore di milioni di videogiocatori. Chi acquista oggi il titolo Capcom, sa a cosa va incontro e, probabilmente, non desidera altro.
Il fatto di dover completare il gioco due volte di seguito per vederne la fine, presuppone un infinita dose di pazienza e la volontà di provare, provare e riprovare fino ad arrivare all'ultima battaglia. Brutale. L'aggiunta di un opzione per il salvataggio contribuisce ad innalzare le possibilità di riprendere in mano il gioco una volta smaltito il momentaneo



attacco d'ira, mentre l'inedito Arrange Mode permette di differenziare il susseguirsi degli stage rispetto alla versione originale e introduce alcuni nuovi livelli con i nemici dei primi due capitoli. In definitiva, Super Ghouls'n Ghost è l'antitesi del divertimento e della giocabilità. Arcaico. Monotematico.
Frustrante e mortificante.
Eppure una pietra miliare che merita di essere rigiocata nella sua nuova incarnazione. Nonsenso. Ma bellissimo.

Maurizio Quintiliani







CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE

Prosegue su Gameboy Advance, la lotta dei Belmont contro il malvagio Dracula

TOP GAME!



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PLATFORM/AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	KCET
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

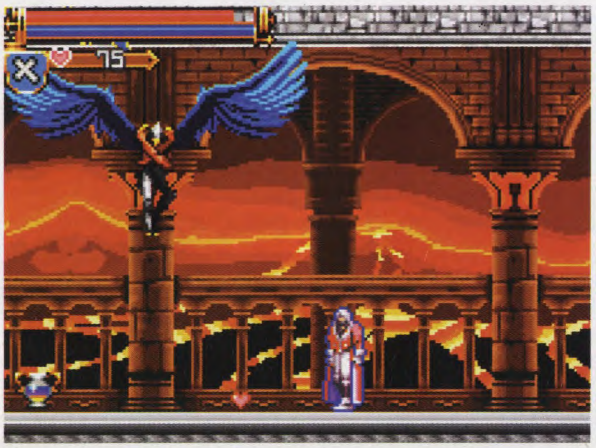
Dopo il fortunato Circle of the Moon, lanciato da Konami in concomitanza con l'uscita in Terra Nipponica del piccolo Gameboy Advance, sono ancora una volta i possessori del portatile Nintendo a poter godere di un nuovo episodio della saga di Castlevania.

Prima di proseguire la stesura dell'articolo, è bene spendere qualche riga sugli accadimenti che fanno da prologo all'inizio della nostra avventura. Ambientato in Transilvania nel 1740, Harmony of Dissonance vede due amici fraterni, Maxis Quicin e Juste Belmont, impegnati a liberare dalle forze del male la bella Lydie Erlanger, scomparsa nelle vicinanze del misterioso castello del Signore dell'Oscurità. La ricerca porterà i due a dividersi, salvo poi rincontrarsi nei meandri più fatiscenti del maniero per un drammatico faccia a faccia. Ai comandi di Juste ed armati della potente morning star ammazza-vampiri, i giocatori saranno chiamati all'esplorazione di castello e relativa "metà oscura", sino ad arrivare allo scontro finale con Dracula. In un contesto dalle chiare reminescenze "playstationiane", Juste potrà recuperare accessori indispensabili per la sua difesa, quali armature, calzature, guanti e magici pendenti, nonché armi secondarie (coltelli, asce rotanti, croci magiche e via dicendo) utilizzabili accumulando i caratteristici cuori disseminati lungo i livelli. Il sistema di incantesimi, rispetto a Symphony of the Night (PSX) è stato notevolmente semplificato e, sotto alcuni punti di vista, impoverito. Tutto ruota attorno agli "spellbook": cinque tomi magici (che rappresentano i cinque elementi), attivabili singolarmente e in grado di amalgamare il loro potere con quello dell'arma secondaria trasportata da Juste. L'effetto è dato dalla pressione contemporanea di L+B, combinazione di tasti in grado di evocare incantesimi di indubbia potenza. Stupisce come Konami abbia deciso di abbandonare il sistema di magie introdotto nel titolo PSX, invero più complesso, ma decisamente più appagante e diversificato. Dal punto di vista grafico, il lavoro svolto dal team KCET ha dell'incredibile: mai si era ammirata, sinora, una tale ricchezza visiva ed un utilizzo così opportuno della palette del piccolo GBA. Sprites, fondali e animazioni sono anni luce avanti rispetto al precedente Circle of the Moon.



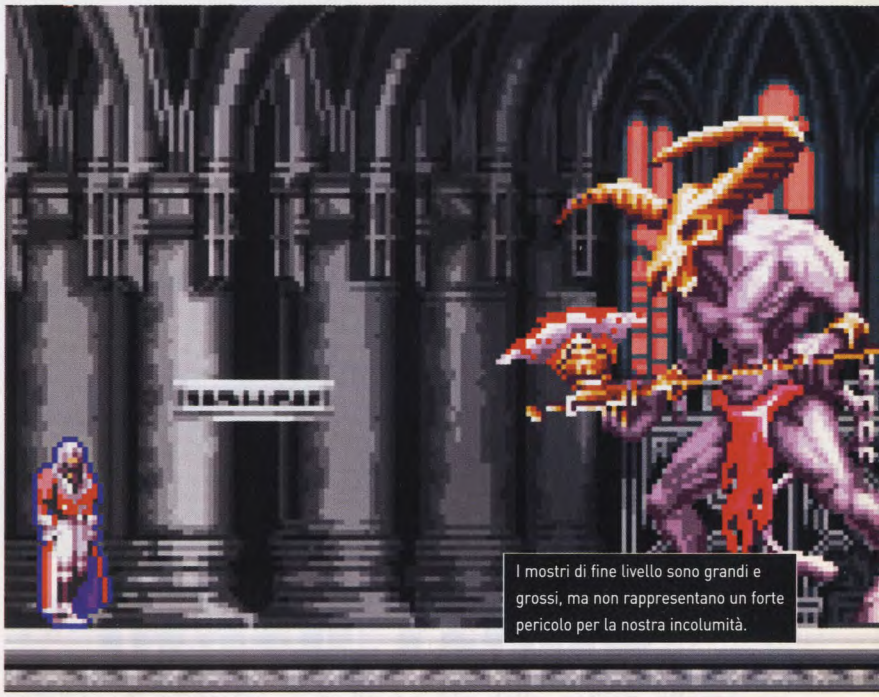


Una situazione imbarazzante per Juste...





Un nemico realizzato legando ed animando più sprites contemporaneamente. Complimenti ai grafici KCET.



I mostri di fine livello sono grandi e grossi, ma non rappresentano un forte pericolo per la nostra incolumità.

Scenari come "Corridor in the Air", con tanto di Mode 7 applicato al movimento delle nuvole e "Water Way of Acquatic", arricchito da numerosi giochi di trasparenze, avvicinano di molto la cartuccia GBA al capolavoro uscito cinque anni fa sul 32 bit Sony. Particolarmente impressionanti, poi, i giganteschi boss realizzati con l'ausilio di sprites multipli (dovreste poter vedere una screen in merito, in queste pagine). Disappunto per la decisione di contornare il nostro personaggio con un alone colorato: sebbene utile per non confonderlo con i fondali, tale scelta "macchia" di cattivo gusto il gotico design dell'intera esperienza di gioco. Il reparto audio è, purtroppo, deludente: i temi della colonna sonora sono eseguiti con una povertà assoluta di strumenti (sembrano quasi MIDI) mentre gli effetti sono scarsamente differenziati. La giocabilità, fortunatamente, è degna dei migliori capitoli della saga: esplorare i meandri del castello nei panni di Juste si rivela un'esperienza piacevole e mai frustrante. Il giocatore ha sempre la situazione sotto controllo e, grazie ai pratici tasti superiori, è possibile indietreggiare ed avanzare di scatto, per sfuggire alle orde di nemici.
A voler essere riduttivi, si potrebbe obiettare che Harmony of Dissonance si riduce a girovagare da una stanza all'altra per recuperare abilità ed oggetti utili a sbloccare zone prima inaccessibili; ma questo è il marchio di fabbrica dell'intera serie e non ci sentiamo di condannarlo a priori. Per completare Harmony of Dissonance vi saranno necessarie circa 8-10 ore di gioco continuato. Non molte in verità: il titolo Konami presenta un livello di sfida modesto e, a meno che non abbiate mai giocato un'avventura della famiglia Belmont, annientare le frotte di zombi e mostri che albergano nel castello di Dracula non risulterà mai compito proibitivo.
Una volta completato il gioco, sarà possibile accedere al "Boss Rush Mode", dove affronterete cinque dei mostri di fine livello in rapida sequenza. Ancora, cominciando una nuova partita, potrete utilizzare Maxis, personaggio dalle rapide movenze, armato di una pericolosa lama rotante (ma non in grado di usufruire di alcun elementale).
La versione europea del titolo distribuito da Halifax, presenta manuale in italiano e sottotitoli in lingua inglese.
Castlevania: Harmony of the Darkness è un prodotto consigliatissimo a tutti i fautori dell'epopea della famiglia Belmont: pur permanendo alcuni dubbi in merito alla semplificazione del sistema di incantesimi e al basso livello di sfida, il nuovo prodotto Konami brilla per giocabilità e aspetto tecnico e garantisce profondo divertimento.

Davide Belardo

TRA MITO E REALTÀ

LE ORIGINI DEL CONTE DRACULA



Il mito del conte Dracula è nato in Transilvania (Romania) grazie a Vlad Tepes III Dracula, principe di Valacchia e figlio di Vlad II Dracul. Nato nel 1431, egli dominò con somma brutalità il suo popolo, tanto da impalare la gente viva. Il suo regno durò dal 1456 al 1462. Nel 1431 il padre di Vlad III, ricevette dall'imperatore Sigismondo un medaglione d'oro con inciso sopra un drago. Questo ciondolo servì da investitura per il Sacro Ordine del Drago: un'organizzazione semimonastica in difesa della cristianità del Sacro Romano Impero, contro le insurrezioni dell'Impero Ottomano. Da quel momento, Vlad II iniziò ad utilizzare l'emblema del drago per le emissioni monetarie. Così iniziò ad essere chiamato Vlad Dracul (Vlad il Diavolo) anziché Vlad Dragonul (Vlad il Drago). Questo nomignolo mutò successivamente in cognome per i suoi discendenti. La leggenda deriva dall'evento accaduto dopo la morte di Vlad Tepes III Dracula (foto). Nel 1931, la sua tomba collocata nella cappella del monastero di Snagov, una volta riesumata, fu rinvenuta sprovvista del corpo decapitato: al suo posto si trovava la carcassa di un cavallo.

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Graficamente eccelso	- Eccessiva facilità
+ Giocabilità alle stelle	- Sonoro indegno
+ Modalità *Boss Rush Mode* e secondo personaggio utilizzabile da sbloccare	- Sistema di incantesimi semplificato

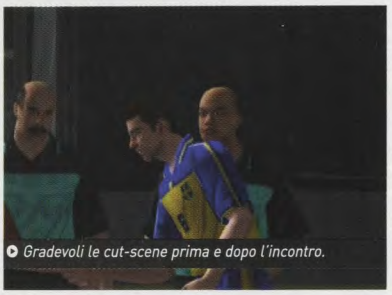
GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	4
GLOBALE	8

Un altro capolavoro sul piccolo schermo del GBA. Divertente, piacevole e discretamente longevo, merita l'acquisto.

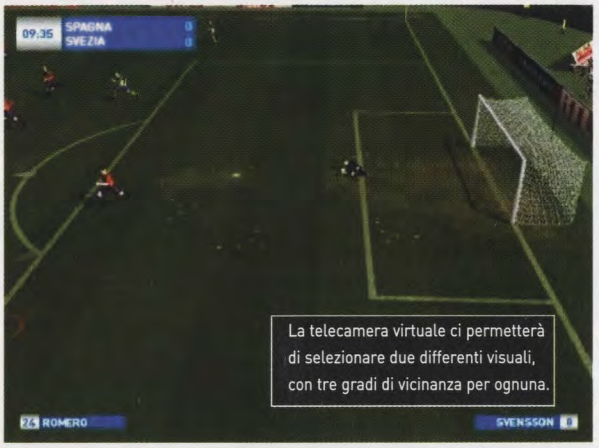
THIS IS FOOTBALL 2003

SCEE e Team Soho portano su PS2 l'edizione 2003 della loro simulazione di arte pedatoria

Puntuale anche quest'anno, arriva il simulatore calcistico sviluppato dal Team Soho (attualmente al lavoro sulle ultime fasi di The Getaway) e prodotto da Sony, che tenta di anticipare così gli imminenti FIFA World Soccer 2003 e ISS Pro Evolution 2. Testimonial dell'edizione 2003 di This Is Football è Fabio Cannavaro, centrale della rinnovata difesa interista nonché capitano della Nazionale italiana. Oltre a prestare il suo volto e le sue movenze per la caratterizzazione grafica degli atleti poligonali, il buon Fabio ha realizzato per Sony un interessante intervista, presente sotto forma di extra nel menu principale. Dopo una gradevole presentazione che mostra alcune azioni di gioco elaborate dall'engine grafico realizzato dal Team Soho, si arriva al menu principale. Prima di cominciare a giocare, potremo selezionare squadre, stadi (in totale 11, tra i più famosi d'Europa), condizioni meteorologiche, grado di severità dell'arbitro e angoli di visualizzazione dell'inquadratura principale. Così come il predecessore, anche TIF 2003 vanta un numero di compagini davvero impressionante: oltre a poter prender parte ai più famosi campionati di calcio continentali (tra i quali, naturalmente, spicca quello nostrano) con un qualsiasi team di prima divisione, si segnala l'introduzione di ulteriori formazioni provenienti dai tornei di Brasile, Argentina, Messico, Giappone e Nord America, ognuno dotato di nomi originali degli atleti riprodotti fedelmente (grazie alla licenza FIFPro, il prodotto Sony si avvale dei nomi di oltre 13.500 calciatori realmente esistenti), per un totale di 15 campionati. L'inedita modalità "carriera" ci permetterà, poi, di portare al successo una squadra di illustri sconosciuti, potenziare le loro capacità, ingaggiare campioni da altri team più famosi ed inserirli partita dopo partita nella rosa iniziale. Sarà altresì possibile creare un giocatore ex novo, grazie ad un apposito editor e modificare a piacimento


Gradevoli le cut-scene prima e dopo l'incontro.

casacche e colori della nostra formazione.
Il perfetto commento vocale di Bruno Longhi e le sequenze in real time di apertura gara, rendono appieno il clima pre-partita.
Una volta scesi in campo, però, ci si rende presto conto che oltre al pregevole "contorno", sono ben pochi i punti di forza del titolo Sony. Tanto per cominciare, i passaggi aerei sono di una nullità sconcertante: riuscire a realizzare una deviazione di testa risulta impresa davvero ardua e frustrante, soprattutto per via di un *timing* mal studiato da parte degli sviluppatori. La circolazione della sfera, poi, è del tutto aleatoria e, molto spesso, si verificano strane situazioni in cui la stessa filtra tra i difensori (nei passaggi in profondità) senza che questi riescano ad intercettarla. I passaggi oscillano dal realistico all'indecente e non permettono al giocatore di realizzare una manovra ragionata. Plauso meritano, invece, le numerose finte presenti, realizzabili alla sola pressione dei tasti dorsali. Per compensare una giocabilità non certo esaltante, Team Soho ha puntato molto sulla realizzazione tecnica. Il risultato è soddisfacente: numerosi giocatori somigliano alle loro controparti reali e gli effetti meteo sono estremamente realistici e non hanno eguali (per il momento) su alcun titolo calcistico. Per quanto concerne la fluidità, va detto come l'azione si svolga sempre in maniera estremamente rapida e frenetica,



La telecamera virtuale ci permetterà di selezionare due differenti visuali, con tre gradi di vicinanza per ognuna.

anche se alcune animazioni ci sono sembrate meno legate rispetto ad altre. Ottima la realizzazione degli stadi, con tanto di pubblico animato (bidimensionale) e cartelloni pubblicitari a bordo campo. La longevità, grazie anche alla già citata modalità carriera (dotata di un sistema di trasferimento giocatori piuttosto interessante), si attesta su livelli accettabili. Resta da stabilire quanto riuscirà a soddisfarvi un sistema di controllo tristemente ispirato al classico dell'Electronic Arts che presenta, inoltre, preoccupanti lacune. Se siete "calciofili" all'ultimo stadio, rivolgete pure le vostre attenzioni a TIF 2003: potrete così trascorrere più rapidamente il tempo che vi separa dall'uscita sul mercato di Pro Evolution Soccer 2. In caso contrario, attendete "in panchina" il titolo Konami.

Giuseppe Nigro


Finalmente potremo rivivere il Mondiale coerano...



I nomi dei giocatori sono quelli delle controparti reali.



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

TIF THIS IS FOOTBALL 2003

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Effetti ambientali ben resi	- Alcune animazioni discutibili
+ Comparto tecnico fluido e stabile	- Il sistema dei passaggi aerei è completamente da rivedere
+ Commento audio ottimo	- Su PS2 c'è già PES e sta per arrivare PES 2...
+ Modalità carriera ben sviluppata	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	8
GLOBALE	5

Un sequel che non aggiunge molto al predecessore, anzi toglie qualcosina... Consigliabile solo ai maniaci del pallone digitale.



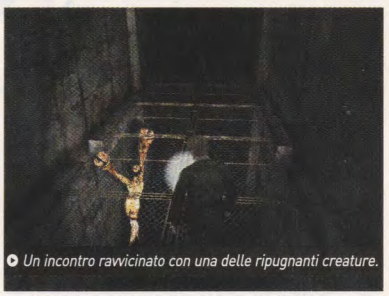
SILENT HILL 2 - INNER FEARS

Konami regala agli utenti Xbox europei, la possibilità di addentrarsi nelle nebbie della collina silenziosa...

A più di otto mesi dall'uscita americana, giunge finalmente sugli scaffali dei negozi europei Silent Hill 2 - Inner Fears. Il titolo Konami merita sicuramente un posto di rilievo nella collezione di ogni appassionato poiché vanta una delle sceneggiature più solide e raccapriccianti dell'intero panorama videoludico attuale, sviluppata con intensità ancora maggiore in questa versione per la console Microsoft. Se, tecnicamente parlando, il prodotto Konami appare una conversione quasi inalterata della controparte PS2 (*cfr. Evolution n.1*), eccezion fatta per alcuni miglioramenti grafici apportati principalmente agli effetti visivi, ciò che la rende superiore alla precedente è la presenza di uno scenario inedito in cui il giocatore avrà la possibilità di controllare Maria, uno dei personaggi più emblematici dell'intero episodio. A quanti fossero completamente all'oscuro delle vicende descritte in Silent Hill 2, basterà un solo accenno dell'inquietante idea narrativa per mettere in luce ciò che veramente ha reso celebre il franchise Konami: il protagonista, James Sunderland, si reca a Silent Hill dopo aver ricevuto una lettera di invito da parte della moglie che lo attende nel loro "posto speciale". Fin qui nulla di strano, se non fosse per un piccolo particolare: Mary è ormai morta da tre anni a causa di una grave malattia. Il gioco si apre proprio con l'arrivo di James alle porte della cittadina, dove strani e inquietanti avvenimenti lo attendono, nascosti dalla nebbia. Partendo da simili presupposti è lecito aspettarsi eventi agghiaccianti, arricchiti da un comparto sonoro assolutamente da provare. La buona qualità del doppiaggio, unita ad effetti sonori da brivido, garantisce un coinvolgimento quasi totale, reso ancor più profondo dalla presenza del Dolby Digital. L'adattamento italiano si allinea a quello della maggior parte dei giochi Xbox, con sottotitoli italiano e parlato in lingua originale. Considerando l'assenza di aggiunte di rilievo nei confronti della versione americana del titolo, è lecito chiedersi per quale motivo gli utenti europei abbiano dovuto attendere così a lungo prima di giocare un titolo di indiscusso valore ludico. Mettendo comunque da parte le polemiche non rimane che consigliare caldamente l'acquisto di Silent Hill 2 - Inner Fears a tutti coloro che non hanno avuto modo di giocare la versione PS2. Per gli altri è comunque necessario tener conto del fatto che l'avventura aggiuntiva, seppur interessante dal punto di vista narrativo, ha una durata davvero ridotta e, pur rendendo più comprensibile e dettagliata l'esperienza di gioco, non ne giustifica la spesa.

Filippo Facchetti

TOP GAME!



Un incontro ravvicinato con una delle ripugnanti creature.





Finito il gioco, sarà possibile giocare nei panni di Maria.



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	KONAMI
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

SILENT HILL 2 Inner Fears

Si ringrazia DVD Time di Roma per la collaborazione

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Atmosfera cupa ed angosciante	- Graficamente non sfrutta le caratteristiche Xbox
+ Sottotitoli in italiano	- Tutto sommato, la longevità non è certo elevata
+ Possibilità di fruire di una avventura addizionale	
+ Comparto audio da brivido	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	9
GLOBALE	8

Un classico delle avventure dinamiche finalmente su Xbox. Coinvolgente ed appassionante sino alla (breve) fine.

CHI È PK?

La risposta a questa domanda, è racchiusa nel nuovo platform targato UBI Soft...



DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

In attesa dei vari Ratchet & Clank, Spyro - Enter the Dragonfly, Blinx e Mario Sunshine, Disney Interactive e Ubi Soft confezionano per noi "Chi è PK?", novello platform che ci presenta il simpatico Paperino nelle vesti di PK quale protagonista. Come molti titoli del genere, la storia (narrata per mezzo di filmati in CG) è solo un banale pretesto per calarci nell'azione. Ad ogni modo, la trama ci narra degli Evroniani, una razza aliena aggressiva e dalle spropositate mire espansionistiche, decisa ad aggiungere anche la terra alla sua sconfinata "collezione" di pianeti. Per sventare la minaccia, uno scienziato rapisce Paperino prelevandolo direttamente dal suo posto di guardiano notturno e lo investe di poteri eccezionali che lo tramutano in un "Platyrhynchos Kineticus", ovvero in un papero energetico, il vendicatore mascherato di nome PK. Sarà lui, volente o nolente, a dover salvare la terra dalla minaccia dei malvagi Evroniani.

Lo stile di gioco ricorda molto da vicino la serie di Gex 3D di Crystal Dynamics, soprattutto nelle movenze del nostro personaggio e nel tipo di controllo adottato dai programmatori. Per la caratterizzazione grafica, gli sviluppatori hanno optato giustamente per l'utilizzo del cel shading: tale scelta dona al titolo Ubi Soft un look cartoonesco quanto mai indovinato. Nei 13 livelli di gioco, divisi in stage (si va dai tre ai cinque) sarà nostro compito raccogliere le "stelle di attivazione" necessarie per fruire dei numerosi "check point" disseminati lungo le aree (15 stelle valgono un chek point) e recuperare i 40 scienziati rapiti, che in seguito ci aiuteranno a raggiungere la nave madre degli Evroniani. La nostra impresa sarà ostacolata dalla presenza di una serie di guardie aliene armate sino ai denti e pronte a farci la pelle. Per sbarazzarci degli ostili figuri che incontreremo potremo fare affidamento sulla nostra futuristica arma: l'X-Transformer.

Premendo il tasto R2 si attiva l'autopuntamento e per selezionare i vari bersagli si usa lo stick analogico di destra. Gli altri impedimenti alla nostra missione sono rappresentati da una vasta gamma di trappole e dispositivi anti-papero che andranno evitati per











mezzo del solito salto (X) o dei super poteri che lo straordinario Computer Uno ci donerà. Tra i potenziamenti recuperabili, troviamo un fascio gravitazionale che ci consente di effettuare salti più lunghi, un superpugno per abbattere alcuni tipi di parete, un raggio che assorbe gli scudi dei nemici ed un dispositivo remoto che consente al nostro X-Transformer di raggiungere locations altrimenti inaccessibili. Lo stesso PK, inoltre, può aggrapparsi alle sporgenze, utilizzare ascensori gravitazionali e distruggere differenti tipi di casse contenenti oggetti di diverso genere (si va dagli immancabili bonus curativi, alle munizioni aggiuntive e limitate che conferiscono alla nostra arma una potenza di fuoco maggiore). Tecnicamente "Chi è PK?" è realizzato discretamente: i modelli poligonali risultano animati con cura e i fondali, disegnati in stile cartoon, conferiscono al gioco la giusta atmosfera. Pregevole l'assenza di flickering o aliasing, che denota un buon lavoro da parte dei programmatori. Le note dolenti vengono dalla mancanza di varietà che contraddistingue questa produzione Ubi Soft: le ambientazioni si somigliano tutte e lo schema di gioco, alla lunga, risulta piuttosto tedioso. Stesso discorso per i nemici da affrontare: fatta eccezione per i due boss presenti (Zondac e Zoster), la ripetitività è la parola d'ordine di "Chi è PK?", con una sequela infinita dei soli Evroniani e Coolflamers che ci si pareranno innanzi. Come se ciò non bastasse, il livello di difficoltà è settato in maniera per nulla bilanciata: si va da stage molto complicati, ad altri facili oltre l'inverosimile. Altro appunto da fare riguarda lo sconcertante sistema di inquadrature, flessibile come il cemento armato e fastidiosamente impreciso. Spesso e volentieri saremo invasi da una spiacevole sensazione di claustrofobia quasi fossimo rinchiusi nei ripostigli dei nostri appartamenti. La fluidità si mantiene su livelli accettabili, con una media di 50 fps che scende sino a 25-20 in presenza di attacchi Evroniani. Le musiche di accompagnamento, nonostante l'impegno profuso dagli sviluppatori, non risultano affatto incisive. Nulla da eccepire per gli azzeccati effetti sonori e per il doppiaggio interamente italiano (più altre quattro lingue) a tratti esilarante.

"i modelli poligonali risultano animati con cura e i fondali disegnati in stile cartoon conferiscono al gioco la giusta atmosfera."

UN PAPERO IN CALZAMAGLIA

CHI È PK? ECCO LA RISPOSTA...

PK è l'alter ego-supereroe di Paperino. PK è l'acronimo latino di Platyrhynchos Kineticus. Tradotto liberamente, potrebbe significare *Energized Duck*, ovvero "papero potenziato". Se si prendono la P e la K della classificazione latina si ottiene proprio la sigla PK! Il primo fumetto di Paperinik, il vendicatore mascherato di Paperopoli, è stato pubblicato in Italia nel 1969 da Disney Publishing, mentre il nuovo eroe PK è nato nel 1996 come evoluzione di Paperinik. In breve tempo, le sue avventure sono state pubblicate in tutta Europa sulle riviste Disney. A seconda del paese, PK fu battezzato in diversi modi: Phantomias in Germania, Fantomiald in Francia, Patomás in Spagna, Stålanden in Danimarca, Taikaviitta in Finlandia, Fantonald in Norvegia e Stål-Kalle in Svezia.



A ben vedere, "Chi è PK?" manca di tutte le componenti utili a fare di un semplice platform una pietra miliare: tutto sa di "già visto", non vi è traccia di una qualsiasi innovazione degna di nota e il gameplay è decisamente blando. Nel titolo Ubi Soft non c'è nulla che stupisce: accade ciò che ci si aspetta e l'interesse del giocatore scema rapidamente. Il livello di difficoltà mal calibrato e la fastidiosa telecamera virtuale sono poi la classica "ciliegina sulla torta" che lo spediscono inesorabilmente nel limbo dei titoli su licenza appena mediocri.
Se amate alla follia PK e non avete mai perso neppure una delle sue avventure a fumetti, "Chi è PK?" potrebbe rappresentare per voi più di un motivo di interesse.
Al contrario, attendete l'uscita di titoli più meritevoli.

Massimiliano De Ruvo





CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Testo su schermo e parlato in italiano	- Ritmo di gioco blando e ripetitivo
+ Nessuna traccia di aliasing	- Frame rate non costante
	- Innovazione zero
	- Telecamera virtuale imprecisa

GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	5
LONGEVITÁ	5
SONORO	6
GLOBALE	5

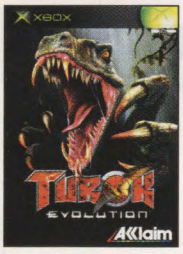
Se amate alla follia l'omonimo fumetto, *chi è PK?* potrebbe anche interessarvi. Sappiate però che non vi divertirà a lungo.



TUROK EVOLUTION

Acclaim trasporta il suo famoso FPS dal N64 alle console di nuova generazione





DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	FPS
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PS2 - XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

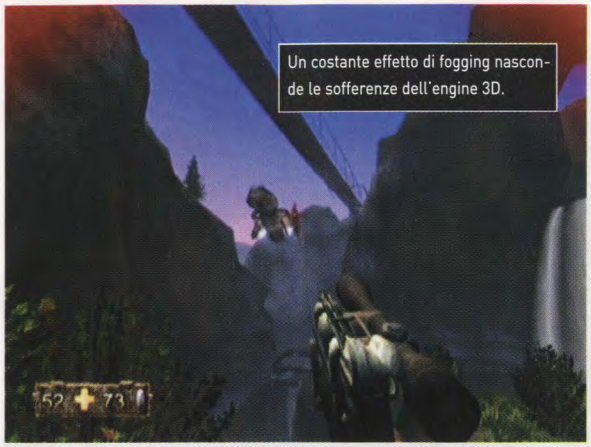


Nei panni di Tal'Set, coraggioso e valente guerriero indiano, il giocatore dovrà affrontare pericoli di ogni genere attraverso le selvagge Terre Perdute, nel tentativo di liberarle dal tirannico regime del malvagio Lord Tyrannus.
Al di là della trama particolare e comunque poco pretenziosa, Turok Evolution può essere considerato un titolo appena sufficiente a causa di una serie di problemi che ne affliggono tanto il lato meramente cosmetico quanto quello ludico. Dal punto di vista tecnico ci troviamo di fronte a un prodotto di livello medio, con ambientazioni mai troppo vaste e caratterizzate da strutture poco complesse. Le lussureggianti foreste dei primi livelli sono realizzate con un'ottima scelta di colori e con una progettazione interessante, ma non garantiscono la libertà di movimento che una vera giungla dovrebbe incorporare. La maggior parte delle volte ci si ritrova a seguire un sentiero prefissato senza poter spaziare ed esplorare ciò che ci circonda. La fauna che popola tali ambienti, inoltre, composta per lo più da variopinti volatili e da dinosauri di ogni dimensione, appare grezza e scarsamente animata, suscitando nella maggior parte dei casi reazioni di ilarità nel giocatore. Il motore grafico risulta, comunque, particolarmente fluido e mediamente ancorato ai 60 fps (50 nella versione PS2, che soffre di un leggero "schiacciamento" ai bordi superiori per via della mancata opzione per la selezione dei 60 Hz): del resto, i poligoni a video non sono mai troppi, e alcune strutture lasciano basiti per la loro semplicità. Nonostante tutto, sono presenti in ambedue le versioni testate, fenomi di pop-up e di fogging estremo. Migliore la situazione negli ambienti chiusi, dove la fantasia dei designers ha permesso una maggiore diversificazione degli ambienti, che risultano, quindi, più complessi e accattivanti. Anche le textures non superano la soglia della mediocrità, in particolar modo, nella versione PS2 si assiste ad uno spettacolo davvero indecoroso. Presente *gore* in quantità industriale: il nostro eroe può letteralmente dilaniare ogni creatura le capiti a tiro in un festival di sangue digitale e arti mozzati. Un elemento, questo, puramente accessorio che è possibile disattivare nel menu delle opzioni.
Il comparto audio si difende con musiche tribali adatte all'ambientazione e con un doppiaggio in italiano sufficientemente valido, affiancato da una serie di effetti sonori altalenanti. Dal punto di vista della giocabilità ci troviamo davanti a un prodotto abbastanza classico, che si differenzia dai numerosi sparatutto in soggettiva già presenti sul mercato per alcune interessanti trovate purtroppo non sempre sviluppate nel migliore dei modi. Alle classiche fasi in soggettiva, infatti, si alternano momenti in cui il



Una "avvincente" fase di gioco del primo stage.

Si ringrazia DVD Time di Roma per la collaborazione



Un costante effetto di fogging nasconde le sofferenze dell'engine 3D.


Gli ambienti interni sono generalmente molto più dettagliati e complessi rispetto quelli esterni.

"Il comparto audio si difende con musiche tribali adatte all'ambientazione e con un doppiaggio in italiano sufficientemente valido..."

giocatore si troverà a cavallo di un dinosauro alato, in una sorta di sparatutto in terza persona sulla falsa riga di Panzer Dragoon della Sega. Sfortunatamente il livello tecnico di tali sezioni risulta particolarmente basso, soprattutto nella costruzione e nella progettazione delle ambientazioni e nella gestione e distribuzione dei controlli. Padroneggiare perfettamente la nostra cavalcatura risulta impresa assai ardua, soprattutto le prime volte, a causa di una tragica gestione dei comandi e a una risposta non sempre precisa. Considerando che schiantarsi contro le pareti di un canyon comporta la morte istantanea, con la conseguente ripetizione del livello dal suo inizio (e relativo caricamento), la frustrazione non tarderà a impadronirsi dei giocatori meno tenaci. Inoltre, la possibilità di movimento è spesso limitata da barriere invisibili che impediscono al giocatore di uscire da confini ben delineati.

Anche nelle sessioni classiche i programmatori si sono impegnati per introdurre elementi innovativi, come la possibilità di sfruttare alcuni dettagli dei fondali per sgominare eventuali nemici, tattica utile contro dinosauri particolarmente coriacei o contro gruppi di nemici più piccoli. Per non sprecare le munizioni sarà quindi molto redditizio abbattere gli alberi per farli piombare sui nostri malcapitati avversari, facendo attenzione, tuttavia, a non subire lo stesso trattamento. A parte questa possibilità, però, Turok Evolution è un deciso passo all'indietro rispetto agli sparatutto in prima persona della nuova generazione: si ha quasi la sensazione di vivere un Doom elevato all'ennesima potenza, dove lo spazio per la carneficina prende il sopravvento su quello della fase più "esplorativa". Non che questo sia necessariamente un male, sia ben chiaro. Sta di fatto che i limitati orizzonti mostrati dal titolo Acclaim cozzano terribilmente con le parole pronunciate da David Dienstbier e dal suo team di sviluppo nel *Face2Face* del mese scorso. La longevità si assesta su livelli abbastanza buoni, nonostante la trama non stimoli il giocatore a procedere come in altri titoli del genere. Gradevole benché riduttiva la presenza della modalità due giocatori, in uno scontro all'ultimo sangue all'interno di livelli chiusi che si rifanno a quelli già visitati nel gioco in singolo.

A conti fatti, il nuovo capitolo della saga di Turok si dimostra un prodotto appena sufficiente e di scarso interesse se non per alcuni elementi innovativi. Sperando che i programmatori facciano tesoro di questa esperienza per produrre un eventuale sequel in grado di sfruttare pienamente le capacità tecniche delle console di nuova generazione, non resta che consigliare agli utenti Xbox di spendere i propri soldi per prodotti qualitativamente superiori. Per i possessori di una PS2 il discorso cambia, principalmente a causa della scarsa presenza di sparatutto in prima persona (almeno attualmente) nella line up della loro console. Anche se, a dire il vero, si profila all'orizzonte l'interessantissimo Red Faction 2 di THQ.

Filippo Facchetti



I controlli a bordo della creatura volante risultano poco pratici.

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Tutto in italiano	- 50 Hz con bande nere
+ Background attraente	- Sistema di controllo delle fasi di volo da dimenticare
	- Poco profondo e ripetitivo

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	6

Un FPS degno della vecchia scuola con molte pecche relative a grafica e giocabilità. Comunque uno in più nella lista FPS per PS2.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Testo e parlato in italiano	- Livelli aerei ingiocabili
+ Alcune ambientazioni sono piuttosto ben rese	- Comparto grafico altalenante
+ Piuttosto fluido	- Monotono e ripetitivo

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	7
GLOBALE	5

Se cercate uno sparatutto senza troppe pretese, il titolo Acclaim potrebbe interessarvi. Altrimenti tornate pure ad Halo.







Alcuni dinosauri richiederanno una quantità di colpi impressionante per finire al tappeto...

DINO STALKERS

Ovvero: quando Dino Crisis incontra Gun Survivor

Terzo episodio della saga di Gun Survivor, Dino Stalkers stupisce l'utente per la sua estraneità al mondo di Resident Evil: questa volta, infatti, Capcom, decisa più che mai a risollevare le sorti di un brand che non ha mai brillato per giocabilità o caratteristiche tecniche, trasla ambientazione, trama e protagonisti nell'universo di Dino Crisis, quasi a voler distogliere le attenzioni dei giocatori dal più quotato Turok Evolution di Acclaim. La trama, narrata da splendide sequenze in FMV sottotitolate in italiano, ruota attorno alle vicissitudini di Mike, capace pilota di un biplano durante la Seconda Guerra Mondiale, catapultato, suo malgrado, in una dimensione parallela dominata da temibili dinosauri. Superato lo sgomento iniziale, Mike dovrà trovare il modo di tornare nella sua era, aiutato dalla misteriosa Paula e da 18 armi utilizzabili progredendo nei sette livelli di gioco. Il titolo Capcom, nonostante nasca per essere fruito con la Gun Con quale controller primario, costringe ad un eccessivo sforzo muscolare il giocatore meno avvezzo, forzato a barcamenarsi tra i tasti A e B per lo strafe laterale, C per la selezione dell'arma, Start per la navigazione nei menu e croce direzionale per il movimento negli ambienti. Un metodo alquanto contorto di sfruttare l'ergonomia della Gun Con di Namco che, nonostante tutto, sarà assimilato al meglio dopo una dozzina di minuti.

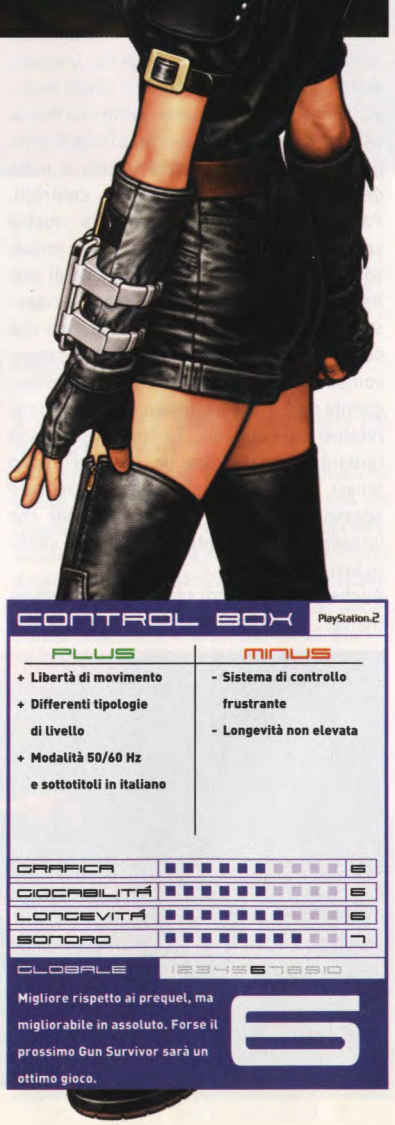
La struttura di gioco, svincolata dal cliché dei due episodi precedenti, si rivela molto simile ad un classico FPS, con tanto di missioni a bordo di veicoli in movimento, alternati a livelli di pura azione che ci vedranno impegnati nell'eliminazione di un determinato numero di avversari. A proposito di questi ultimi, va sicuramente apprezzato il lavoro svolto da Capcom in sede di modellamento: nonostante qualche delega alla pura fantasia (basti osservare gli strani Tirannosauri provvisti di doppio corno frontale), i preistorici lucertoloni si rivelano oltremodo realistici e godono di buone animazioni. Altalenante la qualità dei fondali, mai sovraccarichi di poligoni e con un costante fogging all'orizzonte. Ottima la fluidità, grazie anche al selettore della modalità 50/60 Hz, che sembra essere divenuto una costante nelle ultime conversioni Pal. La longevità di Dino Stalkers è minata da un livello di difficoltà non molto elevato e non bastano i pochi extra sbloccabili per risollevarne la durata di vita. Ad ogni modo, dopo due episodi passati nel dimenticatoio, il terzo sequel della saga di Gun Survivor migliora (anche se non di molto) il fattore giocabilità e quello tecnico: se amate la saga di Dino Crisis, vi consigliamo di provare, almeno una volta, questo anomalo spin-off.

Giuseppe Nigro



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	FPS/AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM





CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Libertà di movimento	- Sistema di controllo frustrante
+ Differenti tipologie di livello	- Longevità non elevata
+ Modalità 50/60 Hz e sottotitoli in italiano	

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Migliore rispetto ai prequel, ma migliorabile in assoluto. Forse il prossimo Gun Survivor sarà un ottimo gioco.







ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

From Software esaudisce i nostri sogni reconditi e ci mette ai comandi di un robot alto sei piani...

Il Governo Terrestre, deciso più che mai a mantenere l'ordine sulle colonie di Marte, ingaggia compagnie di mech per far fronte all'emergenza. Purtroppo le cose non vanno per il verso giusto: alcune factory hanno interessi sul suolo marziano e rifiutano la proposta schierandosi contro il Governo. La situazione degenera quando gli abitanti delle città sotterranee decidono di scatenare una rivolta per conquistare la superficie. A noi scegliere con quale fazione schierarci...

Disponibile in Giappone dal lontano aprile del 2001, il titolo sviluppato da From Software arriva in Europa suscitando l'interesse di tutti gli appassionati di mech. Ricordiamo che Armored Core 2 fu uno dei primi titoli disponibili per PS2 in versione Pal e venne distribuito in Europa da Ubi Soft. Another Age non è nulla l'altro che una sorta di costoso data-disk che permette agli utenti di fruire di circa 100 nuove missioni e di nuovi mech. Con queste premesse, il titolo Metro 3D non parte certo con i favori del pronostico, ma è lecito soffermarsi maggiormente sulla descrizione delle qualità tecnico/ludiche. La struttura principale di gioco ci vedrà impegnati nello svolgimento di numerose missioni, che ci daranno la possibilità, se portate a compimento, di guadagnare crediti per customizzare al meglio il nostro robot. Sarà, dunque, possibile acquistare nuovi componenti quali gambe, tronchi, corazze, armamenti e persino... teste meccaniche! Grazie alla possibilità di gioco in due (Arena mode) tramite split-screen o cavo i-Link, la longevità del prodotto From risulta decisamente elevata. Tutt'altro discorso per la realizzazione tecnica, deprimente sotto ogni punto di vista: aliasing vistoso, textures scialbe e ripetitive, strani errori di rilevamento collisioni e comparto audio poco ispirato. Come se ciò non bastasse, il controllo del mech risulta uno strano ibrido tra arcade e simulativo: assolutamente inconcepibile, poi, l'impossibilità di utilizzare le levette analogiche per il movimento del nostro droide. La sola nota positiva viene dall'inclusione del selettore della modalità 50/60 Hz ma non basta a consigliarvi l'acquisto di un prodotto ormai obsoleto.

Stefano Manin







DISTRIBUTORE	NEWAVE
GENERE	AZIONE/SIMULAZIONE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	FROM SOFTWARE
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PS2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Oltre 100 missioni	- Comparto grafico obsoleto
+ Possibilità di gioco in doppio	- Menu solamente in lingua inglese
+ Selettore 50/60 Hz	- Controllo del mech rivedibile

GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	5

Un prodotto tecnicamente non al passo dei tempi, il cui unico vantaggio è dato dalle numerose missioni disponibili.

TENNIS MASTER SERIES 2003

Ancora tennis, ma questa volta su Xbox, per merito di Microids

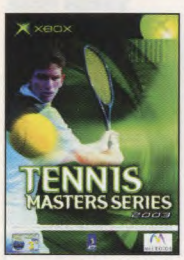

Durante i replay è possibile ammirare con attenzione le animazioni degli atleti.





Tennis Masters Series 2002 offre al giocatore un aspetto grafico ben realizzato, unito ad una giocabilità non perfetta, ma comunque estremamente gradevole. La prima differenza con i titoli tennistici provati negli ultimi mesi la si nota proprio dal servizio: qui la potenza viene sì gestita dalla solita barra di potenza ma, a differenza di quanto accade in Virtua Tennis 2, è possibile regolare il vigore della battuta a piacimento, senza dover premere il pulsante al momento giusto. Ciò offre al giocatore un totale controllo di ogni fase, senza lasciare nulla al caso. Altro elemento interessante è la presenza di numerosi colpi effettuabili attraverso l'utilizzo di un numero di tasti superiore rispetto al titolo Sega, con la possibilità di eseguire persino servizi effettati. Degna di segnalazione la presenza di una barra che indica la resistenza degli atleti in campo, caratteristica che costringe a pianificare anche la strategia di gioco in base alle proprie forze, alternando fasi di controllo a momenti più dinamici e aggressivi.
Per ovviare alla mancanza della licenza ufficiale per quanto riguarda i nomi degli atelti poligonali, i programmatori hanno realizzato una rosa di tennisti fittizi decisamente nutrita, per genere e livello. Discorso diverso per i tornei ed i campi, per i quali si è sfruttata la licenza ATP. Il generoso numero di elementi interessanti è comunque notevolmente ridimensionato da un livello di difficoltà sin troppo basso, tanto che per trovarsi di fronte ad avversari competitivi è necessario affrontare le partite settando l'intelligenza artificiale a livello "master". Solo in questo modo ci si troverà di fronte alla possibilità di sbagliare un controllo e di indirizzare la palla fuori o a rete. Da segnalare anche l'eccessiva pesantezza che affligge gli atleti: l'inerzia che grava sui tennisti virtuali rende alcuni colpi troppo macchinosi, influendo negativamente su una giocabilità comunque molto valida.
La longevità del gioco in singolo è garantita dalla presenza di una competizione estremamente lunga, anche se il titolo offre il meglio di sé nelle partite in multiplayer fino a quattro giocatori. Appare purtroppo molto povera la gamma di opzioni e modalità presenti, limitate alla competizione in singolo, al versus e al settaggio dei parametri principali.
Dal punto di vista tecnico, il titolo Microids presenta una pulizia d'immagine non indifferente che, unita alla buona realizzazione dei campi e dei modelli poligonali degli atleti, garantisce una discreta spettacolarità visiva oltre ad una buona dose di realismo. Le animazioni dei tennisti appaiono, nella loro incredibile varietà, estremamente fluide e curate e, salvo rari casi, sempre perfettamente legate tra loro. Molto buono anche l'utilizzo del motion blur durante i replay e la qualità generale delle textures, rese ancor più credibili da un sapiente uso del bump mapping là dove necessario. Se il comparto grafico non delude, anche quello audio si dimostra estremamente valido, principalmente grazie all'ottimo lavoro svolto dai programmatori per gli effetti sonori e per un parlato inglese sempre chiaro e pulito. Poco incisiva, invece, la colonna sonora (presente solo nei menu, completamente in italiano), caratterizzata da brani monotoni e alla lunga quasi irritanti. Disamine tecniche a parte, Tennis Masters Series 2002 si mette in luce per una giocabilità piuttosto valida, che cerca di scostarsi in parte da quanto mostrato dagli ultimi titoli tennistici immessi sul mercato sulle console di nuova generazione.

Filippo Facchetti



DISTRIBUTORE	MICROIDS
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	MICROIDS
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM






La grafica del gioco Microids è chiaramente di matrice PC.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Molto buone le animazioni dei tennisti	- Poche modalità di gioco
+ Giocabilità ben congegnata	- Estremamente facile
+ Divertentissimo in multiplayer	- Alcuni colpi troppo macchinosi da eseguire

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Visto che su Xbox non esiste alcun Virtua Tennis, il titolo Microids diviene per il momento il migliore nella sua categoria.

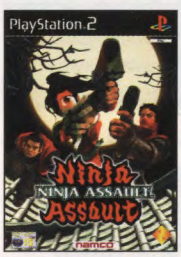
NINJA ASSAULT

Samurai, pistole e misteriose magie, nel nuovo sparatutto targato Namco









DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	NAMCO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

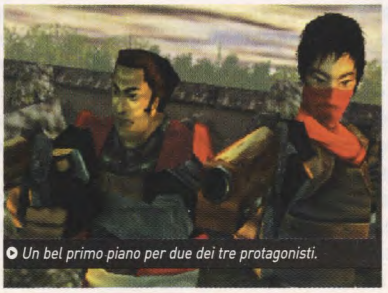
Ninja NINJA ASSAULT Assault

Il parco titoli che si avvalgono dell'ausilio della fida Gun Con, sta facendosi sempre più ricco e differenziato: se da un lato troviamo titoli quali Dino Stalker e Resident Evil Survivor, che permettono una maggiore interazione con gli ambienti di gioco, dall'altro abbiamo i classici sparatutto "su binari" come il divertentissimo Time Crisis II e il più recente Endgame. Sviluppato da Namco e prodotto da Sony, Ninja Assault è in realta la conversione di un coin-op risalente a tre anni or sono: una cifra temporale non trascendentale, per un mercato come questo. La trama alla base della sparatoria digitale ci narra della giovane principessa Koto, unica superstite della famiglia Reale, detentrice del segreto della mitologica Mach Gun, un'arma dalle capacità di fuoco devastanti che fa gola al malvagio Sikai-oh e al suo esercito di demoni-ninja. Le due guardie del corpo della principessa, Guren e Gunjo metteranno a repentaglio la loro vita nel tentativo di riportare a casa la nobile Kato sana e salva. Per far ciò, si avvarranno delle loro abilità sparatorie e della rapidità di movimento che permette loro di scalare montagne, effettuare salti mortali e correre sui tetti. Nel loro cammino, il dinamico duo dovrà vedersela con le temibili orde di guerrieri al servizio di Sikai-oh e con boss di fine livello parimenti ostici e ripugnanti. Prerogativa della conversione Namco è la presenza di un terzo inedito personaggio giocabile: la misteriosa Aoi, guerriero femminile dalle spiccate doti di cecchino. In base al protagonista selezionato inizialmente, affronteremo il gioco seguendo un path differenziato ed assisteremo a cut-scene via via diverse. È questa la modalità di gioco principale (storia), che ci consente di comprendere la trama dal punto di vista dei tre protagonisti (ognuno dotato di caratteristiche proprie), ma che permette anche di seguire lo stesso svolgimento della versione coin-op grazie alla variante "storia arcade". Come ci si attende da una conversione Namco, le novità apportate non finiscono qui: oltre al selettore 50/60 Hz, alla completa localizzazione in lingua italiana e alla possibilità di allenarsi grazie a quattro differenti "esercitazioni", Ninja Assault permette a due giocatori di sfidarsi nella modalità "missione", una serie di mini games ambientati negli stage precedentemente visitati nello story mode. In totale avremo ben 32 mini games suddivisi in 6 missioni, sbloccabili progredendo nella modalità "storia". Dal punto di vista cosmetico, il titolo Namco non lascia certo di stucco per effetti speciali o numero di poligoni su schermo: d'accordo che ci troviamo di fronte ad un titolo "vecchio" di qualche anno, ma la povertà di poligoni su schermo, alcune textures poco dettagliate e la discutibile caratterizzazione di personaggi principali e nemici lascia un senso di insoddisfazione nell'animo di chi scrive. Discorso opposto per la giocabilità: così come il precedente Vampire Hunter, anche Ninja Assault saprà intrattenere per un discreto quantitativo di ore i possessori di Gun Con. Chi non fosse tra questi non disperi: grazie all'ottimo lavoro di configurazione che i programmatori Namco hanno svolto sul nostro fido Dual Shock, eliminare i nemici su schermo sarà ugualmente facile quanto divertente.

Gradevole ma non esaltante la parte audio, benché provvista di un discreto parlato campionato in lingua italiana e di numerosi effetti sonori. La longevità, nonostante le numerose modalità è di poco al di sotto della media rispetto le precedenti opere dello sviluppatore nipponico e, assieme alla componente grafica, irrispettosa per una PS2, insinua la mente del potenziale acquirente del beneficio del dubbio. Se Ninja Assault fosse stato immesso sul mercato al lancio del monolite Sony, probabilmente avrebbe meritato ben altro punteggio.

Giuseppe Nigro





Un bel primo piano per due dei tre protagonisti.

CONTROL BOX

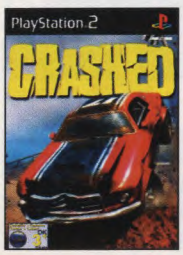
PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Un nuovo gioco per la vostra Gun-Con!	- Design dei personaggi e dei nemici discutibile
+ Numerosi mini-games a disposizione	- Longevità non eccelsa
+ Tre personaggi giocabili	

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Graficamente non all'altezza degli shooters moderni. Comunque divertente, anche se non per molto.

CRASHED



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	RAGE SOFTWARE
SVILUPPATORE	RAGE SOFTWARE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Prendete un numero spropositato di stock car, ponetele contemporaneamente in una larga arena ed affidatele ad un gruppo di piloti senza la minima cognizione di educazione stradale. Il risultato sarà un ingorgo distruttivo, con tanto di lamiere e ferraglie in volo sulla pista. Questo, a grandi linee, il concept alla base della nuova produzione Rare: si seleziona una vettura, le si cambia colorazione (eventualmente), e ci si getta nell'arena cercando di cozzare contro il maggior numero di veicoli avversari per guadagnare più crediti possibile. Crashed premia anche gli autisti che riescono a "sorvolare" il maggior numero di autobus o ad esibirsi nello spettacolare salto della morte.







Il gameplay del titolo Rage sfida le leggi della fisica e dimostra chiaramente come gli urti più dannosi e fragorosi subiti dalla nostra vettura, non influiscano affatto sulle prestazioni della stessa. Tutt'altro: le automobili mancano di qualsiasi inerzia e si rivelano particolarmente resistenti a qualunque tipo di scontro. L'azione è piuttosto ripetitiva e i differenti tipi di automezzo non comportano cambiamenti prestazionali tali da giustificarne l'interesse. Anche dal punto di vista grafico non ci siamo proprio: lo scarso livello di dettaglio e di poligoni con il quale sono modellate le vetture, l'aliasing di alcune arene, i rallentamenti inspiegabili e i pochi (pochissimi) colori del quale si fregiano gli ambienti, fanno rimpiangere il vecchio titolo Reflections prodotto su PSX. Si salvano le musiche e il commento in inglese, gradevole anche se leggermente invasivo. Tutti i menu sono sottotitolati in italiano.

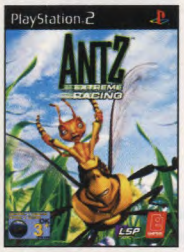
Stefano Manin

CONTROL BOX — PlayStation.2

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	7
GLOBALE	5

Ripetitivo e noioso e tutto sommato inutile. Speriamo che Rage qualcuno si dia una mossa...

Z LA FORMICA - EXTREME RACING



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EMPIRE INTERACTIVE
SVILUPPATORE	SUPERSONIC S.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Quale miglior modo di festeggiare il giubileo di Sua Maestà, se non quello di partecipare ad un favoloso torneo indetto dalla Regina Madre in persona ed aperto alle formiche di qualsiasi classe? Z, la formica dal piglio intellettuale che abbiamo apprezzato nella pellicola Dreamworks, non si lascia sfuggire l'occasione e coinvolge nella sua avventura la Principessa Bala, Weaver ed Azteca. I nostri baldi insetti, alla guida delle loro bizzarre cavalcature o appiedati, in un frenetico incedere, dovranno cercare di scalare la vetta della classifica e vincere l'ambita coppa, guardandosi le spalle dal malvagio Generale Mandibola e dal suo assistente, il Colonnello Cutter. Il titolo Empire, sviluppato dai Supersonic Software e completamente in italiano, riprende in maniera più o meno palese, il concept del celebre Super Mario Kart, inserendo gradevoli novità quali cavallette, ragni e mosche da utilizzare come veicoli da gara (ci sarà anche una sessione a bordo di una foglia!) ed un ambientazione che si rifà da vicino alle locations della pellicola alla quale si ispira. Z la Formica Extreme Racing mette a nostra disposizione


Davvero pochi i poligoni su schermo...



quattro modalità di gara (Guida, Corsa, Discesa e Volo), ognuna affrontabile in quattro differenti challenge (Sfida sul tempo, Gara, Slalom e Raccolta). Durante le gare potremo usufruire di diversi bonus, quali scudi, cortine fumogene o cariche turbo e scagliare insetti rossi o verdi contro gli avversari per rallentare la loro corsa. Presente, inoltre, una modalità testa a testa per due giocatori. Dal punto di vista tecnico, il titolo Empire presenta una fluidità elevata (si toccano punte di 50 fps) a scapito di un elevato dettaglio visivo: i poligoni a video sono davvero pochi e la profondità di campo non eccelle.

Il tallone d'Achille della produzione firmata Empire Interactive, risiede nell'eccessiva facilità col quale è possibile terminare vittoriosamente l'esperienza di gioco; difetto che rende questo titolo più adatto ad un pubblico infantile.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX — PlayStation.2

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	4

Un titolo adatto ad un pubblico di "minori" mediocre in ogni aspetto e neppure in grado di impensierire Mario Kart...

SHEEP

Sheep (che in lingua italiana vuol dire pecora) è la trasposizione opportunamente riveduta di un vecchio titolo per PC e PSX che non godette di troppa fortuna. Empire Interactive ha commissionato la conversione per Gameboy Advance ai ragazzi della Capcom, che hanno saputo infondere il loro caratteristico stile "mangoso" ad un prodotto concepito in Europa. Sheep è, in sostanza, un puzzle game, dal concept simile al mai dimenticato Lemmings: nei panni di un cane pastore (selezionabile ad inizio missione), dovremo ricondurre le pecorelle disperse, verso l'ovile (anche se sarebbe più giusto parlare di... camion da trasporto!). La scelta iniziale varia tra un esemplare femminile di collie, che fa della velocità il suo punto di forza, e un border collie maschio, meno rapido ma più potente. Nei panni di uno dei due quattro zampe potremo inseguire le pecore, abbaiar loro contro per farle dirigere nella direzione voluta, oppure trasportarle (una alla volta per il collie femmina, due per il maschio) direttamente alla meta, evitando con cura tutti quegli ostacoli naturali (e non) che potrebbero generare la prematura morte delle simpatiche bestiole. Sin dai primi livelli, ci verrà data la possibilità di selezionare il tipo di ovini col quale avere a che fare: si va da quelle "tranquille" alle "toste". Graficamente, il titolo Empire presenta una palette allegra e varia, ma degli sprite talmente piccoli che potrebbero minare le vostre diottrie. Una comoda funzione di zoom out ci permette di tenere la situazione sotto controllo, ma bisognerà prestare attenzione anche ai numerosi "tool" che ci permetteranno di attraversare zone prima inaccessibili. Sheep è un titolo divertente, alla lunga un po' monotono ma dotato di un concept tutt'oggi valido.







DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	PUZZLE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EMPIRE INTERACTIVE
SVILUPPATORE	CAPCOM
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA



Laura Bennato

CONTROL BOX — GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	6
GIOCABILITÁ	7
LONGEVITÁ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Originale e dotato di un buon numero di livelli, Sheep è un titolo fresco che appagherà gli amanti dei puzzle game.

FIREBUGS



DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	ATD
FORMATO	PLAYSTATION
SUPPORTO	CD-ROM

L'arte di fare del nuovo col vecchio. Questa, in poche parole, la definizione che meglio si addice a Firebugs, ennesimo racing game futuristico per PSone. Del resto i programmatori ATD sono gli stessi di Rollcage, e Firebugs ne mutua palesemente caratteristiche, armamentario e frenesia delle gare. In uno scenario futuristico, cinque bizzarri personaggi (Gizmo, Bow, Kami, Karrie e Zero) si sfidano in una serie di gare all'interno di cinque mondi, ognuno provvisto di cinque differenti tracciati. Così come in Rollcage, i bizzarri veicoli potranno correre anche sulla volta di gallerie e settori di pista "indoor", per cercare di superare gli avversari e raccogliere i bonus posizionati nei punti più estremi. Ogni personaggio possiede la propria arma personalizzata, che si affianca ai classici missili a ricerca, scudi di energia e via discorrendo. Progredendo nel gioco, sarà possibile sbloccare un veicolo extra per ogni personaggio, anche se, a dire il vero, questi non differiranno troppo per prestazioni e aspetto da quelli di partenza. Possibile affrontare un testa a testa con un altro giocatore tramite split-screen (verticale od orizzontale). Tecnicamente, il prodotto ATD si presenta bene: la fluidità costante a 50 fps, unita ad una palette ricca e variopinta e la totale localizzazione in italiano sono un buon biglietto da visita.





Anche le armi sono le stesse di Rollcage...

Lo stile grafico adottato nel design dei veicoli lascia un po' di amaro in bocca: scarso è il dettaglio e l'appeal degli stessi. Ottima la colonna sonora, che presenta, tra i tanti, due brani firmati da BomFunk MC's. Il vero problema del titolo Sony, è da ricercarsi nell'assurda facilità col quale è possibile completare l'intero campionato alla prima esperienza di gioco: capiamo perfettamente che Firebugs sia un titolo indirizzato ad un pubblico di adolescenti, ma non comprendiamo perché troncarne la potenzialmente elevata longevità con un livello di sfida così basso.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX — PSone

GRAFICA	7
GIOCABILITÁ	6
LONGEVITÁ	4
SONORO	8
GLOBALE	5

Tecnicamente valido, Firebugs risulta privo di sfida e relativa longevità. Evidentemente si è optato per un target medio/basso.

LEGION - THE LEGEND OF EXCALIBUR

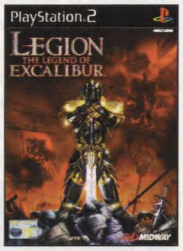
La nuova produzione Midway deve molto in termini di struttura di gioco, al validissimo Baldur's Gate Dark Alliance di Interplay. Di fatto un action-RPG, Legion ci fa vestire i panni (liberamente tratti) di Re Artù: il giovane principe dovrà vendicare la morte di suo padre ed ostacolare la venuta dell'esercito dei Cavalieri Neri guidati da Morgana, sorella del valoroso guerriero, orami tramutatasi in una malvagia strega. Durante la nostra avventura, sarà possibile stringere alleanza con altri 12 PNG, che, una volta unitisi al nostro party (non più di tre alla volta), risulteranno comandabili direttamente o si limiteranno ad eseguire gli ordini che gli impartiremo.



È impossibile ruotare a piacimento la telecamera.



Le missioni, variano in lunghezza e difficoltà, e constano molto spesso di una lunga sequela di combattimenti con le truppe nemiche. Combattimenti facilmente gestibili tramite il nostro pad, che ci consentirà persino di sfruttare attacchi magici quali projectyle e fireball. Dal punto di vista tecnico, il titolo Midway presenta una grafica mediocre, caratterizzata da modelli poligonali scarsamente attraenti e fondali ripetitivi. Discreto il reparto audio, con un parlato in lingua inglese ben recitato (sottotitoli in italiano) e una colonna sonora d'atmosfera.
La giocabilità è discreta, ma pecche come l'impossibilità di ruotare a piacimento la visuale di gioco o l'impossibilità di salvare durante



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	ACTION-RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	7 STUDIOS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM



la missione non aumentano il coinvolgimento, senza contare l'esiguo numero di missioni e l'assenza di una modalità multi giocatore. Speriamo in un seguito riveduto e corretto.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX — PlayStation.2

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Un Action-RPG dalla trama intrigante ma mediocre sotto il profilo tecnico/ludico. Un'occasione non sfruttata al meglio.

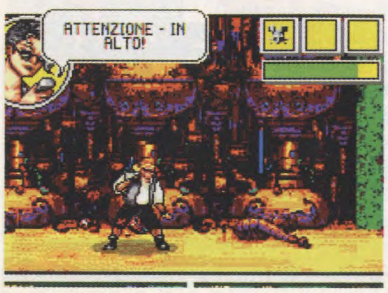
COMIX ZONE

Conversione di un classico (neppure troppo) di Sega per Megadrive, Comix Zone arriva in Europa senza troppo clamore. Il nuovo titolo Infogrames è un atipico picchiaduro a scorrimento dotato di elementi platform: atipico perché lo scenario di gioco è in realtà formato dalle tavole di un fumetto virtuale in cui l'autore, Sketch Turner, è stato intrappolato da uno dei suoi personaggi. Per tornare nel mondo "reale", Sketch dovrà attraversare una serie di livelli strutturati in vignette (con tanto di bivi), assistito dai consigli della bella Alissa Cyan e dalla possibilità di trasportare con sé tre bonus utilizzabili durante il pestaggio (si va dalla dinamite alla smart-bomb). Nel processo di conversione sono andati misteriosamente perduti gli splendidi colori che caratterizzavano la versione originale del 1995 nonché numerosi frames di animazione. Ciò non fa che avvilire la resa grafica del titolo Infogrames, rendendolo meno fluido del suo genitore. La giocabilità ne risente di conseguenza: la lentezza dell'azione è alcune volte esasperante e, complice un livello di difficoltà calibrato verso l'alto, sarete costretti per più di una volta a ricominciare dall'inizio un livello di gioco. La parte audio propone una serie di motivi in stile rock davvero gradevoli (è possibile ascoltarli separatamente grazie all'opzione jukebox) ed ottimi effetti sonori e voci digitali (urla nemiche). La sola novità rispetto alla versione Megadrive, si riduce al testo su schermo, ora completamente in italiano. Un prodotto dal concept interessante, ma che pecca terribilmente nel comparto tecnico, inficiandone direttamente giocabilità e longevità. Provaci ancora Virtuacraft.

Giuseppe Nigro









Tutti i menu e i testi su schermo sono in italiano.



DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	PLATFORM/AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	VIRTUACRAFT
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX — GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	7
GLOBALE	5

Una conversione di cui non si sentiva la necessità ma che non avrebbe di certo sfigurato se fosse stata realizzata con più cura.

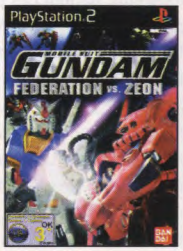
MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS ZION

Degna di lode la nuova iniziativa di Infogrames, decisa ad importare in Europa alcuni dei più interessanti titoli nipponici apparsi di recente su PS2. Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zion, in origine coin-op ad opera di Capcom sviluppato su scheda Naomi (2001), ci farà rivivere le gesta di Amuro Rey, alle prese con duelli a colpi di spada laser e cannoni ionici contro gli Zaku imperiali, in una serie di 23 missioni dalle caratteristiche ludiche votate all'azione, dove sarà possibile prendere i comandi di uno tra gli iniziali 18 mech più un alleato robotico che ci accompagnerà durante l'attacco. Il sistema di controllo risulta semplice ed immediato e la giocabilità ne guadagna di conseguenza.

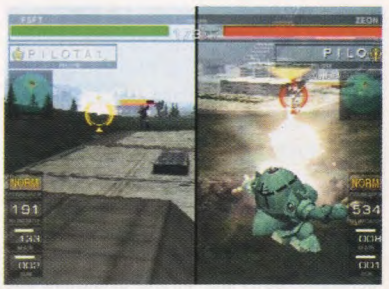
Il reparto multiplayer offre la possibilità a due giocatori di scontrarsi uno contro l'altro tramite uno split-screen verticale. Scomparsa del tutto, invece, la modalità di gioco on-line: uno dei punti di forza della versione giapponese, ma ancora improponibile nel Vecchio Continente. L'aspetto tecnico del titolo Infogrames si attesta su livelli discreti: la modellazione dei mech è sufficientemente dettagliata mentre lo stesso non può dirsi per alcuni stage, a tratti spartani. La presenza del selettore della modalità 50/60Hz non evita alcuni rallentamenti nelle situazioni più concitate. Confortante la presenza dei sottotitoli in lingua italiana, che ci aiutano a comprendere le vicissitudini della guerra tra le forze terrestri e







DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	BANDAI
SVILUPPATORE	CAPCOM
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM



il principato di Zion. Un titolo che ci sentiamo di raccomandare soprattutto agli amanti dell'animazione giapponese, gli altri, ove possibile, diano uno sguardo prima dell'acquisto.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX PlayStation.2

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	

Uno dei migliori giochi dedicati al popolare Gundam. Se amate il genere, non esitate a farlo vostro.

SPEEDBALL 2

Sono passati più di dieci anni dal trionfale successo di questo classico dei Bitmap Brothers su Amiga, Atari ST e Mega Drive. Wanadoo Edition assieme ai Crawfish ce ne propone la conversione per il piccolo portatile Nintendo. Quanti ignorassero cosa fosse lo Speedball, sappiano che siamo di fronte ad una sorta di pallamano del futuro, arricchita da un alto tasso di violenza digitale: per aumentare il nostro punteggio durante le competizioni (*campionato, coppa, KO e partenza veloce*) non sarà sufficiente infilare la biglia di acciaio nella porta difesa dalla squadra avversaria, ma bisognerà attivare tutta una serie di bonus disposti nell'arena di gioco ed eliminare il maggior numero di avversari



DISTRIBUTORE	WANADOO
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	WANADOO
SVILUPPATORE	CRAWFISH
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA




Le squadre fanno il loro ingresso in campo.

possibile (ogni atleta avversario da noi annientato incrementerà lo score di 10 unità). Lieve componente strategica è data dalla possibilità di alterare alcuni parametri psico-fisici dei nostri atleti (8 caratteristiche per 13 giocatori) con i crediti guadagnati avanzando nelle competizioni. La versione GBA presenta un look in tutto e per tutto simile a quello delle controparti più "antiquate". Se questo non è necessariamente un male, va detto che alcune scelte (come quella della nuova colorazione dei team avversari) destano qualche perplessità. La giocabilità si attesta su livelli buoni, anche se la visuale così ravvicinata (e ridotta rispetto alle versioni 16 bit) non manca di generare confusione durante i match. Sufficiente il repar-



to audio, che perde la colonna sonora originale ma mantiene il mitico "ice cream" udibile dagli spalti. In breve, una conversione fedele che potrebbe risultare estemporanea a quanti non hanno mai giocato l'originale.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	

Divertente e godibile nonostante l'età. Ci saremmo aspettati qualche elemento innovativo.

FREEKSTYLE

Continua il binomio EA Big - sport estremi, grazie alla pubblicazione martellante di titoli ispirati alle competizioni più spettacolari come SSX e NBA Street. Leggermente differente rispetto alle attese (e con stupore del sottoscritto) arriva Freekstyle, titolo dedicato al motocross e alle evoluzioni acrobatiche in volo che gli spericolati piloti sono in grado di realizzare.Dai primi menu (tutti in italiano) si denotano, oltre alla varietà di opzioni che sono parte integrante delle produzioni EA, una qualità grafica ed una limpidezza di definizione che rende il tiolo gradevole ed appetibile fin dall'inizio. Le modalità di gioco spaziano dal campionato, che racchiude tutte le piste, alla la gara singola, passando per il freestyler ed il freerider, rispettivamente gare ad evoluzioni e gare a tempo. Avanzando nelle piste sarà possibile sbloccare tute nuove per i bikers, nuove moto, ed una sorta di libro appunti dove eseguire la totalità di tutti i tricks possibili: la longevità del prodotto EA è dunque assicurata.



Da menzionare, inoltre, come la EA abbia acquistato i diritti di personaggi realmente esistenti, dandoci la possibilità di impersonare celebrità come Mike Metzger (che, tra tutti, è il più famoso in questo campo), Brian Deegan, la splendida Jessica Patterson ed altri atleti di successo. Dal punto di vista tecnico il lavoro è soddisfaciente: a parte un lieve aliasing e la occasionale povertà di dettaglio nelle texture, ci troviamo di fronte ad un titolo che viaggia costantemente sui 50 fps, consentendo una frenesia di gioco ottima, cosa che in giochi di simile natura non fa che piacere. Altro dettaglio degno di nota, è la vastità del campo ottico e della visuale in lontananza dei paesaggi, che, grazie all'assenza di vistosi pop-up, dona al giocatore (specialmente in acrobazie ad altitudini elevate), un vero senso di "allontanamento" dal terreno ed un leggera vertigine resa grazie proprio all'ampiezza dello spettro visivo. Tutto ciò eleva la giocabilità di Freekstyle una spanna sopra agli altri prodotti del genere.

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EA BIG
SVILUPPATORE	PAGE 44 STUDIOS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM



Alcune acrobazie fanno davvero venire le vertigini...

Maurizio Quintiliani

CONTROL BOX — PlayStation.2

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	

Non di certo un classico, ma dalle parti della EA qualcosa si sta smuovendo... Divertente anche in split-screen.

DUKE NUKEM ADVANCE

A distanza di sei anni dalla sua prima apparizione tridimensionale su PC, il duca più famoso della storia dei videogames si materializza sul portatile di casa Nintendo, che sembra destinato a divenire la macchina più amata dai nostalgici del divertimento elettronico. Punti di forza del titolo sviluppato originalmente dai 3D Realms erano un cinico umorismo di fondo, un arsenale agguerrito e devastante ed una fantastica modalità multigiocatore in rete che permetteva sfide all'ultimo colpo. Ovviamente, tutto ciò non poteva essere riprodotto con la stessa fedeltà sul piccolo GBA, ma quanto rimane vale pienamente il prezzo d'acquisto della produzione Take 2. In particolare, va segnalata la mancanza del jet-pack e l'architettura dei livelli, rivista per l'occasione per evidenti limiti di memoria. Presenti, al contrario, tutte le armi che hanno fatto la storia di Duke Nukem: dal lancia razzi alle granate, passando per l'MP5 e la mitragliatrice. Il motore grafico sviluppato da Torus Games presenta una fluidità costante, a scapito di una velocità elevata, con un dettaglio altalentante (spesso è facile confondersi per via di una serie di texture ripetitive e scialbe), ma sicuramente degno di nota. Appagante la giocabilità, grazie ad un livello di difficoltà ben calibrato e ad una carica di azione presente in larga scala. Anche il versante longevità non delude: 19 livelli per il gioco in singolo e la possibilità di connettere sino a 4 GBA in link garantiscono ore di divertimento. Menu e dialoghi sono sottotitolati in italiano. Malgrado alcune concessioni rispetto alla versione originale, Duke Nukem Advance è, per il momento, l'FPS più interessante disponibile sul portatile Nintendo.







DISTRIBUTORE	CIDIVERTE
GENERE	FPS
GIOCATORI	1-4 (LINK)
PRODUTTORE	TAKE 2 INTERACTIVE
SVILUPPATORE	TORUS GAMES
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA



Il boss finale che vi attende al termine del primo livello.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX — GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	

Un titolo gradevole e fluido che rappresenta, per il momento, il miglior FPS disponibile sul piccolo GBA.

BRUCE LEE - QUEST FOR THE DRAGON



Dopo l'esaustiva anteprime dedicata a questo prodotto (*cfr Evolution n.2*), siamo finalmente in grado di rispondere a tutti coloro che si chiedevano se le promesse del team di sviluppo potessero esser mantenute o meno. Purtroppo, Bruce Lee Quest for the Dragon, completamente localizzato in italiano, risulta essere un titolo mediocre tanto tecnicamente quanto ludicamente. Il comparto grafico presenta modelli poligonali accettabili ma caratterizzati da animazioni poco convincenti e gli occasionali cali di frame rate sono a dir poco inammissibili su una console capace di gestire con disinvoltura situazioni ben più complesse. Il comparto sonoro, generalmente anonimo, si assesta su livelli comunque sufficienti, rappresentando probabilmente uno degli elementi più riusciti del titolo. Dal punto di vista della giocabilità è necessario sottolineare l'impegno da parte dei programmatori nel realizzare un sistema di combattimento versatile e intuitivo, con un discreto numero di tecniche effettuabili e una buona curva di apprendimento. Tutto ciò viene comunque pesantemente ridimensionato dal sistema di puntamento dell'avversario, innaturale e spesso scomodo.

Allo sconfortante panorama tecnico si aggiungono la monotonia degli scontri e la piattezza della trama, elementi capaci di affossare definitivamente un titolo che, considerando il peso del nome di Bruce Lee, sarebbe potuto essere un vero capolavoro per i numerosi fans del grande maestro di arti marziali.

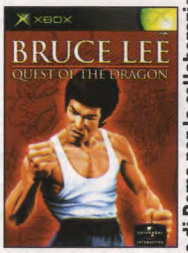
Filippo Facchetti



Le animazioni dei modelli non sono particolarmente curate.







DISTRIBUTORE	VIVENDI
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UNIVERSAL INT.
SVILUPPATORE	RONIN
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Si ringrazia DVD Time di Roma per la collaborazione

CONTROL BOX XBOX

GRAFICA	4
GIOCABILITÁ	4
LONGEVITÁ	4
SONORO	6
GLOBALE	4

Ci si attendeva sicuramente di più da una licenza di questo calibro. Purtoppo il risultato non brilla per alcuna caratteristica.

NHL HITZ 2002



Midway ha deciso di offrire ai possessori di Nintendo Gamecube la propria interpretazione dell'hockey su ghiaccio, con il divertente NHL Hitz 2002.

Due squadre di quattro giocatori per parte si affrontano su campi ghiacciati in sfide all'ultimo gol, rinunciando al fair play pur di accontentare il pubblico esagitato. Il livello grafico raggiunto dal titolo Midway è sicuramente valido e rappresenta uno dei punti forti del gioco. I modelli poligonali degli atleti sono solidi e superbamente animati e si muovono all'interno di campi curati e dettagliatissimi, con tanto di pubblico poligonale e di un gran numero di effetti grafici inseriti con gusto e precisione. Unico appunto all'engine 3D è la presenza di qualche lieve rallentamento durante alcuni replay, ma è un po' come cercare il classico pelo nell'uovo. Dal punto di vista sonoro i programmatori hanno inserito una tracklist estremamente valida, interamente editabile, con brani di gruppi famosi quali i Korn, i Limp Bizkit, gli Staine e altri ancora. Estremamente curati anche il parlato e gli effetti sonori.

Dal punto di vista della giocabilità ci troviamo di fronte a un titolo divertente e coinvolgente, capace di appassionare anche coloro che non si intendono di hockey su ghiaccio, grazie all'impostazione prettamente arcade.

Particolarmente curate dal punto di vista del gameplay anche le risse che frequentemente coinvolgono i giocatori in campo. Il gran numero di modalità disponibili unito alla possibilità di cimentarsi in micidiali sfide a quattro giocatori, garantiscono una longevità estremamente elevata. NHL Hitz 2002 è un titolo divertente consigliato ai giocatori in cerca del divertimento più che del realismo a ogni costo.

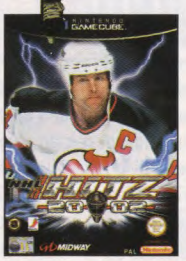
Filippo Facchetti











DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

CONTROL BOX GAME CUBE

GRAFICA	7
GIOCABILITÁ	7
LONGEVITÁ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

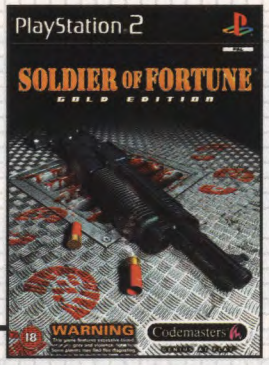
Se amate i titoli sportivi, dove il divertimento massimo si raggiunge in multiplayer, non esitate a far vostro NHL Hitz 2003.

VERSUS

I GIOCHI PIÙ FAMOSI A CONFRONTO
ANALIZZATI IN OGNI MINIMO ASPETTO



Grazie alle potenzialità delle nuove console, gli sparatutto in prima si stanno ritagliando un posto di riguardo in un genere da troppo tempo relegato ai possessori di PC. Una categoria di gioco, nato con il leggendario Wolfenstein 3D, e cresciuta grazie a capolavori del calibro di Quake, Doom II ed Unreal Tournament. Ultimi esponenti in ordine temporale per PS2 sono Soldier of Fortune e Medal of Honor Frontline: a loro è dedicato il versus di questo mese: chi la spunterà?



VS



GRAFICA

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Dal punto di vista grafico, Medal of Honor Frontline stupisce ed affascina sin dal primo livello di gioco. Come nella versione per PC, infatti, il titolo Electronic Arts si apre con la scena del celebre Decision Day, da Spielberg magistralmente riprodotto nel film "Salvate il soldato Ryan". La grande cura per i dettagli e il realismo col quale sono riprodotti imbarcazioni, soldati ed ambienti rende l'esperienza di gioco davvero immersiva. Molto spettacolare la realizzazione degli effetti speciali: spiccano, su tutti, l'elemento pioggia, le esplosioni devastanti e i pregevoli effetti di luce. Non si riscontrano flickering o aliasing troppo evidente. I modelli poligonali dei soldati sono di ottima fattura, tutte le espressioni del volto sono realistiche e i movimenti molto fluidi; peccato che gli stessi tendano ad assomigliarsi l'un l'altro. Lo stesso non si può dire per Soldier of Fortune: nel prodotto Activision ci troviamo di fronte ad un livello cosmetico solamente sufficiente. Certo, il titolo in questione mantiene sino in fondo le sue caratteristiche splatter, grazie alla possibilità di distruggere tutto ciò che compaia su schermo, sia esso un essere umano o un oggetto inanimato. Proprio nei fondali, però, e più in generale in tutto il gioco, le potenzialità del monolite di casa Sony sembrano non esser state sfruttate al meglio. I modelli poligonali non sono curati in maniera soddisfacente, e risultano spigolosi e dotati di textures mediocri, così come gli ambienti e tutto ciò che è attorno al protagonista. L'azione, pur svolgendosi in maniera discretamente fluida, è purtroppo afflitta da un fastidioso aliasing onnipresente. Incredibile, poi, lo scarso realismo al quale assistiamo dopo la trucidazione (virtuale) di un nemico: questo, una volta "estinto", scomparirà dalla scena al pari di un fantasma. Niente a che vedere con la ricerca storica e la fedeltà simulativa del titolo EA.







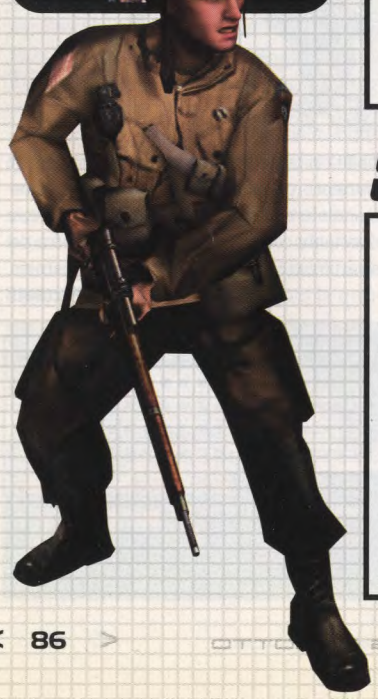


SONORO

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Ambedue i titoli in esame presentano una colonna sonora di ottima fattura: queste garantiscono un degno accompagnamento alla nostra azione e contribuiscono spesso ad infondere la giusta scarica di adrenalina. Pregevole il lavoro di Michael Giacchino, alla sua quarta fatica per quanto riguarda la serie di Medal of Honor, in grado, ancora una volta, di dimostrare ai videogiocatori (ma non solo) le sue abilità compositive. Discorso ineguale per ciò che concerne gli effetti sonori: se nel prodotto EA questi risultano validissimi e diversificati, sia nella parte dei dialoghi (con il parlato dei soldati tedeschi è addirittura in lingua originale) che nella fedele riproduzione di spari, esplosioni e del caricamento delle armi, in Soldier of Fortune le voci campionate risultano ripetitive (gli ostaggi salvati replicano per tutta la durata del gioco le stesse frasi), nonché dotate di una strana intonazione funerea e la riproduzione del suono prodotto da armi ed esplosioni non eccelle per spettacolarità.







GIOCABILITÀ



Entrambi i prodotti godono di un sistema di gioco ben congegnato. Tra i due sicuramente quello di Soldier of Fortune risulta essere molto più elementare: ciò ci permette, già dai primi momenti, di essere padroni dell'azione. Controlleremo il nostro alter ego digitale grazie principalmente ai tasti dorsali e agli stick analogici. Utilizzare il soldato Jimmy Patterson, al contrario, sarà impresa più ardua: il sistema di controllo prevede l'utilizzo di tutti i tasti disponibili nel pad (compresi R3 ed L3) e a meno che si abbia una grande esperienza nel campo degli sparatutto in prima persona, inizialmente potrà apparire frustrante far compiere al vostro personaggio tutte le azioni necessarie al proseguimento delle missioni. Nel mezzo di una battaglia furiosa, dovremo essere in grado almeno di sparare (prestate attenzione al rinculo delle armi!) alternando l'uso del nostro armamentario, prendere al meglio la mira (che non è automatica) e tenere sempre un occhio sulla bussola, in modo da non perdere l'orientamento. Alla lunga però, dopo aver acquisito una sufficiente esperienza, si apprezza sino in fondo la validità, ma soprattutto la completezza del sistema di controllo di Medal of Honor Frontline. Discorso a parte va fatto per l'A.I., fondamentale in questa categoria di giochi. Pur non brillando per acume tattico o eccessiva reattività, in Medal of Honor Frontline questa è sicuramente più equilibrata: i nemici cercheranno di mettervi in difficoltà in modo crescente (vedrete, talvolta tornare indietro le vostre granate) dandovi però del filo da torcere fin dai primi livelli. In Soldier of Fortune, invece, sebbene l'A.I. sia stata sviluppata in modo da progredire durante l'avanzare dei livelli, l'aggressività degli avversari nelle prime missioni è a dir poco ridicola: i soldati nemici, fermi come marionette, non aspettano altro che essere fatti a pezzi dalle vostre armi.









LONGEVITÀ

Sia Medal of Honor Frontline che Soldier of Fortune godono di una buona longevità. Il titolo di casa EA grazie ai 20 livelli suddivisi in 6 missioni speciali sarà "duro da digerire" e, soprattutto grazie alla sua ottima qualità nella realizzazione, gradevole da rigiocare una volta completato. Nonostante Soldier of Fortune goda di 26 missioni ambientate in 5 diverse città, il massimo del divertimento (e della longevità) è offerto dalla sua eccezionale modalità multiplayer, nella quale avremo addirittura la possibilità di selezionare tra sette modalità di gioco differenti! Lo split screen, anche se costrittivo, risulta funzionale ed efficace e rende gli scontri tra giocatori umani molto più imprevedibili e divertenti di quelli contro la CPU. A questo punto è lecito domandarsi perché in Medal of Honor Frontline non sia stata inserita nessuna modalità di questo genere (considerando, poi, che nella versione PC è presente una altrettanto valida opzione per il gioco on-line). Speriamo che con le conversioni Xbox e Game Cube si ovvi a questa piccola ma importante mancanza. Ad ogni modo, l'uno per l'ottima qualità generale, l'altro per la possibilità di non essere soli nell'azione, hanno entrambi passato a pieni voti la prova longevità. Senza contare la dotazione di armi più che soddisfacente, che varia dal classico coltello al più evoluto fucile di precisione. Ne abbiamo contate 14 in Medal of Honor, tutte fedeli riproduzioni storiche delle armi utilizzate nella Seconda Guerra Mondiale e 12 in Soldier of Fortune, altrettanto realistiche e devastanti: non avete che l'imbarazzo della scelta!







CONCLUSIONI

I due titoli vanno ad aggiungersi alla già folta schiera di sparatutto in prima persona in commercio per PS2: se Soldier of Fortune non riesce ad elevarsi dalla mischia, soprattutto per il dazio di essere una conversione di un titolo in commercio su PC e Dreamcast da più tempo rispetto a quello EA, Medal of Honor si pone al vertice della categoria, grazie alle sue qualità tecnico/ludiche.

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] Primo piano per un giovane Stallone alla sua consacrazione. [2] La resa dei conti tra il berretto verde e lo sceriffo Will Teasle. [3] Il caratteristico look dell'anti eroe John Rambo le cui vicende sono state sceneggiate anche dallo stesso Stallone, sarà in breve tempo ripreso da attori più o meno famosi, in un innumerevole quantitativo di film di serie B.

RAMBO



Gli anni '80 rappresentano senza dubbio linfa vitale per quella generazione che degli storici interpreti della cinematografia mondiale ha fatto propri eroi adolescenziali, cavalcando le loro storie nel corso degli anni, fino a giungere ai giorni nostri, dove l'immagine ancora fresca dei miti si riflette nell'infinito travaglio dello scorrere del tempo. Un giovane quanto valido Sylvester Stallone, nel lontano 1982, diede vita ad uno storico personaggio: un reduce del Vietnam, nonché unico superstite del proprio gruppo di appartenenza. Un certo... John J.Rambo. Nativo dell'Arizona, berretto verde nella guerra del Vietnam, pluridecorato al valore, conoscitore di ogni tecnica di sopravvivenza e guerriglia, nome in codice: Corvo. Unico difetto, essere un reduce.

"...in città sei tu la legge, qua sono io. Lascia stare o scateno una guerra che non te la sogni neppure."

La storia di questo carismatico personaggio, interpretato da uno Stallone che veste anche i panni di co-sceneggiatore, viene sapientemente raccontata da un formidale Ted Kotchef, regista di natura riservata, che illustra uno squarcio di vita del soldato, contornato da ambienti piovosi e malinconici. La qualità di reduce rappresenta la pesante eredità che Rambo trascina con sé nel suo viaggio di ritorno dalla guerra. Visto dai comuni cittadini come un parassita della società, il nostro viene offeso e bollato come rifiutato della stessa. L'ottima caratterizzazione del personaggio ci offre un Rambo silenzioso e introverso per tutta la durata della pellicola, a totale rappresentazione della grande distanza che intercorre tra lui e il mondo circostante, fino ad arrivare alla scena finale in cui tutto il bagaglio di sofferenze e ricordi di amici uccisi sul campo di battaglia, affiorano in una esplosiva scena di sfogo, in cui l'imbattibile soldato esterna tutte le debolezze derivanti dall'impossibilità di comunicazione e di inserimento con la società. L'incontro con lo sceriffo di una tranquilla cittadina montana, è la chiave di volta che scatena le ire del povero soldato John. Egli viene attaccato senza motivo dall'uomo con la stella, per la sola colpa di "essere un vagabondo in cerca di guai". Da quel momento si dipana l'intera vicenda che, ricordiamo, porta il titolo di First Blood nella versione originale americana. Estenuanti scene di caccia all'uomo fra gelide montagne e foreste ingannevoli, sono lo scenario principale della pellicola, che restituisce allo spettatore una natura insidiosa e pericolosa. Natura che l'ex berretto verde riuscirà a volgere dalla sua parte, grazie ad espedienti rudimentali quanto efficaci in un contesto dove le avversità la faranno da padrone. Di notevole importanza è il personaggio del Colonello Trautman, che subentra nella narrazione della storia proprio nel momento in cui la situazione sembra complicarsi maggiormente e la caccia al reduce si fa più dura. La figura del Colonnello, mentore di Rambo è devisiva per il lieto fine della vicenda. Trautman è l'unica persona di cui Rambo si fidi: i due sono stati in guerra assieme e spesse volte Jhon si è visto salvare la pelle proprio dal suo superiore. Trautman è qui per ripa-





FILMOGRAFIE ESSENZIALI

SYLVESTER STALLONE



Italian Stallion **(1970)** Fuga senza scampo **(1970)** Il Dittatore dello Stato libero di Bananas **(1971)** Il prigioniero della seconda strada **(1974)** Brooklyn graffiti **(1974)** Marlowe, il poliziotto privato **(1975)** Anno 2000 la corsa della morte **(1975)** Quella sporca ultima notte **(1975)** Cannonball **(1976)** Rocky **(1976)** Taverna paradiso **(1978)** F.I.S.T **(1978)** Rocky II **(1979)** I falchi della notte **(1980)** Fuga per la vittoria **(1981)** Rocky III **(1982)** Rambo **(1982)** Nick lo scatenato **(1984)** Rocky IV **(1985)** Rambo II: la vendetta **(1985)** Cobra **(1986)** Over the Top **(1987)** Rambo III **(1988)** Tango & Cash **(1989)** Sorvegliato speciale **(1989)** Rocky V **(1990)** Oscar - un fidanzato per due figlie **(1991)** Fermati, o mamma spara **(1992)** Cliffhanger - l'ultima sfida **(1993)** Demolition Man **(1993)** Lo specialista **(1994)** Dredd - La legge sono io **(1995)** Assassins **(1995)** Daylight - Trappola nel tunnel **(1996)** Cop Land **(1997)** La vendetta di Carter **(2000)** D - Tox **(2001)** Driven **(2001)** Avenging Angelo **(2002)**

TED KOTCHEFF

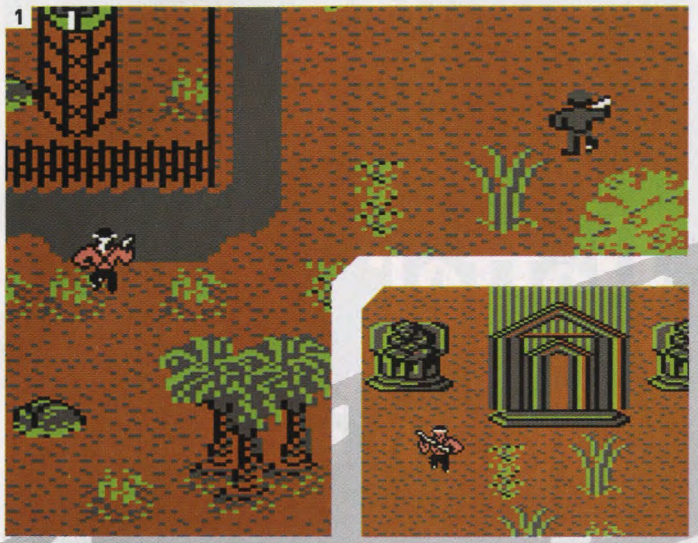


Flagrante adulterio **(1965)** Soldi ad ogni costo **(1974)** La mia pistola per Billy **(1974)** Non rubare... se non è strettamente necessario **(1974)** Qualcuno sta uccidendo i più grandi cuochi d'Europa **(1978)** I mastini del Dallas **(1979)** Punto debole **(1982)** Rambo **(1982)** Fratelli nella notte **(1983)** Cambio marito **(1988)** Weekend con il morto **(1989)** Guai in famiglia **(1992)**

Rambo [Usa 1982]
Regia: Ted Kotcheff **Cast:** Sylvester Stallone, Richard Crenna, Brian Dennehy, Bill McKinney, David Caruso **Produttore:** Buzz Feitshans

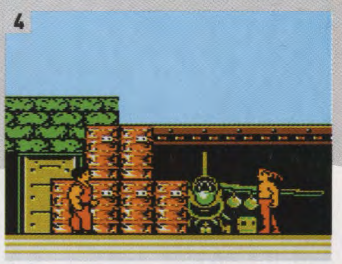
Rambo First Blood - Part II [1986]
Piattaforma: Commodore 64
Casa produttrice: Ocean
Sviluppatore: Interno
Genere: Sparatutto **Giocatori:** 1

a cura di Maurizio Quintiliani









[1] Rambo First Blood - Part II per Commodore 64, titolo prodotto da Ocean. [2] Azione e sparatutto in sala giochi, grazie a Rambo III di Taito. [3] La versione Megadrive di Rambo III era in realtà un gioco originale sviluppato appositamente da Sega. [4] Anche il NES godette delle gesta digitali di Rambo, per merito di Acclaim.

rare ad una situazione che sta flettendo le capacità delle forze dell'ordine. Sarà Trautman colui al quale Rambo aprirà le porte della sua disperazione interiore nella scena conclusiva. Scena finale in cui, in modo scottante, la sceneggiatura denuncia tutta la difficoltà di chi, come Rambo, ha per anni vissuto nell'ambiente militare, ne è stato istituzionalizzato e che si ritrova, da un giorno all'altro, scaraventato nella vita civile e ripulito da ogni forma di responsabilità precedente e, dunque, etichettato da gente come lo sceriffo Will Teasle, "vagabondo in cerca di guai".

La grande intensità emotiva è valorizzata da una colonna sonora di grande impatto, interamente concepita e orchestrata dal famoso Jerry Goldsmith autore, lo stesso anno, anche di *Poltergeist - presenze demoniache*. Le calde note di inizio film, suonate da sapienti arpeggi di chitarra elettrica contornata da dolci fiati, si intersecano in fredde ballate nelle scene montane, fornendo un risultato finale di altissimo livello musicale.

Scavando nell'archivio videoludico di *The Cult* alla ricerca di una qualsiasi trasposizione ludica dell'epoca, dedicata al berretto verde John J. Rambo, ci siamo imbattuti in Rambo – First Blood per Commodore 64, prodotto e distribuito da Ocean. Dai tratti simili al grandissimo Commando (Capcom, 1985) o, ancora di più, al successivo Mercs, Rambo – First Blood non brillava certo per caratteristiche tecniche o per una giocabilità d'avanguardia, ma il suo livello di sfida elevato ma mai frustrante lasciava intatto l'entusiasmo provato dal videogiocatore alla prima partita. Comandare un piccolo sprite muscoloso all'interno di ambientazioni intricate (ed ecco così uno dei temi della pellicola) dotato inizialmente dei soli machete e solo successivamente di armi da fuoco, risultava divertente ed invogliava a proseguire sino al nuovo livello. L'ottima riproduzione della colonna sonora faceva il resto e, anche se non propriamente una pietra miliare, il titolo Ocean sarà di buon auspicio per il successivo Rambo III, che farà divertire gli utenti da sala giochi grazie all'omonima versione targata Taito (1989) e quelli console, con la gradevole conversione ad opera di Sega per Megadrive (1989). Discorso a parte per Rambo di Acclaim su NES: un platform con alcuni elementi strategici, dalla vaga rassomiglianza con Rush'n Attack di Konami, ma dalla difficoltà mal calibrata.

L'UOMO E LA NATURA IMPERVIA

Rambo è un esperto guerriero addestrato dal colonnello Trautman per affrontare le situazioni più estreme. Durante la guerra del Vietnam egli sviluppa ulteriormente le sue abilità: riesce così a sopravvivere all'interno di ambienti ostili, piegando la natura al suo volere e sfruttandola per aver salva la pelle. Nel corso della pellicola, John Rambo mostra agli spettatori cosa è in grado di fare. In questo box vi descriviamo tre situazioni eloquenti.

Una trappola insospettabile per il poliziotto: dopo un primo colpo esploso dall'agente, Rambo costringe lo stesso ad inseguirlo all'interno della foresta, in un intricato e scuro groviglio di fusti. Un inseguimento che risulterà letale per il poliziotto, la cui morte sarà provocata da una sorta di tenaglia ricavata dal nostro reduce, da legno affilato, pronta a scattare al transito del malcapitato sul ramo sospetto.



Quando Rambo fugge dalla stazione di polizia, indossa solamente una maglietta, ma non appena la fuga lo porta nelle impervie lande del sottobosco, il nostro eroe è in grado di ricavare un capo di abbigliamento molto più confortevole e impermeabile da un semplice telone. Grazie alle sue conoscenze mediche, John riesce a curarsi le ferite provocategli dall'urto con le rocce.



Così come gli uomini della preistoria, costretti dalla necessità a trasformarsi in cacciatori, anche John Rambo impara a procacciarsi il cibo facendo uso di efficaci armi rudimentali (un machete legato ad un ramo), delle sue capacità mimetiche e della forza bruta.
Il risultato sarà... una cena a base di cinghiale, catturato e colpito a morte dalla lama del machete, dopo una rapida colluttazione.





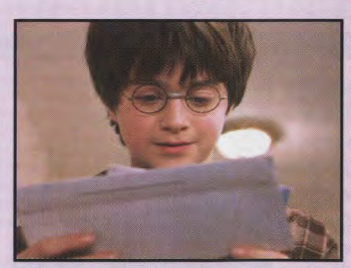
Harry Potter e la pietra Filosofale

Harry Potter arriva in DVD e Link vi presenta la recensione dettagliata, l'anteprima dei videogiochi in uscita i prossimi mesi, alcune curiosità sulla lavorazione del film e un breve sguardo ai videogames del passato che hanno come protagonista un mago...

FANTASTICO

Regia:	Chris Columbus
Cast:	Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Richard Harris, Ian Hart, Robbie Coltrane, Maggie Smith
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo:	30,99 Euro
FILM	7
DVD	10

Nonostante l'uscita in DVD del film dedicato alla saga di Harry Potter, siamo già in attesa del secondo episodio della serie, che replicherà sicuramente il successo avuto con questo "Harry Potter e la Pietra Filosofale".
Il motivo? Beh, sicuramente i milioni di copie vendute dei libri della Rowlings, poi il fenomeno sociale (provate a dire il nome di Harry Potter in una classe scolastica e vedete cosa succede) e, non ultimo, il dilagante gioco di carte, che, se possibile, riesce quasi ad avere più successo dei libri e del film (Pokémon docet). La trama, del DVD, per i pochissimi che non dovessero conoscerla, ruota intorno alle vicende di un ragazzo, Harry Potter appunto, che al compimento del suo undicesimo compleanno riceve una lettera di invito da Hogwarts, l'Università per Maghi. Un evento a dir poco sorprendente, tanto quanto il misterioso Hagrid (Robbie Coltrane), un enorme e burbero omaccione, incaricato di scortarlo. Ma questo è solo l'inizio, Harry scoprirà una sorta di mondo parallelo a quello che lui conosce, abitato da persone che, come lui, possono praticare la magia; e la cosa ancora più sconvolgente sarà rendersi conto che lui è la persona in assoluto più famosa di tutta questa comunità. La pellicola di Chris Columbus ("Mamma Ho Perso l'Aereo"), che si è avvalso della consulenza della stessa Rowlings, è fedelissima al romanzo in ogni suo aspetto. Luoghi, personaggi, dialoghi, situazioni, tutto ricalca pedissequamente (forse anche troppo) l'opera della scrittrice. Se da un lato questo si rivela uno dei punti di forza, visualizzando quello che gli spettatori già hanno immaginato ed evitandogli traumi,





dall'altro è il punto debole del film.
Il ritmo di un libro è sicuramente diverso da quello di un film e le due ore e mezza di "Harry Potter" possono essere eccessive specialmente per un pubblico di giovanissimi. Inoltre, la lunga prima parte verte essenzialmente sullo stupore di Harry per la sua nuova situazione e sulle piccole gag che si creano tra i giovani personaggi. Il regista indugia a lungo sui primi piani dei protagonisti e sullo scenario di Hogwarts penalizzando il

Solomon's Key — 1989

Genere Platform **Produttore** Software Creation **Piattaforma** Arcade



Uno dei più bei platform di sempre, Solomon's Key possedeva una giocabilità unica e una longevità enorme. Lo stregone protagonista del titolo doveva raccogliere la chiave che apriva la porta per l'uscita dello stage evitando, nel contempo, mostri e trappole. Per riuscire nell'impresa potevamo, con la nostra bacchetta magica creare o distruggere dei mattoni da utilizzare come scala o per bloccare i nemici.

Young Merlin — 1993

Genere Avventura **Produttore** Virgin/Westwood Studios **Piattaforma** Super NES



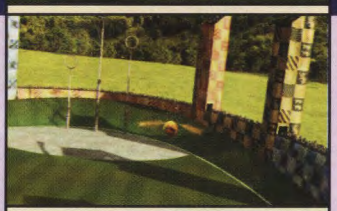
Ottima avventura-arcade dotata di buona grafica e simpatici motivetti di sottofondo. All'epoca rappresentò una buona variante delle avventure punta e clicca, inoltre è uno dei pochissimi esempi di giochi del genere su Super Nintendo.

Extra Extra

Sul fronte dei contenuti speciali troviamo nel primo disco 2 trailer, mentre nel secondo abbiamo una sorta di viaggio interattivo che vi condurrà alla scoperta del mondo di "Harry Potter" con una voce che vi guiderà nel percorso, il "Tour guidato di Hogwarts": entra nella Sala Grande, esplora la Sala di Ritrovo di Grifondoro e la stanza di Harry con un tour interattivo personalizzabile!







Impara a giocare a "Quidditch", grazie al montaggio della scena originale del film.
Gioca ad afferrare il boccino, transita in "Daigon Alley" per acquistare gli accessori magici da Ollivander, all'Emporio del Gufo e alla Banca Gringotts, lancia un incantesimo sul linguaggio parlato da Harry e dai suoi amici, visita la biblioteca piena di libri sorprendenti, cerca lo "Specchio delle Brame" e scopri i tuoi desideri nascosti, incontra i fantasmi di Hogwarts. In più vi sono le Interviste al regista Chris Columbus e al produttore David Heyman e numerosi inserti DVD-Rom. Inserti innovativi e sicuramente molto interessanti e coinvolgenti per il pubblico a cui è indirizzato il DVD: i bambini.



ritmo della narrazione. Soltanto in un secondo tempo l'inserimento di una nota di thrilling e mistero aumenta la partecipazione dello spettatore.
Scenografie eccezionali ed effetti speciali, peraltro non molto invasivi nella loro costante presenza, di altissimo livello impreziosiscono il tutto.
L'ottimo cast è la ciliegina sulla torta. Daniel Radcliffe incarna perfettamente il figlio dei coniugi Potter, come anche Rupert Grint ed Emma Watson sono dei perfetti Ron ed Hermione. Nella parte dei professori dell'università di Hogwart troviamo attori di sicuro spessore: Richard Harris ("Il Gladiatore") è Albus Silente, Alan Rickman ("Robin Hood") è Piton, Ian Hart ("Terra e Libertà") è Raptor e Maggie Smith ("Un Tè con Mussolini") è la professoressa McGranitt.
Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, denota sin dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master assolutamente perfetto in grado di restituire in tutte le circostanze un'immagine degna di un film tanto atteso. Definizione, dettaglio e nitidezza sono ai massimi livelli grazie anche all'ottimo lavoro di compressione Mpeg2 effettuato dai tecnici in fase di authoring. La resa cromatica è tipica dei film del genere con colori sempre brillanti e un'ottima saturazione, a garanzia di un perfetta distinzione dei contorni. A voler trovare il pelo nell'uovo possiamo dire che l'immagine manca forse un po' di tridimensionalità. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto /luminosità.
L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di una traccia che colpisce soprattutto per dinamica e separazione. Gli aumenti di volume sono perentori ed incisivi e la colonna sonora fa ricorso a tutti i diffusori disponibili supportando il continuo ricorso agli effetti speciali e coinvolgendo al meglio lo spettatore. La traccia è, inoltre, ben estesa in frequenza con alti cristallini e bassi profondi e ben coadiuvati da interventi vigorosi del subwoofer. La traccia originale inglese DD 5.1 è sostanzialmente simile. Per gli extra, davvero imponenti, fate riferimento al nostro solito box.

Gian Luca Di Felice

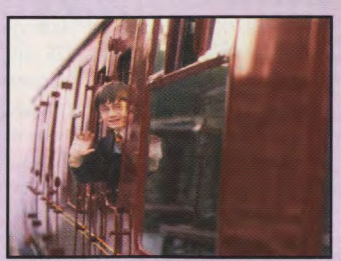


ERRORI SUL SET

Quando viene assegnato alla casa di Grifondoro il giovane Harry si siede di fronte ad Hermione Granger e di fianco a Ron... ma dopo pochi istanti è seduto di fianco alla ragazzina!

Partita di Quidditch: Harry sta per essere scaraventato giù dalla scopa, e si aggrappa ad essa. Un guizzo di luce fa vedere chiaramente un filo di ferro che lo sorregge.

Quando Harry e Ron entrano per la prima volta in Sala Grande, hanno la cravatta con i colori di Grifondoro (rosso e giallo), ma non sapevano ancora in che Casa sarebbero stati mandati!

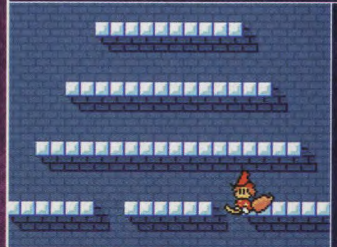




Warner Home Video

Fairy Land — 1985

Genere Platform **Produttore** Taito **Piattaforma** Arcade



Il maghetto di questo simpatico platform alla Bubble Bobble (non per niente, era della stessa software house) doveva sbarazzarsi di tutte le creature malvagie che infestavano i vari livelli.
Un titolo carino senza grosse pretese ma che faceva della semplicità e del numero di livelli i suoi punti di forza.

Magical Cristal — 1991

Genere Sparatutto **Produttore** Kaneko/Atlus **Piattaforma** Arcade



Divertente sparatutto a scrolling verticale in cui controllavamo un mago armato di piccole sfere magiche. Lo scopo era attraversare numerosi livelli farciti di creature e trappole di vario tipo.
Potevamo potenziare il nostro fuoco raccogliendo appositi power-up disseminati lungo i livelli.



Il Mago dei Videogiochi

LA CAMERA DEI SEGRETI

Harry Potter è un brand le cui capacità marketing sono state ampiamente messe alla prova: tra libri, pubblicazioni, film, gadgets, videocassette, giocattoli e DVD, si sono realizzati milioni di Euro di introiti. Non stupisce, quindi, che anche il mondo dei videogames non sia rimasto alla finestra ed abbia preso parte attivamente a tale opportunità. Anche quest'anno, con l'arrivo della seconda pellicola dedicata al magico fanciullo, Electronic Arts sfrutterà i diritti dei racconti della Rowling, proponendone la versione digitale per PS2, PSone, Xbox, Game Cube, Gameboy Advance e Gameboy Color. Sviluppato seguendo in maniera fedele la storia del secondo libro, *Harry Potter e la Camera dei Segreti* ci farà vestire i panni del giovane apprendista mago, alle prese con il malavagio Draco Malfoy, colpevole di aver scagliato un maleficio sugli abitanti di Hogwarts, trasformandoli in statue di pietra. Il compito di Harry Potter sarà facilitato dall'aiuto dei suoi fidi amici Hermione, Ron, Hagrid ed Hedwig. Nelle versioni per console 128 bit, saremo in grado di dirigere il piccolo Harry attraverso un brillante mondo 3D esplorare i convulsi corridoi di Hogwarts, conversare personalmente con Moaning Myrtle e acquistare nuovi oggetti e nuove magie presso Diagon Alley. Naturalmente, sarà possibile effettuare potenti incantesimi, a patto di eseguirli in maniera corretta, pena situazioni involontariamente umoristiche o conseguenze drastiche... I minigames presenti all'interno dei livelli ci invoglieranno a rigiocare il titolo EA anche dopo il suo completamento; tra i tanti, segnaliamo quello dedicato alla "de-gnomizzazione" del giardino di Mr. Weasley o la sfida agli studenti del Club dei Duellanti del Professor Lockhart. Caratteristiche leggermente differenti per la versione PSone, un action-adventure preceduto da un tutorial completissimo che ci insegnerà ad distinguere le erbe, utilizzare la trasfigurazione e combinare pozioni magiche. Scopo del gioco sarà quello di vincere la House Cup in un *quest* che metterà a dura prova le nostre abilità. Per quanto riguarda le conversioni di *Harry Potter e la Camera dei Segreti* su console portatili, avremo quella per GBA, un action-RPG dalla cosmesi davvero attraente (il rendering di oggetti ed ambientazioni è tal-

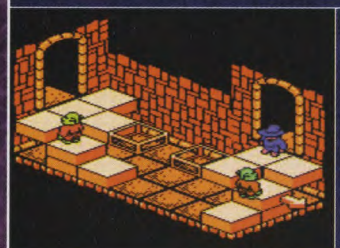






Solstice 1989

Genere Avventura **Produttore** Software Creation **Piattaforma** NES



Uno dei pochi giochi con visuale isometrica ad essere stati prodotti per l'8 bit della Nintendo, e non era niente male. Il maghetto che controllavamo era in grado di saltare e utilizzare oggetti e incatesimi. Lo scopo era come al solito salvare la nostra belle dalle grinfie del cattivone di turno. Mostri, trabocchetti e piccoli puzzles erano pronti ad attenderci in questa pericolosa avventura.

Equinox "Solstice II" 1993

Genere Avventura **Produttore** Software Creation/Sony Music Ent. **Piattaforma** Super NES



Seguito di Solstice dal quale ereditava la visuale isometrica. Il gioco in pratica restava un arcade adventure con elementi platform, ma questa volta poteva fregiarsi delle qualità grafico/sonore del 16 bit Nintendo. Equinox è un piccolo capolavoro audio-visivo che all'epoca non ebbe un grosso successo forse a causa di un game play molto atipico, almeno per gli utenti del Super Nes.



volta eccellente) e che permetterà il collegamento con il Game Cube tramite cavo link, per interscambiare mappe, oggetti magici, segreti ed incantesimi. Il Gameboy Color dal canto suo, si avvarrà di una visuale a volo d'uccello per rappresentare l'universo magico di Harry Potter e condurre i giocatori in una serie di minigames (duelli magici, Quidditch e altre specialità) che permetteranno loro di guadagnare le bramate Carte Magiche. Tutti le versioni sono attese per prossimo mese di novembre, non mancheremo di testare a fondo i prodotti per ricavarne impressioni più dettagliate e capire se le magiche promesse fatte da Electronic Arts si riveleranno più o meno veritiere. Nel frattempo, spazio alle immagini!









Accessori... con un pizzico di magia!

A degno corredo dei futuri videogames in arrivo su tutte le console, Thrustmaster sta per distribuire in Europa una linea di accessori dalle caratteristiche magiche e incantate...
Per Gameboy Advance avremo una serie di borse e porta console rivestiti da loghi e personaggi del prezioso franchise. Interessante la proposta dal nome "Quidditch pack" (del quale potete osservare la foto): un bundle fatto di borsa, luce flessibile, un cavo link per due giocatori con hub, un carica batterie, un adattatore di corrente, e un porta cartucce dedicato a Snitch e Nimbus 2000. Due le tinte disponibili:viola e nero. Incluso nella confezione, un adesivo in tre varianti che permetterà di personalizzare il piccolo portatile Nintendo. I possessori di Gameboy Color, invece, avranno a disposizione un copri console, un set di batterie ricaricabili, un adattatore di corrente ed un cavo link, in un pratico "Essential pack".



Gli accessori per le console da casa, verteranno su una linea di Joypad personalizzati ad hoc per PS2, PSone, Game Cube ed Xbox, una memory card 59 per Game Cube raffigurante una scena del film, una borsa porta Game Cube, in tre differenti varianti, in grado di ospitare anche Pad e Memory Card e, dulcis in fundo, un pratico porta CD da 20 posti che sarà venduto in bundle col controller analogico PS2.





Simon the Sorcerer 1994

Genere Avventura **Produttore** Adventure Soft **Piattaforma** Amiga, PC



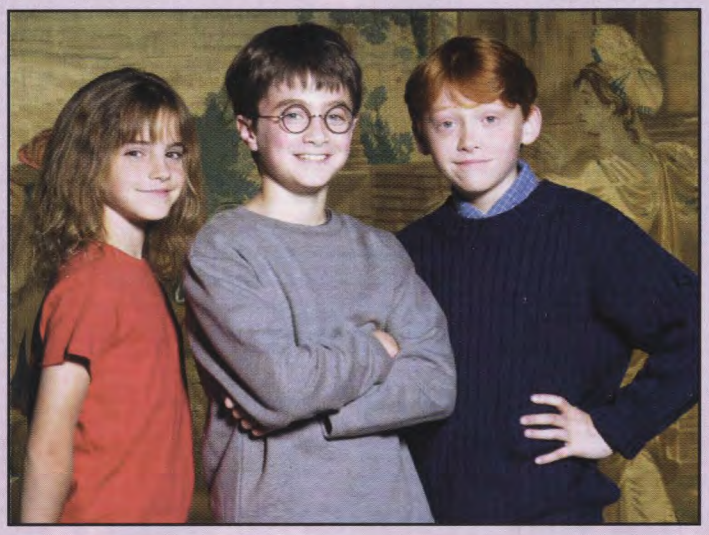
Avventura punta e clicca caratterizzata da una grafica splendida arricchita da animazioni in stile cartone. Simon the Sorcerer fu molto apprezzato anche per l'humor di cui era farcito oltre che per l'ottima giocabilità dovuta all'intelligenza dei puzzles e degli enigmi che bisognava risolvere per terminare il gioco. Il protagonista, Simon, ricorda molto da vicino Harry Potter.

Cotton 1989

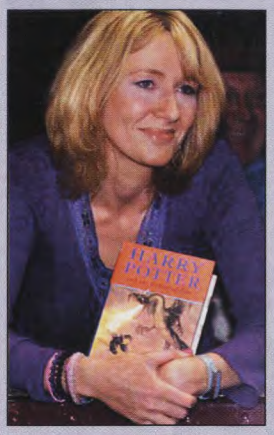
Genere Sparatutto **Produttore** **Piattaforma** Arcade



Cotton è un simpatico sparatutto a scorrimento orizzontale in cui vestivamo i panni di una gioviale streghetta a bordo della sua fidata scopa magica. Il gioco rispetta tutti i canoni dei classici shoot'em up, con nemici da abbattere, bonus e boss di fine livello, ma il tutto è condito con un humor tipicamente nipponico. Visto il suo successo il gioco vene convertito per molti sistemi come Super Nes e PC Engine.



Joanne Kathleen Rowling e la genesi di Harry Potter



Joanne Kathleen Rowling è nata il 31 luglio del 1965 nel Chipping Sodbury, in Inghilterra. La Rowling ricorda di raccontare storie fin dalla giovane età e di aver scritto la sua prima storia quando aveva 5 o 6 anni, nello specifico, ella narrava di Rabbit (un coniglio) che prese il morbillo e ricevette visita da i suoi amici tra cui un'ape gigante di nome Miss Bee. Dopo un trasloco appena fuori Bristol, a Winterbourne, fece amicizia con un fratello ed una sorella che avevano il cognome Potter. Dopo aver frequentato la scuola elementare di Tutshill andò alla scuola media di Wydean. Frequentò l'università di Exter subito dopo la scuola e studiò il francese. Con la laurea ottenuta lavorò pochi anni come "la peggiore segretaria mai esistita" (come si definisce lei stessa). Nel 1990, all'età di 26 anni, si trasferì in Portogallo per insegnare inglese. Insegnava durante i pomeriggi e la sera, lasciandosi le mattinate libere per scrivere. In questo periodo iniziò a lavorare al suo nuovo racconto, che aveva come protagonista un ragazzo , il quale scoprì di essere un mago e fu mandato alla scuola di magia. Durante la permanenza in Portogallo conobbe e sposò un giornalista portoghese da cui ebbe una figlia (Jessica, 1993) e dal quale divorziò. La Rowling si trasferì a Edimburgo, in Scozia decisa a terminare il suo racconto per vincere la depressione che l'aveva colta. Lo Scottish Arts Councill le diede una borsa di studio per finire il libro e , dopo una serie di rifiuti, finalmente riuscì a vendere, per l'equivalente di circa "Harry Potter e La Pietra Filosofale" a Bloomsbury, in Inghilterra. Durante questo periodo la Rowling lavorò come insegnante di francese. Il libro fu pubblicato negli Stati Uniti dalla casa editrice Bloomsbury Children's Books nel giugno del 1997 e vinse il British Book Awards come miglior libro per bambini dell'anno e il premio Smarties. Il seguito, "Harry Potter e la Camera dei segreti" fu pubblicato in Inghilterra nel Luglio del 1998 e negli USA nel 1999. Il terzo libro, "Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban", fu pubblicato in Inghilterra nel Luglio del 1999, e negli USA nel 1999. Nel Luglio del 2000 "Harry Potter e il Calice di Fuoco" stampa ben 5,300 milioni di copie. Il quinto libro è in fase di scrittura...



BEST-SELLERS IN TUTTO IL MONDO

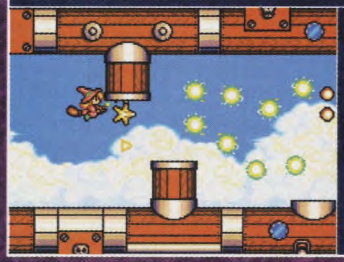
Con 42 premi letterali vinti, 70 milioni di copie vendute, 40 lingue in cui è stato tradotto e 140 paesi in cui è stato letto, il romanzo della Rowling rappresenta uno di quei rari casi in cui la narrativa per ragazzi finisce per interessare (e di molto) anche gli adulti. Con uno stile narrativo semplice, ma allo stesso tempo ricco di invenzioni linguistiche, la saga di Harry Potter è in grado di affascinare il lettore sin dalle prime pagine, trasportandolo in un mondo fantastico meno distante dal nostro, rispetto a quello di altri romanzi del genere. Forse è proprio questo il segreto del suo successo: la Rowling utilizza elementi del nostro mondo e li traspone in chiave fiabesca nei suoi scritti. Nel contempo, tutti i personaggi della storia sembrano verosimili nei loro comportamenti, perfino le creature magiche, dotate di connotati tipicamente umani. La scrittrice inglese ha, inoltre, il pregio di saper tenere sempre alta l'attenzione del lettore, cosa che spiega l'enorme successo di vendite, una volta tanto non dovuto solo ad una buona operazione di marketing.

LE CURIOSITÀ

- Per scegliere il regista del film si è ricorsi a delle dure selezioni. Pensate, infatti, che non bastava affatto essere dei bravi registi ma bisognava anche conoscere molto bene la saga di Harry Potter. Fu scelto Chris Columbus, che fino a poco tempo prima del casting non sapeva nemmeno chi fosse Harry Potter, nonostante la la figlia gli consigliasse continuamente di leggere i suoi libri. Chris ha dichiarato che prendeva in mano il libro e poi lo rimetteva subito al suo posto. Ma dopo aver letto le vicende di Harry Potter si considera un suo grande fan.
- Come consigliato dallo stesso regista, sono stati scelti solamente attori inglesi per girare la pellicola
- Prima di girare il film, il regista e due suoi collaboratori hanno passato quasi quattro mesi in ritiro con la Rowling, affinché svelasse loro tutti i segreti sul suo personaggio.
- Anche Richard Harris (che interpreta Silente) non ha mai letto nessun libro di Harry Potter! Prima di ottenere la parte ne sentiva spesso parlare ma si limitava a chiedersi chi fosse.
- Durante le riprese il regista lasciava che gli attori cambiassero le loro battute, nel caso avessero problemi con quelle scritte sul copione. Daniel, Emma e Rupert (rispettivamente Harry, Hermione e Ron) sono stati molto contenti di tutto ciò.
- Daniel Radcliffe, che interpreta Harry Potter, ha saputo di aver ottenuto la parte, dopo aver fatto 4 provini.
- Il titolo in inglese di Harry Potter e la pietra filosofale è: Harry Potter and the Sorcerer's Stone che significa Harry Potter e la pietra dello stregone.
- Il film è costato oltre 127.000.000 Euro.

Magical Chase — 1991

Genere Sparatutto **Produttore** Palsoft/Quest **Piattaforma** PC-Engine



Sparatutto sulla falsa riga di Cotton. Sebbene dotato di un aspetto grafico molto colorato e definito, non possedeva la stessa giocabilità di Cotton (cosa in cui lo sparatutto Hudson eccelleva particolarmente). Comunque, un giochino niente male, dotato di un sistema di armamenti davvero interessante e differenziato e di una protagonista simpaticissima.

Wiz — 1985

Genere Platform/Azione **Produttore** Taito **Piattaforma** Arcade



Divertente platform a scorrimento in cui nei panni di una mago dovevamo trovare le pagine di un libro di magia. Il gioco passò abbastanza inosservato anche se dotato di un'ottima giocabilità e di un comparto grafico sonoro validissimo (per l'epoca). Stranamente ne venne realizzata una conversione non molto riuscita per Commodore 64 che assunse il nome di Magic Madness.

INSIDER

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO



INSIDER

DVD INSIDE 102

Questo mese, Monster & C. apre le danze, della sezione DVD Inside. Molti i titoli di richiamo: non potete assolutamente perdere *L'era del ghiaccio*, *Black Hawk Down* e l'edizione speciale di *Seven*.

INSIDER

EVOLUSUONI 96

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

INSIDER

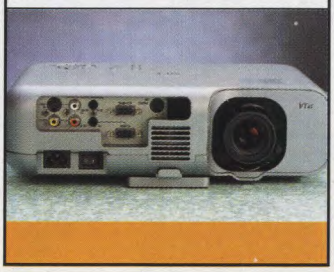
CINEMA AL CINEMA 100

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

INSIDER

CINEMA IN CASA 116

Questo mese *Evolution Magazine* prosegue la disamina delle caratteristiche dei proiettori digitali, concentrandosi sugli apparecchi dotati di tecnologia a cristalli liquidi.
Anche in questo caso, l'apertura dei prezzi alle molteplici esigenze dei consumatori sta facendo lievitare l'interesse per queste macchine.



INSIDER

ON THE NET 128

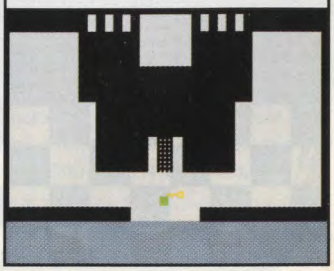
Se il M.U.G.E.N. poteva soddisfare le "voglie" degli amanti dei picchiaduro bidimensionali, i seguaci degli RPG troveranno pane per i loro denti con RPG Maker 2000, un programma user-friendly che vanta una comunità ricca di progetti, idee e tutorial.



INSIDER

RETROVIEW 130

Storia e gloria del mondo dei videogames. Ripercorriamo, assieme a Daniele Bertocci, gli avvenimenti alla base della nascita del fenomeno. Questo mese scopriamo l'origine dei moderni cheat-mode, e le ragioni dell'inserimento di tale opportunità nel videogioco finito.



Evolusuoni

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

a cura di Elena Raugei

La regina dei ghiacci



Il primo "Greatest Hits" di Björk esce per celebrare i venticinque anni di una folgorante carriera avviata nel 1977, proseguita negli '80 con i Sugarcubes e brillantemente consacrata a livello individuale a partire dai '90 nel nome di una fervida originalità creativa e di un'insolita verve melodica. La raccolta contiene quindici brani: si tratta in gran parte di successi scelti dai fan con un sondaggio sul sito ufficiale www.bjork.com, ma ci sono anche alcune rarità, oltre al singolo inedito "It's In Our Hands" (la cui versione remix verrà realizzata dai Matmos e il cui video sarà girato da Spike Jonze). Il best attinge da tutti gli album della fatina islandese con l'eccezione di "Selmasongs" del 2000, colonna sonora del film-musical di Lars von Trier "Dancer In The Dark" con il quale la cantante e musicista ha anche vinto la Palma d'oro al Festival di Cannes come migliore attrice protagonista; dalle sorprendenti "Human Behaviour" e "Venus As A Boy" comprese in origine in "Debut" (1993) a "Hyperballad" e "Possibly Maybe" già nel capolavoro "Post" (1995), dalle evoluzioni di "Hunter" e "Bachelorette" riprese dall'imprevedibile "Homogenic" (1997) alla raffinatezza di "Hidden Place" e "Pagan Poetry" provenienti dall'ultimo "Vespertine" (2001), il disco è una brillante introduzione all'arte, al genio e alla sregolatezza della regina dei ghiacci.

I doverosi festeggiamenti del "Giubileo" proseguiranno tra l'altro con la pubblicazione di "Family Tree", ricco cofanetto contenente le canzoni preferite dalla stessa Björk, più un documentario, un DVD antologico e altri DVD live...

Armonie tedesche



Schneider TM, alias Dirk Dresselhaus, ha pubblicato "Zoomer" terzo disco che segue il debutto "Moist" (1998) e il fortunato remix "The Light 3000" della canzone "There Is A Light That Never Goes Out" degli Smiths. Mixato in buona parte dal produttore Mathias Arfman, il secondo album del musicista tedesco ospita tra gli altri Paul Niehaus dei Lambchop e Max Turner nella rappata "Turn On". Nelle sue otto canzoni si sposano elettronica, psichedelia, pop, cantautorato e rumore digitale: il singolo apripista "Frogtoise" diverte con garbo, "Dj Guy?" si insinua piano piano nella testa, "999" martella con stile, "Reality Check" e "Abyss" catturano con estro alla Beck, "Hunger" ipnotizza e "Cuba Tm" affascina con delicatezza. Schneider TM conquista lentamente, senza strizzate d'occhio al beat di tendenza o alla ritmica dance più cool ma grazie a soluzioni armoniche perfettamente bilanciate ed eseguite con sintetizzatori utilizzati come veri e propri strumenti musicali.

Semplicità e innovazione rendono "Zoomer" un disco meritevole di essere vissuto con attenzione fino all'ultima nota.

Sindacato sonoro



I Thievery Corporation hanno sfornato la loro terza fatica, "The Richest Man In Babylon". Dopo "Sounds From The Thievery Hi-Fi" e "The Mirror Conspiracy", il nuovo album di Rob Garza ed Eric Hilton allinea quindici episodi dall'ampio respiro in bilico fra elettronica, bossa nova e lounge. Una veste musicale vellutata, intessuta su suoni liquidi e cangianti, è la base per brani animati da una forte eleganza stilistica e da armonie pop intrigantemente orecchiabili.

Contaminato e omogeneo, il disco si lascia ascoltare con piacere soprattutto in episodi come la filo-etnica "Facing Eat" interpretata da Pamela Bricker o l'ammaliante "Omid (Hope)", cantata da Loulou. Da segnalare, inoltre, la presenza della bravissima Emiliana Torrini, che presta la voce nella estatica "Heaven's Gonna Burn Your Eyes" d'apertura e nell'avvolgente "Until The Morning".

"The Richest Man In Babylon" si proietta con ispirazione verso il futuro prossimo e volge sguardi d'ammirazione al passato, proponendosi come ricercata musica da club (ma non solo) in grado di cullare nel migliore dei modi le foglie di questo malinconico autunno.

I viaggi dello Scorpione



Tre anni dopo l'acclamato e cupo "The Contino Sessions" - che conteneva le ben note "Dirge", "Soul Auctioneer" e "Aisha" - e cinque dopo "Dead Elvis", i Death In Vegas tornano con un nuovo album, "Scorpio Rising". Il disco ospita Hope Sandoval (voce dei Mazzy Star oltre che cantautrice) nella lirica "Killing Smile" e nella maestosa "Help Yourself", Liam Gallagher degli Oasis nella title-track dal sapore vagamente retrò, Paul Weller nella frizzante cover di Gene Clark "So You Say You Lost Your Baby", Dot Allison nella triste "Diving Horses" e il violinista indiano Dr L Subramaniam.

Rispetto ai capitoli precedenti, il terzo attesissimo lavoro della coppia composta da Richard Fearless e Tim Holmes suona maggiormente solare (la briosa "Hands Around My Throat" è in tal senso indicativa) e più morbido.

Del resto l'ensemble britannico non ama ripetersi ma punta a sorprendere i propri ascoltatori con soluzioni sempre nuove e imprevedibili. Il loro viaggio continua, attraverso un sapiente collage di elettronica, archi, sfumature orientali, psichedelia e timbri acustici...

intervista di Giuseppe Nigro

Cialtroni Animati
effetto cialtroneria



Da sei anni in giro per l'Italia a riproporre in chiave *ludica* vecchie sigle dei gloriosi cartoni animati anni '70 e '80, i Cialtroni Animati vedono crescere la loro popolarità di giorno in giorno. *Evolusuoni* scambia quattro chiacchiere in allegria con l'eclettico gruppo.

Diteci qualcosa di voi: chi siete, come è composta la formazione, da dove venite e come mai siete così apprezzati dal pubblico di "nostalgici" della televisione anni '80?
Siamo fondamentalmente sette amici che suonano! Nello specifico: Luca Lobefolo (batterie), Simone Maiolo (bassi, voci), Gabriele Maiolo (chitarre, voci), Vincenzo Lombardozzi (tastiere, clarinetti, flauti, voci), Carlo Ventura (tastiere, chitarre, fisarmonica), Carlo Vicini (voci, chitarre occasionali), Ines Melpa (voci). A parte la sicilianissima Ines siamo tutti di Roma.

Quando è nato il progetto "Cialtroni Animati"? Perché questo nome così... originale?
È buona educazione non chiedere l'età ad una signora... ma se proprio insistete la risposta è tanto tempo fa: circa 6 anni Cialtroni, equivalenti a 43 anni umani. Ci chiamiamo Cialtroni Animati perché anche nostro nonno si chiamava così.

Cosa apportano i Cialtroni Animati alle sigle dei cartoni che ritroviamo nelle loro canzoni? Che genere di innovazioni musicali riuscite ad infondere a questi brani storici (almeno per chi ha ormai superato i vent'anni)?
Gli arrangiamenti e le sonorità delle canzoni sono generalmente fedeli alle versioni originali. La cialtroneria sortisce ogni qualvolta notiamo evidenti assonanze, nel testo o nella musica, con quant'altro riaffiora nella memoria: jingles, colonne sonore, classici del rock, nomi, cose, città.
In questi casi accantoniamo la filologia pedante per dare vita a medley che sorprendano vigliaccamente alle spalle il nostro pubblico.

Quali sono gli aggettivi che meglio descrivono la vostra personalità ed il vostro modo di far musica?
Affiatati, tormentosi, chiusi, adottivi, sottili, disordinati, onnivori, provocatori, istruiti, violenti, ignifughi, precedenti, adiabatici, furbi...

C'è qualche strumento musicale particolare che state utilizzando di recente durante le vostre performance?
...introspettivi, salienti, sagomati, oggettivi, solidi... Ah, già! Abbiamo voluto ridare voce a due nobili strumenti della tradizione popolare italiana: il flauto a coulisse e la tromba da stadio. Ma abbiamo un occhio rivolto anche verso le nuove tecnologie; ad esempio ci piace, di tanto in tanto, inserire campionamenti delle invocazioni di Sandra Milo ("Ma chi? Ciro?") o dei celebri "tzù" di Bombolo, rendendoli parte integrante del supporto ritmico.

Raccontateci un aneddoto curioso o divertente legato alla realizzazione di un vostro disco (o concerto, o... altro!).
In tanti anni di cialtronerie ce ne sono capitate di tutti i colori, specie durante le trasferte... Si potrebbe parlare di quella volta in cui abbiamo forato con il furgone stracarico di strumenti sulla A1 e abbiamo segnalato il guasto sventolando la bandiera di Capitan Harlock, o di quando il chitarrista Gabriele, in mutande durante il cambio d'abito, ha intrattenuto il sindaco di Velletri giunto per complimentarsi. Per non parlare di quando un fonico di palco è stato centrato in faccia da un pollo di gomma durante il tira e molla fra i cantanti e i fans con la canna da pesca di "Sampei"...

Qual è il vostro rapporto con la nuova tecnologia? Da tempo si fa un gran parlare di Internet e di MP3... qual è il vostro pensiero a riguardo? Tra le altre cose, abbiamo molto apprezzato il vostro nuovo sito...
Il "problema" degli MP3 per ora ancora non ci è toccato. Comunque è ovvio che un siffatto formato ha solo anticipato i tempi: tra pochi anni sarà alla portata di tutti scaricare e contenere nel proprio hard disk grandi quantità di files audio, anche in formato non compresso.

Pensate che tale formato audio possa danneggiare le case discografiche? Oppure credete che possa essere veicolo di pubblicità/promozione per talenti poco conosciuti e bisognosi di maggior luce?
Come molte persone, quando sentiamo parlare di pirateria musicale pen-





siamo ad un mondo migliore in cui i prezzi dei Compact Disc siano sensibilmente ridotti. Anche perché non si capisce per quale motivo i CD, a differenza dei libri, siano tassati come "genere di lusso", costando di conseguenza molto di più in rapporto a quelle che sono le effettive spese di produzione. Sicuramente internet ed i formati compressi sono un veicolo promozionale utile, anche se spesso non sufficiente, per emergere.

Utilizzate Internet per l'organizzazione dei vostri concerti, vendita biglietti o altro?
Ci piace molto comunicare con i fans per posta elettronica; anche se il nostro sito (*www.cialtronianimati.it*) è sostanzialmente informativo, abbiamo dedicato uno spazio alla vendita di gadgets (magliette, nello specifico).

Quanti di voi possiedono un lettore DVD? E quanti un impianto home teather?
A costo di essere accusati di tirchieria, il lettore DVD è quello del computer; idem per l'home teather.

Qual è stato il vostro primo film in DVD e qual è quello che più vi ha impressionato?
Il primo dovrebbe essere stato "Delitto al ristorante cinese"... e, a ripensarci, è stato anche piuttosto impressionante.

Avremo modo di vedere i Cialtroni Animati in concerto nella pienezza dell'audio DTS e in 16/9? Per dirla in altri termini: vi piacerebbe realizzare un "vostro" DVD?
Ci piace pensare di poter essere multimediali e l'idea di fare un cortometraggio, magari utilizzandolo come "opening act" dei nostri concerti, ci stuzzica molto.

Passando ai videogiochi, materia di cui la nostra rivista si occupa in larga parte, qual è il vostro rapporto con i videogames? Siete videogiocatori appassionati o solamente... occasionali?
Non siamo giocatori particolarmente assidui. Devo confidarti, comunque, che qualcuno di noi per brevi, ma intensi, periodi si accanisce su PC, MAC o PSone.

Quali sono i vostri videogames preferiti?
Winning Eleven, Soldier of Fortune, Acchiapparella, Civilization, Metal Gear Solid e svariati altri giochi di tattica o ammazzatutto/sbudellamenti vari.

Chi tra di voi possiede una PS2, un Xbox oppure un Game Cube? E quanti di voi hanno intenzione di acquistare al più presto una nuova console?
Nessuno, siamo fondamentalmente poveri. Ma non appena raccoglieremo i giusti frutti delle nostre fatiche ci compreremo tutte le console di nuova generazione.

Vi piacerebbe essere i protagonisti di un videogioco? In caso affermativo, in che tipo di videogioco vi vedreste meglio? Un'avventura alla Tomb Raider? Un survival horror in stile Resident Evil? Raccontateci, siamo molto curiosi...
Ispirati da improbabili sequel come l'esempio del cartone animato "Sampei", pensavamo ad un videogioco in cui un ragioniere contabile combatte sanguinosamente contro agenti della burocrazia fracassando cervella a colpi di timbri e registri mastri.

I vostri costumi sono davvero divertenti ed allegri e ricordano a grandi linee quelli degli eroi dei cartoon. È tutto frutto della vostra fantasia e della vostra bravura nel taglio e cucito oppure c'è qualche pazzoide che fa gli straordinari per disegnare e realizzare tali capi ricercati?
Potrà sembrare strano, ma come i gruppi degli anni '70/80, cui spesso facciamo riferimento nei nostri medley, cerchiamo di curare il nostro look e di mantenere una unità di stile, affidandoci ad una collaboratrice che cura il design del nostro sito e delle tutine. A tal proposito, prevediamo di migliorare ulteriormente il nostro apparire con labbra al silicone e rinoplastica per tutti.

Diamo qualche data a chi volesse venire ad ascoltarvi e vedervi di persona... Dove vi esibirete prossimamente?
Prossimamente torneremo in un locale cui siamo molto affezionati, il Fillmore di Cortemaggiore (PC), e dove, per tradizione, converge la più nutrita cellula di nostri fans del nord Italia. Il concerto al Fillmore è un vero e proprio classico dei Cialtroni dal vivo ed è perfetto per chi volesse farsi un'idea del nostro spettacolo.



a cura di Gian Luca Di Felice

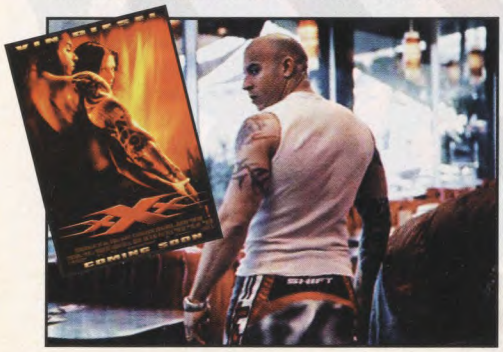
CINEMA AL CINEMA

[XXX]

Xander Cage (soprannominato XXX per via di questa lettera tatuata tre volte sul suo collo), si guadagna da vivere vendendo su Internet video delle proprie bizzarre gesta. XXX è un uomo alla costante ricerca del brivido, sia che si tratti di lanciarsi fuori da una macchina lanciata a folle velocità, sia di gettarsi da un ponte sospeso nel vuoto. Un giorno, però, XXX si imbatte in Augustus Gibbons, un agente dell'Agenzia per la Sicurezza Nazionale che sta gestendo una situazione critica: a Praga, un agente segreto è stato ucciso da una banda di criminali capeggiata da un ex comandante russo (Yorgi) e dalla sua compagna Yelena. Gibbons è alla ricerca di un uomo che arrivi a Praga in incognito e giochi la partita con le stesse regole dei criminali. Xander, con la sua straordinaria destrezza fisica e la sua indifferenza è, senza dubbio, il candidato perfetto. Con questo film, Asia Argento segna il suo debutto ad Hollywood: è, infatti, la protagonista assieme a Vin Diesel di "XXX", in uscita il 31 ottobre sugli schermi italiani. Potremmo definire "XXX" semplicemente una parodia di James Bond: Cage (Vin Diesel) come Bond ha il suo boss, il suo fornitore di gadget, la sua macchina superaccessoriata, il suo avversario fuori di testa che vuole distruggere il mondo, la sua pupa tosta (Asia Argento), le sue acrobazie, le esplosioni, l'inseguimento e, naturalmente, il finale in un'isola tropicale insieme alla ragazza, mentre il suo capo cerca di convincerlo alla prossima missione. Perfino il titolo è



riciclato: XXX era il nomignolo del maggiore Anya Amasova del Kgb (Barbara Bach), nel film "La spia che mi amava". Si tratta di un film destinato, si dice, a diventare una pietra miliare del genere e il cui sequel è già in lavorazione... a voi l'ardua sentenza!





[Pinocchio]



Magico e adatto a tutti gli amanti della favola più raccontata al mondo, scevro da ogni tentativo di "sporcare" la tradizione con le odierne diatribe politico-parlamentari, seppur in chiave ironica. Forse quanti hanno amato la mordace e irriverente ironia di Benigni, rimarranno delusi dallo scarso "spessore politico" del nuovo film di Benigni, ma poco importa, perché al centro di questa favola c'è un solo piccolo protagonista, Pinocchio, per l'appunto, al quale il comico toscano dedica un'accorta versione cinematografica. Non mancano gli effetti speciali, per questo colossal da 40 milioni di Euro, ma la tecnologia non stupisce più dell'ingenuità e la furbizia di un piccolo burattino con la costante tentazione di trasgredire. Azzeccato l'intero cast italiano, a partire, ovviamente, proprio dal comico toscano che conquista per il suo look fiabesco, con tanto di giacchetta fiorata e pantaloni alla *zuava*, dall'intrigante Kim Rossi Stuart nei panni dell'amico tentatore Lucignolo e i Fichi d'India, alias il Gatto e La volpe. Ottimo Carlo Giuffrè nel ruolo di Geppetto, commovente nelle sue raccomandazioni e insegnamenti di vita al figlioletto in "legno e chiodi". Infine, Nicoletta Braschi nelle candide vesti della Fata Turchina che apre la scena a bordo di una carrozza trasportata da centinaia di topini bianchi. Una favola senza tempo nelle mani di un geniale Benigni che non ha ceduto alla tentazione di stravolgere un personaggio così candidamente "umano".

[One Hour Photo]







Grande attesa per la nuova fatica di Robin Williams, ancora una volta in grado di mutare espressioni e movenze per adeguarsi al meglio nel suo nuovo ruolo: quello di Sy, proprietario di un laboratorio fotografico di sviluppo e stampa. La vita di Sy è monotona e aggravata da un passato di sofferenza che lo ha condannato ad una profonda solitudine. Sy si consola immaginando le vite di coloro che portano a sviluppare da lui le proprie foto. In particolare, la sua attenzione è rivolta alla famiglia Yorkin: padre, madre e bambino, belli, ricchi e felici, sembrano il ritratto della famiglia ideale, quella che la pubblicità e la televisione ci raccontano. Sy, attraverso le sue foto, scoprirà un terribile segreto sul loro conto, che lo porterà a compiere gesti estremi. "One Hour Photo", girato da Merk Romanek, famosissimo regista di video-clip e spot pubblicitari è un interessante critica alla società americana odierna. Il ritmo lento ed inquietante della pellicola, e l'interpretazione di Robin Williams in un ruolo da "cattivo", sorreggono la tensione narrativa della storia fino alla conclusione, dove un antitetico finale ci attende.

[Red Dragon]



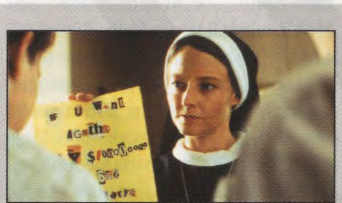


La prima apparizione cinematografica dello psichiatra Hannibal Lecter risale al 1986, nel film "Manhunter - frammenti di un omicidio", tratto dal libro di Thomas Harris ed edito in Italia col titolo "Il Delitto della Terza Luna". Regista del film era Michael Mann e, ad interpretare il ruolo dello psichiatra c'era William Cox, peraltro utilizzato in un ruolo marginale rispetto all'intera vicenda. La storia era imperniata su un serial killer conosciuto come Drago Rosso e sul detective incaricato delle indagini. Un film molto bello ed in classico stile Michael Mann. Ora, dopo "Il Silenzio Degli Innocenti" e "Hannibal", Anthony Hopkins torna a indossare i panni dello psichiatra cannibale nel nuovo film, la cui uscita è programmata per il 25 ottobre in tutte le sale italiane, dal titolo "Red Dragon".

Il film, ambientato diversi anni prima degli avvenimenti vissuti in "Hannibal", servirà a svelarci le origini di Lecter. Basato ancora una volta sul libro di Harris e sulla sceneggiatura di Ted Tally, vincitore dell'oscar con lo script de "Il Silenzio Degli Innocenti", prodotto dalla Universal Pictures e da Dino De Laurentis, il film è diretto dal giovane Brett Ratner ("The Family Man", "Rush Hour"). Completano il cast Edward Norton ("Fight Club", "The Score", "American History X") nel ruolo del detective Will Graham, Harvey Keitel in quello di Jack Crawford e Ralph Fiennes ("Strange Days") in quello di Francis Dolarhyde, il serial killer conosciuto anche come Red Dragon. La storia si svolge dodici anni prima de "Il Silenzio degli Innocenti", e Hannibal è un personaggio molto più cupo: "*più minaccioso, più pericoloso, più visibilmente inquieto verso chi lo ha messo in carcere per tutta la vita* - ha commentato Hopkins alla prima Newyorkese - *Volevo mostrare con più evidenza agli spettatori gli aspetti più orripilanti della sua complessa personalità*". L'opinione dell'attore ha convinto il regista Ratner, che ha voluto rendere Hannibal "*un personaggio ancora più letale, carico di rabbia e pieno di amarezza di quanto visto nei film precedenti*". Per prepararsi, il regista si è recato in una serie di manicomi criminali e ha visionato minuziosamente interviste a celebri killer, come Charles Manson. Per gli appassionati della serie annunciamo, inoltre, la preparazione del quarto episodio di quella che possiamo ormai considerare una saga.







[The Dangerous Life of Altar Boys]

Le avventure di Francis e Tim, due studenti di una scuola cattolica della provincia della Nord Carolina, chirichetti la domenica e sognatori il resto della settimana. Un'amicizia pericolosa...



[Heaven]

La giovane Philippa vuole vendicare il marito morto per overdose. Filippo, figlio di un alto ufficiale dell'Arma la aiuterà ad uccidere il Dr. Vendice, spacciatore colluso con i carabinieri.



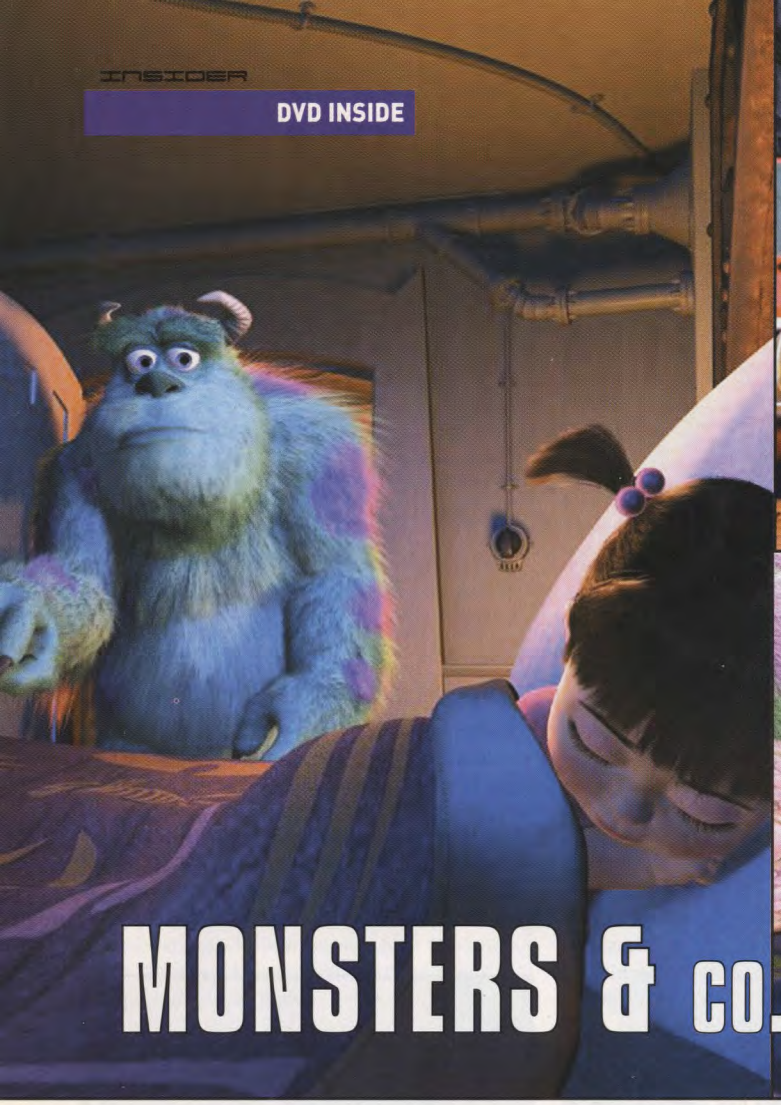
[Dark Blue World]

1939: Franta e il suo protetto Karel Vojtisek fuggono dalla Cecoslovacchia dopo l'invasione nazista, in Inghilterra, per arruolarsi nella RAF. Lì si innamoreranno della stessa donna.



[People I Know]

La vera storia di Eli Wurman, *PR* in grado di manovrare le vite di celebri personalità, riuscendo a risolvere ogni problema, a patto di non aver a che fare con un omicidio...







MONSTERS & co.

ANIMAZIONE dts

Regia: Pete Docter
Cast: /
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS ES, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1 EX
Prezzo: 35,90 Euro

FILM 8
DVD 10

Dopo l'ottimo "Toy Story 2", la Pixar fa di nuovo centro con una storia semplice ed intelligente, raccontata con deliziosa comicità, e capace di divertire anche il pubblico più adulto e smaliziato. Protagonisti sono due abitanti di Mostropoli, il mostro spaventatore Sulley e il suo assistente Mike, entrambi impiegati alla "Monsters & co.", un'evoluta centrale elettrica che produce energia a partire dalle urla di spavento dei bambini umani terrorizzati. La storia si complica quando Boo, un'adorabile "cucciola di uomo", si ritrova nel mondo dei mostri e rischia di diventare vittima del perfido cattivone di turno, intenzionato a sacrificarla per collaudare un nuovo metodo di produzione energetica. Il lungometraggio è divertentissimo, ma non soltanto per la simpatia dei personaggi o delle situazioni, ma anche per una trama originale e per le numerose citazioni che possiamo trovare. Il film, sfruttando la possibilità di proporre dei personaggi incredibili, risulta esilarante soprattutto per il marcato contrasto tra l'aspetto terrificante dei mostri e le loro ansie e paure decisamente umane. Tecnicamente c'è stata una buona evoluzione anche sul piano dell'animazione grazie al nuovo programma di rendering "Fiz-T" si sono potuti animare indipendentemente i personaggi dai loro vestiti (o peli). In questo modo abbiamo movimenti estremamente fluidi e senza scatti, che uniti all'espressività ottenuta dagli animatori ci restituiscono dei mostri quasi umani. Sul piano degli esseri umani, invece, la scelta Pixar resta quella di realizzarli in modo palesemente "finto" (contrariamente all'effetto di "Final Fantasy") per ricordarci che siamo di fronte ad un cartoon e non ad un film. Molto simpatico anche il contrasto tra i titoli di testa stile commedia americana primi anni Settanta e l'incredibile cura dell'animazione del film.

Il video, nel formato 1.85:1 anamorfico, conferma la superba qualità d'immagine delle produzioni digitali Pixar: come in precedenza per "Toy Story" e "A bug's life", la definizione si attesta su livelli di eccellenza, anche sui secondi piani, dove l'immagine è sempre precisa, dettagliata e tridimensionale. La resa cromatica è stupefacente, con una saturazione perfetta ed una brillantezza che è una vera e propria gioia per gli occhi. Infine, il master digitale non rivela, com'era prevedibile, nessun punto debole, e appare di straordinaria pulizia e assolutamente privo di rumore. Non abbiamo invece trovato traccia della versione full screen 1.33:1 del film e dell'Optimizer THX (la cui presenza è indicata nel volantino all'interno del cofanetto), certamente molto utile per la verifica delle regolazioni del vostro impianto audio/video.

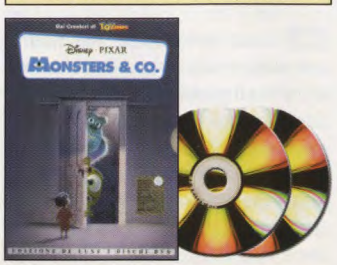
L'audio, codificato in DTS e Dolby Digital 5.1, convince appieno sia dal punto di vista della qualità dell'incisione che sotto il profilo del missaggio, dinamico, spettacolare e particolarmente curato nella ricostruzione di una scena sonora a 360°. Le due codifiche si comportano egregiamente, anche se il DTS appare più ricco di dettaglio, molto dinamico, capace di rendere finalmente giustizia alla azzeccatissima colonna sonora di Randy Newman e simile nella resa alla traccia in lingua originale, anche in virtù di un bitrate esattamente doppio rispetto alla codifica AC-3 (768 contro 384 kbps). Continuiamo a domandarci il perché di questa scelta, anche in considerazione del fatto che prima del film parte il simpatico trailer THX Moo-can codificato in Dolby Digital 448 kbps. Per quanto riguarda le basse frequenze, appare evidente il maggior controllo della traccia DTS rispetto alle due Dolby Digital, in ogni caso bilanciate e mai eccessivamente "caricate". Il missaggio fa un uso assiduo dell'asse posteriore, con continui effetti panning e di ambienza, mentre il canale LFE si concede qualche intervento poderoso facendo sobbalzare lo spettatore in più di un'occasione.





Sul fronte dei contenuti speciali l'edizione De Luxe è semplicemente straordinaria e giustifica sostanzialmente il maggiore esborso (circa 5 euro) necessario all'acquisto. Siamo probabilmente di fronte ad un'edizione di riferimento per quanto riguarda la mole e l'originalità degli extra. Ebbene, sul primo disco troviamo il commento audio dei realizzatori del film (regista e produttori, con sottotitoli in italiano), l'anteprima del nuovo lungometraggio Pixar "Finding Nemo" e la colonna sonora isolata in DD 5.1 EX. E siamo solo all'inizio, dato che sul secondo disco, un DVD9, c'è una tale quantità di contenuti extra da confondere le idee: il cortometraggio inedito "La nuova macchina di Mike" (4'), il tour della produzione e della Pixar, il trattamento originale della storia (13'), le scene scartate, confronto storyboard/film, la galleria dei disegni e dei personaggi, il cast dei personaggi (6'), i video musicali, il gioco della porta di Boo, le schede degli spaventatori con commento audio, la storia del mondo dei mostri (2'), la galleria Monster Lighting, lo speciale Mostropoli (5'), la galleria Sceneggiatura Mostropoli, il filmato sui "Processi di Animazione" (3'), le prime prove, l'animazione dei titoli di testa, uno speciale sul "Sound Design" (4'), la prima del film, le riprese "fuori scena" (7'), Spot TV, trailer e tanto altro materiale.

- Nell'esilio dei due protagonisti, che vengono mandati sull'Himalaia, non esce condensa dalle loro bocche!
- Quando Boo ride nei bagni della Monsters Inc. o urla sulle linee-ottovolante che trasportano le porte, non c'è nessun cambiamento del livello elettrico (come invece avviene tutte le altre volte...).
- Tra i giocattoli che Boo vuole regalare a Sullivan quando viene riportata nella sua cameretta, si può riconoscere Jessie, la cowgirl compagna di Woody in *Toy Story 2*.



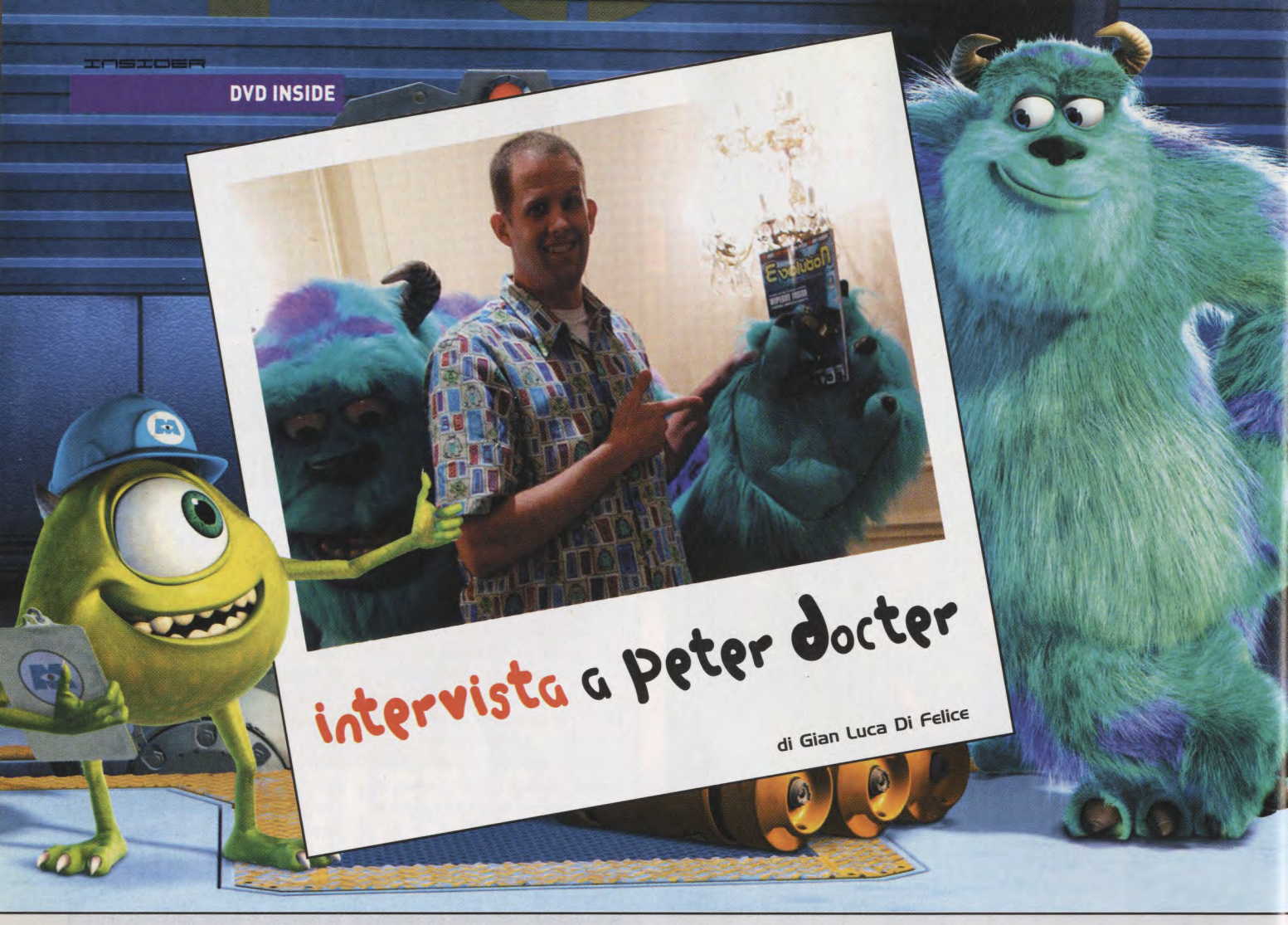
Buena Vista Home Entertainment



ALLA PIXAR I SOGNI DIVENTANO REALTÀ

La Pixar si è avvalsa dell'aiuto di esperti tecnici per poter essere all'avanguardia nel campo della tecnologia animata.
In "Monsters & co." Tom Porter, due volte vincitore di un Oscar, ha lavorato come direttore tecnico e responsabile di tutti gli aspetti del modeling, ombreggiature, illuminazione e rendering. Porter ha organizzato un gruppo di lavoro che si è occupato degli effetti e della simulazione, supervisionato da Galyn Susman. Questo settore ha assegnato le 1500 riprese del film ai supervisori delle sequenze singole e ai direttori tecnici, che hanno seguito ogni ripresa in tutte le fasi del processo produttivo.
Eben Ostby era il supervisore dei modelli.
In questo settore sono state create e digitalizzate le sculture di argilla delle facce dei personaggi principali, mentre col computer sono stati creati altri 50 differenti mostri grazie ad un kit virtuale. Gli "scultori virtuali" hanno utilizzato un programma esclusivo chiamato "Geppetto", per consentire agli animatori dei movimenti quasi impercettebili. In termini di complessità Ostby afferma che Sulley, Mike e Boo sono più complessi di Buzz e Woody, e che hanno necessitato del 30-40% in più di controlli rispetto al personaggio di Al di "Toy Story 2".
La fase iniziale del disegno del film prevedeva delle perlustrazioni nelle città industriali e nelle fabbriche dotate di catene di montaggio. Quindi sono stati ideati il look e la logica di Mostropoli, il che significava creare strutture proprie del mondo dei mostri, tra cui piani, entrate e passaggi segreti. La fabbrica stessa è stata disegnata sulla base di un modello degli anni '60 e doveva apparire un po' "vecchia". In tutto sono stati disegnati per il film 22 set diversi che vanno dalla camera da letto di Boo, al moderno locale dove si mangia il sushi, l'"Harryhausen", alla remota casa nelle nevi dello Yeti.
I direttori artistici hanno lavorato a stretto contatto con il capo supervisore delle luci Jean-Claude Kalache e con il supervisore delle ombreggiature Rick Sayre per ottenere il look e l'atmosfera suggerite dalla squadra creativa.
Sayre e la sua squadra hanno creato migliaia di tonalità e sfumature per gli effetti di luci e ombre per conferire al mondo dei mostri un look stilizzato e corposo.
Kori Rae è stato il produttore associato del film, Jim Stewart il montatore.
Rispetto all'animazione, Glenn McQueen e Rich Quade della Pixar hanno ancora una volta svolto il ruolo di supervisori, mentre Doug Sweetland e Scott Clark ne sono stati i direttori. Il film ha riunito una squadra di oltre 35 animatori, compresi i responsabili dei singoli personaggi: Andrew Gordon (per Mike Wazowski), John Kahrs (per Sulley) e Dave DeVan (per Boo). I personaggi variavano di complessità, dalla lucertola a otto zampe Randall, all'occhio solo di Mike Wazowski, che gli animatori hanno trovato più difficile da realizzare di quanto non credessero. Il famoso compositore di musica e autore di canzoni Randy Newman, che aveva già composto la colonna sonora dei tre precedenti film DisneyPixar, ancora una volta è stato chiamato a prestare il suo prezioso contributo musicale. Per "Monsters & co.", Newman si è ispirato alle influenze jazz degli anni '40 che, a suo avviso, racchiudono lo spirito brioso del film. Nella colonna sonora compaiono strumenti eclettici fra cui l'armonica, il mandolino e la fisarmonica.





intervista a Peter Docter

di Gian Luca Di Felice

In occasione dell'uscita in DVD di "Monsters & co." Evolution Magazine intervista Peter Docter, sceneggiatore e regista dell'ultimo capolavoro firmato Pixar/Disney.

Vedendo "Monsters & co.", la prima cosa che salta agli occhi è l'ulteriore miglioramento grafico ottenuto in termini di dettagli rispetto a "Toy Story 2". Come siete riusciti ad ottenere questi risultati?
Siamo riusciti a rendere le immagini molto più ricche e complesse e il lavoro più consistente è stato rivolto alla ricreazione dei peli dei mostri. Siamo riusciti ad ottenere 3,2 milioni di peli ed il merito è esclusivamente tecnologico, perché fino a 2-3 anni fa sarebbe stato un traguardo assolutamente irraggiungibile.

Quanto tempo avete impiegato per realizzare "Monsters & co."?
Dall'ideazione iniziale, fino ai particolari finali, abbiamo impiegato 5 anni. Bisogna però ammettere che la maggior parte del tempo è stato dedicato alla scrittura della sceneggiatura e alla definizione dei personaggi. Il nostro obiettivo è riuscire ad avere una storia accattivante e credibile.

Quanto conta ancora l'animazione tradizionale nella realizzazione di un cartone in CG?
L'animazione è ancora oggi l'ossatura portante di tutto il lavoro. Tutta la ricerca espressiva dei personaggi viene prima studiata con i disegni tradizionali e lo storyboard è quello che ci permette poi di sviluppare le animazioni digitali. In poche parole, i disegni sono ancora l'anima di tutto il nostro lavoro.

Pensa che l'animazione in CG potrà un giorno sostituire gli attori in carne e ossa? Cosa pensa di esperimenti come "Final Fantasy"?
"Final Fantasy" è il miglior esempio di estremizzazione realistica dell'animazione in CG, ma non è questo il nostro intento e non ne capisco molto l'obiettivo, mi sembra un bellissimo esercizio di stile. Se si vuole realizzare un qualcosa che assomiglia alla realtà, tanto vale continuare ad affidarsi ad attori veri. Quello che conta è la storia e non tanto la tecnologia. Noi della Pixar realizziamo a tutti gli effetti dei cartoni animati, cambia solo la tecnologia di sviluppo.

Cosa pensa dei film interattivi?
Per ora continuiamo a creare animazioni "tradizionali", magari nel futuro, chissà...

Dopo i giocattoli ed i mostri, passerete a qualcosa di più... umano?
Il nostro prossimo lungometraggio è dedicato ai pesci e al mondo marino, quindi, ancora una volta, abbiamo deciso di evitare gli esseri umani.
Ma non è un caso, la CG lascia talmente tanto spazio alla nostra immaginazione che ci sembra riduttivo cercare di rappresentare gli essere umani.

Cosa utilizzerete, nel futuro, per sorprenderci e rinnovare ancora una volta il mondo dell'animazione?
Come ho già detto, il prossimo film sarà ambientato nel mare e vi assicuro che l'acqua è una di quelle cose difficilissime da ricreare, e questa sarà la nostra nuova sfida. Non abbiamo comunque intenzione di rivoluzionare nulla, perché partiamo sempre da una storia. Ritengo che la nostra carta vincente sia la sceneggiatura e non la tecnologia.

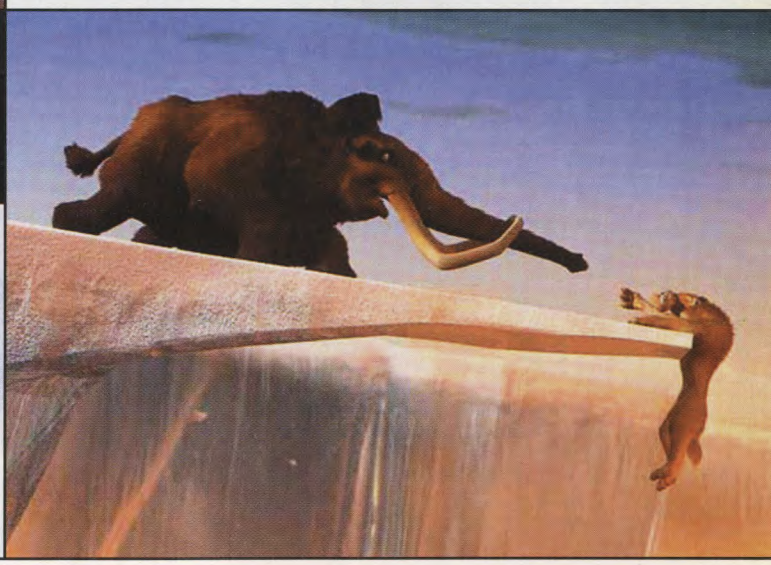
Videogiochi e cinema sono sempre più legati, e infatti "Monsters & co." è stato riprodotto in versione videoludica su PSone, PS2 e Gameboy Advance. Quali potranno essere le congiunzioni future di questi 2 media?
Nel caso di "Monsters & co.", il film è stato pensato molto prima del gioco, ma la collaborazione è stata intensa e proficua. Per ora i due progetti sono sviluppati in maniera distinta e separata, per ora...

La colonna sonora e, in particolar modo l'audio multicanale è da sempre estremamente coinvolgente e curato nei vostri film. Chi decide questa fase e quanta influenza ha la scrittura della storia?
Io posso avere delle idee, ma la realizzazione viene poi affidata a persone professioniste e molto più esperte di me. Penso indubbiamente che sia una fase fondamentale e importantissima per il successo del film.









L'ERA GLACIALE

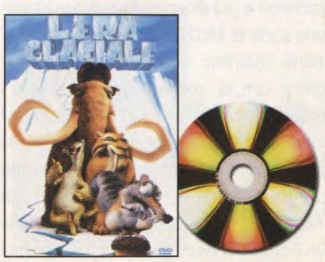
ANIMAZIONE

Regia: Chris Wedge
Cast: /
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 8
DVD 9

Vera e propria sorpresa della passata stagione cinematografica, "L'era glaciale" reinterpreta in chiave originale temi e linee narrative di fondo di un classico del calibro de "Il libro della Giungla" di Kipling, con risultati senz'altro convincenti. Senza ambire ad un confronto diretto con la trasposizione cinematografica di Walt Disney, inarrivabile per poesia e animazione, "L'era glaciale" riesce a distinguersi nel panorama dei film d'animazione grazie ad una forza espressiva e caricaturale assolutamente irresistibile, da cui deriva un humour immediato e rivolto ad un pubblico di tutte le età. La prima cosa che salta agli occhi è la scelta di rappresentare i vari personaggi non seguendo delle regole di realismo, ma piuttosto puntando su una grafica "da videogioco", il che potrà risultare in una scelta commerciale vincente per la gadgettistica, ma penalizzante per lo spettatore che si trova davanti alcuni personaggi simpatici e divertenti (gli animali) ed altri assurdamente grotteschi (gli umani). Il dramma dell'evoluzione, come quello dell'esistenza di una catena alimentare dove vi sono prede e predatori, viene affrontato con molto sarcasmo ed ironia, pur mantenendo una certa cruda realtà. Nell'idea iniziale dell'autore Michael J. Wilson la storia sarebbe dovuta muoversi su binari più drammatici, ma la scelta finale della produzione, convinta che il target finale di un cartone animato sia comunque un pubblico molto giovane, è stata quella della commedia. Nel complesso divertente, con almeno un paio di scene epocali, come la pseudo-partita a football con un'anguria o il toboga ghiacciato stile luna park, ed alcune battute fulminanti.

Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, mette in mostra sin dalle prime sequenze una nitidezza esemplare ed un livello di definizione molto soddisfacente. L'immagine risulta, infatti, molto dettagliata, anche sui piani intermedi e sugli sfondi, dove non si nota nessun calo di precisione nella riproduzione dei contorni. Il master utilizzato appare in condizioni eccellenti, privo del benché minimo rumore video e dotato di una resa cromatica molto brillante e di una saturazione ottimale. Com'era prevedibile, considerata l'origine digitale del film, non vi è alcuna traccia di grana sulla pellicola. Corretto il bilanciamento tra contrasto e luminosità. L'audio Dolby Digital 5.1 garantisce un'elevata chiarezza nei dialoghi ed un livello di dettaglio sicuramente all'altezza della situazione. Il missaggio risulta molto accurato e fa uso di tutti i canali a disposizione: sono innumerevoli, infatti, le sequenze in cui l'azione si sposta sull'asse posteriore con numerosi e repentini effetti panning che letteralmente circondano lo spettatore.
Il risultato è una scena sonora di ampio respiro e dotata di una profondità eccellente. Dal punto di vista qualitativo, l'incisione mette in luce una buona pulizia sulle alte frequenze ed una resa musicale sicuramente soddisfacente: peccato per una resa in gamma bassa priva dell'impatto di cui è dotata la traccia in lingua originale. Per quanto concerne i contenuti speciali, il DVD è dotato di materiale sufficiente ad accontentare gli estimatori del film: a partire dal commento audio del regista, alcune scene tagliate con commento, un "dietro le quinte", il trailer, gallerie interattive dei personaggi, alcune sequenze multiangolari, il video "le nuove avventure di Scrat", i cortometraggi Blue Sky ed il "making of" del film.



20th Century Fox Home Entertainment







DANNI COLLATERALI

AZIONE

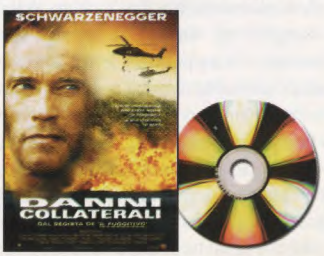
Regia: Andrew Davis
Cast: Arnold Schwarzenegger, Elias Koteas, John Leguizamo, John Turturro, Francesca Neri
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,99 Euro

FILM 5
DVD 9

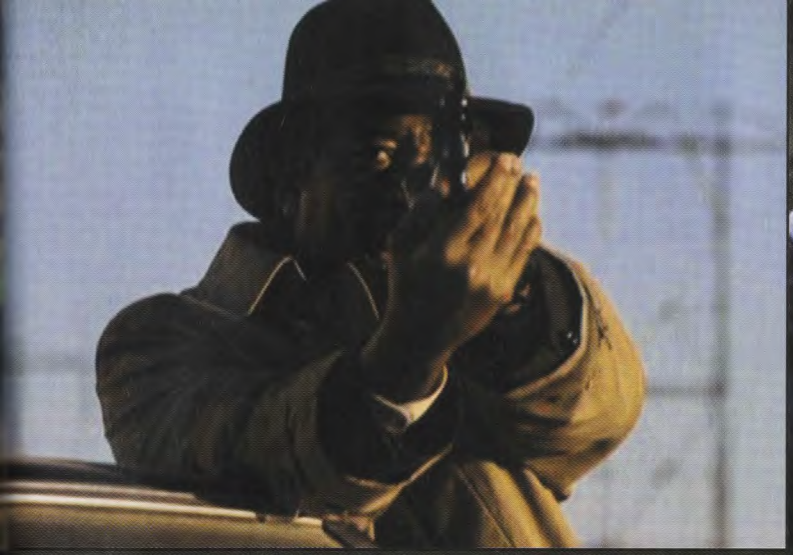
L'intento di Andrew Davis, specializzato in film d'azione ("Il Fuggitivo" / "Reazione a Catena") è quello di proporre uno Schwarzenegger diverso: meno roccioso e più drammatico. Il risultato è una sorta di McGyver, un uomo non d'azione costretto dagli eventi ad arrangiarsi con la sua intelligenza e con i mezzi a disposizione per raggiungere i suoi scopi; con il procedere della pellicola, però, il nostro Arnold si trasforma progressivamente in una sorta di Terminator implacabile ed indistruttibile. Gordon Brewer (Schwarzy) è il prototipo dell'americano felice: padre felice di un bambino, una bella moglie in carriera ed un lavoro appagante: pompiere. La sua vita perfettamente patinata viene bruscamente distrutta da un attentato, nel quale vengono uccisi la moglie e il figlio. Superato lo shock, e capito che non saranno le autorità a fare giustizia, Gordon decide di muoversi da solo. Scoperto che l'attentatore è un uomo conosciuto come "Lobo" (Cliff Curtis / "Blow") decide di introdursi clandestinamente in Colombia per rintracciarlo e consumare la sua vendetta. Durante la sua "missione" conoscerà Selena Perrini (la "nostra" Francesca Neri, la moglie del suo "bersaglio") e dovrà confrontarsi con la sua coscienza chiedendosi quale sia il prezzo da pagare per la sua vendetta. Il film, la cui uscita nelle sale era peraltro slittata in relazione agli



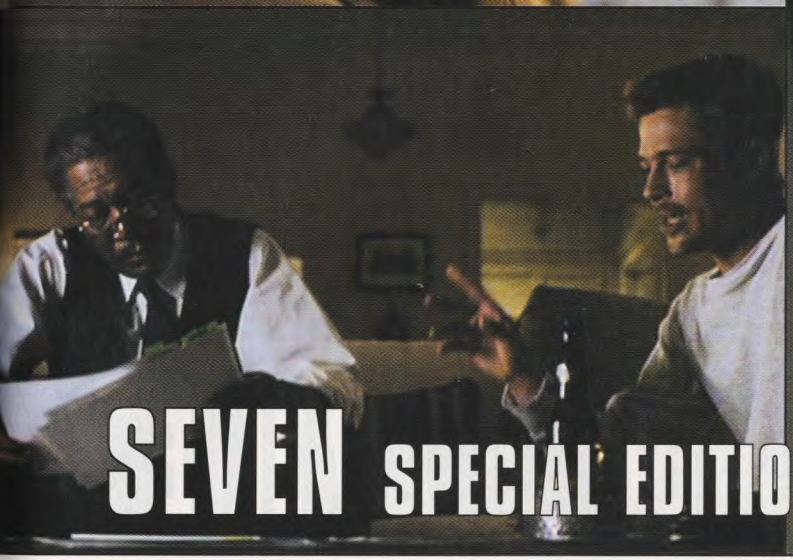
avvenimenti dell'11 settembre, tratta un argomento molto delicato come quello del terrorismo. In generale associa buone intenzioni di denuncia ad eccessi di spettacolarizzazione, che spostano l'occhio dello spettatore da una visione critica ad una molto più "rilassata".
Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, colpisce per la qualità del master utilizzato in grado di garantire per tutta la durata del film un'immagine sempre estremamente dettagliata e definita. Anche la nitidezza si attesta su livelli di eccellenza grazie alla pulizia del telecinema utilizzato e quasi mai afflitto da problemi legati agli artefatti di compressione. La resa cromatica è tipica dei film d'azione di ultima generazione con tinte sempre brillanti, calde e poco sature, a garanzia di una perfetta distinzione dei contorni. Chiude, infine, un quadro generale da riferimento il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità, in grado di dare una buona profondità e tridimensionalità all'immagine. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è tipico dei film d'azione di ultima generazione con un utilizzo continuo di tutti i canali disponibili. L'aspetto maggiormente sorprendente è l'apporto dei diffusori surround, assolutamente mai in secondo piano rispetto ai canali principali. La ricostruzione della scena sonora è molto precisa e dettagliata e cala perfettamente lo spettatore al centro dell'azione. La dinamica è travolgente e garantisce repentini e controllati aumenti di volume, ben supportata dall'intervento potente e profondo del subwoofer. L'estensione in frequenza è ampia, con alti cristallini e bassi profondi. La traccia originale inglese 5.1 è maggiormente dettagliata sul centrale. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo il commento audio del regista, purtroppo non sottotitolato, 8 minuti di scene inedite, un dietro le quinte di 9 minuti, un documentario "making of" di 15 minuti e il trailer cinematografico.



Warner Bros Home Video









SEVEN SPECIAL EDITION

THRILLER dts

Regia: David Fincher
Cast: Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltrow
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS e Dolby Digital 5.1, Inglese DD 5.1
Prezzo: 19,99 Euro

FILM 8
DVD 8

Solo un regista perfezionista, tecnicamente ineccepibile e con un innato senso del ritmo (e dei colpi di scena: ricordate "The Game"?) come David Fincher poteva realizzare un thriller così sordido ed agghiacciante. Una misteriosa serie di efferati omicidi conduce il tenente Somerset (Freeman), prossimo alla pensione, e il suo giovane successore, il detective Mills (B. Pitt), sulle tracce di un sadico assassino, convinto di agire in nome di Dio. Entrambi, in un primo momento, provano un insensato odio reciproco (causa forse la differenza di età) che si trasformerà nello scorrere del film in un rapporto familiare in cui dominano stima e affetto. Gli omicidi sono sette. sette come i giorni della settimana, sette come i peccati capitali, sette come i giorni che restano al quasi pensionato Morgan Freeman per portare il caso al termine. Solitudine, angoscia, squallore, paura: sono questi i sentimenti che "Seven" ci lancia in continuazione, e che accentuano nei tre quarti del film la suspense e la curiosità. Gli orrendi crimini sono commessi dall'insospettabile John Doe (Kevin Spacey) sul modello della Divina Commedia di Dante Alighieri, secondo la quale i peccatori sono puniti con la legge del contrappasso. La genialità del film è tutta qui: John Doe, proverbiale nome dell'americano comune che non si sente diverso dagli altri, ha un passato segnato dalla violenza, dall'abbandono dei genitori, dalla grande intelligenza e da una spiccata, al punto di diventare paranoica, religiosità. Nella sua ottica, l'uomo è peccatore e il suo compito è quello di espurgare il peccato con "punizioni esemplari". Violento, inaspettato, sublime nel complesso, "Seven" è la parabola del XXI secolo che mette alla prova l'uomo (e, nello specifico, Brad Pitt nel finale) e la sua primordiale impulsività.

Il video di questa nuova versione DVD, in formato 2.35:1 anamorfico, si dimostra decisamente superiore rispetto a quello della precedente, malgrado sia ancora presente qualche spuntinatura di troppo. La definizione non è ancora a livelli degni di nota, risultando comunque più che sufficiente, soprattutto considerato l'uso evidente di filtri cromatici. Purtroppo, le principali pecche del master rimangono la leggera grana avvertibile negli interni e sugli sfondi uniformi, e la ridotta percettibilità del dettaglio nelle scene più scure. Infatti, le evidenti differenze con il video dell'edizione americana "New Line" risiedono proprio nella pulizia, nel dettaglio dell'immagine e nella tridimensionalità del master ad alta definizione utilizzato oltreoceano. L'audio DTS full-rate garantisce un ascolto dinamico e coinvolgente: i dialoghi sono chiari e precisi, mentre le musiche del film non risultano mai compresse né in secondo piano. Le differenze fra le due codifiche si risolvono nel maggior dettaglio e nella dinamica più spiccata della traccia DTS, soprattutto considerato che il Dolby Digital è codificato a 384 kbps, mentre dell'originale DD 5.1 si apprezzano i dialoghi in presa diretta ed i rumori di ambienza. Segnaliamo, infine, qualche problema di stampa sulla copia in nostro possesso, particolarmente in crisi nel passaggio di strato.

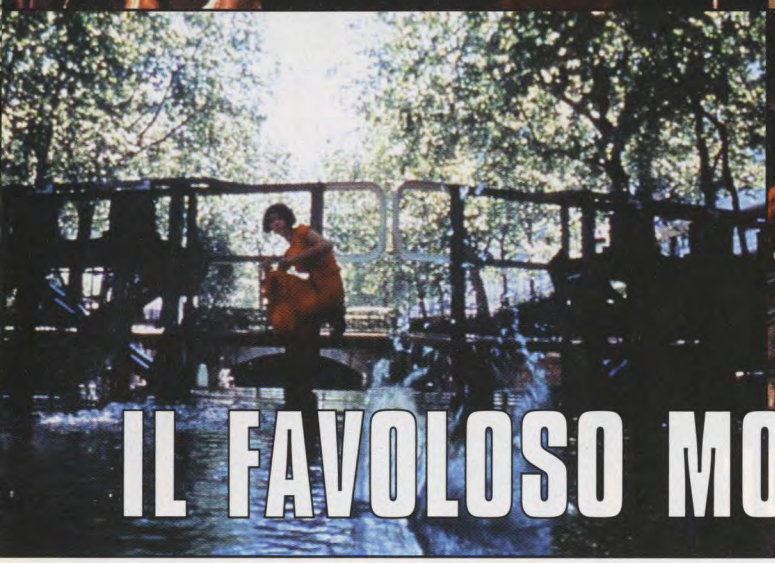
I contenuti speciali, presenti sul secondo disco, sono finalmente all'altezza del film: abbiamo le interviste al regista ed agli attori protagonisti, le scene omesse con commento di Fincher (con sottotitoli in italiano – tranne la scena iniziale), i finali alternativi (con sottotitoli), il commento alle immagini e foto del film (sottotitolato), il trailer originale, un album fotografico e le consuete bio/filmografie di cast e regista.



Cecchi Gori Home Video









IL FAVOLOSO MONDO DI AMELIE

COMMEDIA dts

Regia: Jean-Pierre Jeunet
Cast: Audrey Tautou, Matthieu Kassovitz, Rufus, Yolande Moreau
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Francese DTS 5.1, Italiano, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 9
DVD 9

La pellicola di Jeunet ha vinto a Berlino l'Oscar europeo come miglior film, battendo il nostro "La stanza del figlio" di Nanni Moretti, ed è stato candidato all'Oscar americano come miglior opera straniera.
Amélie Poulain trascorre una vita solitaria, fatta di piccoli riti e grandi riflessioni, sognando di poter trasformare il mondo in un luogo migliore. Sullo sfondo della vicenda, una Parigi popolare, quella dei quartieri abbarbicati attorno a Montmartre, caratterizzata dallo strambo avvicendarsi di tutta una serie di personaggi curiosi ed irripetibili. Storie eccentriche, a tratti anche un po' nevrotiche, come nel baretto affacciato sulla peccaminosa Place Pigalle, si avvicendano nel corso della narrazione, filtrate dallo sguardo fantasioso ed ingenuo di Amélie. Un'autentica esplosione di creatività e genio, che finisce per traboccare nelle scelte cromatiche, nelle riprese spesso sorprendenti o negli sviluppi quantomeno imprevedibili a livello di trama, tipici del regista Jean Pierre Jeunet (ricordate "Delicatessen"?). Un lungometraggio delicato ed esuberante al tempo stesso, un'autentica mietitura di idee illuminanti, tali da sedurre e stupire piacevolmente l'ignaro spettatore.
Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master davvero eccellente in grado di restituire un'immagine sempre molto dettagliata e definita sia in primo piano che sugli sfondi. Aspetto che non può che renderci felici, visto che è in grado di mettere in risalto la stupenda regia e fotografia di questa pellicola, in cui ogni minimo dettaglio non appare per caso, ma è stato volutamente studiato. La nitidezza è esemplare grazie all'assenza di rumore video o grana di fondo e alla perfetta compressione Mpeg2. La resa cromatica è assolutamente atipica, ma riconducibile allo stile del regista Jeunet con un'esaltazione delle tinte giallo-verdi, sempre poco satura e assolutamente fedele all'originale cinematografico. Chiude, infine, un quadro generale molto buono, il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano (così come quello francese) è stato codificato sia in Dolby Digital 5.1 che in DTS. La traccia gode di una separazione che sfrutta al pieno e al meglio tutti i canali a disposizione, facendo spesso ricorso a spettacolari effetti panning "omnidirezionali", con un impatto dinamico che sorprende per il genere di film tutto sommato "tranquillo".
I dialoghi (molto importanti) sono chiarissimi e perfettamente focalizzati sul centrale, e leggermente migliori nella traccia codificata DTS. La buona estensione in frequenza e il discreto apporto del subwoofer (incisivo e puntuale) chiudono un quadro generale davvero curato e coinvolgente. La traccia DTS non si discosta molto dall'ottima Dolby Digital, mentre l'originale francese (purtroppo con sottotitoli fissi) gode di maggiore ariosità. La Special Edition su 2 dischi di questo film segue da vicino la splendida edizione francese (per mesi DVD più venduto del mercato transalpino) con menù animati molto curati. Gli extra sono suddivisi sui 2 dischi. Nel primo troviamo il "Percorso interattivo: i luoghi del film nella finzione e nella realtà" e il commento audio del regista per tutta la durata del film. Nel secondo abbiamo invece il trailer originale, gli spot TV, interviste al regista e ai protagonisti, i provini degli attori, una galleria fotografica, la tournée di presentazione del film, un dietro le quinte, gli storyboard, le locandine del film e, infine, inserti DVD-ROM con link al sito, screensaver e altre diavolerie.



BIM Distribuzione



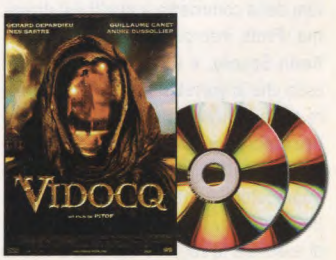
VIDOCQ

THRILLER dts

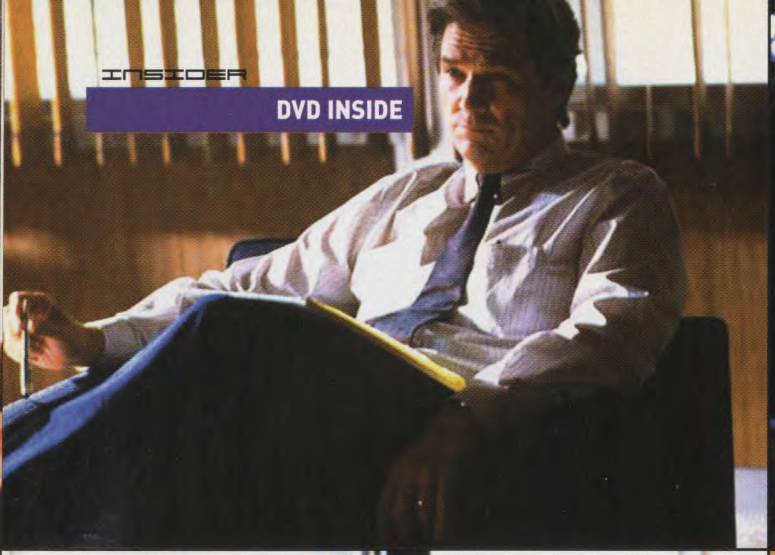
Regia: Pitof
Cast: Gérard Depardieu, Inés Sastre, Guillaume Canet, André Dussolier
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 30,99 Euro

FILM 7
DVD 10

Siamo nel diciannovesimo secolo e l'ago del potere si sta rapidamente spostando; la morte di due eminenti personaggi, Veraldi e Forissard, legati alla produzione delle armi e della polvere da sparo per l'esercito del Re, getta nelle ambasce il capo della polizia che, disperato, decide di rivolgersi al più capace detective deduttivo della città: Vidocq (Gérard Depardieu).
Nonostante qualche screzio precedente, Vidocq ed il suo compagno Nimier decidono di accettare il caso. La pista si rivelerà molto più pericolosa del previsto, tanto da provocare la morte di Vidocq ad opera di un misterioso individuo dalla maschera di vetro. Sarà il giovane Etienne (Guillaume Canet) a continuare le indagini del suo idolo e a conoscere le mille persone coinvolte in un intrigo a cavallo tra il gotico e l'esoterico. Pitof, qui al suo esordio alla regia, trasporta sullo schermo, con un gusto molto personale, la novella di Jean Christophe Grangé che si muove costantemente tra il flashback ed il presente. Il Vidocq che vediamo sul grande schermo non ha nulla a che fare con quello dell'omonima serie di telefilm degli anni Sessanta. Tutte le scenografie esterne sono state arricchite con la *computer-graphics* inserendo palazzi, strade ambienti, fiamme, luci e quant'altro. L'effetto risultante è meno aberrante di quanto si potrebbe immaginare, poiché al gusto estetico del regista, teso a trasportare lo spettatore all'interno della pellicola, sono stati effettuati pesanti interventi sulla saturazione dei colori. Il risultato finale è una profondità di campo pressoché totale con una gamma cromatica sempre virata sugli estremi (molto calda o estremamente fredda).
Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, denota l'utilizzo di un master in perfette condizioni in grado di assicurare per tutta la visione del film un'immagine sempre definita, dettagliata e pulita, in linea con la tradizione degli ultimi tempi delle pellicole francesi. Viste le premesse, la nitidezza non poteva essere da meno ed in effetti non notiamo problemi dovuti alla compressione o a rumore video di fondo, nonostante il frequente ricorso agli effetti speciali e le ambientazioni piuttosto cupe.
La resa cromatica è atipica, comunque sempre fedele all'originale cinematografico, con un'enfatizzazione delle tinte gialle, verdi e marroni. Chiude, infine, un quadro di assoluto riferimento, il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità.
L'audio italiano presenta la doppia codifica Dolby Digital e DTS 5.1. La traccia sembra una vera demo per quanto è separata, dinamica, estesa in frequenza. Tutti i diffusori lavorano senza sosta e ricreano perfettamente l'ambientazione surreale del film.
Sul fronte degli extra troviamo nel primo disco il commento audio del regista sottotitolato, mentre gli inserti sono sul secondo DVD, suddiviso in 5 parti: "Préah", con uno speciale sul personaggio, sui costumi, un'intervista che spiega la nascita degli storyboard della durata di 20 minuti e la biografia di Inés Sastre; "Vidocq", con un altro speciale sul personaggio, un "making of" di 7 minuti e la biografia di Gérard Depardieu; "Lautrennes", con l'ennesimo speciale sul personaggio, un'intervista allo sceneggiatore della durata di 19 minuti e la biografia di Dussolier; "Etienne", con uno speciale sul personaggio, videoclip "Apocalyptica" e biografia di Canet; "Alchimista", con un'intervista al supervisore degli effetti speciali di 7 minuti, un'intervista al regista Pitof di quasi un'ora (!), la biografia di Vidocq, uno speciale sul personaggio e infine il cast artistico, tecnico e i doppiatori.



Medusa Home Entertainment









K-PAX

DRAMMATICO

Regia: Iain Softley
Cast: Kevin Spacey, Jeff Bridges, Mary McCormack, Alfre Woodard
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 2.0
Prezzo: N.D.

FILM 7
DVD 8

Diretto da Iain Softley, "K-Pax", tratto dal romanzo di Gene Brewer, è una storia con un inizio indubbiamente originale in cui si mescolano abilmente i toni della commedia a quelli del dramma. Prott, interpretato da un dimesso Kevin Spacey, è un uomo in carne ed ossa che si vorrebbe irreale per riuscire a dimenticare la parte più drammatica della propria vita. Duetta con lo psichiatra (Jeff Bridges), il quale vacilla impercettibilmente tra l'irreale possibilità che il paziente sia l'alieno che dice di essere e la ragionevole realtà che lo vuole umano come tutti. I due attori si disputano la palma del protagonista con indiscussa abilità, sebbene sorga il dubbio che a volte la loro mente sia altrove, forse tediata e poco coinvolta dall'intima incredulità di dottore, dell'uno, e la profonda certezza di alieno, dell'altro. Straordinaria la fotografia di John Mathison che crea un'atmosfera tutta particolare in cui la luce ha un ruolo determinante: vivida e sempre in movimento, che accompagna nei suoi chiari e nei suoi scuri i due protagonisti. Sfumature delicate che anticipano le mutazioni dei personaggi senza influenzare mai l'andamento della narrazione.

Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master in buono stato di conservazione piuttosto pulita e dettagliata.





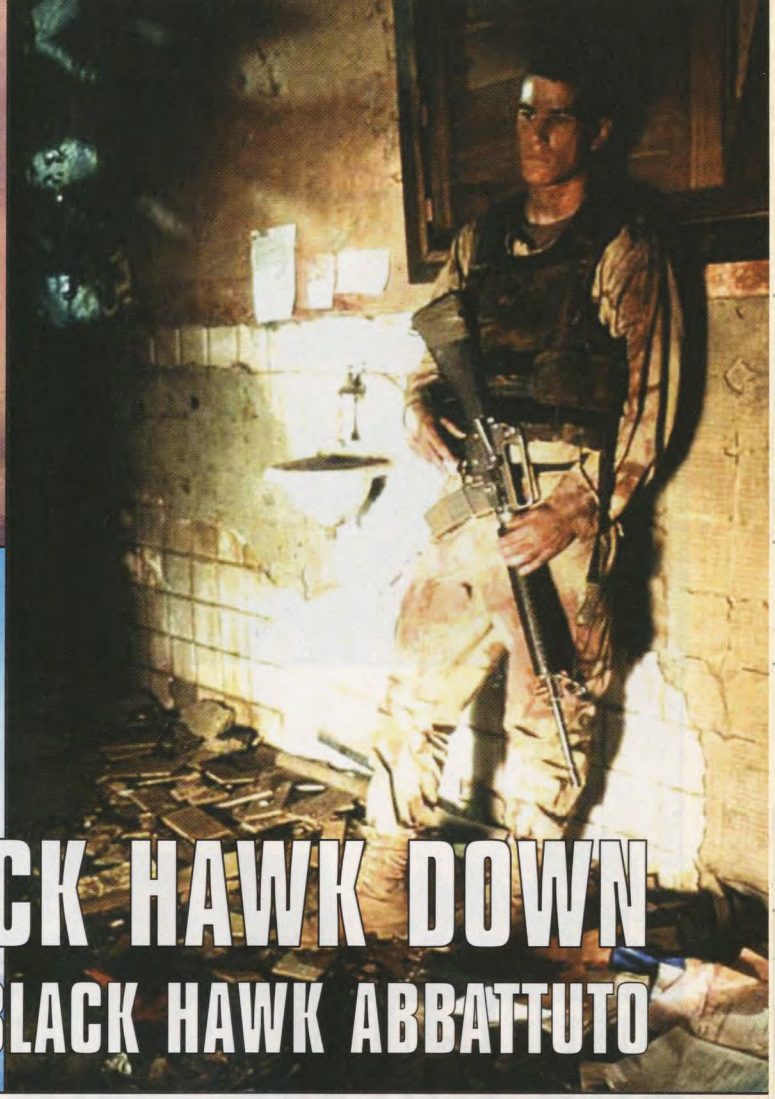
La definizione è molto elevata in tutte le circostanze e rimane inalterata anche sugli sfondi. Così come la nitidezza, mai messa in difficoltà da problemi di grana o rumore video e ottimamente supportata dal lavoro effettuato in fase di compressione. La resa cromatica è tipica dei film del genere, con colori tendenti al blu e sempre poco saturi. Chiude, infine, un quadro generale da riferimento il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è tipico dei film di ultima generazione, con una resa molto ben separata e tutti i canali totalmente indipendenti. La resa non è di grande effetti, ma colpisce l'utilizzo sempre equilibrato e puntuale dei diffusori frontali e posteriori con qualche effetto panning. La dinamica è piuttosto travolgente e richiede spesso un notevole intervento del subwoofer. La traccia è ben estesa in frequenza, con una resa cristallina verso l'alto e bassi profondi. La traccia originale inglese, sempre DD 5.1, risulta ancora più dettagliata, specie sul canale centrale. Sul fronte degli extra troviamo solo il trailer cinematografico in italiano Dolby Digital 5.1



01 Distribution Home Video







BLACK HAWK DOWN

BLACK HAWK ABBATTUTO

DRAMMATICO

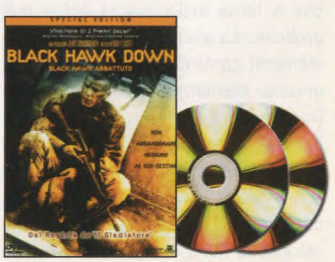
Regia: Ridley Scott
Cast: Josh Hartnett, Ewan McGregor, Tom Sizemore, Eric Bana, William Fichtner,Ewen Bremmerm Sam Shepard
Video: 2.40: 1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 33,50 Euro

FILM 9
DVD 10

Qualcuno, forse poche attente persone, si ricorderà della guerra in Somalia. Della missione umanitaria iniziata dall'ONU all'inizio degli anni Novanta per salvare il paese da una tremenda carestia e che ben presto si è trasformata in una vera e propria guerra. Da una parte le forze militari ONU impegnate in missione umanitaria, dall'altra le bande armate somale. L'escalation militare comportò l'invio da parte degli Stati Uniti di truppe scelte quali i Rangers e la Delta Force per cercare di riportare ordine all'interno di un paese allo sbando. Dai sacchi di riso con la bandiera statunitense si passò ben presto a proiettili ed enormi elicotteri Black Hawk recanti la stessa figura a stelle e strisce. Dai servizi televisivi che mostravano in diretta un fittizio ed imbarazzante sbarco di Marines sulle coste somale, all'agguato che ebbe come vittime la giornalista della Rai, Ilaria Alpi e l'operatore Miran Hrovatin, una ferita ancora aperta ma ormai passata nell'oblio. Così come tutta l'operazione somala. Il film è la cronaca di una specifica azione di guerra per arrestare alcuni dei capi somali. Una missione che sarebbe dovuta durare 30 minuti e che invece finì dopo quasi ventiquattro ore. La storia della battaglia è anche un mezzo che il regista Ridley Scott utilizza per raccontare le varie anime dei loro protagonisti. L'idealista, il guerriero, il mercenario, il fatalista, il professionista, l'altruista: tutte facce di una stessa medaglia irrimediabilmente insanguinata. Perché sotto le cartine dei generali, dietro i loro occhiali scuri, c'è solo un'immensa e tragica sofferenza, rappresentata dal cruento dolore dei feriti, dal ricordo lacerante dei parenti.

Il video, in formato 2.40:1 anamorfico, come da tradizione Columbia, si caratterizza per l'utilizzo di un master in perfette condizioni ed in grado di restituire un'immagine molto definita e dettagliata. La nitidezza è messa in difficoltà dalle scelte fotografiche del regista che ha voluto ricreare al meglio l'atmosfera bellica e drammatica con un'estremizzazione delle tinte e della saturazione, che causano non poca grana e rumore video di fondo. La resa cromatica privilegia le tinte blu, giallo-verdi, e risulta sempre fedele all'originale cinematografico. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il contrasto volutamente deciso e in perfetto equilibrio con le regolazioni della luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è perfettamente separato e dotato di una dinamica a dir poco travolgente. Tutti i canali sono continuamente chiamati in causa e assicurano una perfetta ricostruzione della scena sonora ed il coinvolgimento dello spettatore. La traccia è, inoltre, ottimamente estesa in frequenza, con alti cristallini e bassi profondi che fanno spesso uso del subwoofer nel trasmettervi il caratteristico "pugno allo stomaco". La traccia originale inglese, anch'essa DD 5.1, è sostanzialmente di pari qualità.

Sul fronte dei contenuti speciali troviamo sul primo disco 3 commenti audio (dell'autore e dello sceneggiatore; del produttore e del regista; del Corpo Scelto dei militari statunitensi del '93). Sul secondo abbiamo, invece, 8 scene eliminate con l'opzione del commento del regista, 6 dietro le quinte dedicati all'"Essenza del combattimento", lo speciale "Immagini e progetti" suddiviso in dietro le quinte, bozzetti, storyboard, archivio scenografico con anche l'opzione del commento del regista, ed infine le gallerie fotografiche suddivise per tema. Tutti gli extra sono sottotitolati in italiano.



Columbia TriStar Home Entertainment



APOCALYPSE NOW REDUX

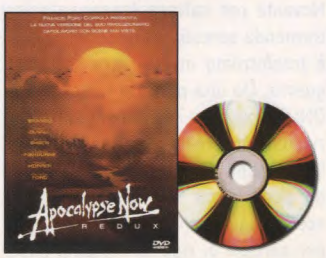
DRAMMATICO

Regia: Francis Ford Coppola
Cast: Marlon Brando, Martin Sheen, Robert Duvall, Dennis Hopper, Laurence Fishburne
Video: 2.00:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 9
DVD 8

"Apocalypse Now" è senza dubbio una delle opere più suggestive e riflessive che il tema della guerra abbia mai prodotto. La violenza e l'orrore come elementi caratterizzanti della natura umana, eternamente in conflitto fra trascendenza ed assoluta immoralità. Il nuovo montaggio del film, con 53 minuti di scene supplementari, ritrae con ulteriori particolari il viaggio del capitano Willard alla ricerca del folle colonnello Kurtz, accusato di omicidio e condannato a morte dalle alte sfere dell'esercito degli Stati Uniti. Ma cos'è che ha spinto uno dei più brillanti ufficiali dell'esercito americano a rintanarsi nella giungla della Cambogia, a capo di una tribù di indigeni che lo venerano come un dio? Questa nuova versione del film, arricchita con sequenze significative per la ricostruzione del contesto storico e politico, non diminuisce la forza espressiva dell'opera originale, pur risultando ora meno visionaria e leggermente più "dispersiva". Infine, il restauro audio-video ha restituito al film tutta la bellezza della fotografia (Vittorio Storaro si è occupato personalmente del recupero dei colori della pellicola con una tecnica denominata "Dye Transfer") e della colonna sonora originale (peccato per il doppiaggio non sempre convincente delle scene rimontate). Un capolavoro da non perdere.

Il video, nel formato originale 2.00:1 anamorfico, e non 2.35:1 come riportato sulla confezione, denota sin dalle primissime sequenze l'ottimo lavoro di restauro e di pulizia effettuato sulla pellicola. L'immagine risulta ora molto più compatta e definita, con una buona riproduzione del dettaglio anche in secondo piano. La compressione Mpeg2 non entra in crisi come nella prima edizione del DVD, soprattutto nelle sequenze più scure, dove non si notano più i fastidiosi pixel e la grana sulla pellicola. La resa cromatica ha tratto giovamento dalla rimasterizzazione e si rivela poco satura e precisa: appare subito evidente che il processo di restauro abbia comportato una revisione dei colori del film, di cui ha tratto giovamento la stupenda fotografia di Storaro. L'audio rimasterizzato in Dolby Digital 5.1 stupisce per la separazione dei canali e l'assiduità con la quale chiama in causa i canali posteriori e LFE, facendo apparire la traccia 4.0 della precedente edizione veramente mediocre. In particolare i dialoghi sono ora più puliti, non vi è più traccia del fruscio di fondo, la colonna sonora viene riprodotta con buona musicalità e la dinamica complessiva appare decisamente più elevata. Stupendi gli effetti panning dei primi minuti del film, mentre non si può non notare l'aumento di incisività in gamma bassa e la cura con la quale sono state implementate le nuove sequenze, la cui qualità non si discosta dalla resa delle scene originali. Complimenti dunque per la realizzazione di questa nuova edizione che, oltre a costituire un documento inedito e preziosissimo sulla creazione di quest'opera, riporta a nuova vita il materiale originale, conferendogli il lustro e la qualità che merita. Ampiamente giustificata l'assenza di contenuti speciali, considerata soprattutto la notevole durata del film: non mancano comunque il trailer cinematografico ed i sottotitoli in inglese.



Buena Vista Home Entertainment





KARATE KID COFANETTO

KARATE KID *PER VINCERE DOMANI*

Regia: John G. Avildsen
Cast: Ralph Macchio, Noriyuki "Pat" Morita, Elisabeth Shue, Martin Kove
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Surround
Prezzo: 42,99 Euro (Cofanetto)

FILM 6
DVD 7

KARATE KID II *LA STORIA CONTINUA*

Regia: John G. Avildsen
Cast: Ralph Macchio, Noriyuki "Pat" Morita, Nobu McCarthy, Tamlyn Tomita, Martin Kove
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Surround
Prezzo: 42,99 Euro (Cofanetto)

FILM 6
DVD 7

KARATE KID III *LA SFIDA FINALE*

Regia: John G. Avildsen
Cast: Ralph Macchio, Noriyuki "Pat" Morita, Robyn Elaine Lively, Thomas Ian Griffith, Martin Kove
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Surround
Prezzo: 42,99 Euro (Cofanetto)

FILM 5
DVD 7

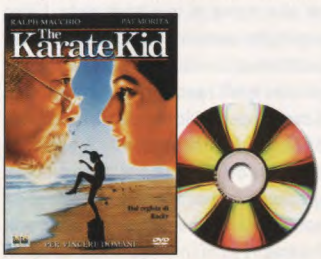
Chi, tra gli appassionati di film di arti marziali, non ricorda la mitica frase: "dai la cera, togli la cera"...? È ora disponibile un cofanetto, edito da Columbia Tristar, che contiene i tre "Karate Kid" interpretati da Ralph Macchio. Sicuramente il primo film della serie è quello che ha avuto più successo, oltre ad essere quello in cui la mano del regista John Avildsen si nota in misura maggiore, essendo caratterizzato dalla miscela di demagogia, umorismo e azione violenta con cui è confezionato il primo "Rocky", da lui stesso diretto.

Nel primo episodio, "Per vincere domani", il giovane Daniel si trasferisce con la madre da Newark a Los Angeles, dove viene sbeffeggiato da alcuni ragazzi piuttosto violenti che frequentano la sua scuola. Fare la corte alla ex fidanzata (E. Shue) di uno di loro vuol dire cacciarsi nei guai: viene pestato ripetutamente, finché una notte non interviene l'anziano Kesuke Miyagi (Pat Morita, 3 nomination per l'Oscar con questo film), che lo toglie dalle grinfie dei suoi aguzzini con abili mosse di karate. Il vecchio suggerisce al ragazzo di affrontare il problema e lo prepara per partecipare ad una competizione di arti marziali.

Nel secondo episodio, "Karate Kid II - La storia continua", il maestro Miyagi riceve una lettera dal lontano Giappone, dove si trova il padre, ora in fin di vita. Parte quindi per l'isola di Okinawa, portando con sé Daniel; al loro arrivo incontrano Sato, un gangster locale, che intende regolare un debito d'onore di quarant'anni prima con "l'amico" Miyagi, sfidandolo in un incontro di karate. Egli non accetta, rispettando gli insegnamenti della non violenza, ma Sato non si dà per vinto e continua a punzecchiarlo con tutti i mezzi, finché l'arrivo di un uragano non cambia le carte in tavola. Nel frattempo, il suo giovane allievo apprende nuove tecniche di combattimento, oltre a scontrarsi, non solo verbalmente, con il nipote di Sato.

Il terzo episodio, "Karate Kid III - La sfida finale", ha come tema principale la vendetta di John Kreese, il maestro della scuola "Cobra Kai", avversario dei nostri nel primo capitolo. Daniel, tornato da Okinawa, decide di aprire un negozio di bonsai, sogno del suo anziano maestro. Viene costretto con la forza ad iscriversi ad un nuovo campionato di arti marziali, ma Miyagi non approva e Daniel decide di farsi allenare da Terry Silver, imprenditore senza scrupoli e campione di karate, che trama nell'ombra per vendicare il suo amico ed ex commilitone Kreese. Silver tenta di deviare il ragazzo con i suoi metodi subdoli e violenti, ma, prima dell'inizio del campionato, Daniel riesce a convincere il vecchio Miyagi a tornare con lui.

Dal punto di vista tecnico, i dischi sono ben riusciti, in particolare per il video: trasferimento anamorfico, buona pulizia d'immagine, rapporto tra contrasto e luminosità ben dosato e discreto equilibrio cromatico sono un ottimo biglietto da visita per l'edizione. L'audio, in Dolby Surround, almeno nel primo film non risulta particolarmente coinvolgente, mentre migliora notevolmente negli altri due. Il cofanetto è completato da alcuni extra: filmografie, trailer e gioco interattivo sono presenti su tutti i dischi, mentre nel secondo si trova anche un breve "dietro le quinte".



Columbia Tristar Home Entertainment



Columbia Tristar Home Entertainment



Columbia Tristar Home Entertainment

AMNÈSIA



COMMEDIA

Regia: Gabriele Salvatores
Cast: Diego Abatantuono, Sergio Rubini, Martina Stella, Alessandra Martines, Bebo Storti
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano e Originale Dolby Digital 5.1
Prezzo: 24,99 Euro
FILM 7
DVD 8

Gabriele Salvatores ritorna con "Amnèsia" ai luoghi che gli fruttarono un Oscar, ma stavolta indagando la contemporaneità e spostandosi ad Occidente, nell'isola di Ibiza: ove, per l'occasione d'un funerale, fa convergere vari personaggi, seguiti per tre giorni durante le loro vicissitudini e destinati ad infine ritrovarsi nella discoteca locale, da cui il titolo. Cosa unisce tutti questi personaggi? Una valigetta nera. Non un valigetta dal contenuto misterioso come quella di "Ronin", ma piuttosto una valigetta con dentro la promessa di un futuro diverso, migliore... peggiore, chissà? Ma come dice un vecchio adagio, nessuna cosa è solo buona o solo cattiva.
Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, è caratterizzato dall'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione, in grado di restituire un'immagine sempre molto dettagliata e definita. La nitidezza si attesta anch'essa su livelli ottimali grazie alla sostanziale assenza di problemi legati a rumore video o grana di fondo. La resa cromatica è piuttosto brillante, sempre poco satura e caratterizza da una ricerca delle tonalità più accese. La regolazione del contrasto è un po' troppo spinta e molto scene annegano spesso nel nero più fondo, limitando la tridimensionalità dell'immagine. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di una perfetta separazione con tutti i canali chiamati in causa nel ricreare fedelmente la scena sonora. I dialoghi sono chiari e ben focalizzati sul centrale e i diffusori principali incaricati di riprodurre con buona estensione la bella colonna sonora. Sorprende, per un film italiano, l'apporto dei canali surround, sempre puntuali e con qualche discreto effetto panning, e la dinamica alquanto prorompente. Sul fronte degli extra troviamo un backstage di 10 minuti, un'intervista a Gabriele Salvatores di 7 minuti, il trailer cinematografico, le biografie di cast e troupe.



Medusa Home Entertainment

GREASE



MUSICALE

Regia: Randal Kleiser
Cast: John Travolta, Olivia Newton-John, Stockard Channing, Didi Conn, Jeff Conaway, Lorenzo Lamas
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 7
DVD 7

Il 1978 ha segnato un'epoca. Proprio in questo anno sono da segnalare, infatti, due eventi, che hanno un uomo in comune: il 7 luglio nelle sale cinematografiche statunitensi fa il suo esordio "Grease", mentre in Italia mette piede il più vecchio "La febbre del sabato sera". L'uomo che accomuna i due spettacoli è il sempre più famoso John Travolta e "Grease" è il film che lo consacrerà, insieme alla compagna di set Olivia Newton-John.
Era l'aprile del 1970 quando Jim Jacobs e Warren Casey cominciarono a lavorare alla trama di uno spettacolo. L'idea era molto semplice e nacque dopo aver ascoltato alcuni dischi degli anni '50: far rivivere quell'epoca ormai lontana.
Il nuovo spettacolo debuttò il 14 febbraio 1972 all'Eden Theatre come musical.
La scelta del titolo non fu certo casuale: grèase, per evocare lo stile dell'epoca, con capelli tirati indietro con tanta brillantina.
Il video è caratterizzato dall'utilizzo di un master assolutamente sorprendente per un film che ha ormai 24 anni. I colori sono brillanti e rinvigoriti, e l'immagine piuttosto pulita, definita e dettagliata, mentre la nitidezza soffre leggermente per una grana di fondo che comunque non disturba la visione. La resa cromatica è tipica dei film anni '70, con una prevalenza delle tinte più forti (blu e rosso) e anche poco satura, a tutto vantaggio di una buona distinzione dei contorni. L'audio italiano, rimasterizzato in Dolby Digital 5.1, restituisce una traccia il più coinvolgente possibile, nonostante tutti i limiti dell'originale (anch'essa presente). La separazione è buona e sfrutta a dovere tutti i canali disponibili, con i dialoghi ben focalizzati sul centrale e le celeberrime musiche riprodotte dai diffusori principali. I dialoghi sono il vero tallone d'Achille, mentre il resto manca un po' di dinamica ed estensione in frequenza, ma rientra assolutamente entro canoni più che accettabili. Sul fronte extra troviamo un'intervista con il cast e la troupe ed il trailer cinematografico; ci sembra veramente poco per un film di questo calibro.



Paramount Home Video

DELITTO SULL'AUTOSTRADA

COMMEDIA

Regia: Bruno Corbucci **Cast:** Tomas Millian, Bombolo, Viola Valentino **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1



Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 18,33 Euro

Il commissario di polizia Nico Giraldi questa volta si trova alle prese con un gruppetto ben organizzato di teppisti dell'autostrada, capeggiati dal loro boss che li ricompensa con grosse partite di droga per il sequestro e furto di TIR carichi di preziosa merce (medicinali), da trasportare da una città all'altra. I camionisti complici arricchiscono velocemente e permettono a Nico, resosi per l'occasione loro collega conducente, di smascherarli dopo lungo e paziente pedinamento. Il sagace commissario però è anche un uomo: i lunghi viaggi lo metteranno a contatto con gente di ogni tipo, anche con Anna, una fortunata cantante, della quale si invaghirà fino a concepire il disegno di abbandonare la sua famiglia per spartire con lei la sua sorte futura... Buona l'edizione in DVD, con video piuttosto pulito, anche se un po' carente in termini di definizione. L'audio è stato rimasterizzato per l'occasione in Dolby Digital 5.1 e presenta una buona separazione e discreti effetti d'ambienza, anche se i dialoghi non sono sempre molto puliti. Poco significativi gli extra.



FILM 6
DVD 6

THE ITALIAN JOB - UN COLPO ALL'ITALIANA

COMMEDIA

Regia: Peter Collinson **Cast:** Michael Caine, Rossano Brazzi, Raf Vallone, Benny Hill **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Spagnolo Dolby Digital 2.0 mono, Inglese Dolby Digital 5.1



Paramount Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

Charlie Criker è un criminale appena uscito di prigione. Tra la Cina e la Fiat viene stipulato un accordo da quattro milioni di dollari in oro per l'installazione di una fabbrica, e Charlie ha l'incarico di impossessarsene. Il colpo riesce, ma Charlie, con la mafia e la polizia sulle sue tracce, deve decidere se precipitare in un burrone con il denaro o salvarsi perdendolo. Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master che colpisce soprattutto per la pulizia generale (afflitta solo da qualche punto nero di tanto in tanto ma più che giustificato vista l'età della pellicola) e per la resa brillante e poco satura dei colori, soprattutto nelle scene all'aperto. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 monofonico è tipico dei film doppiati dell'epoca con una resa piatta e incentrata soprattutto sulle medie frequenze. Sul fronte degli extra troviamo il commento audio per tutta la durata del film con sottotitoli, una scena inedita con l'opzione del commento, 3 dietro le quinte ed infine il trailer cinematografico.



FILM 7
DVD 7

MULHOLLAND DRIVE

THRILLER

Regia: David Lynch **Cast:** Justin Theroux, Naomi Watts, Laura Harring, Ann Miller, Robert Forster **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1



Universal Pictures
Prezzo: 25,77 Euro

"Parte prima: lei si trovò circondata dal mistero assoluto; Parte seconda: una triste illusione; Parte terza: amore". Questa è la storia del film scritta da David Lynch. La suddivisione della storia proposta dal regista suscita ilarità, ma allo stesso tempo nasconde un minimo di verità. Lynch torna al suo amore per l'intrigo, la confusione, l'assurdità del reale e il grottesco spettacolare della serie tv da lui diretta "Twin Peaks". I vecchi fan saranno compiaciuti da "Mulholland Drive". Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master recente ed in buono stato di conservazione, anche se le atmosfere "Lynchane", come al solito, non aiutano di certo a tirare fuori il meglio dalle pellicole, con un dettaglio di immagine spesso poco più che sufficiente. La traccia italiana 5.1 si avvale della doppia codifica Dolby Digital /DTS, è ben separata e gode di una dinamica travolgente. Sul fronte extra, troviamo le interviste al regista e agli attori principali, la premiazione a "Cannes 2001", il "B-Roll" e le filmografie.



FILM 7
DVD 7

POMODORI VERDI FRITTI ALLA FERMATA DEL TRENO

DRAMMATICO

Regia: Jon Avnet **Cast:** Kathy Bates, Jessica Tandy, Mary Stuart Masterson, Mary Louise Parker **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 2.0



Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Negli anni Trenta, nel profondo e razzista Sud degli Stati Uniti, le regole della società tradizionale imbrigliano senza pietà le donne ed i neri, avvilendone le speranze di emancipazione e occludendone gli spiragli di riscatto. Fra i tavoli del "Whistle Stop Café", gestito dalla ribelle Idgie e dalla delicata Ruth, spuntano i germogli della lotta non violenta per il riconoscimento di eguali diritti, accanto ai piatti della specialità della casa serviti caldi: fette di pomodori verdi infarinate e rosolate nel grasso.
La storia del legame d'amicizia fra le due donne dell'Alabama irrompe in forma di racconto nella conoscenza fra una ottuagenaria che vive in un ospizio ed una signora frustrata a causa d'un matrimonio sonnecchiante. Il video denota l'utilizzo di un master in buono stato di conservazione, anche se un po' carente in termini di definizione. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 risulta pulito, anche se sottotono e non particolarmente esteso in frequenza. Tra gli extra citiamo le scene inedite sottotitolate inserite direttamente nel film e le filmografie.



FILM 8
DVD 7



VIDEOPROIETTORI DIGITALI: LA TECNOLOGIA LCD

Dopo lo speciale del mese scorso sulle tre tecnologie più diffuse per la videoproiezione, Evolution Magazine vi descrive nel dettaglio il funzionamento della tecnologia dei display a cristalli liquidi che, mai come oggi, sta riscuotendo una popolarità così elevata.

a cura di Gian Luca Di Felice

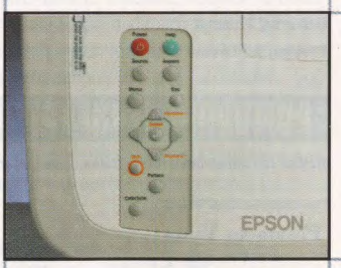


Due degli apparecchi dalle prestazioni più performanti sul mercato.

Le origini

Durante la metà degli anni '60, alcuni ricercatori dell'azienda americana RCA sperimentarono i caratteristici effetti di cui era dotata una particolare sostanza scoperta da un ricercatore austriaco nel 1888: i cristalli liquidi. A metà tra lo stato solido e quello liquido, questi cristalli erano in grado di perturbare il passaggio di un fascio luminoso che li attraversava.
Uno degli aspetti più importanti è lo stato fisico di questa sostanza. L'acqua, ad esempio, ha un punto ben definito per il passaggio tra lo stato liquido e solido (ghiaccio). I cristalli liquidi invece sono caratterizzati da un numero più elevato di fasi intermedie tra i due stati. Inoltre, fase e disposizione spaziale delle molecole di cristalli liquidi (LCs) dipendono fortemente dalla temperatura: con valori elevati, la posizione spaziale e l'orientamento delle molecole è casuale, mentre, se la temperatura viene abbassata progressivamente, i cristalli liquidi subiscono parecchi passaggi di fase e si posizionano con ordine sempre maggiore. Gli aspetti più interessanti di questa sostanza possono essere riassunti tre punti:

1- ***tendenza a mantenere lo stesso orientamento tra molecole adiacenti***
2- ***indice di rifrazione dipendente dal senso di polarizzazione della luce rispetto all'asse molecolare***
3- ***effetti di un campo elettrico sulla disposizione spaziale delle molecole stesse***



Inquadratura nel dettaglio per il pannello di controllo del proiettore Epson, testato queste mese nelle pagine di *Cinema in casa*.

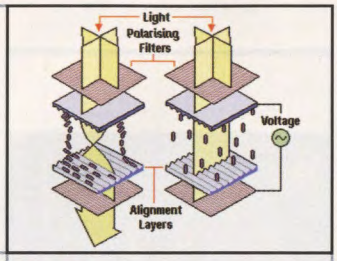


Figura 2 - schema LCD





Figura 3 - Lo schermo da 15" utilizzato dal televisore LCD AMPRO.

Come funziona?

Lo sfruttamento di queste tre caratteristiche è alla base di un display a cristalli liquidi: è sufficiente imprigionare le molecole di LCs all'interno di due lastre di vetro estremamente vicine tra loro, entrambe con piccole scanalature lineari e orientate in modo perpendicolare tra i due lati opposti (**figura 2**).

In questo modo, entrambi gli strati di molecole di cristalli liquidi adiacenti alle scanalature sono costretti ad orientarsi seguendo la direzione delle scanalature stesse ed obbligando ad una torsione dell'orientamento delle molecole adiacenti. In queste condizioni, se lo strato di cristalli con orientamento ad elica di 90° venisse attraversato da luce polarizzata, questa subirebbe un cambiamento del piano di polarizzazione, che verrebbe ruotato dalla disposizione ad elica delle molecole di LCs. Quindi con l'aggiunta di due filtri polarizzatori in ingresso orientati in modo perpendicolare tra loro (90°), ed applicando una tensione elettrica tra i due lati opposti di una cella LCs, le molecole abbandonerebbero la posizione dettata dalle scanalature e si orienterebbero nel senso delle linee del campo elettrico. In questo modo, applicando una tensione sufficientemente elevata da orientare in modo completamente diverso le molecole di LCs, la luce che attraversa una cella verrebbe bloccata, poiché non potrebbe essere più ruotata dall'orientamento elicoidale delle molecole. Variando opportunamente la tensione applicata è possibile modulare l'intensità della luce che attraversa le singole celle. In realtà questo è soltanto uno dei meccanismi disponibili per la modulazione della luce. La tecnologia MVA (Multi-domain Vertical Alignment), ad esempio, funziona in modo differente. Innanzitutto i cristalli, in condizione "di riposo", sono orientati in modo perpendicolare ai due piani di materiale trasparente e la luce non passa. Applicando la tensione opportuna, i cristalli ruotano e permettono il passaggio della luce. I maggiori vantaggi della tecnologia MVA sono il tempo di risposta (inferiore ai 25 ms) ed una maggiore efficienza nella riproduzione del nero. Inoltre i cristalli, in condizione di riposo e quindi di massima luminosità, non sono orientati in modo parallelo, ma sono disposti in modo da ottimizzare l'angolo di visione.

La creazione delle immagini

Fin qui abbiamo parlato della modulazione dell'intensità luminosa. Ma questa luce dovrà pure arrivare da qualche parte! Infatti, in posizione posteriore, tutti i tradizionali monitor e televisori LCD sono dotati di una o più lampade al neon, molto sottili ed efficienti, incapsulate all'interno di un supporto che garantisca l'uniformità di emissione luminosa su tutta l'area dello schermo. Nella **figura 3** possiamo osservare un ottimo pannello LCD Samsung da 15", inserito all'interno di un televisore AMPRO, in cui lampada e pannello sono un tutt'uno. Nella **figura 4** ,invece, siamo riusciti a disas-

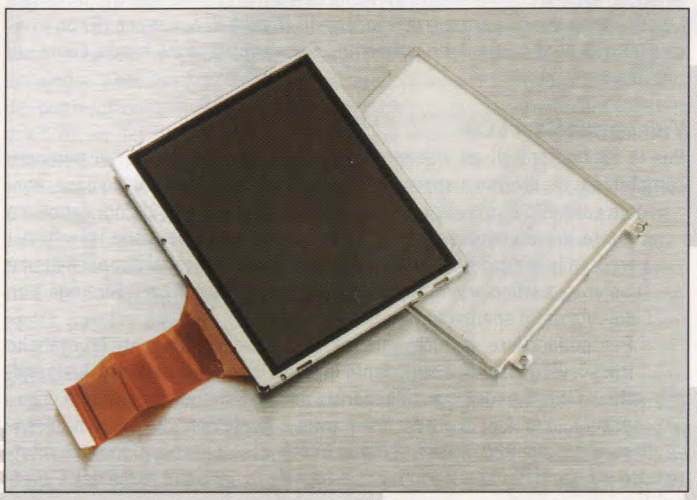
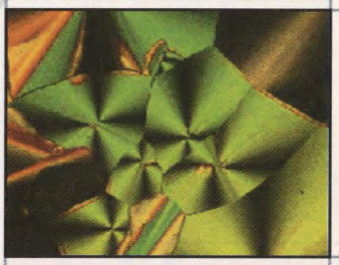
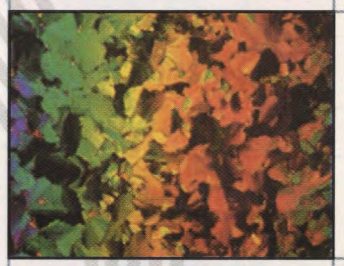
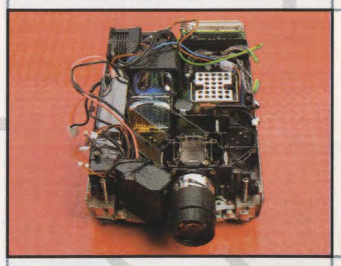


Figura 4 - Il monitor LCD della videocamera Samsung VP-D590i.

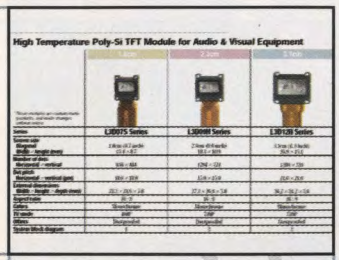








Ecco come si presenta l'interno di un proiettore LCD: un vero concentrato di tecnologia.



Ecco alcuni esempi di diversi pannelli LCD con le loro caratteristiche tecniche: quello in mezzo (L3D09H) viene montato sull'Epson EMP-TW100 in prova questo mese.

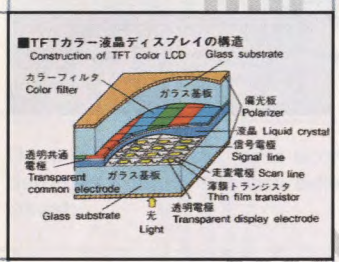
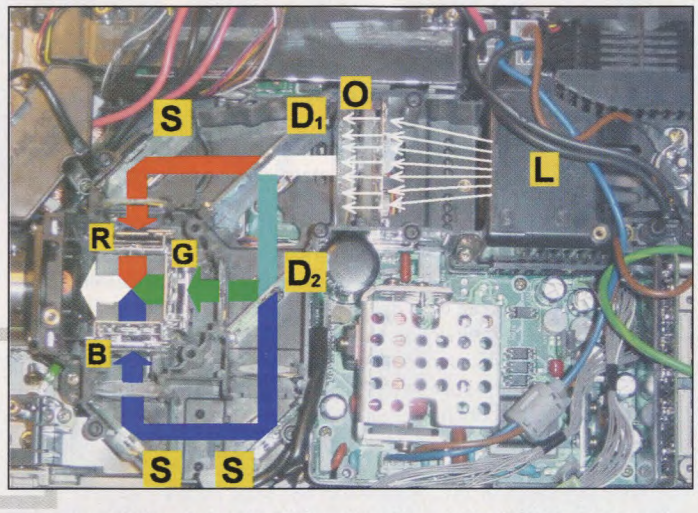


Figura 5 - Schema LCD a colori.



Il percorso della luce che transita all'interno di un videoproiettore LCD inizia dalla lampada L, attraversa una lente correttrice O che permette di uniformare il fascio luminoso ed incontra subito il primo specchio dicroico D1 ed una parte dello spettro luminoso corre verso il primo pannello LCD R. Il resto dello spettro luminoso riflesso dal primo specchio incontra immediatamente il secondo specchio dicroico D2 e viene suddiviso nelle rimanenti due porzioni. In tutti e 3 i casi, a ridosso di ogni pannello LCD è posto un filtro polarizzatore d'ingresso, seguito da un secondo filtro polarizzatore posto dall'altra parte del pannello.

semblare uno schermo a cristalli liquidi montato sulla videocamera Samsung VP-D 590i: in questo caso possiamo distinguere benissimo lampada e pannello. I filtri polarizzatori sono invece integrati direttamente sul pannello, a ridosso di ogni cella.

Filtri e specchi dicroici

Ogni singola cella di un pannello a cristalli liquidi è capace soltanto di modulare l'intensità della luce che la attraversa e non è in grado di modificarne la lunghezza d'onda. Nei display (monitor o televisori che siano), come abbiamo appena visto, una particolare lampada al neon è posta a ridosso del panello LCD, in posizione posteriore. Per creare, quindi, un'immagine a colori viene percorsa la stessa strada utilizzata per i televisori con tubo a raggi catodici. Ogni singolo punto dell'immagine viene suddiviso nelle tre componenti Rossa, Verde e Blu.

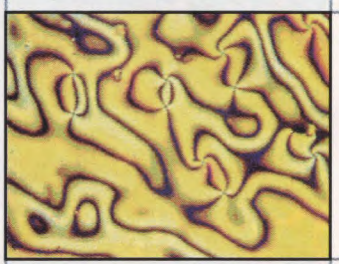
In particolare, ogni cella viene "verniciata" con una sostanza che è in grado di lasciar passare soltanto una porzione ben definita dello spettro luminoso. Le celle sono dunque organizzate in "triadi" (**figura 5**) e, a meno di non avvicinarsi a 3 centimetri dallo schermo, percepiremo ogni triade come un tutt'uno.

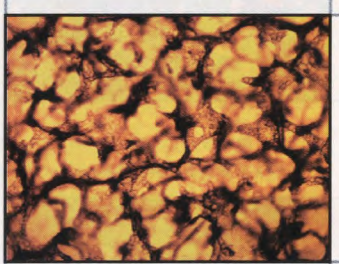
Videoproiettori LCD

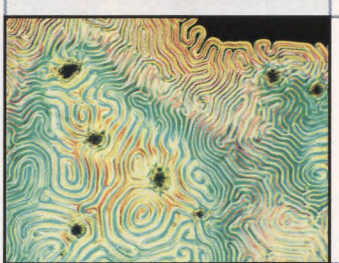
Per la costruzione di un videoproiettore LCD viene utilizzato un percorso completamente diverso e appena più complicato. Anche in questo caso, ogni singolo pannello è virtualmente in bianco e nero. Bisogna quindi dapprima ottenere le tre componenti RGB. Per questo scopo vengono inseriti nel percorso luminoso due specchi dicroici, dispositivi ottici ricoperti di una sostanza particolare in grado di riflettere soltanto una porzione ben definita dello spettro luminoso.

Per suddividere la luce "bianca" nelle tre componenti cromatiche (rosso, verde e blu), è sufficiente inserire in cascata soltanto due specchi dicroici. La luce bianca generata da una lampada incontra un primo specchio dicroico, in grado di separare due porzioni di spettro differenti; ad esempio, può filtrare soltanto quello di colore rosso, mentre riflette tutto il resto dello spettro luminoso. Mentre la porzione rossa dello spettro luminoso raggiunge il primo dei pannelli LCD, un secondo specchio dicroico scompone il resto dello spettro nelle due componenti rimaste: la porzione "verde" viene riflessa e raggiunge il secondo pannello, mentre la









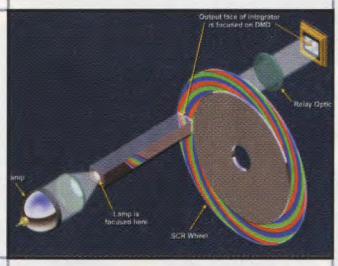
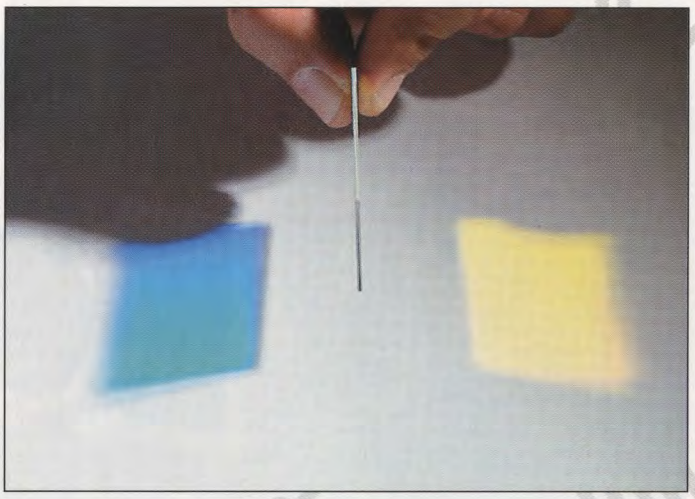
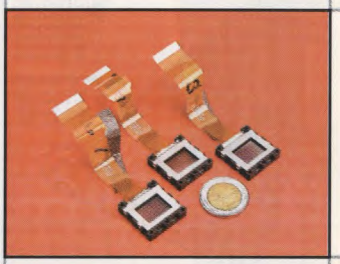


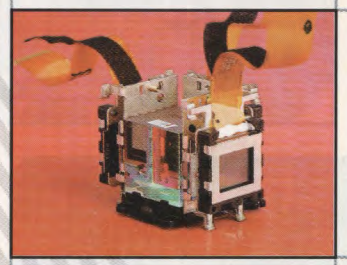
Figura 6- Il nuovo sistema SCR che verrà presto utilizzato nei videoproiettori DLP a singola matrice.



Ecco come funziona uno specchio dicroico preso direttamente dal motore ottico di un videoproiettore LCD. Una parte dello spettro viene riflessa, mentre tutto il resto attraversa lo specchio da parte a parte.



Una moneta delle vecchie 500 lire può dare l'idea della reale grandezza di ogni singolo pannello LCD.



Possiamo ammirare 3 pannelli LCD montati sul prisma che permette di miscelare di nuovo le tre componenti rossa, verde e blu delle immagini.







Grazie alla crescente accessibilità dei prezzi dei proiettori digitali, presto sarà possibile giocare capolavori videoludici in maniera molto più... coinvolgente!

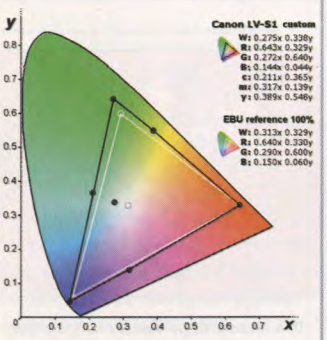
blu attraversa lo specchio e raggiunge l'ultimo pannello. Inoltre, all'interno dei videoproiettori, i filtri polarizzatori non sono associati al pannello LCD, ma sono montati a ridosso degli stessi. Il vantaggio più grande rispetto alla ruota colore utilizzata nei videoproiettori DLP con un singolo pannello DMD è l'efficienza generale; utilizzando la ruota colore, infatti, nell'unità di tempo soltanto una parte dello spettro luminoso attraversa lo "specchio" dicroico. Nei proiettori LCD, invece, tutto lo spettro luminoso viene utilizzato contemporaneamente. Questo è un vantaggio che però finirà con l'introduzione delle nuove ruote colore con tecnologia SCR (Screen Color Recapture, **figura 6**).

Vantaggi e svantaggi della tecnologia LCD

Nonostante tutti questi vantaggi, la tecnologia offre ancora spunti per un progressivo miglioramento, a partire dalla qualità ed efficienza della costruzione dei singoli pannelli. Nella continua produzione non è ancora possibile ottimizzare al 100% il processo di costruzione, e quindi è da mettere in conto una certa quota di pannelli dalla qualità non ottimale. Molto spesso, questi finiscono per essere venduti ad un prezzo molto vantaggioso ad assemblatori in grado di offrire un prodotto finito ad un costo decisamente concorrenziale. Come riconoscere allora i pannelli di "seconda scelta"? Un primo indizio è dato dal numero di pixel difettosi, sia quelli che rimangono sempre "accesi" ma anche quelli che sono sempre "spenti". Nei quattro apparecchi in prova nelle prossime pagine abbiamo fatto molta attenzione nel conteggio dei singoli pixel difettosi. Il videoproiettore Epson, ad esempio, aveva il 100% dei punti funzionanti. Inoltre, non è detto che un numero maggiore di punti difettosi sia poi così fastidioso. È molto più importante la disposizione e il tipo dei punti malfunzionanti. Ad esempio, sarà molto più fastidioso osservare cinque pixel "spenti" tutti adiacenti, magari in posizione centrale, piuttosto che 100 pixel, magari sempre accesi, sparpagliati in modo omogeneo su tutta la superficie dello schermo. Un altro indizio importante sulla qualità del pannello è dato dall'uniformità di illuminazione ed omogeneità della composizione cromatica, vero tallone d'Achille di tutti i display LCD. In realtà, passi in avanti in questo senso sono stati fatti.

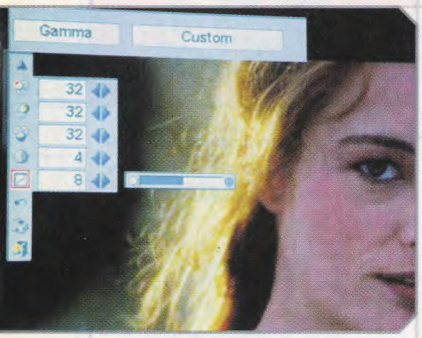
Conclusioni

A questo punto, in un prossimo futuro neanche troppo lontano, il mercato dei televisori casalinghi sarà diviso probabilmente tra la tecnologia al plasma e quella LCD, anche se quest'ultima sembra avere qualche vantaggio in più. Nel mercato della videoproiezione, invece, il DLP è ancora distante come prestazioni assolute, ma molto più vicino di quanto sia stato fino ad oggi. Il rapporto qualità/prezzo invece è senz'altro a favore dei proiettori LCD, con prospettive future ancora più interessanti.



Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori del videoproiettore Canon.





La tecnologia LCD è indubbiamente migliorata, anche grazie alla brillante idea della Canon di mettere a disposizione un software che permette il controllo dei valori RGB. Da questo a dire che questa macchina sia l'unica soluzione da consigliare, ne passa molto: questa tecnologia, ottima per le business presentation, è indirizzata forzatamente verso l'HT.
Lo consigliamo al neofita con budget limitato che a voglia di cominciare in modo semplice, sapendo però che questo sarà solo il primissimo passo.

CANON LV-S1

SCHEDA TECNICA

TIPO
Videoproiettore LCD
con 3 pannelli da 800 x 600

DIMENSIONI (LxAxP)
26 x 7,6 x 23 cm

PESO
2,8 Kg

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Ottica: F 1.6 – 1.78, f 28.7 – 34.5 mm, zoom e messa a fuoco manuali. Risoluzioni: 480p, 576p, 720p, 1080i. Formati video: PAL, SECAM e NTSC (tutti); SVGA reale, XGA compressa. Ingressi video: videocomposito e component su pin RCA, S-Video, HD-15 VGA. Frequenza di scansione max (H/V): 80 kHz/100 Hz. Consumo: 250 W.

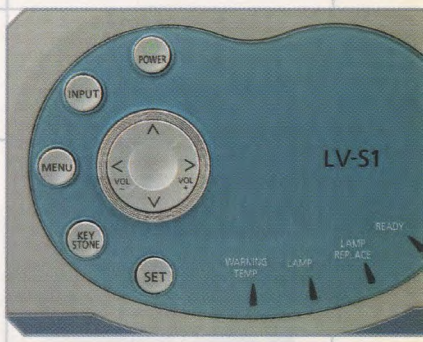
DISTRIBUTORE
Canon Italia S.p.A
Tel. 02/82492000 - www.canon.it

PREZZO
3.200 Euro

La macchina è dotata di tre pannelli LCD da 800 x 600, con risoluzione massima SVGA e XGA compressa, in grado di accettare, grazie alla frequenza orizzontale di 80 kHz, segnali fino all'alta definizione che da noi non ci sono ancora (non finiremo mai di rimproverare la Microsoft per aver rinunciato all'uscita progressiva sull'Xbox PAL). Si presenta in una confezione nella quale, oltre ad una morbida e comoda borsa, sono contenuti telecomando (molto piatto ma purtroppo non retroilluminato), cavi di alimentazione e VGA, manuale. Purtroppo manca un cavo di connessione component, che pure è un ingresso accettato dal nostro. Proseguendo con la descrizione esterna, completiamo la zona collegamenti dicendo che gli "appassionati" del videocomposito (e purtroppo ce ne sono) troveranno questo ingresso celato nel primo connettore della connessione a componenti e di seguito, in basso, S-Video e VGA. Tralascio la descrizione degli altri terminali, dedicati ad un uso informatico. Sul frontale troviamo un obiettivo zoom manuale protetto da un tappetto di plastica e comandato da una ghiera, con una rotella per la messa a fuoco: non è una soluzione splendida, ma contiene i costi. Accanto a questo si trova lo scarico della tanta aria calda che viene prodotta durante l'uso. La parte superiore è adornata da un bel pannello di plastica verdina, sul quale sono raggruppati i comandi di uso principale, disposti in buona logica e comodi nell'impiego, più una serie di spie di controllo. Non vi spaventate come abbiamo fatto noi se vedete accesa quella denominata "lamp": non vuol dire che la lampada è da buttare: sta solo funzionando! Il software del menu vi permette di fare un certo numero di cose tramite una gestione Windows-like, e sulla barra superiore sono riportate le aree di intervento: ingresso, sistema video, livello di immagine, regolazione di base, aspect ratio, suono ed utility di base. Le caratteristiche che abbiamo sempre evidenziato nella resa di un LCD sono rappresentate da una generale sensazione di "morbidezza", con una notevole tendenza al giallo/verde di tutto l'equilibrio cromatico.
Le prime impressioni, ricavate dalla visione dei DVD di "Heartbreakers" e del "Gladiatore", sono una serie notevole di solarizzazioni (viste anche sul logo del Dolby Digital), e diversi problemi quando andiamo sulle basse luci. Ma non ci arrendiamo, e difatti le medie e le alte vanno meglio, con colori più gradevoli ed accettabili.



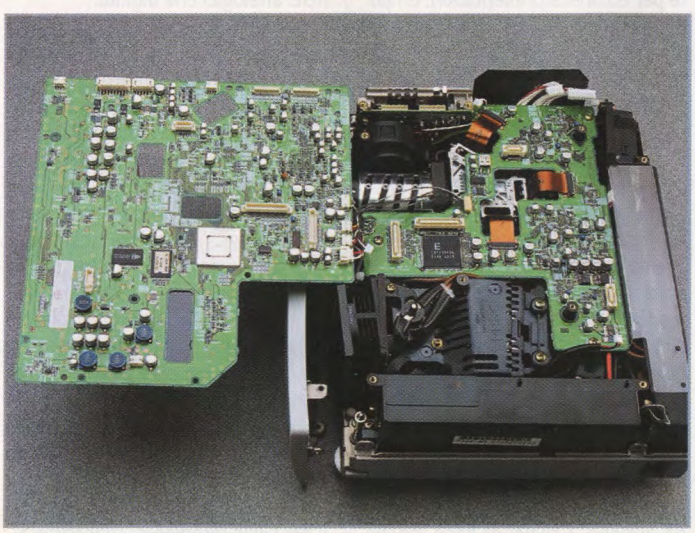
L'LV-S1accetta segnali RGB, S-Video, component e videomposito, quest'ultimo attraverso una delle prese RCA preposte all'ingresso component.



Certo manca la tridimensionalità, ossia la capacità di riprodurre con accuratezza le sfumature che differenziano nella realtà i vari piani che compongono l'immagine,drammaticamente evidenziata da una resa sulla pelle che sembra uscita da un cartone animato. Pur presentando dei colori abbastanza saturi nelle medie luci, il confronto in S-video con il NEC VT45, provato in queste stesse pagine, va a vantaggio di quest'ultimo che propone un'immagine più naturale, credibile e meno graticolata. Cerchiamo di tirare fuori qualcosa di meglio da questa macchina, collegandola in component. Mentre sembra praticamente insensibile allo sharpness (6 la misura), abbiamo ottenuto questi valori di taratura: contrast 35, brightness 21, color 34 e tint 32: ossia bisogna scendere molto con la luminosità per ottenere un'immagine apprezzabile. Il miglioramento rispetto all'S-Video è molto forte, e consigliamo vivamente di optare, per quanto possibile, per questa connessione. Il pannello presenta i soliti problemi di uniformità della resa cromatica: ci sono zone che tendono al rosso, altre al verdino, altre ancora al magenta, anche se in misura inferiore ad altre macchine. Il valore di emissione luminosa appare alto, anche se non stratosferico. Passando invece alla calibrazione con il colorimetro, fondamentale per avere un'immagine cromaticamente equilibrata, otteniamo R 33, G 32 e B 22, gamma fermo al valore centrale di 8. Questo fornisce un'idea di come sia impostata la scala dei grigi, ossia tendente al verde/blu. Va riconosciuta rispetto al DLP la mancanza di quegli artefatti digitali da composizione dell'immagine (ad esempio, la resa dell'acqua senza "mattonelle") che danno fastidio: qui non ci sono.





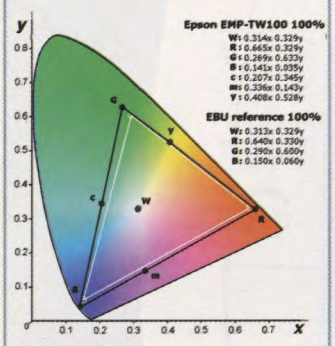


Il videoproiettore Canon mostra tutta la complessità del suo interno.

PRO
+ Intensità luminosa
+ Semplicità di utilizzo

CONTRO
- Livello nero
- Correttezza cromatica

PRESTAZIONI	6 SU 10
QUALITÀ/PREZZO	7 SU 10



Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori del videoproiettore Epson.





Parzialmente retroilluminato, il telecomando è piccolo, leggero e molto confortevole; permette l'accesso diretto ai sei banchi di memoria per le differenti tarature ed offre un comodo joystick per il controllo del menu.

EPSON EMP-TW100

TOP HOME THEATER

SCHEDA TECNICA

TIPO
Videoproiettore LCD con pannelli in 16:9 a 1280x720 punti

DIMENSIONI (LxAxP)
34,8x10,4x27,4 cm

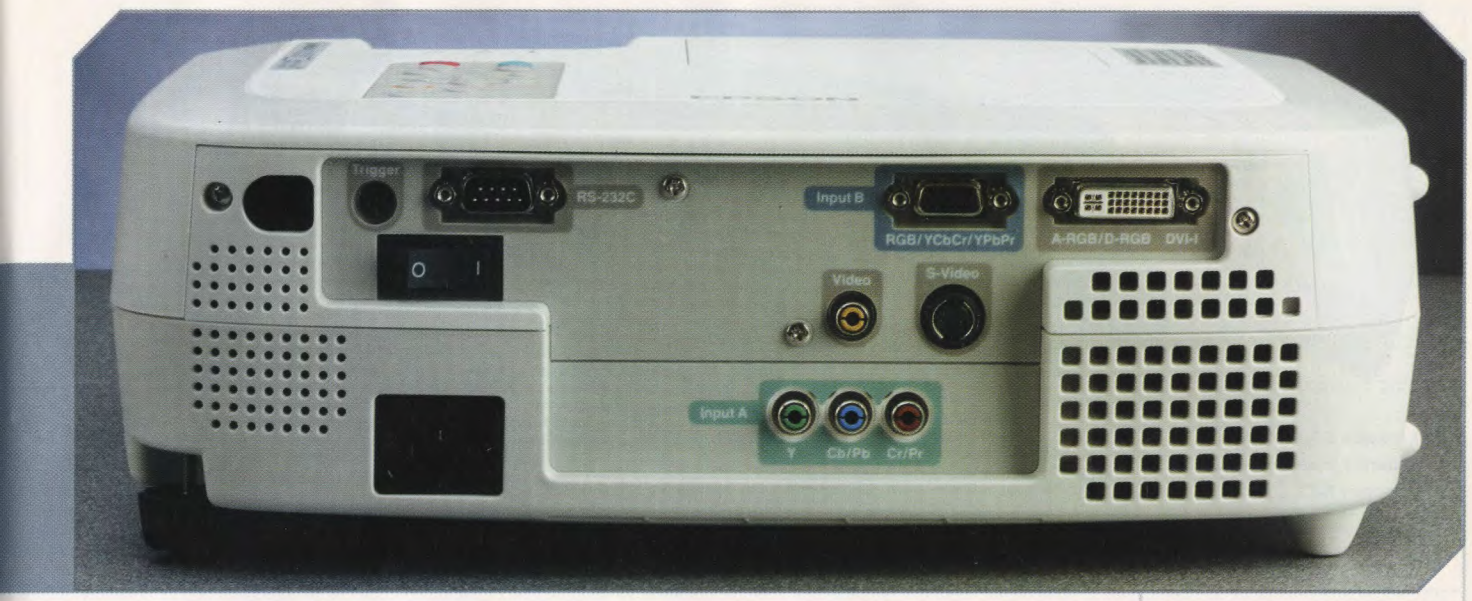
PESO
4,2 kg

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Pannelli: 0,87" Polysilicon-TFT in formato 16:9; risoluzione: 1284x724 punti ciascuno; dot pitch (hxv): 15x15 micron; luminosità: 700 ANSI lumen; rapporto di contrasto: 600:1; lampada: W-UHE 150 watt, durata 3000 ore; ottica: zoom manuale 1:1,35; ingressi video: 1 video composito, 1 S-Video, 1 component, 1 D-sub 15 (RGBHV), 1 DVI-I (analog + digital); frequenze di scansione max: 92 kHz, 85 Hz; garanzia europea: 3 anni

DISTRIBUTORE
Epson Italia
Tel. 02/26233 - 800801101 - www.epson.it

PREZZO
5.490 Euro

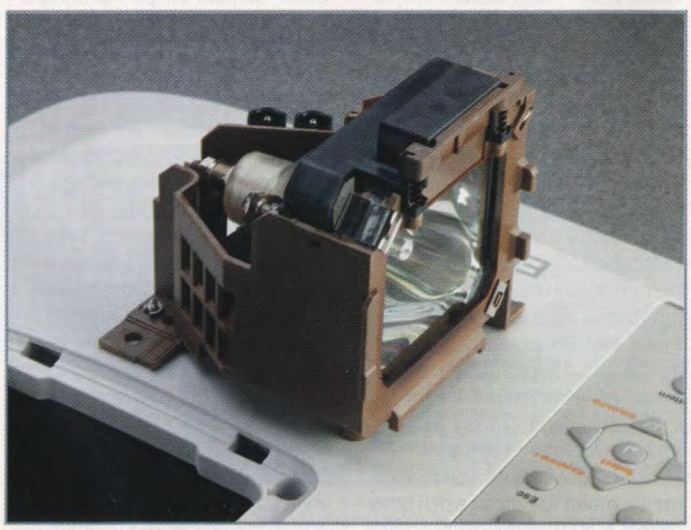
Quest'anno il premio EISA per il miglior videoproiettore è stato consegnato all'Epson EMP-TW100, una macchina con matrici LCD in 16:9 da 1280x720 punti. Sembra quasi una contraddizione in termini: miglior videoproiettore e tecnologia LCD. Ma saranno poi così fondate tutte queste convinzioni che la tecnologia LCD debba essere tenuta a distanza dagli appassionati intransigenti della videoproiezione?
Forma, dimensioni, peso e finiture sono quelle classiche di un proiettore per business presentation: un po' di fantasia in più non avrebbe certo guastato. Il colore bianco invece potrebbe aiutare l'inserimento in ambiente per le installazioni a soffitto, qualora quest'ultimo sia dello stesso colore. Le dimensioni sono contenute ma non in modo esasperato e lo spazio a disposizione per il raffreddamento consente l'utilizzo di una ventola di generose dimensioni a basso numero di giri e rumorosità estremamente contenuta. Il "tiro" dell'ottica è molto corto: bastano 2,5 metri di distanza tra la lente e lo schermo per proiettare un'immagine con base di 1,77 metri (80" in 16:9). Per sfruttare al meglio le caratteristiche del proiettore sarebbe meglio proiettare immagini da almeno 2 metri di base, anche per evitare che il livello del nero (che non è contenuto come quello di un DLP) possa diventare fastidioso. Sul pannello posteriore abbiamo un considerevole numero di connessioni: ai classici ingressi video composito, S-Video e component, si affianca la classica porta D-sub 15 poli per il collegamento con segnali RGB a scansione progressiva fino a risoluzione 1920x1080p. L'ingresso component accetta invece segnali HDTV fino a 1080 linee interlacciate. Completa la dotazione di ingressi video un connettore DV-I, compatibile in ingresso sia per segnali video RGB analogici che digitali.
Lo strepitoso menu di controllo dell'Epson rende disponibile un copioso numero di impostazioni predefinite, assieme alla possibilità di intervenire manualmente su una gran quantità di parametri delle immagini. Già le prime voci del menu "video" lasciano presagire qualcosa di inconsueto: scompaiono "luminosità" e "contrasto" in luogo di "black level" e "white level", seguiti dai classici controlli di "sharpness", "saturazione colore" e "tinta". Più in basso è possibile selezionare cinque differenti impostazioni per curva del gamma e bilanciamento del bianco, definite "Dynamic", "Theatre", "Natural", "PC" e "sRGB". Ancora più in basso è possibile intervenire manualmente sul bilanciamento cromatico



Il pannello posteriore è particolarmente ricco di connettori: c'è praticamente tutto quello di cui abbiamo bisogno.

delle immagini, avendo a disposizione due possibilità. "Color temp" permette di scegliere tra numerose impostazioni indicate in gradi Kelvin, assieme ad un controllo accessorio che modifica la componente verde delle immagini; in alternativa è possibile intervenire sulle singole componenti RGB, selezionando per ciascuna di essa ben tre parametri distinti, inclusa la selezione della curva del gamma delle componenti RGB separate. Con l'aiuto di un colorimetro e del menu "RGB Adjust" è possibile arrivare a risultati veramente notevoli. Ecco i valori da noi ottenuti: Offset R: +2, Offset G: +1, Offset B: -3, Gain R: +8, Gain G: -4, Gain B: -9, Gamma: tutti 2,3. Infine, è possibile memorizzare fino a sei differenti tarature, richiamabili direttamente da telecomando ed associabili a qualsiasi sorgente collegata. Anche con un semplice collegamento video composito, la qualità della proiezione in condizioni di default è assolutamente accettabile, con immagini dalla personalità un po' freddina ed una modulazione della scala dei grigi che esalta il contrasto. Iniziamo la scansione delle modalità di visione predefinite premendo ripetutamente il tasto "colortune", presente sia sul telecomando che sullo chassis del proiettore. In particolare, la modalità "Theatre" consegna un'immagine molto morbida con gamma molto basso, mentre quella "PC" è caratterizzata da una luminosità più elevata. Quello che stupisce di più di questo proiettore è il dettaglio generale, in parte reso possibile dalla elevata risoluzione. In component la situazione migliora ulteriormente: dettaglio elevato, correttezza cromatica molto buona e riproduzione delle sfumature molto convincente. In particolare, la saturazione dei colori appare estremamente corretta, senza quelle espansioni caratteristiche di molti altri apparecchi. L'unico limite evidente è rappresentato dal livello del nero, anche se non è più così lontano da quello dei proiettori DLP.

A questo punto sorge un dubbio: LCD oppure DLP? Poiché, sebbene la tecnologia DLP sia ancora superiore, Epson ci offre la possibilità di entrare in possesso di un proiettore con matrice in alta definizione ad un prezzo che è poco più di un terzo di quello necessario per acquistare un proiettore DLP con pari caratteristiche.



Inquadratura ravvicinata del pannello LCD del videoproiettore Epson.





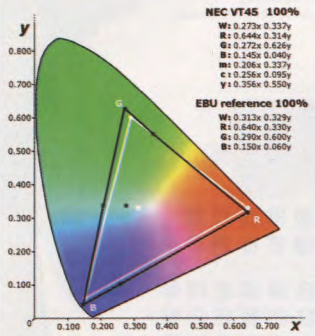
PRO

+ Qualità delle immagini
+ Versatilità elevata

CONTRO

- Rapporto qualità/prezzo

PRESTAZIONI	9 SU 10
QUALITÀ/PREZZO	7 SU 10



Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori del videoproiettore NEC.



NEC VT45



Il telecomando è semplice ma completo. Forse sarebbe stato preferibile disporre dei comandi-menu in una zona più centrale.

SCHEDA TECNICA

TIPO

Videoproiettore LCD con 3 pannelli da 800 x 600

DIMENSIONI (LxAxP)

29,9 x 8,5 x 20,7 cm

PESO

2,5 kg

CARATTERISTICHE DICHIARATE

TFT a matrice attiva da 0,7 pollici, 800x600 punti. Frequenza di scansione: da 15 kHz a 100 kHz (orizzontale), RGB minimo 24 kHz; 50-120 Hz verticale. Banda passante dichiarata: 80 MHz. Ingressi e uscite video/audio: 1 S-Video, 1 Composito, 1 ingresso audio stereo RCA e 1 mini jack, 1 uscita audio, 1 ingresso VGA (RGB HV) con uscita bypass VGA (con proiettore spento), 1 porta di controllo PC DIN a 8 poli. Lampada: NSH da 135 W con potenza selezionabile, 120 e 110 W rispettivamente. Durata dichiarata: 1100 ore in modalità normale, 2100 in mod. ECO2

DISTRIBUTORE

MPI Electronic

Tel. 02/961101 - www.mpielectronic.it

PREZZO

3.345 Euro

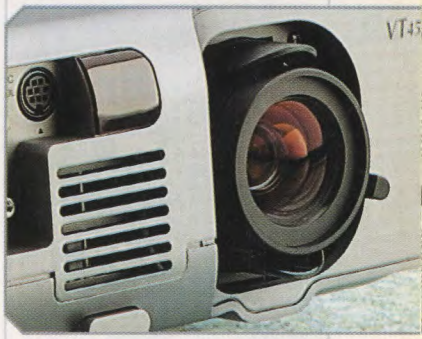
NEC non ha bisogno di presentazioni, essendosi distinta in passato, nel nostro campo specifico, per la produzione di eccellenti proiettori tritubo, dismessi recentemente. Nell'ambito dei "digitali" il VT45 - economicissimo e molto piccolo - è stato capace di alcune interessanti performance, del tutto inaspettate e sorprendenti. Il proiettore è compatto, totalmente grigio e ben poco "tecnico" nella veste estetica. La sua essenzialità è solo disturbata dalla presenza delle connessioni nella sezione frontale. Una volta acceso, purtroppo, non può più passare inosservato. Una modesta luce residua della lampada, ma un più insistente rumore di raffreddamento, accompagnano con un certo fastidio il funzionamento. In ogni caso, il rumore si può ridurre; passando in modalità "ECO2", la ventola diminuisce i giri in modo sicuramente apprezzabile, mentre la luminosità si attenua di poco. Il menù è di semplicissimo approccio, anche se molto completo e piuttosto articolato (la traduzione in italiano denuncia un'approssimazione sicuramente perfettibile). L'immagine appare immediatamente molto luminosa e ben omogenea e a dispetto della propria natura (LCD), il livello del nero residuo è molto basso. In tale direzione sono stati fatti enormi passi avanti; il proiettore non eccellerà sicuramente in senso assoluto relativamente a questo aspetto, però il miglioramento è evidente. Il "grigione" molto scuro che corrisponde al livello del nero è comunque affetto da una decisa dominante violetta, ma questa caratteristica potrà essere corretta. La composizione del bianco e della scala dei grigi è particolarmente spostata verso il verde. L'immagine generale potrebbe esser definita un po' "artificiale", forse per la mancanza di profondità, o forse per il grigio di fondo generale. Anche l'effetto di solarizzazione è decisamente contenuto (espansione del bianco in direzione delle alte luci in generale), pregio questo da non sottovalutare considerando un LCD. Purtroppo, l'incarnato è sensibilmente innaturale, questa volta però quasi esclusivamente a causa della componente cromatica del bianco tendente al verdognolo. Sorprendente invece la profondità di colore verso le ombre: questa è la prima delle caratteristiche inaspettate di questo apparecchio, sicuramente molto apprezzabile. Verde, rosso e blu si spingono molto in basso, con una modulazione verso le

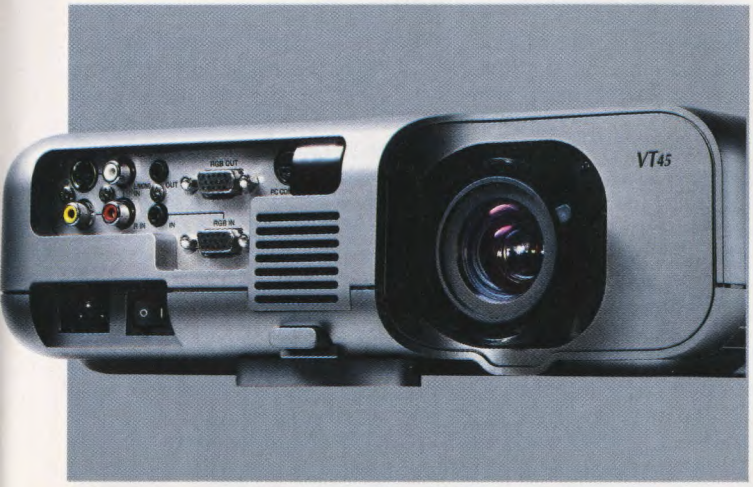


Sul fronte dell'apparecchio sono presenti gli ingressi e le uscite. Piuttosto completa la dotazione, comoda la tipologia delle connessioni, anche se avremmo preferito disporre dei connettori sul retro.

ombre che osiamo definire "generosa" e "ariosa". Ottime le sfumature, con proporzioni ben mantenute durante tutto l'arco di resa del colore, fino al livello del nero. Il menù presenta tre distinte sezioni di intervento: il "gamma", che permette di variare il rapporto di differenza tra le varie tonalità di grigio, la "correzione di colore", che prevede tre diverse modalità preconfigurate (standard, tutte con dominante decisamente rossastra) e due modalità configurabili e definibili dall'utente, e il "bilanciamento del bianco", che permette di intervenire sui tre singoli canali colore, sia riguardo il comportamento della luminosità che quello del contrasto. I settaggi da noi effettuati, dopo vari tentativi, sono stati per la luminosità: +1 sul Rosso e +10 sul Blu e per il contrasto: -6 sul Rosso e -5 sul Verde, Blu a zero (default). Questo proiettore pesa 2.5 kg, la sua installazione può richiedere una decina di minuti, per terminare magari dopo un'oretta di "gioco" col telecomando alla ricerca di un equilibrio tonale/colorimetrico ottimale; il suo costo è paragonabile a quello di un eccellente TV da 32 pollici 100 Hz in 16/9, non ha bisogno di tarature periodiche, la luce che produce può tranquillamente risultare sufficiente per coprire anche un telo di tre metri di base e può essere appoggiato sul ripiano di un mobile, senza richiedere costose e gravose installazioni a soffitto. A tutto questo occorre aggiungere che il livello del nero (seppur distante dal nero assoluto) è notevolmente migliorato rispetto agli LCD delle generazioni precedenti. In poche parole, può essere un buon inizio!





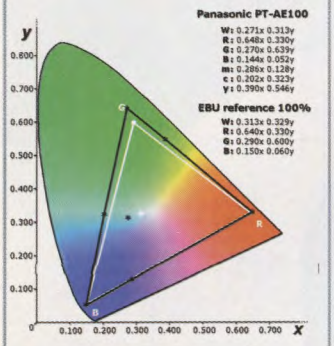


L'estetica elegante, le dimensioni contenute ed il peso ridotto fanno del NEC VT45 un apparecchio dall'indubbio interesse.

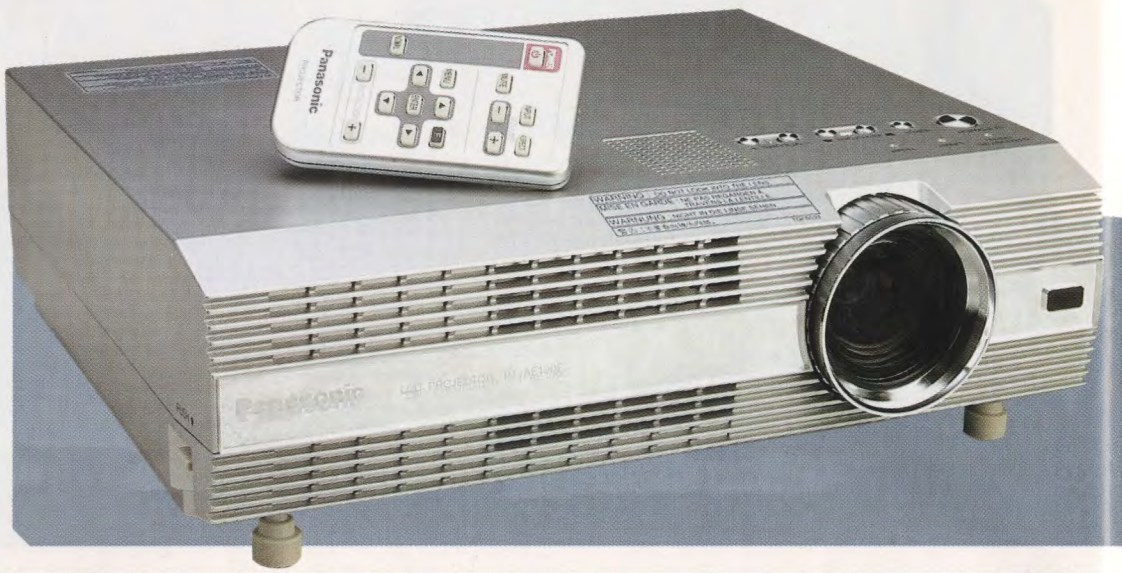
PRO
+ Buona modulazione dei colori, specie sulle ombre
+ 3 anni di garanzia
+ Prezzo

CONTRO
- Presenza di alcuni artefatti digitali
- Rumore e luce residui di funzionamento
- Risoluzione reale della matrice non molto elevata

PRESTAZIONI	7 SU 10
QUALITÀ/PREZZO	7 SU 10



Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori del videoproiettore Panasonic.



PANASONIC PT-AE100

BEST BUY



Molto confortevole, non retroilluminato ma con tasti fluorescenti, il telecomando permette di accedere a quasi tutte le funzioni.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Videoproiettore LCD con pannelli 16:9

DIMENSIONI (LxAxP)
28 x 8,5 x 24,2 cm

PESO
2,7 kg

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Formati supportati: 4/3 e 16:9; pannelli: LCD 16:9 da 0,7" Poly-TFT; luminosit^: 700 ANSI Lumen (High Mode); rapporto di contrasto dichiarato: 500:1; frequenze di scansione (RGB): 30-70 kHz – 50-87 Hz; ingressi video: 1 RGB, 1 Component, 1 S-Video, 1 Composito; lampada: 120 W, autonomia 2000 ore (5000 in modalit^ economica); caratteristiche particolari: doppia modalità di funzionamento della lampada di proiezione; banda passante: 20 MHz; accessori in dotazione: telecomando, cavi video, borsa per il trasporto.

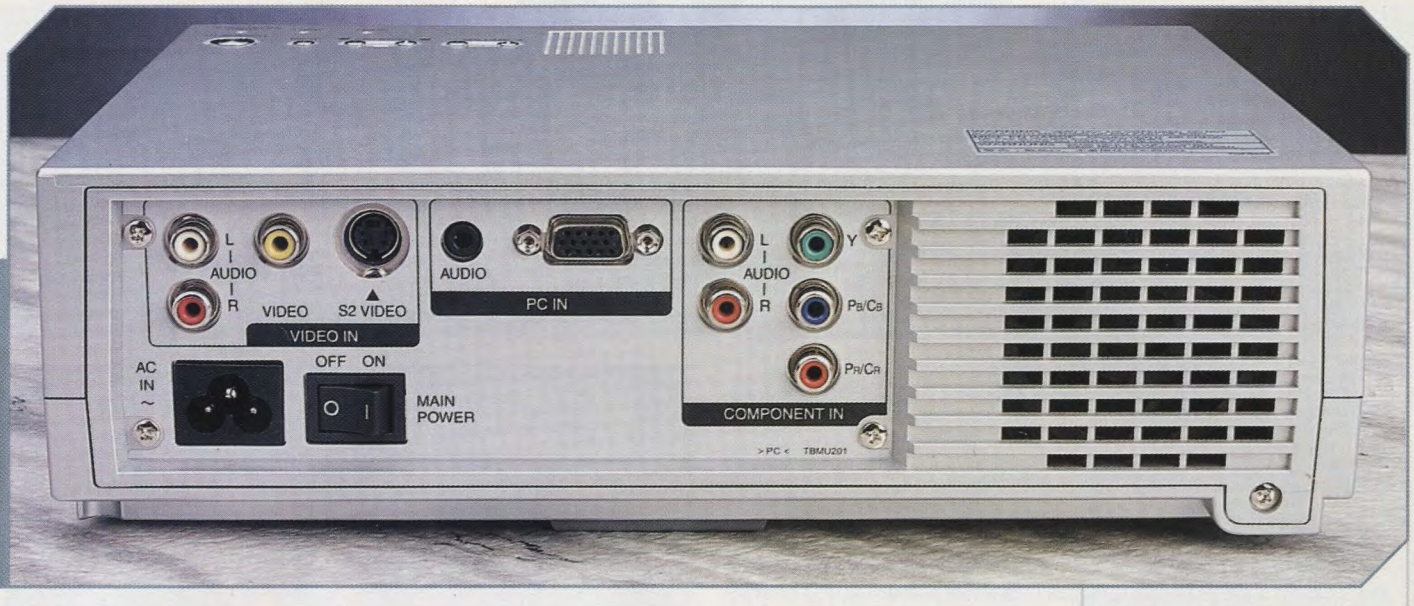
DISTRIBUTORE
Panasonic Italia
Tel. 02/67072556 - www.panasonic.it

PREZZO
2.790 Euro

La prima prova per Panasonic nella videoproiezione Home Theater. Una macchina piccola e silenziosa, con tecnologia LCD e pannelli in 16:9. Semplice da utilizzare, dichiara prestazioni strabilianti ad un prezzo che ha dell'incredibile.

Rimosso con estrema semplicità l'involucro superiore, l'attenzione viene immediatamente catturata dalla piccola scheda a doppia faccia che ricopre completamente il percorso del fascio luminoso. Quest'ultimo è stato particolarmente ottimizzato nel contenimento delle dimensioni ed è protetto da una robusta struttura in plastica che lo rende estremamente resistente alla polvere. Sulla destra, la temperatura della potente lampada da 120 W viene controllata da una ventolina molto particolare, con due serie di pale che le permettono una silenziosità di funzionamento insospettabile, almeno nella modalità "risparmio"; in queste condizioni viene dichiarata una durata complessiva della lampada di circa 5000 ore, che scendono a 2000 in modalità normale con un sensibile aumento della rumorosità complessiva. L'obiettivo è a tiro cortissimo: bastano meno di tre metri di distanza, tra la lente e la superficie dello schermo, per proiettare immagini da 2 metri di base in 16:9. La luminosità della lampada, soprattutto nelle condizioni di potenza luminosa massima, è in grado di riempire senza alcun problema schermi da oltre tre metri di base. Consigliamo di non oltrepassare il limite dei 2,2 metri, in modo da risparmiare il più possibile la lampada di proiezione, considerando anche che la risoluzione totale non consente certo di "allargarsi" con la superficie dello schermo, pena l'evidenza della fastidiosa struttura dei pixel.

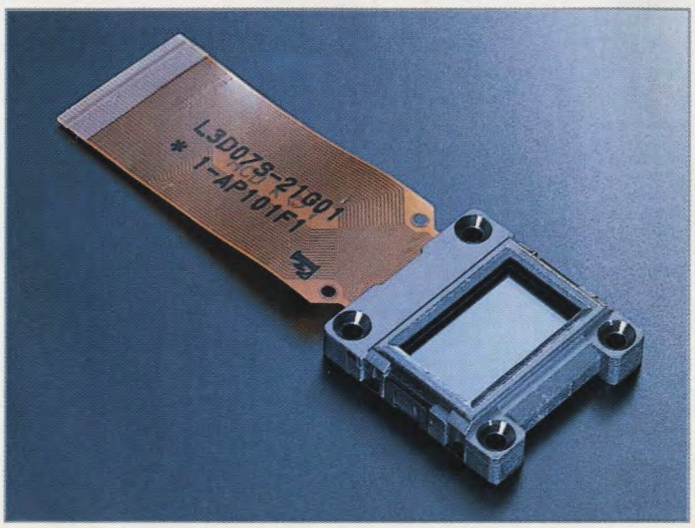
Selezionando la temperatura colore più bassa, impostando la curva del gamma "cinema" ed elevando di qualche punto il valore di contrasto, siamo già nelle migliori condizioni per iniziare l'analisi delle prestazioni video. Oltre al livello del nero piuttosto elevato, un altro punto a sfavore è rappresentato dalla qualità generale dell'ottica utilizzata, che determina aberrazioni cromatiche piuttosto importanti. In parole povere, l'obiettivo non è in grado di mettere perfettamente a fuoco, nello stesso momento, tutto lo spettro del visibile. Eppure... Sarà merito dell'elaborazione a 10 bit, sarà per la notevole qualità e linearità dei pannelli LCD impie-



Molto buona la dotazione di ingressi video. Purtroppo, l'ingresso VGA accetta soltanto segnali RGB a partire da 31 kHz: per il raggiungimento della massima qualità con segnali interfacciati è quindi indispensabile una sorgente con uscite component.

gati, sarà probabilmente anche "colpa" delle certosine operazioni di scaling dell'insospettabile i-Chip, ma le immagini proiettate sono caratterizzate da una naturalezza invidiabile! La composizione del bilanciamento del bianco non ci mette poi tanto a convincere e la sensazione generale è di un piacevole calore che avvolge le tinte. Le prestazioni migliori, manco a dirlo, vengono raggiunte consegnando al proiettore un segnale component. In S-Video la prestazione generale è comunque pienamente accettabile. In ogni modo, i colori ci sono veramente tutti, forse anche un po' troppo invadenti; basterà ridimensionare il controllo di saturazione cromatica. La mancanza di un controllo discreto per ogni componente RGB (*presente invece sugli altri apparecchi in prova, n.d.r.*) comunque non è così drammatica. Le solarizzazioni sono praticamente assenti ed il controllo sulla compressione ai bassi livelli invidiabile. Riportare alla luce tutti quei particolari che fino a poco tempo fa venivano letteralmente "inghiottiti" al di sotto di un certo livello di luminosità, non è un problema; la gradualità di intervento dei controlli di luminosità e contrasto è molto efficiente e chiunque potrà trovare il suo punto di equilibrio tra la percezione dei particolari ed il livello del nero.

Oltre a tutti i discorsi sulle prestazioni video, la spinta maggiore che dovrebbe convincere gli appassionati nel controllare le immagini di questo impudente LCD presso un rivenditore "opportunamente attrezzato" deriva sicuramente dal prezzo d'acquisto, che colpisce più di ogni altra cosa. Siamo certi che le immagini proiettate dal piccolo Panasonic vi sorprenderanno.



Inquadratura ravvicinata del pannello LCD del videoproiettore Panasonic.





PRO
+ Rapporto qualità/prezzo
+ Silenziosità
+ Semplicità di utilizzo

CONTRO
- Livello del nero
- Risoluzione limitata

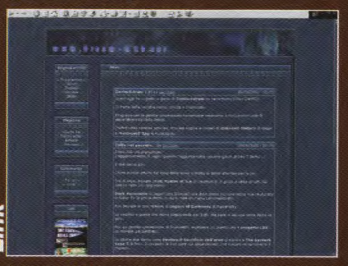
PRESTAZIONI 6 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

di Massimiliano De Ruvo

- Home
- Press
- Download
- Links
- E-Mail

[Dream MKR]



Link

http://lnx.dream-mkr.net/

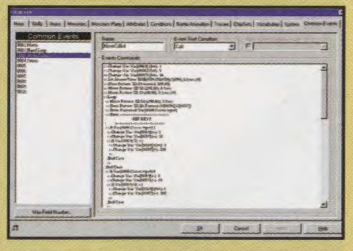
Oggi l'RPG lo faccio io!

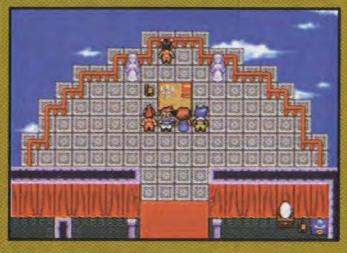
Non siete soddisfatti del sistema di combattimento di FFX? State pensando di mandare una letterina a Microsoft per lamentarvi dell'assenza di Japan RPG su Xbox? Il nuovo look di Zelda non vi convince pienamente? Se la risposta a queste domande è sì, è giunto il momento di realizzare il vostro RPG da soli. Da soli, ma con l'aiuto di RPG Maker 2000!



Scopriamo RPG Maker 2000

Dopo aver parlato del M.U.G.E.N sul numero 4 di *Evolution Magazine*, questo mese passiamo a trattare un altro editor davvero interessante. Stiamo parlando dell'incredibile RPG Maker 2000 di ASCII, sviluppato da Yoji Ojima. Il software in questione è completamente "free" e "open source", ovvero modificabile anche dal punto di vista del codice sorgente (ovviamente da chi si intende di programmazione!). L'utilizzo base è comunque semplice e completissimo e consente di creare da zero un gioco di ruolo in stile "Final Fantasy" senza dover conoscere alcun linguaggio particolare. Il programma deve la sua diffusione in Occidente grazie alla traduzione operata dal russo Don Miguel (**http://rpg-maker.chat.ru**) e ai numerosi siti (soprattutto tedeschi) in cui è possibile scaricare il tool e le risorse ad esso correlate. La qualità dei giochi che è possibile sviluppare è paragonabile (e per certi versi perfino superiore) a quella di un Super Nintendo o di un Gameboy Advance, quindi molto elevata. La flessibilità di Rm2k (altro nome con cui è conosciuto RPG Maker 2000) lo ha portato in breve tempo a ritagliarsi una larga fetta di utenza e ha visto il fiorire di un incredibile numero di siti che presentano progetti in via di sviluppo, demo e giochi completi, alcuni dei quali chiaramente ispirati alle produzioni commerciali più famose. Navigando per la rete potrete imbattervi in ipotetici sequel di Final Fantasy, RPG dedicati a robot quali Mazinger Z e titoli originali che rivaleggiano per profondità con i capolavori attuali. La flessibilità prima citata risiede soprattutto nell'ottima gestione delle risorse grafiche che consente di utilizzare numerosi effetti tra cui: trasparenze, rotazioni, distorsioni e numerosi altri, tipici degli RPG nipponici più famosi. RPG Maker 2000 è inoltre in grado di gestire filmati "AVI", piccole animazioni e immagini da usare (ad esempio) come fondale parallattico o come sfondo per una sequenza di combattimento. Possiamo sviluppare personalmente tutta la grafica, utilizzare quella presente nel file "RTP" fornito con la versione base del programma oppure scaricarne di nuova direttamente da internet. Per ciò che concerne il "codice", Rm2k si avvale di un flessibile sistema ad eventi nei quali vanno inseriti tutti i comandi relativi a quanto dovrà accadere nella nostra avventura. Ogni personaggio, porta, scrigno, combattimento, negozio è in pratica un evento in cui vengono eseguiti in sequenza i comandi che preferiamo: se, ad esempio, volessimo creare un PNG il cui unico scopo è quello di enunciare la frase "X", sarebbe sufficiente creare un nuovo evento, assegnargli l'immagine desiderata, decidere come farlo attivare (in questo caso mediante la pressione di un tasto) ed inserire il comando relativo ai messaggi in cui scrivere ciò che vogliamo fargli pronunciare. Rm2k consente, inoltre, di creare un'introduzione animata e di personalizzare ogni aspetto del nostro gioco: dal battle











[RPG Leaders]



Link

http://www.rpgleaders.com

[Hell Talez]



Link

http://exarus.free.fr/

[RPG World Italia]



Link

www.emuitalia.com/rpgwi/





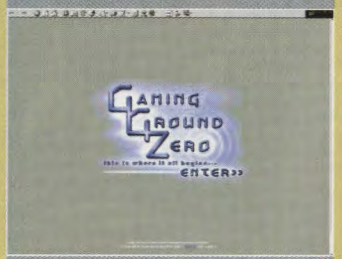




system al menu delle opzioni sino ai *fonts* e all'aspetto delle finestre dei dialoghi. Alcuni giochi che abbiamo "scaricato" dalla rete sono davvero ben fatti e denotano l'impegno, ma soprattutto la fantasia che gli sviluppatori amatoriali adoperano nelle loro produzioni. Non è difficile imbattersi in siti che promuovono dei contest on-line sia per i migliori creatori di RPG che per quelli di "chip-set" o "char-set" originali. Il fenomeno *RPG Maker* si sta lentamente affermando anche qui in Italia: al tal proposito vi segnaliamo un contest nostrano molto particolare... se volete saperne di più potete visitare il sito **www.emuitalia.com/rpgwi/** e leggere il regolamento ufficiale.
Se desiderate mettere alla prova la vostra fantasia e poter dire "anch'io ho creato un vero RPG e per giunta tutto da solo", RPG Maker 2000 è il tool che fa per voi, ovviamente a patto di avere tanto, tantissimo tempo a disposizione.



[Gaming Ground Zero]



www.gaminggroundzero.com

Gaming Ground Zero è uno dei siti più importanti e più ricchi di materiale che si occupano di RPG Maker 2000 e merita un click da parte dei cybernauti più interessati.
Una volta entrati nel sito, dopo aver superato la splash-page iniziale, si rimane colpiti dalla grafica molto pulita e curata che rende la navigazione semplice e funzionale. L'unica pecca (se in tale modo è lecito definirla) è forse un'essenzialità eccessiva che si riscontra nelle pagine e nei menu. Ma ciò non influisce troppo sul giudizio globale espresso a fondo colonna.
Tra le pagine di Gaming Ground Zero è possibile trovare tutto ciò che concerne il programma di Yoji Ojima. Si va dall'ultima versione di Rm2k, ai vari tools grafici, sino alle risorse grafiche da utilizzare nei propri giochi. Queste ultime provengono sia dai più famosi giochi del genere, sia dai disegnatori dello staff che da quelli esterni. Il sito, inoltre, propone news sempre aggiornate su Rm2k e sui titoli in via di sviluppo (suddivisi tra giochi italiani e stranieri), comodi tutorials, giochi completi pronti per il download e un forum di discussione per gli appassionati. Se volete farvi un'idea su cosa sia o come funzioni RPG Maker 2000, non esitate a fare una breve visita su GGZ; se già conoscete Rm2k, visitatelo lo stesso: c'è un mondo di interessante materiale che vi attende.

★★★★★★★★★★

Ricco di materiale utile e sempre aggiornato, è sicuramente il sito di riferimento per gli utenti di RPG Maker 2000.



Le Origini Del Videogioco

a cura di Daniele Bertocci [redtocci@virgilio.it]

Easter Eggs

Easter Eggs, tradotto in lingua nostrana, significa "uova di Pasqua" e anche se alcuni di voi staranno già pensando a farmi ricoverare in una casa di cura , sappiate che questo tema, cade a fagiolo nell'appuntamento di questo mese con *Le Origini del Videogioco*.

Un easter egg, nel mondo del software nasce come un sistema nascosto che permetteva di leggere i nomi dei programmatori, esattamente come avviene in ogni applicativo Microsoft, e talvolta anche nei comuni videogiochi. Per un programmatore, il fatto di non poter firmare direttamente una sua creazione è senza dubbio frustrante, anche se ormai pratica consolidata. Nei primi anni Ottanta, tutti i giochi riportavano in bella mostra il nome dell'artista (o degli artisti) che vi avevano speso tempo e forze nella lavorazione. Ciò permise a gente del calibro di Milner e Miner di entrare nella leggenda.

Atari era la padrona indiscussa del mercato, specialmente grazie al ruolo di guida assurto da Nolan Bushnell, mentore e fondatore della società. Come però ricorderete, Atari fu poi acquisita da Warner, che lasciò comunque Bushnell e Keenan a capo della stessa. Bushnell era un vero visionario: capitava spesso che si presentasse a lavoro in ritardo e vestito in maniera "sportiva"; fu lui ad ordinare alla sua segretaria di mettere chiunque chiamasse al telefono in attesa per almeno 2 minuti, in modo da infondere l'impressione di essere un dirigente sempre impegnato. Inoltre, come le sue biografie narrano, egli era solito scendere in catena di montaggio ad aiutare gli operai durante le feste di Natale, ossia nel momento di maggior lavoro.



Warren Robinett, il precursore dei *cheat-mode*.



Accedendo ad una location segreta nella mappa di Adventure, era possibile leggere il nome del programmatore. Un'idea tanto semplice quanto geniale che colpì l'immagginario dell'allora presidente di Atari.

Una delle grandi intuizioni di Bushnell fu la mitica Game Room: una stanza in cui tutti i figli dei dipendenti potevano entrare e provare le novità di Atari. Studiandone il comportamento, Atari era in grado di prevedere se un suo gioco potesse essere un potenziale best-seller o un prevedibile fiasco. Una volta venduta la società, Bushnell cominciò a disinteressarsi al management, tanto da costringere i vertici Warner ad estrometterlo per far posto ad un brillante quanto austero manager: Ray Kassar.

Caratterialmente i due erano agli antipodi. Kassar era il classico uomo d'affari, sempre in doppio petto, serio ed impettito, che per prima cosa rimangiò il motto che da anni contraddistingueva Atari: "questa non è una società come le altre... per dirla come Bushnell".

Atari passò quindi da una factory di dimensione umana, ad una vera società con tanto di orari ben determinati e perfino un rigido codice di abbigliamento e ferre regole per l'accesso alla Game Room. La nuova politica aziendale prevedeva, inoltre, che i programmatori non potessero più inserire il proprio nome all'interno del gioco: il logo Atari doveva imperare ovunque, in modo che il videogiocatore subisse una sorta di "dipendenza" da questo. Inutile negare che la grande maggioranza dei programmatori contestò in modo forte queste nuove scelte dirigenziali. Va ricordato le ne fece davvero scalpore.

Appena la notizia fu diffusa, l'America fu pervasa da una irrefrenabile voglia di scoprire altri "easter eggs" in tutti i giochi, tanto da spingere la dirigenza Atari a complimentarsi con Robinett per l'ottima idea avuta.

Per quanto possa sembrare assurdo, il fenomeno degli easter eggs, nato come forma di rivendicazione e polemica, è pian piano diventato un modo curioso per mostrare al pubblico i nomi degli sviluppatori e si è poi evoluto sino a trasformarsi nel fenomeno cheat, gabole, trucchi, codici e via di questo passo. Chiudiamo con un esempio in chiave moderna di ciò che gli easter eggs possono generare se non controllati. Disney negli ultimi anni ha subito alcuni violenti attacchi portati dai suoi stessi dipendenti che spesso le sono costati molto caro, sia in termini di immagine che economici: dal ritiro delle oltre 3 milioni di cassette del film "Le avventure di Bianca e Bernie", in cui figuravano alcuni fotogrammi contenenti seni nudi, sino al lungometraggio "Aladdin", in cui in una scena si sentono le parole "togliti i vestiti".

parleremo meglio prossimamente) come quattro, tra le migliori menti di Atari (ossia Crane, Milner, Kaplan e Whitehead) nel 1980 decisero di licenziarsi per fondare la prima software house indipendente: Activision.

Altri come Warren Robinett, individuarono una strada diversa per la loro polemica: durante la conversione di Adventure, inserirono all'insaputa di tutti una location segreta che, se individuata, avrebbe portato alla visualizzazione del loro nome. Il trucchetto, svelato da un dodicenne sulle pagine di Atari Age, la newsletter bimestrale distribuita a partire dal 1981 a tutti i soci possessori di un VCS,



Il giovane David Crane, in rotta di collisione con Ray Kassar e la sua nuova politica aziendale, migrò da Atari in cerca di fortuna, assieme a Milner, Kaplan e Whitehead. I quattro fondarono una nuova software house indipendente: Activision.



Atari e Bushnell: un'azienda nel fiore della sua prosperità grazie alla lungimiranza e alla dedizione del suo fondatore.



...Eggman
...vostra scel-
...le vicissitu-
...difformi punti
...plice è ricca di
...tomatica accu-
...della sparizione
...onic viene arre-
...o che lo porterà
.... Fortunatamente
...r giù dal velivolo e
...rso la libertà. Ma se
...allora il colpevole?
...onic Team il quinto
...ga, Sonic Adventure 2
...tore sfide diverse, a
...che vi verrà assegnato
...Sonic e Shadow il titolo
...tile di gioco tutto corsa e
...Eggman ci troveremo alla
...ezzi robotici all'interno di
...utto. Con Knuckles e Rouge
...nte esplorativa prenderà il
...ampio spazio a fasi di gioco
...lessive.



Non chiedetelo a Krom

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)



Una vittoria non sa di nulla senza vendetta.



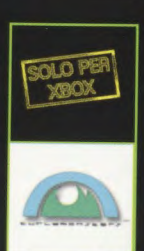


Sui circuiti futuristici di Quantum Redshift, una vittoria qualunque è una magra consolazione. Spinti da un'implacabile sete di vendetta, 8 piloti si sfidano su 16 tracciati iperveloci. In mente, un unico obbiettivo: annientare il nemico dichiarato portandosi a casa il trofeo. In sottofondo, il ritmo incalzante di Junkie XL o le canzoni che tu hai scaricato sul gioco. Con la scelta tra 16 navicelle che schizzano a 1400 km/h e un totale di 160 armi diverse, ogni questione personale diventa una gara spettacolare. Ma se non sei un tipo vendicativo, puoi sempre darti all'ippica.

Quantum Redshift

Un altro fantastico gioco, disponibile solo su Xbox.





www.xbox.com/it/quantumredshift

XBOX

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Le informazioni contenute in questo documento di vendita si riferiscono ad un prodotto pre-lancio che può essere sostanzialmente modificato prima del rilascio commerciale ed è fornito esclusivamente per finalità informative. Microsoft non fornisce alcuna garanzia, espressa o implicita, in relazione al documento di vendita ed alle informazioni in esso contenute. © 2002 Curly Monsters Ltd. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Quantum Redshift, Xbox, ed i logo Xbox sono marchi registrati o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o in altri paesi. I nomi di società e prodotti reali menzionati nel presente documento possono essere marchi registrati dei rispettivi titolari.