PLAYSTATION 2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD NEW TECH

Evolution

IL FUT[illegible]ME ENTERTAINMENT Magazine

10
Anno II
Dic/Gennaio 2003
€4.00

Evolution Magazine. Anno II N.10 Dic/Gennaio 2003. sped. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale di Roma - Mensile

LA RECENSIONE, LA SERIE TV, RETROSPETTIVA VIDEOGAMES, IL FUTURO DELLA SAGA

ROBOTECH BATTLECRY

LA TRASPOSIZIONE DIGITALE DELL'ANIME CHE HA SEGNATO UNA GENERAZIONE

ISBN 1593-6171 30010
9 771593 617005

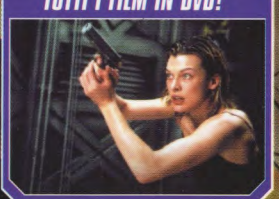
I GIOCHI DEL MESE

THE GETAWAY / TONY HAWK'S PROSKATER 4 / AUTOMODELLISTA / HAVEN: CALL OF THE KING / STARFOX ADVENTURES / RED FACTION II IL PIANETA DEL TESORO / SPLINTER CELL / MECH ASSAULT / TOTAL IMMERSION RACING / METROID FUSION / VIRTUA TENNIS 2 / SERIOUS SAM / CASTLEWEEN / DRAGONBALL Z BUDOKAI

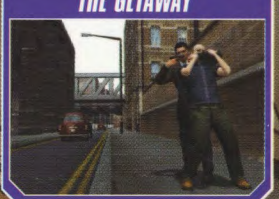
CINEMA IN CASA

AMPLIFICATORI A CONFRONTO
15 PAGINE DI PROVE CON TABELLA COMPARATIVA

TUTTI I FILM IN DVD!

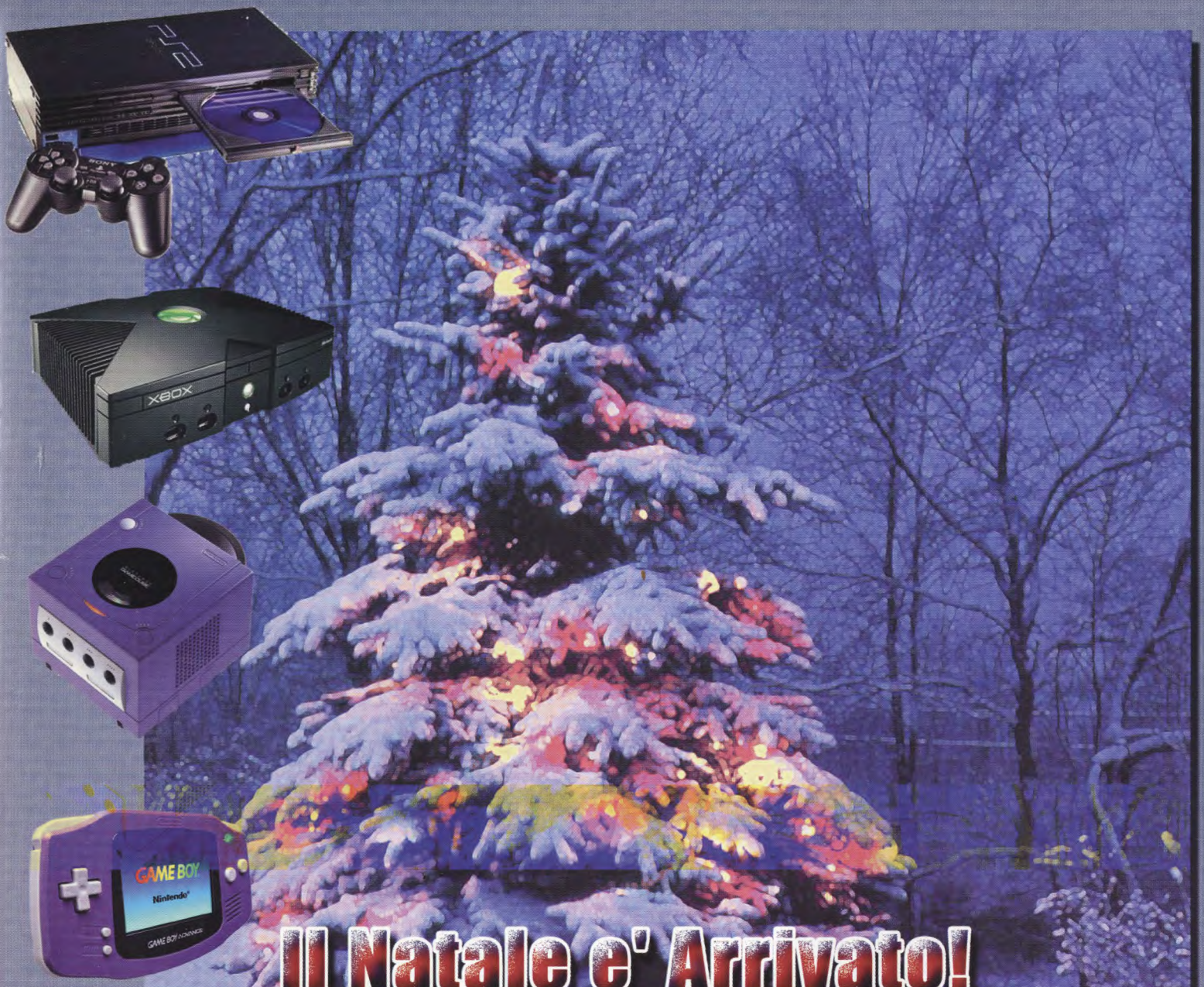


THE GETAWAY



AMPLIFICATORI A CONFRONTO





Il Natale e' Arrivato!
Fatti un regalo, Passa a

Digital Net

Distributozione Nazionale
Console e videogiochi

Tel 0678349839 - 0678349839 Fax 067858177
www.digital-net.it digital-net@digital-net.it
Via Virginia 1 00181 Roma

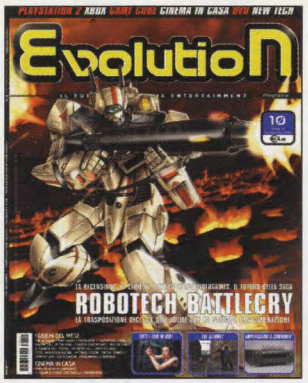
Un regalo anche per i tuoi Clienti....

Evolution Magazine
Anno II, Dic/Gennaio 2003 - N.10

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 Angì, Daniele Bertocci, 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).

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











L'"EVOLUZIONE" CONTINUA

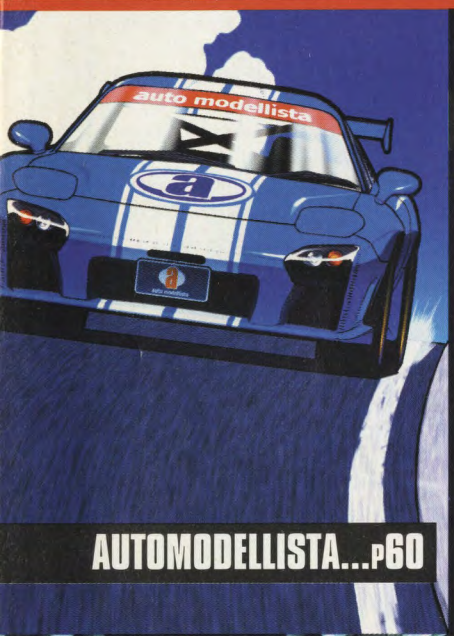
Il processo "evolutivo" di Evolution non tende a rallentare, e non potrebbe essere altrimenti visto e considerato che la ricerca di un continuo miglioramento fa parte del bagaglio genetico della nostra rivista.
Su questo numero vedono infatti la luce due nuove rubriche, entrambe estremamente innovatrici.
La prima, denominata "Project-Ring", spazia senza confini sull'intero mondo dei videogiochi, cercando di dare delle risposte a quesiti "esistenziali", di dare dei contributi significativi a dibattiti che raramente vengono affrontati, di dar voce a chi generalmente rimane in silenzio.
Ancor più rivoluzionario è lo spazio che abbiamo deciso di dedicare ai telefonini, denominato "Playmobile".
No, cari lettori, non vi preoccupate, la nostra salute mentale è ancora (più o meno) salda: non abbiamo alcuna voglia di tediarvi con argomenti triti e ritriti come la durata della batteria o la sensibilità di ricezione di questo o quel cellulare.
La nostra intenzione è invece quella di affrontare l'universo "mobile phone" dal punto di vista che a noi più interessa, e che nessuno finora ha trattato verticalmente: quello puramente ludico.
I giochi per i telefonini, sempre più "evoluti" (scusate, mi è "scappato" un'altra volta...) e sempre più divertenti, non rappresentano più semplicemente un gadget secondario bensì una delle features maggiormente tenuta in considerazione al momento dell'acquisto, soprattutto dal pubblico più giovane o comunque da quello più attratto dalle possibilità "ricreative" di un cellulare.
Sony-Ericsson, Motorola, Philips, Alcatel, tanto per citarne alcuni, danno sempre più spazio (anche sui loro siti) ai giochi, e ciò tenderà ad aumentare esponenzialmente nei prossimi tempi: Nokia sta addirittura preparando un telefonino talmente avanzato dal punto di vista ludico da rappresentare un vero e proprio concorrente per il GameBoy!
Buona lettura e buon divertimento a tutti.

Roberto Lucchesi



SOMMARIO

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



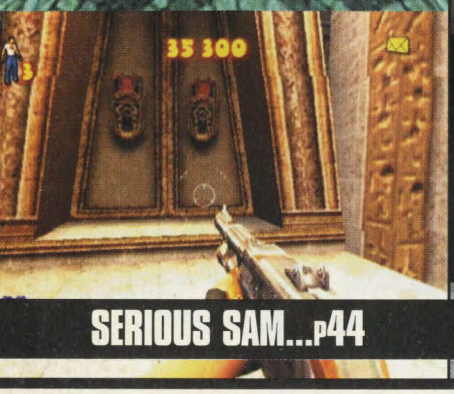
AUTOMODELLISTA...p60



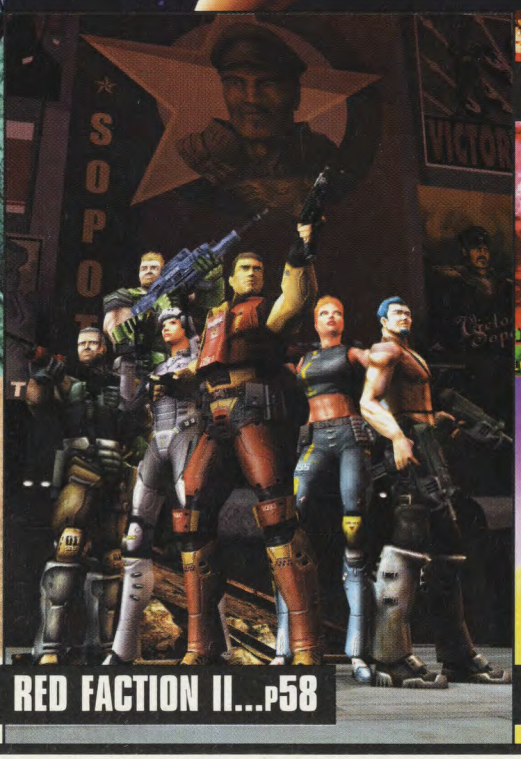
ROBOTECH BATTLECRY...p28



CASTLEWEEN...p72



SERIOUS SAM...p44



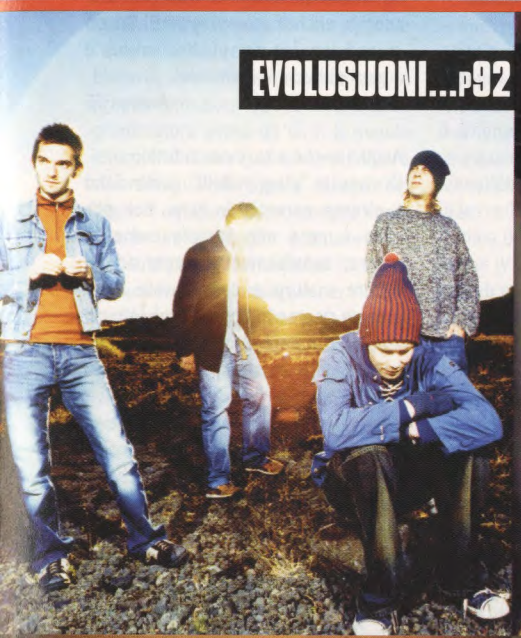
RED FACTION II...p58



STREET FIGHTER ALPHA 3...p72

DRAGONBALL Z BUDOKAI...p66













CONTENUTI

6 MAILBOX
Filo diretto con voi lettori

10 TECH ZONE
Uno sguardo tecnico ai videogame

12 NEWSLINE
L'attualità dal mondo dei videogames

18 ARCADE ZONE
Notizie e curiosità dal pianeta arcade

20 FACE2FACE
Faccia a faccia con i programmatori

24 FUTURE'S SIGHT
Il futuro della tecnologia in diretta

26 PLAYMOBILE
Il mondo del MOB sotto un'ottica ludica

28 COVER STORY
Robotech Battlecry

34 ANTEPRIME
I titoli che giocheremo prossimamente

39 RECENSIONI
Le recensioni software del mese

82 VERSUS
I migliori giochi a confronto

84 THE CULT
I miti del mondo video-digitale

86 LINK
L'anello di congiunzione tra cinema e videogioco

91 INSIDER
Il cuore Home Entertainment di Evolution

MAILBOX

FILO DIRETTO CON I LETTORI

Il futuro è ora

Magnifica redazione di Evolution,
prima di tutto vorrei ringraziarvi di cuore per aver pubblicato la mia precedente e-mail! Mi sono ritrovato a leggere sul numero 9, ciò che pensava Riccardo Arnesano sulla realtà virtuale e sul fatto che la nuova generazione di console non è stata all'altezza delle aspettative. "Purtroppo" ho solo 15 anni, ma ricordo perfettamente del tempo in cui giocavo con dei quadratini che giravano sullo schermo facendomi restare ore ed ore attaccato al joypad, nonostante i "cortesi" inviti di mia madre, intenta a sradicarmi dalla sedia di fronte al televisore! Ebbene, eccoci arrivati alle nuove console! In pochi anni i programmatori sono riusciti a trasformare quei piccoli quadratini in persone o oggetti in altissima definizione, cosa che, poco tempo fa credevo inimagginabile. Si rimane sbalorditi di fronte a titoli del calibro di "GTA: Vice City", "Pro Evolution Soccer 2" o "Gran Turismo 3: A-Spec". Il livello di realtà è altamente elevato. Naturalmente c'è ancora molto da fare, ma non possiamo assolutamente lamentarci di questo. Inoltre, bisogna tener conto del giro di affari che ruota attorno al nostro beneamato settore videoludico, che non lascia spazio e tempo ai programmatori, costretti a sfornare titoli convincenti e rivoluzionari in un lasso di tempo molto limitato. Vorrei infine dire a Riccardo che, secondo la mia modestissima opinione, la realtà virtuale assoluta di cui egli parla sia soltanto questione di tempo, basta saper aspettare... Un'ultima domanda alla redazione: avremo mai noi europei la possibilità giocare on-line con videogiocatori d'oltreoceano?
Sperando in una vostra cordiale risposta e pubblicazione, vi saluto.

Danilo Di Cerbo '87

Caro Danilo, non solo hai ragione nel dire che non dobbiamo lamentarci dei progressi tecnici delle nostre consoles, ma non dobbiamo nemmeno sperare che il futuro videoludico sia la realtà virtuale. Mi spiego meglio: siamo sicuri che ciò che vogliamo realmente sia una totale immersione in un videogioco? Il nostro hobby è bello così com'è, se fosse strutturato diversamente verrebbe snaturato e, forse, perderebbe quelle qualità che tanto apprezziamo. La parola "videogioco" si spiega da sola, non indica altro che un gioco che si svolge su di un "video" e non certo "dentro un video". Forse è vero che si tratta di aspettare qualche anno per vedere il primo vero gioco basato sulla realtà virtuale, ma i videogiochi come li vediamo ora hanno un margine di sviluppo ancora molto ampio. Basti pensare che, a tutt'oggi, escono titoli in grafica 2D, che, almeno a mio parere, superano per bellezza molte produzioni "tridimensionali". Il software ludico come lo intendiamo oggi, ha davvero tanta altra strada da percorrere e può darsi che, in un futuro, camminerà a braccetto con qualche altro tipo di intrattenimento elettronico ultra-innovativo. Ti saluto facendoti i migliori auguri di buon Natale e di un felicissimo anno nuovo pieno di soddisfazioni, anche dal punto di vista del nostro passatempo preferito.
Per quanto riguarda la tua ultima domanda, la risposta non è molto chiara. Con Xbox Live dovrebbe essere possibile giocare anche con ragazzi e ragazze d'oltreoceano. Per quanto riguarda PS2, se ti può esser d'aiuto, sappi che non siamo riusciti ad andare online con la nostra console Jap e la nostra copia originale di Final Fantasy XI. Pare che l'accesso da parte del server limitato esclusivamente al contintente asiatico...

Massimiliano De Ruvo

Sfruttare la propria console

Affidabilissima redazione di Evolution Magazine, chi vi scrive è un ragazzo "stagionatello", amante del favoloso mondo dei videogiochi. Il mio nome è Andrea e vi scrivo questa missiva in una giornata grigia e piovosa dalla mia piccola casa di Perugia, dove (cerco) di studiare, alleviando i momenti solitari con la mia amatissima PS2. Vi scrivo perché da tempo mi assale un dubbio insistente riguardo le effettive capacità della mia console, rispetto alle più nuove Xbox e Game Cube. Di persona, purtroppo, non ho ancora avuto il piacere di osservare dal vivo i giochi per le suddette macchine e, dunque, l'idea che ho di queste ultime è principalmente fondata sulle recensioni e le immagini che girano su *Evolution* (e su qualche altra rivista concorrente che acquisto in parallelo... non me ne vogliate.... ma ci tengo molto ad essere informato!). Proprio dalle descrizioni di alcuni titoli che vengono sviluppati in parallelo su più piattaforme si desume come la versione per Play risulti essere la quasi totalità delle volte, quella meno riuscita per quanto concerne l'aspetto tecnico-grafico... vedi ad esempio Spiderman, come tanti altri. La cosa, che comincia ad essere piuttosto frequente, stimola in me la voglia di passare ad un sistema concorrente quello della Sony, ma non voglio assolutamente compiere questo passo e rendermi giudice della sconfitta della mia amata console. Passo a voi, che sicuramente una vista più ampia in questo universo elettronico la avete, e mi rimetto umilmente alle vostre parole, come somme ed uniche rivelazioni su quello che il presente ci offre, sperando di trovare un caldo grembo dove cullare i miei sogni da bambino... la finisco qua, prima di sparare ancora scempiaggini!!! Grazie in anticipo (se mi pubblicherete) e auguri di buon anno nuovo!

Andrea'75

Auguri anche a te, innanzi tutto.
Di ragazzi "stagionatelli" cominciano a girarne parecchi in zona, non per caso è nata una testata come la nostra, sensibilmente mirata ad un lettore maturo e consapevole delle proprie risorse ludiche. La tua lettera, che inizialmente può sembrare la più banale delle missive, improntata su qual è meglio fra questo e quello, suscita in me riflessioni doverose di approfondimento. L'universo videoludico sta attraversando quello che, a mio parere, è il momento più delicato della sua esistenza. La sua forma, il suo ideale sono completamente difformi dalla sua origine, quella che era nata come sfida, come voglia di stupire si sta trasformando sensibilmente in una kermesse di attoruncoli e soubrette da antica rivista. Tanto tempo fa, nell'ambito musicale, un gruppo rock, si basava essenzialmente su alcune caratteristiche, come l'alcool, il sesso e la stravaganza (leggi genialità), che rendeva unica e ampiamente attraente la propria esistenza. Gente come Jim Morrison, John Lennon, Ozzy Osbourne e tanti altri, nascevano da sé: il palco era la continuazione o meglio, l'ampliamen-

PHOTOSHOP



Si è svolta dal 21 al 23 di dicembre scorso a Tokyo, l'Xbox eXperience 2002 Winter, uno show molto particolare in quel di Akihabara che ha permesso ai visitatori di provare Blinx, O.T.O.GI., House of the Dead III e Capcom Vs SNK 2 EO. Nella foto, il produttore di Blinx dialoga con il pubblico.



Zelda ha fatto il suo brillante esordio su Game Cube nipponico con oltre 400.000 pezzi venduti nei primi tre giorni.



Ennesima simulazione dedicata al mito di Gundam, ancora una volta su PS2. La presentazione di SD Cancer/Gundam G Generation NEO è avvenuta con una bizzarra sfilata che ha visto graziose modelle indossare gli abiti femminili dell'omonima serie televisiva.

to della loro vita, che si trasformava in spettacolo, qualcosa di vero che aveva cose vere da dire. Oggigiorno, le star ce le montano come pezzetti di Lego in trasmissioni dalla bassa qualità artistica, ma, ahimè, dall'alto grado di audience e ci martellano dalla mattina alla sera le radio con i loro pezzi artificiali che ritroviamo poi, inevitabilmente in casa, acquistati dalla sorellina piccola, che di "colpe" non ne ha. Tanto tempo fa, nell'ambito dei videogiochi, un solo programmatore, faceva uso della sua genialità e dote per creare mondi immaginari in cui, gente "stagionatella" come me e te, ci si inabissava notti intere, toccando con le proprie emozioni quello che il programmatore aveva da dire. Il mondo intero, e non solo quello videoludico, è alla stregua di questa situazione. Voglio il cellulare nuovo perché il mio non fa le foto, voglio il lettore MP3 portatile perché mi servono 10 ore di musica mentre passeggio per il centro storico, voglio il Game Cube perché sulla mia PS2 non c'è nessuno coi baffi... voglio... ma sarà proprio vero che IO voglio? Domanda: quanto siete sicuri che al momento della scelta del videogioco da acquistare, lo acquistiate voi e non il vostro clone accuratamente "plagiato"? Questa non è una domanda fine a se stessa: spero, da amante di videogiochi e di arte (!) in generale, di ricevere una tua risposta a riguardo...

Maurizio Quintiliani

Letterina di Natale

Caro Babbo Natale,
ecco ciò che desidero per quest'anno: vorrei che la corsa all'upgrade, vera spina nel fianco del mondo PC, non interessasse mai le console. Vorrei che Xbox si decidesse a offrire qualche titolo decente e che Sony tacesse sulle caratteristiche della futura PS3, soprattutto dopo la figuraccia che ha fatto con la PS2. Vorrei che fossero realizzate più compilation di vecchie glorie in modo che anche i giovanissimi potessero goderne (evviva Sonic Collection!). Vorrei la resurrezione dei platform bidimensionali e più titoli alla Animal Crossing. Vorrei che le software house smettessero di produrre per GBA tutti quei ridicoli sparatutto 3D, concentrandosi, invece, sullo sviluppo di platform e RPG innovativi. Vorrei che i picchiaduro a scorrimento tornassero alla ribalta, alla faccia di tutti i dancing e racing game che continuano ad avvelenarci. Vorrei che la Square e le sue "fantasie finali" marcissero all' inferno insieme alla pirateria. Vorrei che il futuro dell'industria ci permettesse, a poco prezzo, di giocare titoli come Wipeout all'interno di cabinati con cloche e tasti che simulino una vera astronave. Vorrei realizzare il film del mio game preferito (dal quale prendo il nick-name): Guardian Heroes. Vorrei che Godzilla tornasse davvero al mondo e che Miyamoto partisse alla conquista di Giove con l'aiuto dei Pikmin (!). Vorrei che **Evolution** pubblicasse questa mia ennesima follia e che tu, Babbino caro, almeno questa volta evitassi di sporcarmi l'intera casa con la fuliggine del camino... e poi, perché no, vorrei che dicessi alla tua compare Befana di non portarmi il carbone per questa volta.
Sao

Vulgar Hurricane

Ma no, dai... La Square marcire all'inferno no... cosa mai ti avrà fatto di male per augurarle questo catastrofico destino? In fin dei conti la serie di Final Fantasy è tutto, fuorché un operazione commerciale. A parte, forse, il prossimo Final Fantasy X-2: quello mi puzza un po' di "batti il ferro finché è caldo". Ad ogni modo, gli utenti al giorno d'oggi sono molto più scaltri e navigati e sanno distinguere un capolavoro da una bieca trovata "mercantile". La risposta del pubblico giapponese sarà indice importante a riguardo. Però, per favore, non augurare a Square di marcire all'inferno! E poi, mi spieghi perché Miyamoto dovrebbe partire alla conquista di Giove? Forse per indottrinare anche le civiltà aliene del suo sapere? Non pensi si corra il rischio, qui sulla Terra, di non vederlo più per un bel po' di anni? Alle tue richieste a Santa Claus (che a quest'o-



ra starà godendosi un meritato periodo di riposo alle Hawaii), aggiungo anche la mia, magari la leggerà in ritardo e avrà più tempo per provvedere: caro Babbo Natale, perché non regali a noi videogiocatori di lunga data un bello sparatutto a scorrimento come quelli che giocavamo anni fa? Sì, proprio quelli con le "astronavine" e i loro spari multicolore... L'ultimo che ho avuto il piacere di giocare su console è stato Einhander su PSX. Non pensi sia arrivato il momento di regalarcene uno nuovo?

Stefano Manin

Sulla pirateria (1)

Carissima redazione di Evolution, vi faccio i complimenti per il vostro lavoro, sempre molto serio ed affidabile e vi auguro un felice 2003. Vi scrivo per dirvi la mia a proposito della questione pirateria. Ebbene... dovete sapere che io sono... favorevole alla pirateria! Ed ho anche i miei buoni motivi che vado, tosto, ad elencare.
1 – I giochi pirata costano meno.
2 – Le confezioni dei giochi originali sono troppo grosse ed occupano spazio superfluo. I CD pirata possono essere custoditi in un pratico contenitore.
3 – La mia ragazza mi regalava solo giochi originali. Da quando ci siamo lasciati compro solo giochi pirata per dimenticarla.
4 – I giochi pirata aggiungono un brivido di piacevole paura dovuta alla loro aleatoria funzionalità.
5 – Non riesco a sopportare la confidenza che i giochi originali mi danno: traspare chiaramente dal manuale, dove si rivolgono a me dicendo "accendete la console, inserite il disco, ecc...". Invece i giochi pirata sono molto più professionali e non mi rivolgono mai la parola.
6 – I giochi pirata non funzionanti, possono essere utilizzati anche come frisbee per il cane, sottobicchiere o decorazione da muro.
7 – L'essenzialità artistica di un CD dorato, con una bella scritta a pennarellone impressa sulla sua faccia, è qualcosa che merita di essere collezionato alla stregua di opera d'arte.
8 – I giochi originali, con tutti quegli involucri in cellophane, rischiano di danneggiare inevitabilmente il nostro amato territorio. Rischio che, con i giochi pirata non si corre minimamente.
Come vedete, di ragioni per passare al



lato oscuro del videogioco ce ne sono molte. Spero che anche i sostenitori più accaniti dell'originalità a qualsiasi costo, si ravvedano in tempo.
P.S. Per chi non lo avesse ancora capito, la mia è una lettera volutamente sarcastica: spero, discorrendo del problema pirateria con toni più scherzosi, di far breccia anche nella mente di coloro che continuano ad usufruire di titoli copiati e non supportano il mercato dell'originale. Un ringraziamento per la vostra attenzione ed un caloroso saluto.

Roberto Fiorini, Bologna

E così, i CD con le scritte di pennarello sulla superficie sono artistiche, vero? E io che pensavo che la serigrafia dell'originale fosse così elegante! Evidentemente non abbiamo la stessa concezione di arte. A parte gli scherzi, caro Roberto, mi ha molto divertito la tua lettera ma non so quanto potrà convincere gli utenti di software illegale a redimersi...

Giuseppe Nigro

Sulla pirateria (2)

Carissima Evolution, mi chiamo Emanuele, sono un ragazzo di 18 anni e ti scrivo a proposito della pirateria. Comincio subito con alcune domande:
1 – Per quali motivi i giochi per console hanno prezzi così elevati?
2 – Perché le software house non cominciano ad abbassare i prezzi?
3 – Se un gioco lo copio per rivenderlo è illegale. Se invece lo copio per un mio amico, è illegale lo stesso?
4 – Questa è una frecciatina a voi e a tutti gli "originalisti" convinti: non vi è mai capitato di copiare una musicassetta o di scaricare un MP3 dal web? Non è pirateria anche questa?
Non pensiate che io sia un pirata incallito, tutt'altro. Mi sono avvicinato al mondo dei videogame acquistando sempre e solo software originale.

Assieme alla mia PSX (che ancora posseggo), ho una collezione di circa 50 giochi originali, ma da quando ci sono le console di nuova generazione (e da quando ci sono gli euro), mi sembra si stiano raggiungendo livelli di prezzo inaccettabili. Spendere 70 Euro per un titolo europeo, quando, fino ad un paio di anni fa, l'equivalente in Lire era il prezzo dei giochi import, mi sembra davvero un furto in piena regola. Basterebbe così poco per limitare il fenomeno pirateria: pensate quante copie originali si potrebbero vendere in più se queste costassero al massimo 30 Euro! Certo di una vostra risposta, vi saluto e vi rinnovo la mia stima.

Emanuele Fassoni

Caro Emanuele, che i giochi originali costino troppo, mi sembra sia fuori di dubbio. Soprattutto, è triste vederne alcuni non certo meritevoli, ad una cifra di vendita esorbitante. Ti sei mai chiesto, però, perché i CD musicali non costano 60 e passa Euro come i videogiochi? Nonostante le musicassette copiate o gli MP3 scaricati da Internet, il mercato discografico mantiene la sua (ugualmente elevata) fascia di prezzo ad un certo livello, poiché in grado di raggiungere soddisfacenti vendite dei pezzi originali.
Se tutti noi cominciassimo a comprare solamente software originale, stai sicuro che, per forza di cose, i prezzi subirebbero un deciso calo. Purtroppo non è così e, anche se non è il tuo caso, esistono giocatori che non hanno mai, proprio mai, neppure pensato di comprare un singolo gioco originale. È una questione di mentalità e di maturità. Al giorno d'oggi, si è spesso desiderosi di provare tutto quello che esce sulla propria console e, per farlo, si ricorre facilmente alla pirateria. Sarebbe bello far capire a queste persone che non è necessario possedere migliaia di CD copiati per divertirsi e che, anche con un paio di ottimi titoli al mese è possibile trascorrere molte più ore di intrattenimento di quante ne passerebbero con un quantitativo dieci volte maggiore di software illegale. Ad ogni modo, la lieve riduzione di prezzo per i titoli di prima fascia Microsoft e la ormai famosa etichetta Platinum di Sony sono un paio di motivi validi per passare all'originale.

Stefano Manin

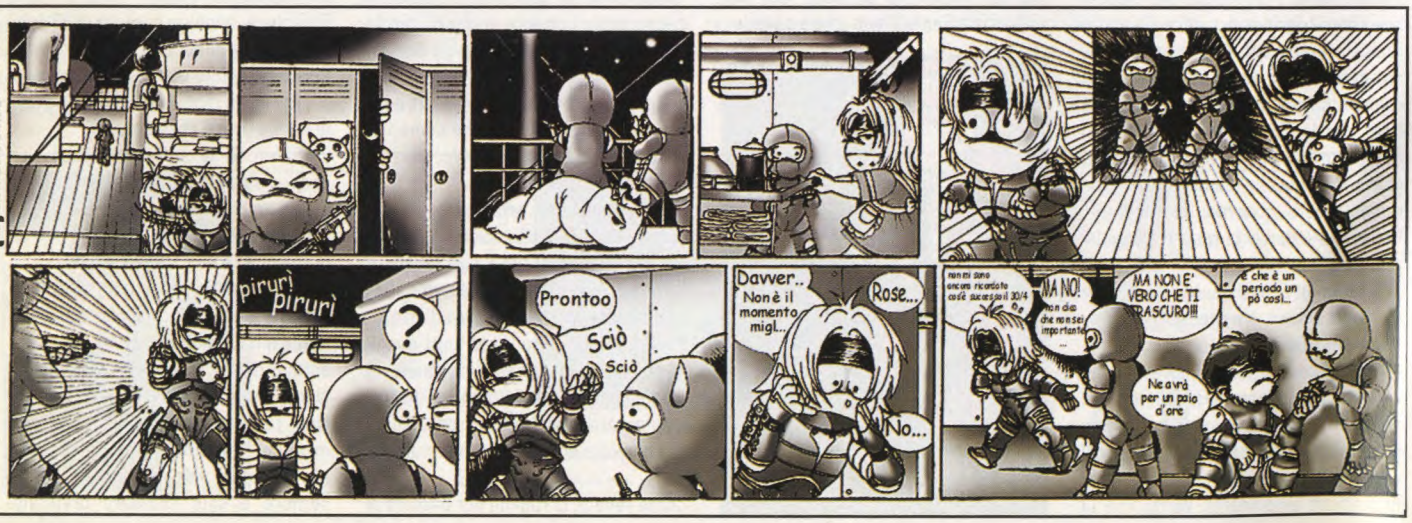
Il DVD delle meraviglie

Spettabile redazione di Evolution, vi scrivo questa missiva nel cuore della notte, dopo aver giocato e terminato Final Fantasy X per PS2.
Indubbiamente un ottimo titolo. Ho quasi paura a dire che si tratti di un capolavoro, ma non v'è dubbio che la cura riposta nella realizzazione trasudi da ogni schermata. Comunque, non è della bellezza del titolo Square che voglio parlarvi: vi scrivo perché, proprio dopo aver terminato la decima "fantasia finale" ed aver assistito all'incredibile sequenza in FMV mi balenava in testa uno strano interrogativo. Mi chiedevo, quanto l'uso del DVD abbia influenzato il modo di "fare" videogiochi da parte degli sviluppatori. Proprio con Final Fantasy e la sua evoluzione (che, se non sbaglio avevate illustrato in una pagina della vostra recensione) si può constatare come lo spazio concesso dagli sviluppatori dai nuovi supporti, sia servito, troppe volte, solamente per includere un quantitativo abnorme di sequenze in FMV non interattive. Ora, non voglio dire che queste non devono esserci, tutt'altro. Però il rammarico nel vedere 5 giga e passa di supporto non riempite fino all'ultimo byte con files che non siano filmati mi lascia un po' interdetto. Perché accade questo? Perché i programmatori non si dedicano di più al gioco e lasciano, almeno per una volta, da parte tutte quelle sequenze di contorno che, spesso e volentieri, non fanno altro che intristire ancora di più il giocatore? Mi spiego meglio: vedo una bellissima introduzione in FMV, rimango a bocca aperta, poi arriva la grafica in-game e... sorpresa! Non c'entra nulla con la sequenza precedente! Badate che questo non avviene solo con PS2 ma anche con Game Cube e Xbox. Non è un problema di console secondo me, quanto la fretta dei programmatori di riempire tutto il contenuto del DVD con contenuti delle volte futili. Scusate la lunghezza e la ridondanza di questa lettera, ma sono appena passate le cinque della notte e sarei anche un po' stanco. Aspetto una vostra risposta, nel frattempo vi saluto e vi auguro buon lavoro! Continuate così!
Paolo Piccialli – Verona

Ciao Paolo, benvenuto nelle pagine della posta. Complimenti per aver terminato Final Fantasy X: io ancora devo iniziarlo (sigh). Secondo me ti stai contraddicendo almeno un pochino: se hai giocato e finito FFX avrai capito che, almeno nel caso della saga Squaresoft, le sequenze in FMV sono parte integrante della narrazione e non costituiscono affatto un riempitivo. Il supporto DVD ha consentito, semmai, di migliorarne la qualità di compressione, ma non devi credere che tali sequenze siano messe lì a scopo riempitivo. Alcune sequenze in FMV hanno un costo di sviluppo superiore alla stessa grafica in-game e, se ben fatte, non vedo cosa ci possa essere di male ad includerle in larga parte nel contenuto di un DVD. Al massimo se ne utilizza più di uno. Sul fatto delle intro e delle sequenze mi trovi d'accordo, ma preferirei slegare i due argomenti. Sin dai tempi dei giochi "bidimensionali" abbiamo avuto intro che raffiguravano in un certo modo i personaggi e, poi, sprite che poco o nulla ricordavano delle stesse. Per quanto mi riguarda, preferisco le sequenze animate realizzate sfruttando il motore grafico del titolo dedicato. Metal Gear Solid o, ancor meglio, Vagrant Story su PSX, sono due chiari esempi di quanto possa essere più fruttuoso l'uso della grafica in real time piuttosto che la CG per le scene di inizio-intemezzo-fine di un videogioco. Il DVD può contenere oltre 5 gicabyte di dati, ma non è detto che questi debbano essere riempiti fino all'orlo per giustificare la spesa ed il lavoro degli sviluppatori. Pensa a giochi semplici come i puzzle game o i platform: ti accorgerai che, pur essendo divertenti, non necessitano il riempimento totale del supporto ove risiedono, senza contare una gran quantità di titoli per PS2 che è ancora su CD. Spero che la mia risposta ti soddisfi, per maggiori chiarimenti non esitare a contattarci di nuovo.
Ciao!

Stefano Manin

(R)UMORISMO di Strix



La guida di riferimento per il cinema in casa



è in edicola



[FILE 05] - MOTION BLUR



Grazie a questo studio della splendida Konoko, protagonista del videogame Oni (Rockstar, PS2) possiamo ammirare uno splendido effetto di motion blur applicato ai movimenti del modello poligonale.

COS'È

Quando un oggetto si muove rapidamente nel nostro campo visivo, perde nitidezza in funzione della sua rapidità, risultando sfocato e allungato nel senso della direzione. Questo fenomeno, nel mondo della grafica digitale, è conosciuto con l'appellativo di "motion blur", che tradotto in lingua italiana, significa, grossomodo, "sfocatura da movimento". Il motion blur si può ottenere in diversi modi, alcuni dei quali risultano praticabili, grazie ai progressi dell'hardware delle console di nuova generazione, anche in tempo reale nell'ambito di scene tridimensionali.

COME FUNZIONA

Affinché si possa ottenere l'effetto di motion blur su un oggetto, occorre che questo, nelle varie posizioni, si confonda con le posizioni che lo seguono e che lo precedono nell'animazione. L'effetto sarà tanto più evidente, quanto più ampio sarà l'intervallo di tempo che influenzerà ciascun frame. Considerate, ad esempio, cosa succede ad una fotografia quando lasciate aperto l'obbiettivo per un intervallo di tempo, mentre l'oggetto inquadrato si sposta: l'oggetto impressionerà la pellicola lungo tutto il suo percorso, lasciandosi dietro una scia. Più è ampio l'intervallo di tempo, più lunga sarà la scia dell'oggetto nella foto.

TECNICA A MULTIPASSO

Come accennato prima, si possono utilizzare diversi procedimenti per ottenere il motion blur. Uno di questi, è reso attraverso un effetto multipasso **(esempi A, B, C e D)**, che consiste nell'effettuare una serie di rendering della stessa scena, ciascuno dei quali sarà usato per la composizione di un singolo frame. Per questo metodo, oltre all'intervallo di tempo, almeno altri due parametri caratterizzeranno il risultato:

1) Il numero di posizioni dell'oggetto che rientreranno in ciascun frame (sample, o, in questo caso, i passi di rendering); ogni sample, cioè ogni singolo rendering che contribuisce all'immagine finale, avrà la stesso grado di trasparenza degli altri.

2) Il bilanciamento delle posizioni (bias), che possono concentrarsi verso la fine o verso l'inizio dell'intervallo.

Sample

Ogni frame (che prima abbiamo paragonato ad una foto) includerà l'oggetto nella posizione attuale, più un certo numero di immagini che rappresentano l'oggetto nelle posizioni precedenti e in quelle successive. In **figura 1**, gli **esempi A, B e C**, sono composti di 50 sample, immagini, ciascuna delle quali rappresenta la sfera in una posizione diversa. L'**esempio D** è, invece, il risultato di sole 12 sample, cioè 12 posizioni che la sfera ha assunto durante l'arco di tempo considerato dal motion blur. È chiaro che, minore è il numero delle sample, più evidente sarà lo stacco fra le varie immagini che costituiscono il frame, soprattutto per intervalli di tempo ampi, che comportano una scia più lunga: se l'intervallo del motion blur è breve, il movimento possibile in quello spazio di tempo sarà più corto e, quindi, più facile da rappresentare con poche immagini.

Bias

Il bias è un parametro che "sposta" la concentrazione delle sample avanti o indietro nell'intervallo di tempo: in tutti gli esempi di figura 1, la sfera si sposta da sinistra a destra, ma nell'esempio A, il bias è spostato verso l'inizio dell'intervallo, e fa in modo che le sample si concentrino nella parte iniziale, cioè sulle prime posizioni del movimento.
Nell'**esempio B**, il bias è centrato, mentre nell'**esempio C**, si ha un bias spostato sulla fine dell'intervallo.



Dai primi filmati diffusi da Konami relativi al futuro Z.O.E. Anubis (PS2), si può già notare un utilizzo ancora più raffinato di incredibili effetti di motion blur.

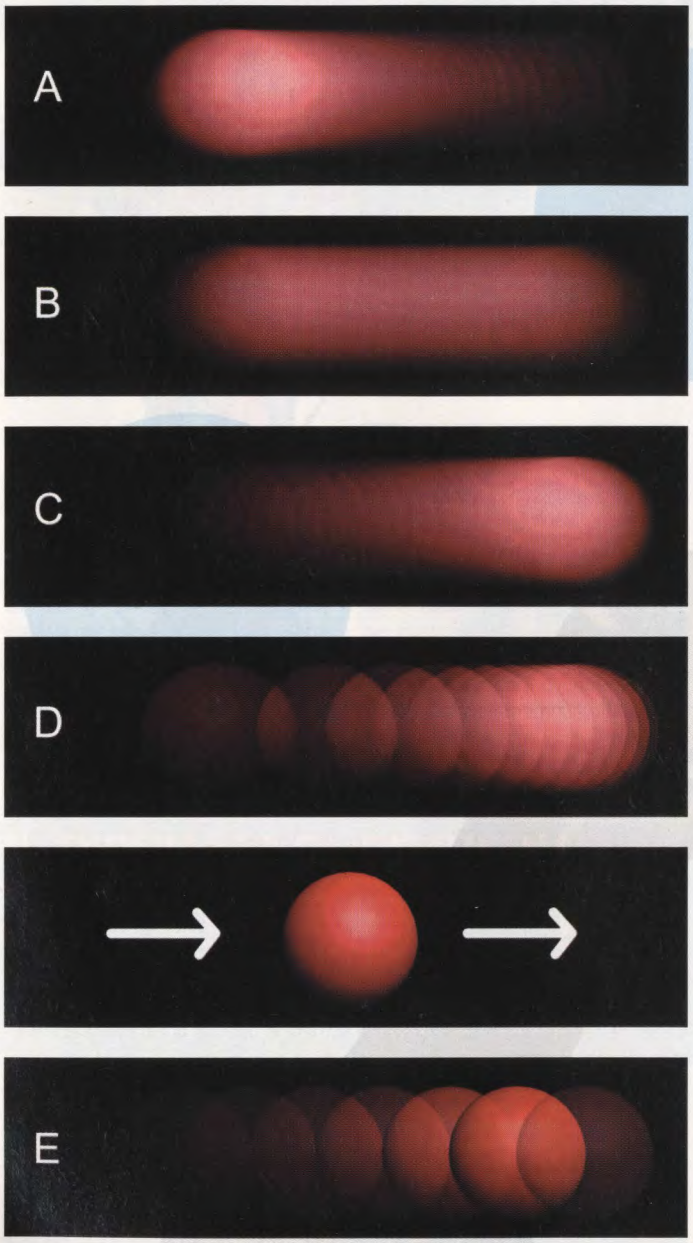


Figura 1 - esempi di diverse modalità di motion blur.

Quest'ultima soluzione è la più comune, quella che comporta una maggior focalizzazione sull'ultima parte del movimento (per effetto della sovrapposizione di sample), facendo apparire i momenti iniziali come una scia fioca e allungata.
L'**esempio D** ha lo stesso bias dell'**esempio C**, ma, come detto in precedenza, ha un numero di sample palesemente ridotto.

TECNICA BASATA SUL FADE

Nei videogiochi e nelle post-produzioni, il motion blur si può ottenere per altra via, e cioè estendendo la permanenza di un frame sullo schermo, facendolo svanire in un fade-out graduale, o anticipandone la comparsa (fade-in) **(esempio E)**. È un metodo molto più economico in termini di risorse, rispetto alle tecniche a multipasso, poiché non richiede di calcolare per ogni frame, tutte le posizioni dell'oggetto che devono rientrare nell'immagine (50 negli **esempi A, B e C**). Un limite importante consiste nel fatto che non si possono aumentare le samples, ma si può intervenire solo su intervallo di tempo e su bias. Ciò implica che, spesso, le sample risultano irrimediabilmente troppo distaccate, poiché le uniche posizioni visualizzabili di cui si dispone sono quelle contenute in ciascun frame e, per movimenti molto rapidi, possono risultare insufficienti. Nei motion blur di questo tipo, il numero delle sample è sempre uguale al numero dei frame necessari a ricoprire l'intervallo di tempo su cui è aperto il motion blur (se l'animazione procede a 30 frames al secondo, e l'intervallo è di un secondo, si avranno 30 frame).
L'azione del bias per altro, non sposta effettivamente la posizione delle sample, ma ne altera i valori di decadimento e di apparizione dei fade. In ogni frame, quindi, ogni sample avrà un suo grado di trasparenza: se (come nell'**esempio E**) il bias è spostato verso la fine dell'intervallo di tempo, le sample che raffigurano le fasi iniziali del movimento saranno più trasparenti di quelle nelle fasi finali. Quindi, mentre nel rendering a multipasso la trasparenza è regolata dalla sovrapposizione di sample tutte ugualmente semitrasparenti, nel motion blur basato sul fade, il bias regola direttamente la trasparenza di ciascuna sample.

CONCLUSIONI

Come la maggior parte degli effetti grafici ottenibili in digitale, anche il motion blur si può ricavare trattando l'immagine in modi diversi, quelli che danno i risultati visivi migliori risultano, "sfortunatamente", anche i più pesanti da gestire per le macchine. Allo stato dell'arte, il motion blur in multipasso non viene utilizzato nelle applicazioni in real-time, come i videogiochi. Tuttavia, la rapida evoluzione di queste applicazioni, e dell'hardware che le supporta, ha consentito di sviluppare tecniche alternative molto efficienti: in particolare, per il motion blur, l'innalzamento del limite del frame rate (frame al secondo) e la possibilità di applicare filtri grafici in real-time, fanno sì che, spesso, l'effetto risultante sia indistinguibile da quello ottenibile con tecniche precalcolate.









Vediamo assieme alcune schermate di titoli per le console 128 bit che fanno uso del motion blur. Nella prima foto, Burnout (PS2), poi, seguono verso il basso, Driven (GC), Moto GP e Jet Set Radio Future (Xbox).

a cura di Giuseppe Nigro, Stefano Manin ed Edimidio Frattaroli

DIVERTIMENTO A VALANGA

NINTENDO DIFFONDE LE PRIME INFORMAZIONI UFFICIALI SUL SUO FRANCHISE DEDICATO AL MONDO DELLO SNOWBOARD



Una tempesta di neve sta per abbattersi (metaforicamente parlando) su Nintendo Game Cube. 1080° White Storm prosegue la tradizione degli sport estremi, con le specialità invernali a bordo di velocissimi snowboard. La giocabilità del sequel di 1080° (apparso su N64 e reputato uno dei migliori titoli del genere) saprà soddisfare sia i giocatori più tecnici, sia tutti coloro che affrontano questo tipo di competizioni per la prima volta. Numerosi i personaggi selezionabili per affrontare le gare: citiamo il ben bilanciato Kensuke, il maestro dei tricks Rob e l'incredibilmente veloce Dion.
Tra le caratteristiche di 1080° White Storm, segnaliamo un gran numero di modalità su tracciati multipli: time attack, trick attack, contest e training mode. Particolare attenzione dovrà essere riposta alle condizioni ambientali: discesa di valanghe, caduta massi e tempeste di neve apriranno passaggi prima nascosti e influenzeranno il nostro stile di discesa.
L'uscita di 1080°: White Storm è prevista entro il primo trimestre dell'anno.





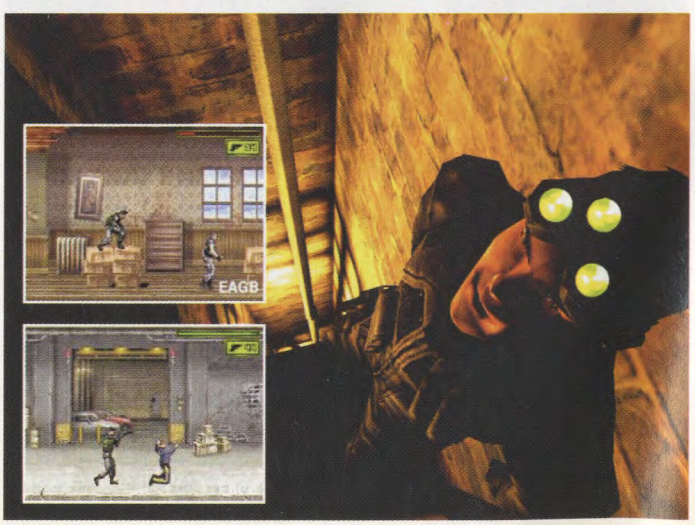


SAM FISHER SBARCA SU PS2 (E GBA)

CONFERMATE LE VERSIONI PS2 E GBA DELL'INCREDIBILE STEALTH GAME UBI SOFT: DIFFUSI PRIMI DETTAGLI E LE PRIME INTERESSANTI IMMAGINI

Mentre il titolo Ubi Soft continua a far registrare un ottimo successo di vendita e critica nella sua versione Xbox, arrivano le prime schermate ed i primi dettagli delle conversioni per PS2 e GBA. Per quanto riguarda la console Sony, è con grande sorpresa che possiamo osservare la qualità della grafica e degli effetti di luce, davvero molto simili a quanto di buono già visto su Xbox. In particolare, pare che i programmatori abbiano studiato un metodo per riproporre i medesimi effetti di illuminazione dinamica senza intaccare troppo frame rate e capacità di calcolo del monolite Sony. Il risultato appare davvero confortante e le textures delle pareti e dei muri ricordano da vicino l'ottima versione Xbox. Previsto, inoltre, un livello extra chiamato "Powerplant". Gli utenti della console Microsoft potranno scaricarlo dalla rete con Xbox Live. L'uscita di Splinter Cell per PS2 è fissata per marzo. Per la versione GBA, ovviamente, si passerà ad una grafica bidimensionale, ma le caratteristiche che hanno decretato il successo di Sam Fisher resteranno invariate: incredibile numero di gadgets utilizzabili e azione in stile stealth con tanto di uso intelligente delle zone d'ombra. L'uscita della versione per il portatile Nintendo è prevista entro la fine del primo trimestre 2003.









RYGAR IN EUROPA

LO SPLENDIDO ACTION GAME DI TECMO ARRIVERÀ NEL VECCHIO CONTINENTE

Dopo l'ottimo lavoro svolto con Project Zero, Wanadoo Edition è stata contatta da Tecmo stessa per distribuire in Europa, Rygar – The Legendary Adventure per PS2, un gioco d'azione che riprende personaggi ed ambienti del coin-op risalente al 1986. L'uscita, prevista per Aprile 2003 si preannuncia davvero interessante, con sottotitoli in lingua italiana e una modalità 60 Hz molto probabile. Ricordiamo che Rygar – The Legendary Adventure vede il protagonista principale (Rygar, appunto) fare uso di una speciale arma denominata "Diskarmer", dalle sembianze di un gigantesco e letale yo-yo metallico contro pericolosi nemici, in ambienti dalle forti tinte mitologiche. Tale arma sarà utile anche per sbloccare determianti switches all'interno delle evocative locations e per raggiungere zone altrimenti inaccessibili.
Scopo di Rygar sarà liberare la dolce Harmonia, fondatrice del Regno di Argus, dalle grinfie della malvagia Echidna.



Davvero molto ispirati gli scenari della nuova produzione Tecmo.

IL RICHIAMO DI CTHULHU

Gli amanti di Lovercraft saranno entusiasti di apprendere che Headfirst Productions è al lavoro su uno sparatutto in prima persona ispirato ai racconti di Cthulhu. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth ci farà vestire i panni di Jack, ex poliziotto e ora investigatore privato alle prese con misteriosi eventi nella derelitta Innsmouth. La nostra avventura comincerà con la ricerca di Brian Burnham, ma presto avremo a che fare con un vero incubo... Uscita: terzo trimestre dell'anno.



L'ITALIA CHE CONTA

Dove va a finire l'energia dei pianeti quando questi muoiono? E, soprattutto, perché alcuni pianeti muoiono? Nessuno lo sa, ma ciò non fermerà la nostra voglia di giustizia. In T-Zwei, a bordo del nostro Raptor T2, dovremo affrontare una serie di stupefacenti livelli di sano sparatutto, nel primo titolo realizzato dall'italiana Atlanteq S.r.l., uno shoot'em-up che miscela fondali 2D a grafica ed effetti speciali 3D. Alla versione PC faranno seguito quelle per le console di nuova generazione.







MICRO NEWS

Naruto su GC

Eccovi la prima immagine di Naruto per Game Cube, l'adattamento ludico del celebre manga che sta riscuotendo grosso successo in Giappone. Si tratterà di un gioco di combattimento in cel shading, sviluppato da Tomy con l'ausilio di Nintendo. L'uscita è prevista per la prossima primavera.



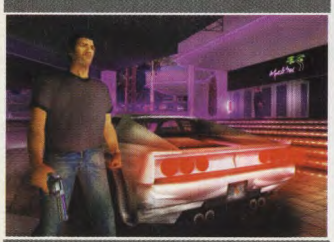
Moto GP 3 a febbraio

Ritardi in vista per il terzo capitolo della saga motociclistica targata Namco. L'uscita di Moto GP 3, infatti, è stato rinviata al 27 febbraio (il gioco era inizialmente previsto per il mese di gennaio). Gli utenti europei potranno acquistare il gioco nello stesso periodo in versione Pal. Testimonial giapponese del gioco è Valentino Rossi, insieme alla ragazza virtuale Hitomi Yoshino, realizzata da Namco.



GTA Vice City in testa alle vendite

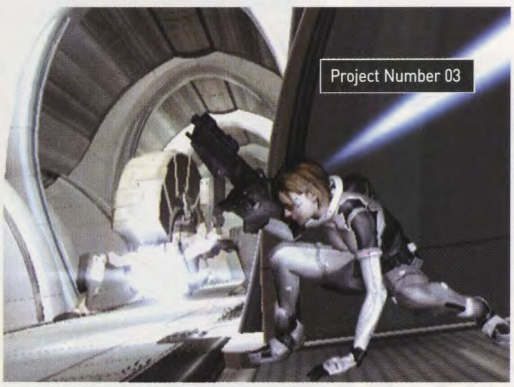
Cidiverte, distributore per l'Italia dei giochi Take 2, ha comunicato il raggiungimento dei 115.000 pezzi venduti in Italia per Grand Theft Auto: Vice City su PlayStation 2.
Un traguardo indubbiamente importante per il titolo Rockstar (soprattutto per un Paese come il nostro) che conferma l'ottima serie positiva di Vice City in Europa, che dovrebbe ormai aver varcato la soglia delle 750.000 copie vendute complessivamente su tutto il territorio.



POKER D'ASSI PER CAPCOM

4 TITOLI ESCLUSIVI CAPCOM (PER TACER DI RESIDENT EVIL 4) PER LA CONSOLE 128 BIT NINTENDO

Capcom sembra essersi innamorata di Nintendo e del suo Game Cube: oltre a Resident Evil 4, di cui parliamo a pag 86, la Casa di Osaka ha fondato un team di sviluppo denominato Production Studio 4, capitanato da Shinji Mikami, che si occuperà dello sviluppo di quattro giochi in esclusiva per la macchina 128 della grande N. Scopriamoli assieme. **Project Number 03**, è un action game avente come protagonista un affascinate mercenario di nome Vanessa Z. Schneider, armata di una pistola laser e alla ricerca del suo oscuro passato. **Dead Phoenix** è una sorta di sparatutto in stile Panzer Dragoon, che ci farà esplorare fantastici mondi ricchi di dettaglio. **Viewtiful Joe**, invece, è un picchiaduro a scorrimento in cel shading, dai toni demenziali. Nei panni di Joe, un simpatico supereroe, potremo darle di santa ragione ai nemici, prestando un occhio di riguardo per la "bellezza" del nostro stile di lotta. Effetti slow motion e zoom previsti per esaltare l'azione. Chiudiamo la breve panoramica con **Killer 7**, forse il più inconsueto action adventure mai visto su console. Killer 7 vede lo scontro tra Harman Smith, un vecchio su una sedia a rotelle dotato di 7 differenti personalità e Kun Lan, un sovversivo desideroso di rovesciare il Governo americano con i suoi subdoli inganni. Smith dovrà utilizzare le sue 7 identità per catturare Kun Lan.
Appuntamento ai prossimi mesi per altri dettagli.









FUSIONE LUDICA

DUE COLOSSI NIPPONICI DEL MONDO DEI VIDEOGAMES SI UNISCONO

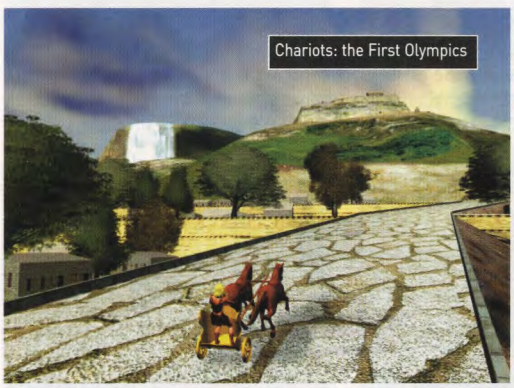
La notizia, risalente alla fine di novembre dello scorso anno, è di quelle importanti: Square ed Enix, due delle più prestigiose softco nipponiche, si sono fuse in una sola compagnia.
La nuova società, battezzata Square Enix, verrà riconosciuta a partire dal prossimo aprile ed avrà come presidente Yoichi Wada, attuale massimo dirigente Square. La decisione è stata presa per contrastare in modo aggressivo la concorrenza e per massimizzare gli introiti derivanti da produzioni famose come Final Fantasy e Dragon Quest. I primi titoli annunciati sono stati Dragon Quest VII (completamente in cel shading e con design di Akira Toriyama) e l'inatteso Parasite Eve Rebirth. A presto per le prime immagini ed informazioni a riguardo.

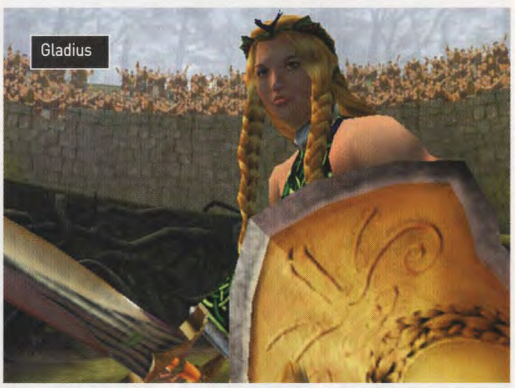


VIDEOGIOCHI MITOLOGICI

LE SOFTWARE HOUSE PESCANO DAL REPERTORIO STORICO-MITOLOGICO PER LE LORO NUOVE PRODUZIONI

Le antiche epoche romane e greche sembrano essere molto gettonate dagli sviluppatori di videogames in questo periodo. In attesa di Ben Hur: Blood of Braves (del quale trovate un'anteprima questo mese), diamo spazio a tre nuovi titoli. **Chariots: the First Olympics**, in sviluppo presso Candella Software Ltd, sarà un racing games a bordo di antiche bighe che ci vedrà correre nei panni di uno tra gli 8 guerrieri disponibili. Le gare si svolgeranno attraverso affascinanti scenari della penisola ellenica nel 776 d.C., nel quinto giorno delle prime olimpiadi della storia. L'uscita per PS2, Game Cube ed Xbox è prevista per fine anno. **Gladius**, titolo multipiattaforma di Lucasarts, in fase avanzata di sviluppo, sarà un combat-RPG che ci vedrà incarnare due giovani eroi: Ursula (foto) e Valens. Con il loro aiuto, dovremo reclutare un team di valenti soldati ed allenarli per sconfiggere gli sfidanti attraverso un crudele torneo tra gladiatori. Armi bianche e potenti magie saranno all'ordine del giorno, ma anche la strategia avrà la sua importanza. Uscita fissata per la prossima primavera. Chiudiamo presentandovi **Gladiator: The Crimson Reign** di Midway, un picchiaduro nell'era dell'Antica Roma (79 d.C.) in cui il giocatore assumerà il ruolo di un giovane campione ed intraprenderà una serie di combattimenti all'interno di arene sempre più grandi. Le tecniche di lotta miglioreranno col progredire delle battaglie e la sfida finale ci vedrà combattere davanti all'Imperatore nella solennità del Colosseo. Previsti, tra i nemici, oltre ad una serie di agguerriti gladiatori, anche pericolose fiere e mitologiche creature. Per il momento sono state diffuse solamente le prime artwork di due lottatori: Apollonia e Brennos. Non appena avremo disponibili le prime screen non mancheremo di mostarvele. L'uscita multipiattaforma di Gladiator è prevista per la metà dell'anno.


Chariots: the First Olympics


Gladius

LA CORSA DI MEZZANOTTE

ROCKSTAR SVELA IL SEQUEL DEL SUO TITOLO DEDICATO ALLE CORSE ILLEGALI CITTADINE: PREVISTE IMPORTANTI NOVITÀ

Arriva da Rockstar, il sequel di uno dei primi titoli giocati su PS2. Midnight Club II (Rockstar Studio San Diego) ci vedrà correre per le strade di Parigi, Losa Angeles e Tokyo, in eccitanti (ed illegali) gare notturne. Sarà possibile vincere auto e moto sempre più potenti sfidando gli avversari.
Lo stile di guida arcade permetterà di effettuare sorpassi al limite del pericoloso, acrobazie, salti e incredibili derapate. Presente, ancora una volta, la polizia locale, che ci inseguirà incessantemente, i pedoni, che bisognerà evitare, passaggi segreti e scorciatoie. Interessanti le modalità di gioco in split screen in link e on-line previste da Rockstar.
L'uscita è prevista per aprile.





MICRO NEWS

Nuova console Nintendo?

Voci non confermate suggeriscono che Nintendo e NEC sarebbero in trattativa per la realizzazione di un nuovo chip che dovrebbe equipaggiare la console di prossima generazione che sostituirà il Game Cube.
Così come Sony con la futura PS3, le due società parrebbero intenzionate a realizzare un chip in grado di eseguire numerose applicazioni, non solo limitate all'ambito videoludico.

La terza volta di Snake

Hideo Kojima, in un'intervista televisiva ad una TV giapponese, ha ammesso ufficialmente di essere già al lavoro sul prossimo episodio della saga di Metal Gear Solid.
Metal Gear Solid 3 farà, infatti, il suo debutto al prossimo E3.
Kojima e il suo team sono, inoltre, al lavoro su Metal Gear Solid on-line che dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno.
Nessuna conferma ufficiale riguardo alle piattaforme per cui sono in sviluppo MGS3 e MGS on-line, ma non dubitiamo che PS2 goda di un certo favore da parte di Konami.

Playboy diventa un videogame

Playboy Enterprises, la società che detiene il controllo e i diritti sulla famosa rivista, ha comunicato di aver raggiunto un accordo con Arush Entertainment e Groove Games per creare, promuovere e distribuire una serie di simulazioni interattive videoludiche.
Il primo gioco a portare il marchio Playboy, previsto per il 2004 su PS2 es Xbox, sarà un gestionale che permetterà al giocatore di seguire le orme di Hugh Hefner, storico fondatore di Playboy, nel tentativo di creare dal nulla il suo impero erotico.



Il film di Onimusha

Continua il connubio tra mondo del cinema e videogiochi. Secondo quanto riportato da Variety, autorevole rivista del settore cinematografico, pare che il distributore giapponese Gaga si sia accaparrato i diritti per la realizzazione di un lungometraggio basato sull'action-adventure firmato Capcom, Onimusha. Il progetto fa eco al successo di Resident Evil: pensate che lo stesso produttore, Samuel Hadida, si occuperà anche del film di Onimusha.

MICRO NEWS

Xbox 2

Xbox Japan, la sezione Microsoft responsabile della nera console in Giappone, ha iniziato a parlare pubblicamente della prossima evoluzione della macchina da gioco verde. Secondo le prime indiscrezioni raccolte dalla stampa nipponica, Xbox 2 sarà più piccolo del modello attuale, venendo incontro maggiormente ai gusti del pubblico giapponese che da sempre predilige le apparecchiature leggere e compatte.

Un concorso da spiaggia

Il sito ufficiale di Pro Beach Soccer, titolo prodotto da Wanadoo dedicato al Beach Soccer, ha aperto i battenti. Tra le sue pagine, è possibile partecipare ad un simpatico concorso che permetterà di vincere alcuni palloni ufficiali del circuito del Beach Soccer autografati dagli atleti. Ricordiamo che Pro Beach Soccer sarà disponibile da metà aprile su PS2, Xbox e GBA.
www.probeachsoccer-game.com



Arrivederci Scooty Racers

Il promettente Scooty Racers, gioco di guida in cel shading, in sviluppo presso gli studi liguri dei Trecision, si colloca, almeno per il momento, nel "paradiso dei giochi di Scooter". Trecision, infatti, ne ha bloccato lo sviluppo per dedicarsi ad altre produzioni. Ancora non sappiamo se lo sviluppo di Scooty Racers riprenderà o meno. Trecision lascia aperta una piccola speranza, ma nulla lascia supporre una soluzione a breve termine.



RayLight su Game Cube

Attualmente impegnati nella realizzazione di R-Type III, Wing Commander e del remake di Wings, gli italianissimi RayLight Studios hanno ottenuto il riconoscimento di sviluppatori ufficiali su Nintendo Game Cube.
A presto per le prime informazioni a riguardo.

TUTTI CONTRO XBOX

SI CHIAMA STAKE IL NUOVO PICCHIADURO NELLE ARENE PER XBOX





Stake, prodotto da Metro 3D Europe e sviluppato da Gameness Art Software Inc, sarà un picchiaduro multigiocatore (sino a 4 in simultanea) per Xbox, nel quale dovremo combattere contro gli avversarsi per vincere lo Stake e ricevere denaro, fama e rispetto. Nove personaggi, tre modalità di gioco previste e tonnellate di attacchi e magie a disposizione. Uscita: 3 marzo.

EVOLUZIONE IN CASA SEGA

ANNUNCIATA LA CONVERSIONE PER PS2 DI VIRTUA FIGHTER EVOLUTION, L'EVOLUZIONE DEI FIGHTING GAMES BY SEGA

Dopo il successo della prima conversione per PS2, era lecito attendersi l'annuncio del porting di Virtua Fighter 4 Evolution per la console Sony. Annuncio che è puntualmente arrivato e che permetterà ai giocatori nipponici di acquistare l'ennesimo episodio della saga di lotta 3D targata Sega il 13 marzo. Tra le novità, segnaliamo la modalità Quest, che ci farà affrontare personaggi e tattiche di oltre 500 utenti della rete VFnet, un motore grafico ritoccato e migliorato, due nuovi personaggi, fondali inediti e una modalità allenamento ancora più ricca.







IL RE DEL TORNEO

A GENNAIO IL PRIMO TORNEO ITALIANO DI LOTTA VIRTUALE

Sabato 25 Gennaio 2003, Roma, piazza Cavour, cinema Adriano. Questo lo scenario di un evento senza precedenti: il primo Tekken Italian Tournament, il trofeo per lottatori virtuali organizzato da Sony Computer Entertainment Italia. Ci sarà un solo campione nazionale, che avrà onere e onore di tenere alto il nome dell'Italia nella finale europea che si terrà a Londra il 6 Marzo 2003. Per conoscere i termini di iscrizione, visitate **www.playstationplanet.it**



LA TIGRE E IL DRAGONE

DOPO SETTE MESI DI SILENZIO, UBI SOFT MOSTRA, FINALMENTE, LE PRIME IMMAGINI DEL TIE-IN DEL CELEBRE FILM

Annunciato all'E3 di maggio, "La Tigre e il Dragone" sta per arrivare sugli schermi del piccolo GBA: in pratica un gioco d'azione a scorrimento orizzontale contro gli scagnozzi del sinistro Jade Fox. Graficamente, il lavoro svolto dagli sviluppatori (Ubi Soft) appare molto pulito. Speriamo che la giocabilità si riveli altrettanto valida.





UN CECCHINO SU PS2 E XBOX

DALLA GERMANIA CONTRO I RUSSI, DOVREMO IMPERSONARE UN SOLDATO DI VENTURA NEL NUOVO TITOLO WANADOO

Wanadoo Edition ha diffuso le prime immagini di Sniper Elite: Berlin 1945, titolo previsto per l'autunno prossimo nei formati Xbox e PS2. In sviluppo presso gli studi Rebellion, Sniper Elite si propone come uno sparatutto in terza persona dove il giocatore veste il ruolo di un cecchino tedesco contro l'avanzata dell'esercito russo.





RITORNO ALLA LAGUNA BLU





È attesa per il 7 febbraio su PS2, la versione europea di Everblue 2, sequel della simulazione di "caccia al tesoro subacquea" che non riscosse pareri troppo positivi dalla stampa di servizio. Il titolo, edito da Capcom e sviluppato da Arika, ci porterà, nei panni di Leo, nei mari dei Caraibi, alla ricerca del monumento sacro disperso negli abissi.

C'È NAMCO AL TELEFONO

UNA NUOVA DIVISIONE DELLA CASA NIPPONICA SI OCCUPERÀ DELLO SVILUPPO DI GIOCHI PER WEB E MOB

Namco Europe ha annunciato la formazione di una nuova divisione per fornire videogame ed altre applicazioni alle piattaforme basate su Web e tecnologia mobile. Il recente accordo stretto con Vodafone a livello europeo rende disponibili alcuni dei classici videogame Namco per il download in sette paesi europei: Italia, Germania, Spagna, Portogallo, Olanda, Inghilterra ed Irlanda. La strategia di Namco è chiaramente quella di chiudere gli accordi con la maggior parte dei gestori di telefonia mobile a livello europeo. In Italia, però, solo con Vodafone Omnitel è possibile scaricare i primi videogame Namco; TIM nel frattempo non sembra ancora molto convinta di voler prendere parte al "gioco". I modelli di telefoni cellulari compatibili con i videogame Namco sono ancora pochi ma cresceranno certamente nei prossimi mesi. L'UMTS non è ancora tra le priorità di Namco Europe, considerando sia le dimensioni attuali dei giochi da scaricare che la complessità e la richiesta di banda, assolutamente nei limiti della tecnologia GSM. D'altra parte, nello stesso momento in cui leggete queste parole, alcuni utenti giapponesi di telefonia UMTS sono già impegnati in un nuovo gioco di ruolo e strategia della Namco stessa che riesce a sfruttare molto bene l'ampiezza del protocollo a banda larga e si annuncia come una vera rivoluzione del mondo dell'intrattenimento in movimento.



MICRO NEWS

PES 3 per tutti

Inamoto, responsabile della serie di Pro Evolution Soccer, durante la sua visita in Svizzera, in occasione delle finali del torneo europeo di Pro Evolution Soccer 2, ha dichiarato che è nelle intenzioni di Konami sviluppare Pro Evolution Soccer 3 oltre che su PlayStation 2, anche sulle altre console di nuova generazione. Ad ogni modo, prima di prendere ogni decisione in merito, si dovranno riconsiderare i rapporti con Sony. Inamoto ha inoltre aggiunto che non è ancora possibile confermare la presenza del gioco online in PES 3 ma che, "se le infrastrutture europee lo consentiranno, l'on-line gaming non mancherà nel gioco".



FIFA 2003 batte PES2

Ebbene sì: nonostante il titolo calcistico Konami sia riconosciuto come il miglior simulatore di arte pedatoria mai visto su console, FIFA 2003 di Electronic Arts è riuscito a vendere, nel giro di un mese, circa 2,5 milioni di copie in tutta Europa. Circa il doppio, dunque, del venduto di PES2.
A difesa del titolo Konami, va detto che tale stima prende in considerazione le incarnazioni di FIFA 2003 sulle tutte le piattaforme (PS2, Xbox, Game Cube, Gameboy Advance nonché PC).



Dall'AMIGA al GBA

Payback di Apex Design, clone di GTA già apparso su Amiga qualche mese fa, arriverà entro la primavea sul piccolo GBA.



NAMCO E SEGA: LIGHT GUN IN SALA GIOCHI





Il terzo episodio dello sparatutto con light gun targato Namco farà la sua comparsa nelle sale giochi di tutto il Pianeta entro la fine del mese. Evolution Magazine vi svela i dettagli su questo probabile block buster. Collocato in linea temporale dopo le vicissitudini del secondo capitolo (Crisis Zone fa storia a sé), Time Crisis 3 permetterà ai giocatori di "switchare" in tempo reale tra le armi a disposizione, in base alla situazione di gioco che si presenterà sullo schermo. Ecco, quindi, che avremo a nostra disposizione la mitragliatrice per gli schemi più "affollati", la beretta per un azione di gioco meno frenetica ed il fucile a pompa, utile contro gli avversari più ostici. Il nuovo sistema di armamenti è di facile assimilazione e costituisce il fulcro della giocabilità di Time Crisis 3, improntata, molto più di prima, sul piano "strategico". I nemici risultano molto più veloci e duri da abbattere e seguono path differenti:colpendo quelli che indossano abiti di colore giallo sarà possibile reintegrare le proprie munizioni. Presenti, inoltre, sezioni a bordo di veicoli come il prequel: oltre alla sezione sui veloci motoscafi, ci troveremo a bordo di una velocissima motocicletta, pronti a far fuoco alle jeep pilotate dai nostri opponenti virtuali. Time Crisi 3 è basato sulla scheda System 246, una versione potenziata dell'hardware PS2; il risultato è gradevole ed oltremodo dettagliato, con una cura particolare riposta nella caratterizzazione dei due personaggi principali. Molto buoni gli effetti sonori e ben recitato il doppiaggio inglese che accompagna le sequenze in real time che legano gli stage. Ai prossimi mesi per la prova completa!







IL GOLF VIRTUALE DELLA KONAMI





Disegnato e sviluppato da George Dell (per la parte meccanica) e Brian Weber (game design, suono e grafica) nel giro di due anni, Turret Tower: The Enemy Has Arrived è un coin op particolare, basato su tecnologia proprietaria ed acquistato in America da Namco per la distribuzione nelle sale. Il caratteristico cabinato, provvisto di una postazione con poltrona ove il giocatore può comodamente adagiarsi e di una chiusura ermetica che isola l'esperienza da fuorvianti agenti esterni, propone una simulazione di combattimento aereo ai comandi della torretta di un aircraft gunner, con sei differenti armi con le quali far fuoco, una mini pistola, un lancia granate e quattro super armi a disposizione nei livelli avanzati. Il sistema di rotazione idraulica della postazione all'interno del cabinato, assicura al giocatore un realismo ed un coinvolgimento senza precedenti. Tre livelli di difficoltà e power up di ogni foggia lanciati tramite paracadute completano le features di questo coin op che sta riscuotendo un ottimo successo.





a cura di Giuseppe Nigro e Stefano Manin

LA TERZA VOLTA DI SEGA
HOUSE OF THE DEAD III



Presentato al recente Jamma Show di Tokyo, il terzo episodio dell'epopea del terrore di Sega è atteso per l'inizio di questo mese nelle migliori sale giochi italiane. La storia si svolge 20 anni dopo le vicissitudini narrate nei due prequel: nei panni di due agenti AMS, dovremo ritrovare i nostri compagni, scomparsi due settimane prima all'interno di un misterioso deposito industriale, ove si sono verificate misteriosi morti. Ciò che ci attende metterà a dura prova il nostro istinto di sopravvivenza e le nostre abilità di cecchino: un'orda di apocalittiche creature della morte sembra più che mai decisa a sottomettere la razza umana. Spetterà a noi, in un festival di gore, il compito di fermare tale avanzata e scoprire la mente malata che si cela dietro l'offensiva. Ritorna in versione arcade, uno dei giochi che maggiormente ha saputo attrarre le folle di consumatori negli ultimi anni e, questa volta, la principale novità è da ricercarsi nello strumento di sterminio che gli utenti dovranno adoperare: un devastante fucile a pompa. Oltre ad un aspetto cosmetico affascinante in grado di richiamare alla mente i classici B-Movie degli anni '60 e '70, il titolo Sega può vantare differenti path da intraprendere durante la sparatoria, bonus nascosti e ostaggi da salvare, nonché finali multipli differenti in base alle scelte adoperate durante il gioco. Il divertimento è, come di consueto, assicurato: House of the Dead III vi farà trascorrere piacevoli serate in sala giochi, in compagnia della vostra comitiva.

UN CARNEVALE DA RE PER
INCREDIBLE TECHNOLOGIES

Uno sparatutto... differente. Questo è Carnival King, un coin-op "redemption" della **Incredible Technologies** che ci porta attraverso quattro differenti mondi (tra i quali i coloratissimi Arcadia, Dreamland e Lagoon Park) pronti ad affrontare quattro mini games in sequenza per accedere al round bonus. Queste, nel dettaglio, le prove: Knock'Em Over, dove il giocatore dovrà ottenere 25 punti colpendo i bersagli di colore bianco e 100 per quelli verdi, Animal Match, il gioco delle coppie che ci farà guadagnare 300 punti per ogni coppia di bersagli abbattuti, Cluster Buster, in cui lo scopo sarà sparare alla sfera per far crollare la colonna e Shoot the Star, una divertente sfida a colpire la stella posizionata al centro di una bandiera sventolante. L'emissione di ticket da parte del cabinato costituisce una delle principali attrattive di Carnival King che, d'accordo con i gestori, premia le capacità di tiro dei giocatori con gadget e crediti extra.





IL COIN-OP DEL MESE





Ancora da Namco, l'ultima novità in fatto di cabinati basati su light gun: **Pinpoint Shot**, questo il nome dell'attrazione, permette a due giocatori di sfidarsi in una gara di tiro al bersaglio virtuale. La particolarità di Pinpoint Shot risiede nella flessibilità di installazione, che permette ai gestori di sfruttare gli spazi morti dei propri locali: una volta posizionata la base del cabinato (quella ove prendono posto i giocatori), sarà possibile montare su una superficie verticale i sei tabelloni-bersaglio collocandoli ad una distanza massima di 60 metri. Nella parte superiore dei tabelloni, due luci (di colore blu e rosso), si illuminano evidenziando i colpi andati a segno dei novelli tiratori virtuali. Le cinque modalità di gioco comprendono un coinvolgente Death Match e il curioso 10 Points Single Match, nel quale il primo concorrente che realizza 10 bersagli conquista la vittoria.

intervista di Giuseppe Nigro

MATHIEU FERLAND

UBI SOFT



Con l'arrivo di Splinter Cell in versione Xbox, Evolution coglie l'occasione per scambiare quattro chiacchiere con Mathieu Ferland, Senior Producer delle ultime produzioni Ubi Soft dedicate al mondo di Tom Clancy. Mathieu lavora con Ubi Soft Montreal dal lontano 1997 e tra i suoi lavori precedenti figurano Rainbow Six e Raven Shield. Nel 1999 Mathieu ha diretto per un anno e mezzo lo Studio di lavorazione a Casablanca.
I giochi preferiti da Mathieu sono le simulazioni sportive in genere, con un occhio di riguardo per la serie NHL, Gran Turismo e lo strategico Rainbow Six. Nel tempo libero, Mathieu si dedica amatorialmente allo snowboard, alla mountain bike, ai pattini roller blade, all'hockey e alla chitarra.

Splinter Cell rappresenta un approccio differente ai romanzi di Tom Clancy: precedentemente abbiamo potuto divertirci con pregevoli sparatutto strategici in prima persona come Rainbow Six ed i suoi sequel.
Quando hai realizzato che i giocatori desideravano un differente punto di vista dell'azione? È stata una tua idea originale?
Un gioco come Rainbow Six è focalizzato sul gioco di squadra sincronizzato: non c'è mai un'idea precisa di cosa ci attende nei livelli e c'è sempre poco tempo per pianificare un piano d'azione efficiente. In Splinter Cell, invece, si agisce da soli: questa è una bella differenza in termini di tattica! Volevamo rendere la situazione più intensa all'interno delle aree inesplorate. Così, il compito dei giocatori sarà quello di agire discretamente, controllare con attenzione ogni angolo ed utilizzare il gadget giusto per reperire informazioni sul posizionamento dei nemici. Ciò incrementa notevolmente anche il lato più "avventuroso" della missione.

Illustraci il concept di gioco.
Come saprete, Splinter Cell è più un gioco di azione ed avventura che uno sparatutto. Il personaggio principale deve interagire molto spesso con l'ambiente circostante, per questo abbiamo preferito una visuale in terza persona. Ad ogni modo, il giocatore avrà sempre il pieno controllo della telecamera, potendo selezionare in qualsiasi istante l'inquadratura in prima persona per osservare l'ambiente.
I vantaggi che offre tale visuale, uniti all'interattività della rappresentazione grafica in terza persona, fanno di Splinter Cell un titolo davvero interessante.

Puoi descriverci in maniera approfondita la personalità di Sam Fisher?
Il nostro eroe è uno specialista "black ops" conosciuto con il nome di "Sam Fisher". Sam è un agente ultra-allenato, e tra i suoi trascorsi figurano esperienze come Navy Seal, agente CIA, ed ex specialista NSA. Negli ultimi trent'anni, Sam ha lavorato per il *Third Echelon*, una cellula segreta operante missioni ad alto rischio per conto della NSA, sotto il diretto patrocinio del Governo degli Stati Uniti. Poco altro ci è dato di sapere su Sam, se non che la sua esperienza e il suo addestramento continuo lo rendono uno degli agenti più efficienti dell'intera organizzazione.
Sam Fisher ha davvero molta esperienza. Egli non è un novellino di 25 anni e, anche se ben addestrato per la sua missione, necessitava di una rappresentazione grafica in stile con la sua personalità. Abbiamo così deciso di rappresentarlo con una piccola traccia di capelli bianchi: aggiunge maggiore credibilità al personaggio e più serietà alla missione.

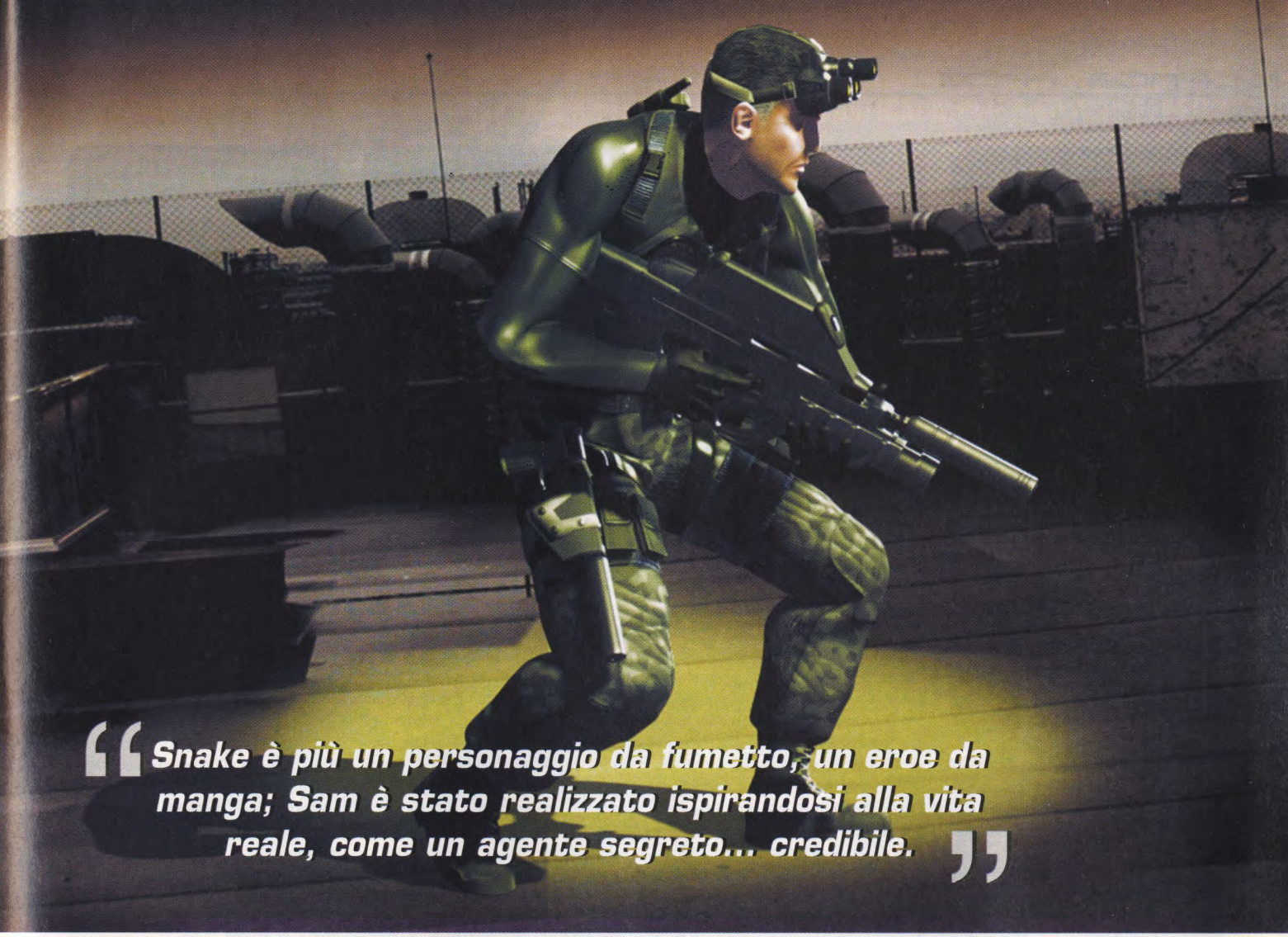
Quali sono state le maggiori difficoltà nella creazione di Sam?
Tutte le animazioni di Sam sono state disegnate a mano. Prima di tutto, perché volevamo che Sam avesse uno stile personale di movimento: realistico e improvvisato. Secondo poi, i movimenti di transizione necessari a legare tra loro le animazioni di Sam sarebbero dovuti ugualmente essere realizzati a mano, con un risultato finale discontinuo per via dell'alternanza con l'eventuale motion-capture. Per questo, alla fine, abbiamo optato per la classica animazione manuale.

Credi che i giocatori rimarranno affascinati dalla figura di Sam Fisher? Capelli bianchi, stile occidentale, azione stealth... Quale credi sarà la reazione dei fans di Solid Snake?
Abbiamo fatto di tutto per rendere Sam il più credibile possibile!
Non sappiamo come reagiranno i fan di Solid Snake, ma speriamo fortemente non si mettano a fare troppi paragoni tra i due personaggi. Snake è più un personaggio da fumetto, un eroe da manga; Sam è stato realizzato ispirandosi alla vita reale, come un agente segreto... credibile. Anche il contesto nel quale i due personaggi sono collocati è differente.
Naturalmente, il fattore stealth li rende inevitabilmente paragonabili, ma è il solo punto in comune tra i due.

Hideo Kojima si è detto molto affascinato dalla vostra produzione. Che sensazione avete provato nel ricevere i complimenti dal "papà" della saga di Metal Gear?
Siamo molto onorati che un genio visionario come Kojima abbia apprezzato il nostro lavoro. Essere stimati alla pari – soprattutto da qualcuno che si rispetta – è un grandissimo elogio, poiché solo una persona come Kojima può comprendere il duro lavoro che si cela nella realizzazione di un gioco di questa portata. Il genio di Hideo ha dato vita all'intero genere stealth su console e Splinter Cell rende onore alla categoria, risalendo, passo dopo passo, i vertici e settando nuovi standard. Detto questo, seppur Splinter Cell sia stato sviluppato sull'onda emotiva di Metal Gear, contiene sostanziali elementi che ne fanno un gioco del tutto differente. Il nostro scopo è stato quello di spingere al massimo il livello di realismo nel dettaglio visivo e nella trama di gioco.
Le sequenze cinematografiche giocano, nel nostro titolo, un ruolo differente: esse fungono da collegamento alla storia, ma non sono utilizzate in maniera estensiva. Il gioco stesso, offre una libertà d'azione inedita per questa tipologia di prodotti. Non giocherete mai la stessa partita. Potrete farvi strada nei livelli con l'ausilio della forza bruta oppure nascondervi nell'oscurità e tramare nell'ombra, focalizzando la vostra tattica sullo stealth. Sta a voi decidere con quale approccio affrontare la vostra missione: il risultato sarà ugualmente un'esperienza di gioco unica.

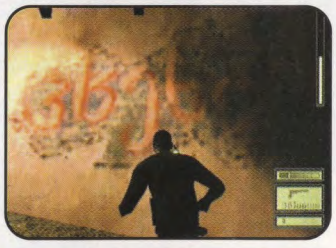
In che modo Splinter Cell è migliore rispetto a Metal Gear Solid e, ancora, dove è meno convincente rispetto al capolavoro di Casa Konami?
Ancora una volta, ribadisco che i due giochi sono molto differenti. Con Splinter Cell, volevamo un universo di gioco ispirato a quello di Tom Clancy: una drammatica situazione dai risvolti fantapolitici, farcita di strutture militari ad alta tecnologia, gadgets e sistemi di comunicazione moderni. "Realismo" è stata la nostra parola d'ordine. Abbiamo voluto realizzare un titolo con una identità ben definita, per cercare di portare il giocatore verso una nuova esperienza ludica. Grazie alle luci dinamiche ed alla telecamera libera, ci si accorge presto che la meccanica di gioco è completamente differente da MGS. Splinter Cell unisce tutta la liberta di uno sparatutto in prima persona, con gli effetti e le animazioni di un gioco in terza.

Quanto tempo avete impiegato per realizzare Splinter Cell e da quante persone era formato il team di sviluppo?



"Snake è più un personaggio da fumetto, un eroe da manga; Sam è stato realizzato ispirandosi alla vita reale, come un agente segreto... credibile."









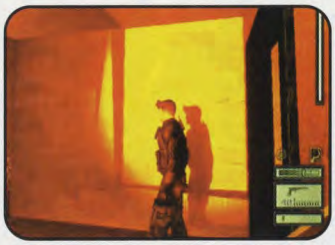
Il progetto Splinter Cell è nato più di due anni fa. Durante lo sviluppo, sono state coinvolte dalle 20 alle 65 persone (una media di 35 unità operative).

Qual è stata la sfida tecnica più difficile che avete affrontato durante lo sviluppo?
Considerando tutti i movimenti che Sam può compiere, tutti i gadgets che può utilizzare e tutte le interazioni che può compiere con le infrastrutture dell'ambiente, abbiamo avuto una mole impressionante di variabili sulle quali lavorare. Una delle sfide più grandi durante lo sviluppo è stata quella di fare in modo che tutto quanto fosse equilibrato in termini di level design e di CPU performance.

Avete compiuto qualche ricerca particolare per ricreare le modalità di azione di un agente come Sam?
Sam Fisher è un angente segreto della NSA, un organizzazione creata ad hoc per il plot del gioco. Abbiamo fatto molte ricerche per cercare di capire come sarebbe stato il look definitivo del nostro eroe, quali gadget e quali attrezzature avrebbe utilizzato e quali sarebbero state le sue movenze.
Il team di Tom Clancy ci è stato molto d'aiuto durante questo processo.

Che tipo di supporto avete ricevuto da Tom Clancy? Come, il famoso scrittore, giudica il prodotto finale?
Clancy è stato coinvolto nella stesura della trama e nel concept del gioco: un vero marchio di qualità per tutti gli appassionati di questo talentuoso autore.
I giocatori si renderanno conto, giocando, di come la trama ed il concept leghino assieme per tutta la durata di Splinter Cell. Clancy ha, inoltre, dato la sua approvazione al gioco; questo vuol dire che Splinter Cell non potrebbe essere stato messo in commercio se Clancy non fosse stato pienamente soddisfatto del risultato finale.
Il suo ruolo più importante è stato durante la fase iniziale, dove abbiamo dovuto realizzare un concept di gioco intrigante supportato da una trama solida. Clancy ha seguito, passo dopo passo, tutte le fasi dello sviluppo.
Ciò che rende unico Splinter Cell è che, rispetto ad altri titoli ispirati a libri o a film di Clancy, questa volta Tom ha realizzato appositamente il concept per un videogame. È stato così affascinato dal progetto, da riuscire ad infondere a Sam Fisher tutte le peculiarità che fanno di un buon agente segreto un personaggio carismatico ed infallibile.

L'utilizzo delle fonti di luce è davvero una delle caratteristiche che ci hanno maggiormente colpito di Splinter Cell: raramente ne abbiamo visto un uso migliore in un videogioco. Tuttavia, abbiamo riscontrato qualche lieve difetto con l'aliasing. Era impossibile stabilire un compromesso valido tra numero di poligoni su schermo e pulizia video?



Quando si sviluppa un gioco, si cerca sempre di spingere la macchina sulla quale si lavora al suo massimo.
È sempre importante cercare di mantenere un elevato livello qualitativo per quanto riguarda grafica, sonoro e giocabilità. Per cercare di bilanciare al meglio queste caratteristiche, spesso siamo costretti a scendere a compromessi con l'hardware, senza però inficiare le performance dello stesso. In questo caso, abbiamo ritenuto di non utilizzare l'anti aliasing per mantere elevato il numero di poligoni su schermo.
A posteriori, ci sembra di aver operato la scelta più giusta.

Quali sono le caratteristiche di Splinter Cell delle quali sei più orgoglioso?
Mi piace il differente modo di compiere un azione che Sam può impiegare per non farsi scoprire dalle truppe nemiche. Alcune volte può lanciare una lattina per creare stupore e distrazione alle spalle delle guardie, altre volte, Sam può manomettere una telecamera spia oppure attendere finché un nemico non sarà solo per farlo fuori e nascondere il suo cadavere... C'è sempre un obbiettivo chiaro, ma ci sono numerose modalità per perseguirlo. Con tutti quei gadget e quei trucchi da agente segreto, poi, le possibilità si moltiplicano a dismisura! Starà ai giocatori trovare quella più adatta alla situazione.
Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, abbiamo puntato molto sulla rappresentazione realistica di luci ed ombre e sul sistema di illuminazione dinamica. Devo ammettere che il risultato mi lascia davvero soddisfatto. Per realizzare il nostro gioco siamo partiti dal motore grafico di Unreal, ma abbiamo aggiunto particolari effetti per creare situazioni di gioco affascinanti e soprendenti. Abbiamo implementato un sistema di fisica per i "corpi leggeri", in modo da riprodurre il movimento esatto di oggetti "sensibili" come fogli e tende, mentre la luce gli passa attraverso. L'engine di Unreal è di per sé un tool molto performante, ma le specifiche tecniche di Splinter Cell rappresentano un traguardo unico per il nostro team di sviluppo.

> ***"...abbiamo puntato molto sulla rappresentazione realistica di luci ed ombre e sul sistema di illuminazione dinamica."***

Quanto è importante il fattore audio in Splinter Cell?
L'aspetto sonoro gioca un ruolo di grande importanza per il coinvolgimento di un titolo e trasmette al giocatore numerose informazioni utili a fini del game play: rumore di passi, brusii, conversazioni, ad esempio, avvertono della presenza del nemico. Inoltre, un grosso impatto si ha controllando il nostro eroe: correndo, farà più rumore che camminando, muovendosi accovacciato sarà ancora più silenzioso. Grazie allo stick analogico, potrete camminare molto lentamente per evitare di essere rintracciati e colpiti dalle guardie nemiche e potrete, a vostra volta, sorprenderle alle spalle ed interrogarle. L'aspetto sonoro è anche utilizzato per distrarre i nemici. Ad esempio, potete distruggere una finestra e nascondervi nell'ombra per obbligare la guardia nemica ad avvicinarsi e lasciare la sua zona scoperta. Potete anche lanciare oggetti, come lattine di bibita, per creare dei suoni subdoli e distrarre le guardie. Anche la musica aumenta profondamente l'esperienza di gioco. Il supporto Dolby Digital 5.1 fa il resto, garantendo un'effetto di tipo cinematografico.

Sei soddisfatto del risultato finale? Quante idee avete dovuto scartare in fase di sviluppo? Quante, invece, sono state aggiunte che non erano previste nella pianificazione iniziale?
Il prodotto finito non è mai troppo simile a ciò che si era ideato in sede di design iniziale. La ragione è che non sempre una buona idea, sulla carta, è altrettanto buona una volta implementata nella meccanica di gioco. Ad esempio, in alcuni punti, volevamo che Sam fosse in grado di raccogliere le armi dei nemici, ma abbiamo preferito scartare questa possibilità perché volevamo che il giocatore concentrasse tutti i suoi sforzi sull'azione stealth: non volevamo che Splinter Cell diventasse un semplice sparattutto in terza persona. Inoltre, non sarebbe stato realistico: nessun agente speciale raccoglierebbe mai un'arma che non ha innescato di sua mano. Sarebbe troppo pericoloso. Lo "split jump", invece, è un esempio di movimento non previsto originariamente che però ha trovato posto nella versione finale del nostro gioco.

È molto difficile al giorno d'oggi sviluppare un videogioco originale. Qui in redazione siamo convinti che Splinter Cell sia uno dei videogiochi più innovativi dell'anno. Provi la stessa sensazione? Quali sono le aspettative per il vostro prodotto?
È molto difficile per un team di sviluppo dare un giudizio *super partis* dopo aver lavorato così a lungo su un proprio progetto. Ad ogni modo, ci piace osservare la reazione delle persone che giocano per la prima volta il nostro titolo. Credo che Splinter Cell apporti un nuovo modo di giocare gli stealth-action games, ma sono convinto che si possano ancora compiere ulteriori passi in avanti nel campo dell'innovazione.

Stai già pensando al prossimo episodio di Splinter Cell? Quanto dovremo attendere per vedere una nuova avventura di Sam Fisher sui nostri schermi?
Attualmente ci sono solo due cose che mi frullano per la testa: non deludere le aspettative dei giocatori con Splinter Cell e... prendermi una lunga vacanza! Ad ogni modo, per un eventuale seguito, nulla è stato ancora ipotizzato. Saranno i giocatori a decidere.

Il plot di Splinter Cell richiama alla mente alcune delle più importanti spy-story cinematografiche. Qualcuno alla Ubi Soft sta valutando l'eventuale possibilità di vendere la licenza di Sam Fisher a qualche rilevante produttore hollywoodiano?
Nulla è stato ancora deciso, ma, indubbiamente, l'idea di un film con protagonista Sam Fisher sarebbe una grande opportunità nonché un progetto molto interessante. Molte persone ci hanno fatto domande riguardo un eventuale film. Per il nostro gioco, questo è un feedback molto positivo, che denota un plot intrigante, dei personaggi ottimamente caratterizzati ed un aspetto grafico che richiama alla mente famose sequenze cinematografiche.

Una domanda che facciamo a quasi tutti gli sviluppatori riguardo l'attuale situazione di mercato: secondo te, c'è abbastanza spazio per tre console di questa potenza nello stesso periodo temporale?
Credo ci sia spazio a sufficienza per tre console di queste caratteristiche nello stesso tempo, poiché le ritengo non focalizzate esattamente sullo stesso target di mercato. Mi spiego meglio: il look di Xbox è più per "adulti" mentre PS2 è destinata al "mercato di massa" ed il GC ai giocatori più "giovani". Il mercato dei videogiochi è in costante espansione e credo che tre costruttori così potenti non potranno che coesistere.

Qual è la tua console preferita?
Mi piacciono sia PS2 che Xbox.

Quali titoli stai giocando ultimamente?
Ho cominciato a giocare qualcosa di diverso da Splinter Cell proprio in questi giorni (ride): sono impegnatissimo con GTA Vice City ora...

RIVISTA DI ELETTROACUSTICA, MUSICA ED ALTA FEDELTÀ

Audio REVIEW

ogni mese in **edicola**



LE PROVE
Test approfonditi con misure di laboratorio, delle maggiori novità dell'alta fedeltà, dell'home theater, dell'audio professionale e delle apparecchiature audio per il PC

LA MUSICA
40 pagine di recensioni discografiche divise per genere

LE NOVITÀ
Reportage da tutto il mondo per essere sempre informati sull'evoluzione del mercato

LA TECNICA
I risultati dei nostri lavori di ricerca originali e gli articoli di divulgazione

AUDIO PER TUTTI
L'abc dell'alta fedeltà

I PREZZI
Tutti i prezzi, aggiornati, dei prodotti audio e home theater distribuiti in Italia

è una pubblicazione

TechniPress

FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

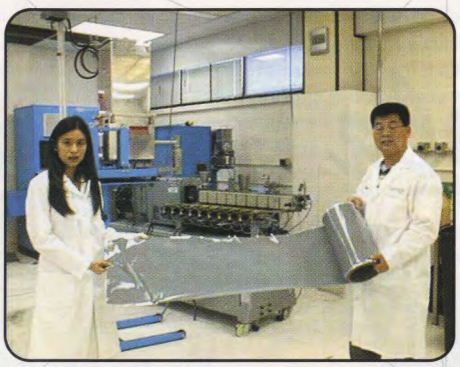
di Nicodemo Angi

www.gyriconmedia.com

La carta elettronica

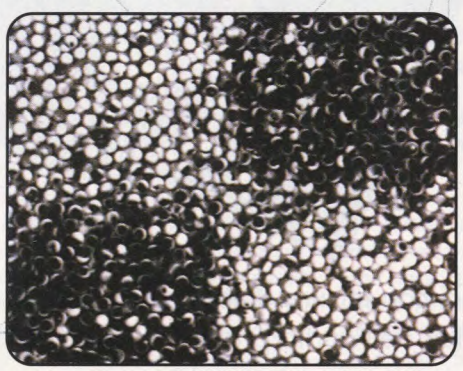
Un materiale sottilissimo che può essere scritto con l'elettricità

Dal Michigan arriva la carta che si scrive da sola! Si, è così: per far apparire dei segni su di essa non avrete bisogno di matite, penne, pastelli, carboncini e simili aggeggi ma, piuttosto, di un campo elettrico. Ci spieghiamo meglio: Gyricon Media Incorporated, che nasce da uno spin off di Xerox Corporation, ha messo a punto SmartPaper, un composto simile ad un foglio di carta ma che con il comunissimo materiale ha ben poco a che spartire. SmartPaper è composta da due sottili fogli di materiale plastico che racchiudono una quantità di microscopici granelli sferici. Ognuno di essi è metà bianco e metà nero; a tale differenza cromatico corrisponde anche una differenza di carica elettrica. Un'emisfera è infatti carica positivamente mentre l'altra lo è negativamente. Ogni sferetta è libera di ruotare in una minuscola cavità fra i due fogli esterni, sui quali sono depositati degli elettrodi trasparenti simili a quelli usati nei display a cristalli liquidi. Pilotando opportunamente questi elettrodi si possono far ruotare le palline in modo da esporre la loro metà chiara o quella scura e generando così disegni e animazioni. Un vantaggio di questo materiale è che l'attrito che c'è fra i fogli plastici e le sferette mantiene in posizione queste ultime anche in assenza di tensione, annullando il consumo di energia quando l'immagine non viene cambiata. Questo materiale può essere considerato ecologico, dato che per cambiare un cartellone pubblicitario, ad esempio, non c'è consumo di carta ed inchiostro ma è sufficiente un breve impulso elettrico. Se un negozio decide di fare un'offerta speciale non dovrà stampare dei nuovi manifesti dato che il nuovo prezzo verrà esposto contemporaneamente all'aggiornamento dei prezzi nei registratori di cassa. Pannelli fatto con questo materiale si prestano anche ad un uso dinamico come le pagine Internet, dando la possibilità agli esercizi commerciali di creare "al volo" promozioni, giochi e tante altre iniziative, con un limite che è forse quello della fantasia di chi deve inventarle.















Nanotubi al lavoro

Termometri più piccoli di una cellula

Ricordate i nanotubi, le bizzarre strutture al confine fra le particelle atomiche e gli oggetti costruiti dall'uomo? Bene, dall'università di Tsukuba, in Giappone, ci arriva una prima applicazione concreta: un termometro.
Non pensate, però, di misurarvi la febbre: le sue dimensioni lo renderebbero piccolo per uníameba, figuriamoci per un umano. Esso ha un diametro di 75 milionesimi di millimetro ed È lungo 10 millesimi di millimetro. Il funzionamento È simile a quello dei termometri a mercurio, anche se il processo di fabbricazione È più complesso, usando speciali forni a 1360° C. Il fluido usato è il gallio, che liquefa a temperatura quasi ambiente e bolle a circa 2.000 gradi. Purtroppo è molto caustico...
I nanotubi, resistenti alla corrosione, al calore e con una ridottissima dilatazione termica, aiutano: riempiti di gallio misurano temperature comprese fra i 50 ed i 500°C.
Piccolissimi, riescono a rilevare temperature all'interno dei circuiti integrati Certo, occorre il microscopio, ma volete mettere il trovarsi nel core del processore della vostra console proprio nel bel mezzo dell'azione?

Fotografia molecolare

Ho finito i rullini, mi passi una molecola?

Un'equipe dell'Università dell'Oklahoma, coordinata dal professor Bing Fung, ha immagazzinato un'immagine in bianco e nero in una molecola di un particolare cristallo liquido. I cristalli liquidi sono dei materiali che hanno delle proprietà intermedie fra i solidi ed i liquidi, e le loro molecole possono essere orientate a livello macroscopico per comporre punti e linee visibili all'occhio umano, come sperimentano quotidianamente tutti i possessori di apparecchiature elettroniche dotati di display LCD. Il supporto sensibile era costituito da 19 atomi di idrogeno contenuti in una molecola di cristallo liquido e l'immagine è stata "impressa" grazie ad un onda elettromagnetica contenente 1024 radiofrequenze diverse centrate sui 400 megahertz. Secondo Fung questo è solo uno dei primo passi di un cammino che consentirà di archiviare in futuro quantità di informazione molto più grandi, anche se oggi non è stata ancora ben compresa la natura dei fenomeni intramolecolari che permettono questo effetto. La lettura dei dati avviene con un impulso simil,e anche se contenente frequenze leggermente diverse, tramite una sofisticata strumentazione di risonanza magnetica nucleare. e questo tipo di dispositivi dovesse arrivare a delle applicazioni pratiche riuscirà a far impallidire qualsiasi racconto di fantascienza, arrivando a densità di immagazzinamento di informazione incredibilmente alte.

Sorvegliare... con stile!

www.nokia.com

Da Nokia una telecamera Hi-Tech

Observation Camera: il nome è semplice, quasi dimesso e forse anche un po' tautologico: cosa dovrebbe fare una telecamera se non osservare? In realtà il termine sottende una pluralità di settori di osservazione e colloca questo apparato in una categoria a sé stante. Anzitutto questa telecamera è in grado di accedere alla rete GSM in modalità GPRS... Sono vietate facili battute del tipo "Si, telefona al tostapane e gli chiede come si sente oggi."!
In un'era di videocomunicazione portatile e pervasiva una telecamera che accede alla rete cellulare ha certamente un senso. Observation Camera è infatti in grado di inviare autonomamente messaggi multimediali ad un cellulare compatibile con gli MMS od a un indirizzo di posta elettronica.
Le modalità di acquisizione ed invio delle immagini sono molte e variegate: la telecamera può prendere l'immagine ed inviarla ad intervalli regolari, oppure in presenza di movimenti, raccolti grazie a dei motion sensor; in quest'ultimo caso è anche possibile inviare in un unico MMS tre immagini a risoluzione minore. Osservare è anche sentire, dato che chiamando la nostra Grande Sorella potremo raccogliere il sonoro della scena inquadrate tramite il suo microfono.
I sensi di questa videocamera comprendono anche il tatto, nel senso che essa è dotata di un termometro elettronico che, anche in questo caso, può essere programmato. Gli si può chiedere di inviare il dato quando la temperature oltrepassa (sia in positivo che in negativo) un certo range e lo si può interrogare con un SMS.
Diamo ora un po' di numeri: la risoluzione delle immagini è selezionabile fra i valori 640x480, 320x240 e 160x120 e l'immagine viene compressa in Jpeg con fattore di compressione variabile. L'angolo di campo è di 53 gradi a e la messa a fuoco è fra i 50 cm e l'infinito. L'antenna GSM è incorporata ma è disponibile anche una presa per antenna esterna; l'alloggiamento è per carte SIM piccole.
La configurazione si può effettuare sia con messaggi OTA o SMS che tramite un software che gira su PC; le impostazioni sono poi trasferite alla telecamera tramite cavo seriale.
L'uso come strumento di sorveglianza implica tutta una serie di caratteristiche di sicurezza, come differenti livelli di accesso per l'utilizzatore e vari tipi di identificazione dello stesso. Sia Observation Camera che il suo alimentatore sono protetti contro l'umidità e adatti all'uso outdoor... e anche mobile, dato che sono disponibili in opzione alimentatori a 12/24 V in corrente continua.
James Bond, sei un dilettante!



Per gente che ha polso

www.nokia.com

IBM e Citizen presentano un orologio/computer

Ha un processore a basso consumo che lavora fra i 18 ed i 74 MHz, 8 MB di ram e 16 MB di memoria flash. Stiamo descrivendo un personal computer del 1990 o giù di lì? Sbagliato: siamo nel 2002 e parliamo di un orologio... anche se sicuramente un po' particolare.
Il prototipo di questo strumento così speciale è stato sviluppato da "Big Blue" IBM e dalla giapponese Citizen. Le sue dimensioni, escluso il cinturino, sono di 65 x 46 x 16 mm ed il peso è contenuto in 43g. Il sistema operativo scelto è Linux in versione 2.4 mentre per l'interfaccia grafica ci si è rivolti ad una particolare versione delle "finestre" più famose del mondo, ossia Microwindows. I dispositivi di input (!) sono un display sensibile al tocco, una corona girevole e dei pulsanti. Le possibilità di interfaccia sono notevoli, sia con che senza cavo. Alla prima categoria appartengono la porta ad infrarossi IrDA ed una sezione Bluetooth mentre una "culla" apposita mette a disposizione una porta RS232C. WatchPad in realtà si fa mancare ben poco, dato che ha anche una piastrina in grado di riconoscere le impronte digitali del proprietario ed un sensore accelerometrico che capta i movimenti del braccio e consentirà di usarli, in futuro, come dispositivi di input. Non mancano poi un allarme a vibrazione, un minialtoparlante ed un microfono; il tutto viene alimentato da una batteria ricaricabile al litio o da un alimentatore di rete o pile a stilo, tramite la culla. Il display monocromatico ha risoluzione QVGA (320 x 240 punti) ed è, ovviamente, a consumo energetico extra basso.
James Bond, sei sempre più un dilettante!



ALCATEL ONE TOUCH 525



Dimensioni (AxLxP) e peso: 122/48/25 mm-77g **Autonomia:** 320 ore stand-by/200 minuti conversazione
Reti supportate: Gprs-Gsm dual band (900-1800 MHz)-Wap **Sistemi supportati:** Sms **Prezzo:** 149 Euro **Sito ufficiale:** www.alcatel.it

Leggerissimo e molto piccolo, il One Touch 525 si presenta già a prima vista come un prodotto gradevole. Colpisce da subito il display, di un colore blu intenso, in armonia con l'involucro grigio metallizzato (ce n'è anche un altro coloratissimo). Scoprirete inoltre che quest'ultimo Alcatel è completamente personalizzabile, grazie alle numerose suonerie fornite dalla Casa, oltre alle quali potrete aggiungere quelle scaricabili dal sito ufficiale o in giro per la rete, e alle divertentissime icone, che danno un tocco di originalità al display in ogni momento. Per il resto, il One Touch 525 si fa notare per la ricezione, buona ovunque, e la facilità d'uso del menù, molto intuitivo grazie alla possibilità di fare quasi tutto con la pressione di un unico tasto (da cui d'altronde prende il nome la serie). Da un punto di vista ludico, quest'ultima fatica di casa Alcatel presenta tre giochi che, raro esempio di intelligenza, sono legati insieme da un'unica trama. In ognuno, infatti, sarete nei panni di un improbabile eroe, coadiuvato talvolta dal suo razzo, e dovrete cercare di evitare i tranelli del vostro nemico giurato. Nel primo, nelle vesti del fido razzo, dovrete completare alcuni schemi e restare indenni agli attacchi del vostro dichiarato rivale. Il secondo è una riproduzione del famoso "forza quattro", nel quale dovrete formare una fila di quattro pedine prima del vostro avversario, per poterlo così battere in astuzia. L'ultimo, Run Run Run, è un platform, in cui dovrete raccogliere oggetti salendo e scendendo su improbabili scale, stando attenti agli attacchi di strani nemici e raccogliendo oggetti di vario tipo. Purtroppo, anche se è apprezzabile l'idea di legare tutti i giochi sotto un'unica trama, questi sono troppo pochi e non troppo ben realizzati.

CELLULARE 7
GIOCHI 6

Un cellulare adatto soprattutto ai più giovani, che desiderano avere un prodotto personalizzabile al massimo, da mostrare magari agli amici una volta completata l'opera.

SONY ERICSSON T600



Dimensioni (AxLxP) e peso: 92/41/19 mm-60 g **Autonomia:** 180 ore stand-by/320 minuti conversazione
Reti supportate: Gsm Tri-band-Wap **Sistemi supportati:** Ems-Sms **Prezzo:** 319 Euro **Sito ufficiale:** www.sonyericsson.it

Piccolissimo e al tempo stesso molto elegante, quest'ultima fatica di casa Ericsson colpisce perché riesce a racchiudere in un involucro così ridotto capacità incredibili. La scelta del colore del display, peraltro sufficientemente grande, è molto indovinata, in quanto il blu/grigio usato è d'impatto e molto riposante. L'audio è eccellente e la capacità di ricezione pienamente soddisfacente. Ottima poi la scelta di dotare il T600 della possibilità di mandare messaggi di testo (Sms) più lunghi della media (459 caratteri invece dei soliti 160), la capacità di ricevere e visualizzare Sms con disegno Nokia e la presenza dell'Ems, grazie al quale abbellire i messaggi con suoni ed immagini.
Per quanto riguarda la voce giochi, ne troviamo 5 forniti dal produttore: Car Race, Mind Puzzle, Triango, Brick Smash e Under Attack. C'è però subito da specificare che, sebbene i titoli disponibili siano molto divertenti e ben programmati, la tastiera del cellulare, poiché di dimensioni molto ristrette, è sicuramente un grosso ostacolo per quanto riguarda la loro giocabilità. Innovativi sicuramente Car Race, in cui alla guida di un piccolo go-kart dovrete affrontare circuiti cercando di superare quanti più avversari possibili; Mind Puzzle, sorta di puzzle game in cui dovrete mettere a dura prova la vostra memoria; e Under Attack, che risponde alla voce sparatutto, dove alla guida di un devastante mezzo volante, dovrete riuscire a sconfiggere quanti più nemici possibile.



CELLULARE 8
GIOCHI 7

Un cellulare per chi, come priorità assoluta, cerca un prodotto piccolissimo, che certo non facilita però l'aspetto ludico.

Nokia-Bitween

Nokia, in collaborazione con il suo partner in Italia nello sviluppo dei giochi per la piattaforma 60/Symbian, annuncia l'uscita di due nuovissimi titoli: Tennis Maniac e Cosmic Fighters, che potranno essere importati nei cellulari Nokia serie 60 dapprima da CD-Rom ed in un secondo momento anche dal sito ufficiale. Sarà possibile inoltre giocare via Bluetooth, per sfide entusiasmanti con i propri amici.

Accordo Vodafone e Gameloft

Gameloft ha stabilito un accordo per la creazione di nuovi giochi Java assieme Vodafone Live. I titoli previsti dall'accordo sono sicuramente molto interessanti: Prince of Persia, uno dei più famosi platform game per PC; Siberian Strike; Lock'em Up, innovativo Puzzle Game e, infine, Block Breaker, riproduzione in chiave moderna del classico Arkanoid.

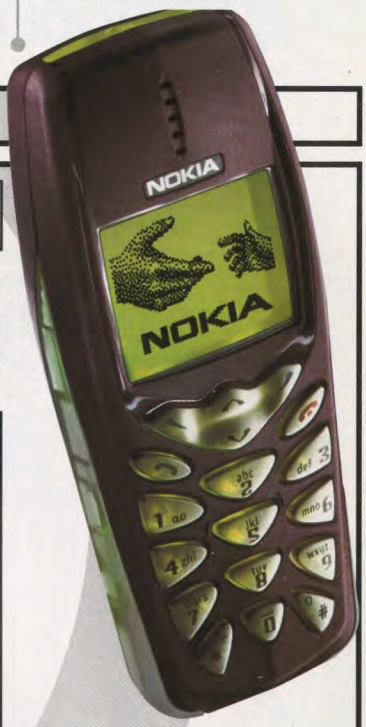
Un cucciolo nel vostro cellulare

Sega Mobile, in collaborazione con l'azienda produttrice di giochi The Games Kitchen, ha annunciato la commercializzazione di Sega Pet TV, un gioco supportato dal sistema Java in cui dovrete adottare un animale, crescendolo ed educandolo nel vostro cellulare!
La disponibilità di 'pets' è quanto mai ricca ed ampia: potrete infatti prendervi cura di cani, gatti, serpenti e perfino di uno strano alieno!

Maniac Miner nel mondo dei MOB

In questi giorni è possibile scaricare via internet il famoso gioco apparso già su GBA nel passato, Maniac Miner, su tutti i cellulari che supportano il sistema Java. Il titolo, distribuito da Jester e MonsterMOB, sarà composto da 20 livelli, integrabili in seguito con altri messi a disposizione dal produttore e scaricabili anch'essi dalla rete.

NOKIA 3510



Dimensioni (AxLxP) e peso: 119/50/21 mm-105 g **Autonomia:** 100 ore stand-by/180 minuti conversazione **Reti supportate:** Gsm (mono band 900 MHz)-Wap **Sistemi supportati:** Mms-Gprs (solo per navigazione in Wap) **Prezzo:** 159 Euro **Sito ufficiale:** www.nokia.it

Il Nokia 3510, sebbene sia stato pensato come telefono entry level, ha delle caratteristiche che lo fanno emergere all'interno del mercato.
A parte l'ingombro, in linea con quello del suo predecessore, il 3510 si fa notare per essere tra i primi Nokia dotati di melodie polifoniche, avendo in memoria il suono di 40 strumenti e potendone usare fino a quattro contemporaneamente. Oltre a ciò, è compatibile con gli Mms, e ne può tenere in memoria al massimo tre, non più pesanti, però, di 30 kb: l'unica pecca è che non può mandarli, ma solo riceverli. Dal punto di vista ludico, troviamo numerose novità rispetto ai suoi predecessori. I titoli contenuti sono 5: Space Impact II, un game a scorrimento orizzontale, in cui alla guida della vostra navicella spaziale dovrete affrontare missioni gradualmente più difficili; Kart Racing, gioco di corsa, molto gradevole e ben realizzato a livello grafico ma un po' scomodo a causa del contemporaneo uso di tre tasti; Link5, il "forza quattro" digitale; Bumper, un flipper gigante; Dance 2 Music, un gioco musicale in stile giapponese in cui vi sarà richiesto, al fine di far ballare la ragazza che si trova sul display, di schiacciare i tasti del telefono con giusto tempismo con combinazioni gradualmente più complesse. Una pecca di questo telefono, purtroppo, è il fatto di non supportare Java: ciò vi impedirà quindi di importare altri giochi oltre quelli presenti.



Un telefono entry level, soprattutto rispetto al prezzo, ma con accorgimenti presenti di solito in una fascia più elevata.

CELLULARE 7
GIOCHI 7

NOKIA 7650

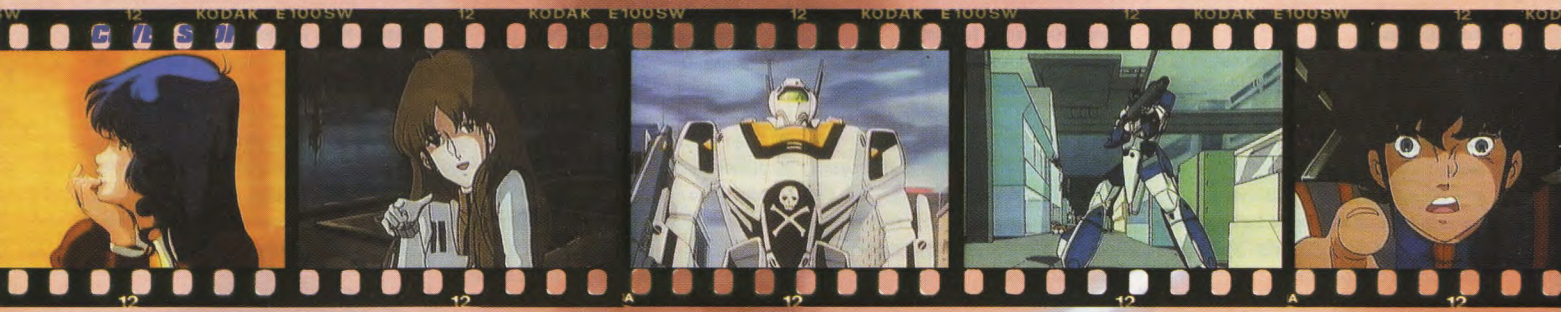


Dimensioni (AxLxP) e peso: 114/56/26 mm-154 g **Autonomia:** 75 ore stand-by/240 minuti conversazione
Reti supportate: Gprs-Gsm dual band-Bluethoot **Sistemi supportati:** Mms-Java **Prezzo:** 499 Euro **Sito ufficiale:** www.nokia.it

Primo ad aver integrato una fotocamera al suo interno, il Nokia 7650 è sicuramente uno di quei cellulari che hanno segnato 'l'evoluzione della specie'. Da subito, però, molti hanno espresso le loro perplessità: nel tempo dei telefoni piccoli e leggeri, il 7650 si fa certamente notare per le sue dimensioni, nonché per il peso.
Ma una volta superato questo primo imbarazzo, noterete che il Nokia racchiude al suo interno alcune meraviglie tecnologiche, a partire dal display, di alta qualità grazie alla ottima risoluzione (176x208), ai 4096 colori utilizzati, all'efficace contrasto e ad una leggibilità, anche in situazione con tanta luce, fuori dal normale. Questo in virtù del fatto che serve anche come mirino per la fotocamera, dotata anch'essa di una discreta risoluzione (640x480).
Il 7650 supporta ovviamente tutte le ultime novità più interessanti.
A partire dagli Mms (messaggi multimediali), grazie ai quali potrete inviare le foto scattate ad altri cellulari o indirizzi e-mail, fino ad arrivare alla possibilità di importare giochi tramite il sistema Java J2ME (Java 2 Micro Edition). Infatti, grazie alla buona memoria (4 Mb) di cui è dotato il telefono potrete, andando sul sito ufficiale Nokia o in altri, scaricare, oltre alle solite suonerie (peraltro polifoniche) e logo, numerosi altri titoli oltre a quelli già presenti nel vostro apparecchio (solo due, in verità, al momento dell'acquisto). Il 7650 è dotato dalla Casa, oltre all'ormai celebre Snake II e di un particolare puzzle game, chiamato Mix Pix. C'è poi la possibilità di scaricare dal CD-Rom compreso nella confezione altri tre titoli: Triple Pop, una riproduzione del celebre Puzzle Bubble, in cui vi sarà richiesto di formare file di tre o più palle dello stesso colore; Card Deck, un solitario di carte e Bounce, un platform con una palla rossa.

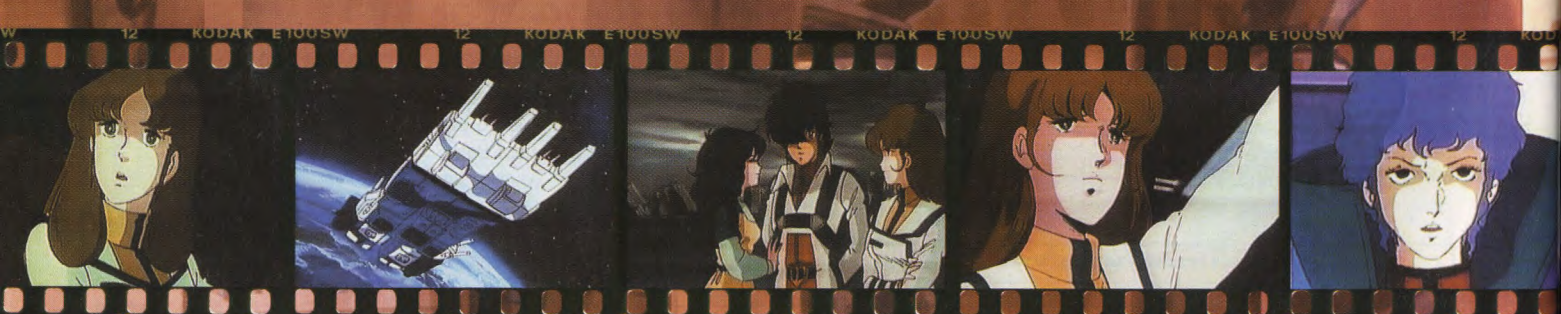
A parte l'ingombro, un cellulare completo e tecnologicamente all'avanguardia, con un occhio di riguardo al mondo del mobile-game, oggi più che mai in via di espansione.

CELLULARE 8
GIOCHI 8



La saga di Macross, estremamente popolare, tanto in Giappone quanto all'estero, vanta un gran numero di trasposizioni videoludiche, tutte più o meno scadenti.
Per venire incontro ai numerosi fan del celebre anime, più precisamente dell'adattamento americano noto col nome di Robotech, TDK Mediactive e Vicious Cycle Software Inc. hanno realizzato un promettente titolo in grado di conciliare spettacolari scene d'azione con l'intricata trama della serie animata, arricchendo il tutto con una buona realizzazione tecnica. Evolution Magazine vi propone la recensione della versione Xbox, in attesa di quelle per PS2 e Game Cube, previste per febbraio.

di Filippo Facchetti e Giuseppe Nigro




ROBOTECH
BATTLECRY







Le missioni cittadine sono le più riuscite, grazie alla possibilità di abbattere le infrastrutture presenti nelle locations per generare danni agli avversari.

Nei panni di Jack Archer, pilota veterano dell'RDF (Robotech Defense Force), il giocatore dovrà affrontare 15 missioni principali, affiancate da altrettante missioni secondarie (non obbligatorie), che lo porteranno a vivere in prima persona i momenti salienti raccontati nella serie animata, rendendolo quindi partecipe della sanguinosa guerra tra gli esseri umani e i giganteschi alieni votati al combattimento chiamati Zentradi. Gli sviluppatori si sono impegnati per riprodurre nel modo più fedele possibile le splendide atmosfere della prima parte della serie animata, a partire dalla veste grafica. Ogni elemento tipico dell'anime originale è presente con incredibile fedeltà, grazie all'ausilio di ottimi modelli poligonali e di un motore grafico perfettamente in grado di sostenere i ritmi frenetici dei combattimenti. L'utilizzo del cel shading, inoltre, garantisce una somiglianza ancor più marcata con i disegni originali, offrendo un coinvolgimento pressoché assoluto per tutti gli appassionati dell'universo di Macross. Piccole note dolenti del comparto grafico possono essere considerate la realizzazione di alcune strutture dei fondali (come la stessa astronave SDF1, riprodotta in un blocco unico e assolutamente priva di dettagli) e la qualità non proprio eccelsa di alcune texture. Il resto è una vera gioia per gli occhi, con spettacolari esplosioni interamente disegnate a mano (con un ottimo effetto cartoon) e con tanto di dedali di scie lasciate dai numerosi missili contemporaneamente presenti su schermo. Degne di nota le ambientazioni cittadine, ricche di strutture dettagliate e altamente interattive. Se durante una sparatoria alcuni colpi dovessero raggiungere gli edifici, infatti, vedremo questi ultimi crollare avvolti da una coreografica nuvola di polvere.
Considerando lo splendido design dei caccia trasformabili, l'idea di potersi cimentare in spettacolari combattimenti all'ultimo missile insieme alla celebre squadriglia dei teschi non fa che aumentare ulteriormente il senso di esaltazione di tutti gli appassionati della serie TV, anche se la scelta dei programmatori di mettere il giocatore nei panni di un personaggio sconosciuto ma fin troppo simile nella caratterizzazione psicologica al leggendario Rick Hunter, potrebbe deludere i fan più accaniti. Fortunatamente, nel corso dell'avventura, il giocatore intrecerà più volte la strada degli eroi della serie animata.
La trama si sviluppa seguendo una linea narrativa parallela a quella originale,





DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	TDK MEDIACTIVE
SVILUPPATORE	VICIOUS CYCLE
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM



Il Batloid Valkyrie non è il miglior compromesso tra rapidità di fuoco e agilità di manovra.





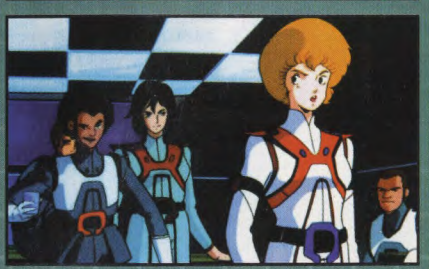


LA SAGA DI ROBOTECH

Quello della saga di Robotech è senza alcun dubbio uno dei migliori esempi di manipolazione realizzato dagli americani su una serie di anime nipponici, nel tentativo di rendere l'intero prodotto più appetibile per il pubblico occidentale. Macross rappresenta uno dei maggiori successi della storia dell'animazione giapponese, successo testimoniato dal forte interesse che ancora ruota attorno all'universo della saga, ma la sua struttura fortemente legata a stereotipi squisitamente nipponici ha spinto gli americani alla realizzazione di un ibrido capace di appassionare allo stesso modo un diverso tipo di pubblico. Accorpando tre differenti saghe (Macross, Southern Cross e Mospeada) e presentando personaggi con nomi forzatamente occidentalizzati, Robotech è entrato a forza nel cuore di molti appassionati, giungendo perfino in Italia (dove viene ancora oggi replicato). Ovviamente il tentativo di riunire tre anime assolutamente indipendenti ha costretto a una lunga serie di adattamenti, evidenti soprattutto in una serie di espedienti utili a creare relazioni tra personaggi altrimenti privi di ogni genere di legame.









Robotech Battlecry

*"...nel corso dell'avventura, il giocatore **intreccerà** più volte la strada degli eroi della **serie animata**."*

mostrando solo una piccola parte dell'enorme sinossi di Robotech (nata, per chi non ne fosse a conoscenza, dall'accorpamento a opera degli americani di ben tre serie dedicate all'universo di Macross). Purtroppo una simile scelta narrativa ha impedito ai programmatori di sfruttare i filmati originali generalmente contenuti nei titoli derivanti da un cartone animato, costringendoli a optare per una serie di illustrazioni di qualità altalenante realizzate appositamente per mostrare al giocatore lo svolgersi della trama.

Il comparto audio del titolo Vicious Cycle Software Inc. offre una versione riarrangiata della colonna sonora originale (ovviamente della versione americana), con un tema gradevole ma a lungo andare eccessivamente monotono. Gli effetti sonori dal canto loro, sono stati fedelmente campionati da quelli "storici" chiaramente udibili durante i numerosi combattimenti della serie animata mentre il doppiaggio inglese, realizzato in parte dai doppiatori originali, offre un'esperienza mediamente buona, minata tuttavia dall'assenza della codifica





Molto bella la realizzazione delle esplosioni e delle scie dei razzi.



Le tonalità pastello apportano un look cartoonesco.



Come vedete, alcuni scenari sono leggermente poveri.

Robotech Battlecry

*"...saranno necessarie numerose **partite di pratica**, soprattutto per imparare a conoscere a fondo le caratteristiche di ogni **trasformazione** disponibile."*

Dolby Digital. Sottotitoli in italiano aiutano la buona comprensione della storia.
Una buona realizzazione tecnica non semprre è sufficiente per produrre un titolo capace di soddisfare gli esigenti fan di una serie culto come Macross, così i programmatori si sono impegnati per ideare un sistema di gioco capace di coinvolgere anche il più accanito giocatore e di offrire ore di sano divertimento anche a tutti coloro che non hanno mai seguito la serie animata a cui il prodotto è riferito. Con un mezzo complesso come il caccia Varitech, creare un sistema di controllo adatto a ogni situazione non era impresa facile, ma i Vicious Cycle sono riusciti a sfruttare nel migliore dei modi il pad della console Microsoft, assegnando la gestione delle trasformazioni alla croce direzionale e distribuendo le azioni eseguibili nelle varie configurazioni fra gli altri pulsanti. Con il tasto A si attiva il boost, indifferentemente dalla trasformazione in uso, mentre i tasti X e B sono assegnati rispettivamente all'arma primaria e a quella secondaria. Al pulsante Y corrisponde l'abilità speciale, mentre con i grilletti dorsali è possibile effettuare virate più strette e utili manovre evasive nelle modalità Jet o Guardian, mentre ci esibiremo in utili spostamenti laterali nella configurazione antropomorfa. Per entrare completamente nell'ottica del gioco saranno necessarie numerose partite di pratica, soprattutto per imparare a conoscere a fondo le caratteristiche di ogni trasformazione disponibile.
Combattendo con il robot si gode, infatti, di una minor mobilità e non si dispone dei missili a lungo raggio, in cambio della possibilità di neutralizzare i missili nemici grazie al fuoco rapido dell'arma secondaria. La possibilità di abbattere avversari lontani improvvisandosi cecchini grazie allo zoom del cannone inoltre, rende tale configurazione particolarmente utile all'interno di aree cittadine. La configurazione Jet, senza ombra di dubbio la più veloce e agile delle tre disponibili, permette di evitare raffiche di colpi nemici con spettacolari evoluzioni o con l'ausilio di falsi bersagli e dispone di una potenza di fuoco a dir poco dirompente.
Le salve multiple di missili a ricerca infatti, permettono di abbattere in breve tempo più bersagli contemporaneamente, rivelandosi fondamentali durante gli scontri nello spazio. La terza modalità, infine, rappresenta un mix di quelle precedentemente descritte ed è l'unica in grado di afferrare gli oggetti sparsi per le ambientazioni. La grande quantità di possibilità offerte dal nostro mezzo tuttavia, si traduce con una curva di apprendimento particolarmente ripida, non tanto nell'utilizzo delle tre configurazioni,

IL FUTURO DELLA SERIE

MACROSS ZERO

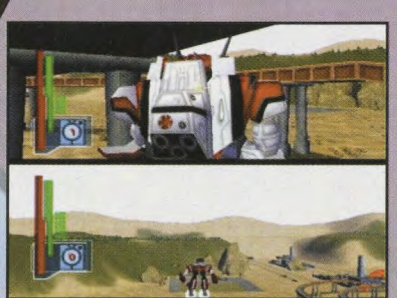
Per celebrare il ventesimo anniversario della saga (Macross in Giappone è stato lanciato nel 1982), Bandai Visual ha messo in vendita a partire dal 21 dicembre scorso Macross Zero, nuova serie di OAV in cinque episodi, che vede come protagonista il giovane Shin, provetto pilota di un caccia Valkyrie schiantatosi su di un isola che racchiude un pauroso segreto... Il character design è affidato a Takuya Saito, mentre la sceneggiatura è di Hiroshi Ohnogi. Per quanto riguarda la regia, troviamo il buon Shoji Kawamori.

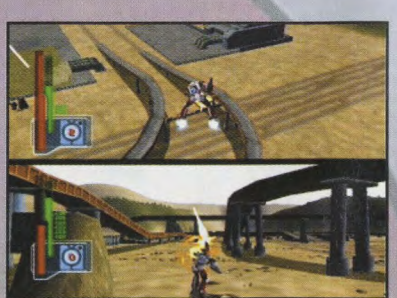














Lo scontro con la nave Zentriade non è uno dei livelli più riusciti. Apprezzabili, di contro, gli effetti di luce e il panorama della città.



Un momento di esultanza per il giocatore vittorioso nel deathmatch.

quanto nella capacità di sceglierle al momento giusto. Dopo un po' di pratica tuttavia, saremo in grado di strappare più di un complimento ai nostri amici per le evoluzioni che riusciremo a compiere.
Parlando della struttura di gioco è necessario ricordare quanto la divisione in missioni appaia appropriata per questo titolo, garantendo una discreta varietà grazie a obiettivi sempre diversi. Se per portare a termine la maggior parte dei livelli, dovremo semplicemente eliminare tutti i nemici presenti su schermo, capiteranno di sovente, operazioni di difesa in cui dovremo impedire la distruzione di determinati obiettivi, oltre a missioni dove dovremo abbattere un avversario in particolare. Le missioni non sono mai troppo facili da portare a termine, anzi, spesso saremo accerchiati dai Pod e dai caccia nemici e sarà difficile liberarsi.
Per incrementare la longevità i programmatori hanno pensato di introdurre un'interessante modalità multiplayer in split screen (che permette a due giocatori di sfidarsi in frenetici scontri all'ultimo missile) e di una serie di extra da sbloccare completando più volte tutte le missioni disponibili.



Nonostante questo tuttavia, la rigiocabilità del titolo appare piuttosto ridotta, soprattutto se paragonata a quella di altri titoli simili (Mech Assault su tutti).
Robotech Battlecry è comunque la miglior trasposizione videoludica dedicata alla popolare serie animata, tanto da rappresentare un acquisto obbligato per i fan della serie, a patto che questi accettino di vestire i panni di un personaggio sconosciuto creato ex novo dai programmatori.

Filippo Facchetti

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Licenza ben sfruttata	- Fondali a volte scarni
+ Stile grafico apprezzabile	- Ripetitivo
+ Numerose missioni	- Protagonista inedito
+ Fumo e scie dei missili disegnate a mano	- Difficoltoso, almeno inizialmente

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	

Se siete fan di Robotech, aggiungete pure un punto al globale: questo è il miglior videogioco ispirato alla saga.

LA COLONNA SONORA

Uno degli elementi fondamentali dell'universo di Macross, evidente tanto nella prima serie quanto nelle incarnazioni successive, è l'importanza della musica, in questo caso indispensabile perfino nella lotta contro gli alieni invasori.
Una simile struttura narrativa ha favorito il successo delle splendide colonne sonore della saga, affidate fin dagli anni '80 alle musiche e ai testi di celebri "idol" e di gruppi emergenti, creando un vero e proprio fenomeno parallelo. La vendita dei CD contenenti le colonne sonore delle numerose serie ambientate nell'universo di Macross, infatti, rappresenta da sempre una delle principali fonti di introiti per un franchise tanto popolare, insieme al florido mercato dei modellini e degli action figures degli splendidi caccia trasformabili. Fra le voci più celebri che hanno partecipato al successo della saga ricordiamo quella di Mari Iijima (doppiatrice di Lynn Minmay in Macross) e quelle di Tomo Sakurai e di Nobutoshi Hayashi (rispettivamente Mylene Jenius e Basara Nekki in Macross 7), a conferma dell'enorme investimento rappresentato dalla colonna sonora in tutte le serie ambientate in questo suggestivo universo narrativo.







Ben Hur: Blood of Braves

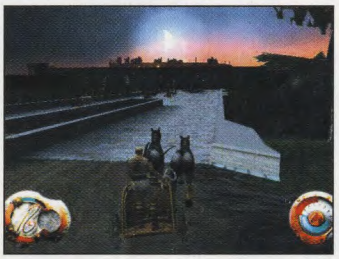
GENERE ▶ RACING **PRODUTTORE** ▶ MICROIDS **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ GENNAIO

di Giuseppe Nigro









Ritorna il tema delle corse su bighe, grazie a Microids e alla sua nuova produzione, preannunciatavi nelle pagine delle news nel numero 7 di *Evolution Magazine*. Sviluppato internamente alla software house transalpina, Ben Hur: Blood of Braves si propone di far rivivere ai giocatori l'eccitante sensazione di "correre per la vita" che provavano i centurioni ai tempi dell'Antica Roma. A differenza di Circus Maximus: Chariot Wars (THQ) e dell'annunciato Chariots: The First Olympics (Candella), il titolo Microids privilegia un approccio meno realistico alla "materia", apportando una notevole componente "mitologico-divina": ogni corridore in gara, infatti, avrà dalla sua parte la possibilità di richiamare l'intervento degli Dei.

Intervento che si tradurrà in spettacolari attacchi magici (oltre 60) da scagliare verso gli avversari, trappole per i corridori, sviluppo delle proprie abilità e ripristino dell'energia. Le modalità previste (6 in totale) vanno dal classico Training sino all'Ascension: una vera e propria possibilità di "carriera" che vi permetterà di selezionare uno tra gli iniziali 7 personaggi, appartenenti a 4 differenti civiltà e di correre attraverso 17 tracciati ad ambientazione mitologica (Pompei, Circo Massimo e Partenone, tra gli altri). Correre non basterà per vincere: in Ben Hur: Blood of Braves sarà richiesta tutta la nostra abilità con le armi (10 quelle per gli scontri diretti, 4 quelle da lancio e ben 12 scudi) e nella gestione di biga e cavalli.

La versione preview arrivata in redazione, denotava un aggiornamento dello schermo piuttosto fluido, con un dettaglio di fondali e personaggi non proprio eccezionale, ma comunque ben caratterizzato. Soddisfacente anche la modalità multiplayer che permette a due giocatori di gareggiare l'uno contro l'altro in un pratico split-screen.

Whirl Tour

GENERE ▶ SPORT **PRODUTTORE** ▶ VIVENDI UNIVERSAL **SVILUPPATORE** ▶ CRAVE **USCITA PREVISTA** ▶ 21 FEBBRAIO

di Giuseppe Nigro



Whirl Tour, sviluppato da Crave per conto di Vivendi Universal promette di rinnovare il genere dedicato agli sport estremi, inserendo nel suo contesto eccitanti elementi di azione e di avventura. In Whirl Tour, previsto per Game Cube e PS2, vestiremo i panni di Wasa B., il leader di un gruppo rock misteriosamente scomparso durante un concerto. Il nostro compito, ovviamente, sarà quello di salvar loro la vita e scoprire cosa si cela dietro la loro cattura. Per far ciò, attraverseremo otto livelli multicolore e completamente interattivi, come il castello, un parco tematico, un set cinematografico e una città volante! Potremo utilizzare differenti tipi di armi da montare sul nostro monopattino per navigare attraverso i livelli. Prevista, inoltre, la possibilità di customizzare la colonna sonora con l'opzione Jukebox.



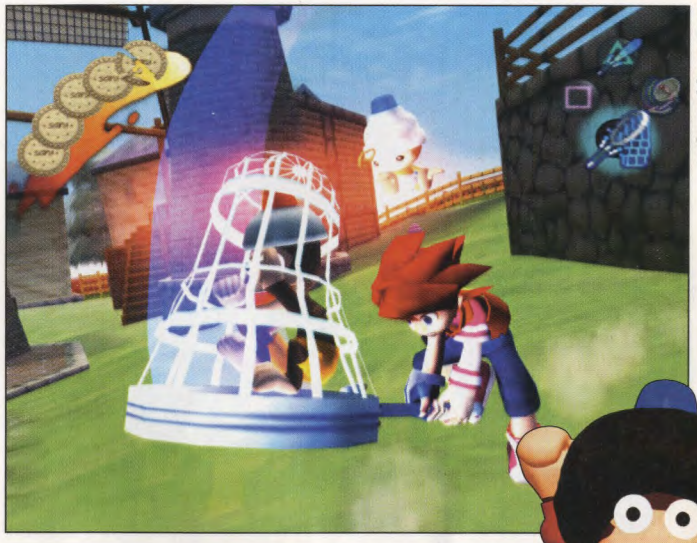


Ape Escape 2

GENERE ▶ PLATFORM **PRODUTTORE** ▶ SCEE **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ 31 GENNAIO

di Giuseppe Nigro

Tremate, tremate: le scimmie sono tornate! Ape Escape 2, sequel dell'hit a sorpresa Sony su PSX (un titolo uscito in sordina, in grado di vendere la bellezza di 1,4 milioni di copie in tutto il mondo) si prepara ad invadere anche il nostro continente. La storia alla base dell'animalesca esperienza di gioco, vede il giovane e sbadato Hikaru consegnare, per conto del Professore, un nuovo tipo di pantaloni "sperimentali" destinato alle scimmie dello Zoo. L'ignaro Hikaru, decide di portare con sé anche qualche elmetto "Peak Pont" per le simpatiche bestiole: speciali copricapo in grado di affinare a dismisura l'intelligenza di chi li indossa. Ovviamente, le cose non vanno per il verso giusto e, nel giro di pochi minuti, l'intero Zoo, prima e tutta la città, poi, si ritrovano a dover affrontare la minaccia delle scimmie senzienti, capitanate dal malvagio Specter. Scopo di Hikaru sarà quello di riparare al danno compiuto, catturando, con il suo speciale retino, tutti gli antropomorfi quadrumani e recuperare i tecnologici elmetti. Ai comandi di Hikaru ci troveremo coinvolti in un inseguimento che ci porterà attraverso 20 livelli, ambientati nelle più affascinanti locations del globo terrestre (la giungla, il castello, un'isola pirata, il tempio greco e la montagna innevata, sono solamente alcuni esempi della varietà di situazioni alla quali andremo incontro). Otto boss di fine livello ci sbarreranno la strada, ma grazie ai nostri preziosi gadget (oltre ai 9 ereditati dal prequel, potremo usufruire degli inediti pistola ad acqua, banana boomerang e magnete) e ai dinamici veicoli (alle barche e ai tanks del primo episodio, si aggiungono un velocissimo gatto delle nevi, un mini sottomarino ed un... robot!) l'impresa che ci attende sarà sicuramente più agevole. Una volta completata la modalità principale, sarà possibile ripercorrere i venti livelli usufruendo del curioso "Hikaruscope", che ci permetterà di rintracciare oggetti prima invisibili ed utilizzare il Magic Punch quale arma principale. L'enorme quantità di mini games previsti e i simpatici extra disponibili raccogliendo i "Gotcha Chips", donano linfa vitale ad un titolo che promette una giocabilità da manuale e il bizzarro umorismo dei migliori prodotti nipponici.





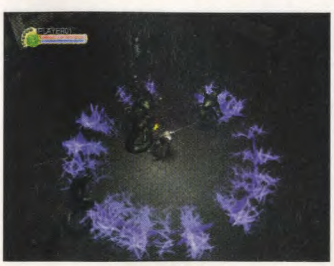


Dungeons & Dragons: Heroes

GENERE ▶ ACTION-RPG **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ PRIMO QUARTO 2003

di Giuseppe Nigro

Dalle ultime schermate rilasciate da Infogrames, riguardo l'imminente action RPG in uscita su PS2 ed Xbox, non si può fare a meno di notare la palese somiglianza con un classico del genere: Baldur's Gate Dark Alliance. D&D Heroes ci permetterà di impersonare uno dei quattro eroi risorti dal mondo di D&D (Paladino, Clerico, Elfo o Mago) e di attraversare un universo fantastico per collezionare le "Gemme Planari" e sconfiggere le demoniache forze del male.
La presenza di numerose trappole, di ambienti ostili e di tutta la fauna "mostrifera" presa in prestito dalla licenza della saga, promette di accrescere a dismisura il livello di sfida di questo action-RPG, dotato di una realizzazione grafica davvero interessante.







Vexx



GENERE ▶ ACTION-ADVENTURE **PRODUTTORE** ▶ ACCLAIM **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ 7 MARZO

di Giuseppe Nigro







Tra le rovine di quello che fu il rigoglioso pianeta Astara, gli abitanti del villaggio di Rockhaven trascorrono la loro difficile, ma pacifica vita. La venuta improvvisa del malvagio Shadowraith "Dark Yabu" e dei suoi seguaci, schiavizza la popolazione, gettando il terrore su tutta Astara. Vexx, un giovane rimasto orfano di padre, proprio per mano del Necrospettro Yabu, decide, così, di riscattare il suo popolo e riportare la serenità perduta. Per raggiungere il suo scopo, il giovane si introduce di soppiatto nella "nave del vento" di Yabu e fa suo l'ultimo paio di Astani Battlegauntlets, guanti che conferiscono a chi li indossa poteri speciali.
È questa la trama alla base di Vexx, platform game in terza persona edito da Acclaim, in sviluppo da ormai oltre un anno, che permetterà ai giocatori di avventurarsi attraverso 18 livelli dal design fantasy evocativo, guidandoli in caverne misteriose, templi sperduti nel deserto, città sommerse e pericolosi vulcani. Grazie ai suoi guanti magici, Vexx potrà scalare le superfici più impervie, effettuare letali combo ai danni dei suoi avversari, nonché scagliare attacchi magici sotto forma di potenti projectyle. L'alternanza del giorno e della notte sarà uno dei punti di forza della produzione Acclaim: al calar delle tenebre (evento che si verificherà in tempo reale), ambienti e nemici diverranno più ostili. A noi il compito di raccogliere appositi bonus per prolungare la durata della luce solare. Dal punto di vista tecnico, Vexx mostra qualità di tutto rispetto: oltre ad un avanzato sistema di environment mapping che produce riflessi sui guanti metalicci del giovane eroe e sulle corazze delle guardie nemiche, il titolo Acclaim vanta una cura estrema nelle animazioni del personaggio principale, con un attenzione particolare per gli abiti ed i capelli, che reagiscono dinamicamente al soffiare del vento. Il sistema di inquadrature dinamiche appare ben congegnato, mentre la distanza dell'orizzonte, così come avviene in Haven: Call of the King di Midway, si attesta su livelli di assoluto rispetto per un platform game. Restano da valutare giocabilità e longevità, ma l'attesa sarà lunga: Vexx è, infatti, previsto per gli inizi di marzo su tutte le console 128 bit.

Wild Arms 3



GENERE ▶ RPG **PRODUTTORE** ▶ UBI SOFT **SVILUPPATORE** ▶ SCEJ **USCITA PREVISTA** ▶ 31 GENNAIO

di Paolo Nobili

Uno dei migliori RPG giocati su PSX, sta per fare il suo ritorno in una nuova, splendida veste, su PS2: Wild Arms 3, sviluppato da Sony of Japan e prodotto nel nostro continente dalla polivalente Ubi Soft. Quattro personaggi dalle sembianze di antichi pionieri americani, incroceranno i loro destini in un vorticoso succedersi di scontri, cacce al tesoro e misteriosi dungeon, guidati da Virginia Maxwell sino alla battaglia finale contro il malvagio Gallows. Principale innovazione di questo terzo episodio risiede nella rappresentazione grafica dei personaggi, realizzati completamente in cel shading, una tecnica che li rende molto simili alle controparti animate presenti nell'intro di gioco. Lo spostamento tra gli ambienti avviene per mezzo di una mappa, dove i nostri eroi potranno scovare tesori nascosti e location segrete. Immutati anche gli scontri con i nemici, la cui improvvisa comparsa è, ancora una volta, delegata al volere casuale della CPU.
Inedita, invece, la possibilità di customizzare la nostra arma, alla quale possono essere aggiunti attributi ed upgrade. Le magie sono divise in due categorie: Force Abilities, che fanno uso dei Force Points e Arcana, incantesimi meno potenti ma che non richiedono ingenti sacrifici di punti magia.
Il potenziale del titolo Ubi Soft è elevato: in Europa, i Japan RPG disponibili su PS2 si contano sulle dita di una mano (monca) e gli appassionati di questa categoria farebbero bene a tenere d'occhio questo gradevole titolo.









Guilty Gear X2

GENERE ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ SAMMY EUROPE LTD **SVILUPPATORE** ▶ ARC SYSTEM WORKS **USCITA PREVISTA** ▶ I QUARTO 2003

di Giuseppe Nigro

Guilty Gear X2, nuovo capitolo della popolare saga di Arc System Works, altro non è che la conversione di Guilty Gear XX, ultimo tra gli esponenti della scuola picchiaduro 2D in sala giochi, nonché apprezzato sequel di un franchise di successo, nato su PSX nel 1998. La presenza di ben 20 lottatori (14 degli episodi precedenti e 6 inediti) rappresenta uno dei punti di forza della produzione Sammy Studios: meritevoli di citazione sono sicuramente I-No, che combatte utilizzando la sua chitarra elettrica quale arma, Bridge, un giovane costretto ad indossare abiti femminili per via di una curiosa tradizione del suo luogo di origine (!), Zappa, un vagabondo che ha la capacità di accrescere la sua massa muscolare e Slayer, un vampiro dotato di poteri transdimensionali. La meccanica di gioco sfrutta, ancora una volta, la "Tension Gauge", una barra di energia mistica che si riempie effettuando attacchi speciali e che, dunque, privilegia una strategia offensiva da parte del giocatore. Una volta al massimo, la "Tension Gauge" permette di effettuare le controverse "Instant Kill", mosse segrete che determinano l'immediata sconfitta dell'avversario. Novità di questo capitolo è l'introduzione della "Burst Gauge", particolare tecnica in grado di bloccare una combo e di effettuare un attacco lento che ripristinerà al massimo valore la "Tension Gauge". Dal punto di vista tecnico, il lavoro compiuto da Sammy è notevole: le animazioni non sembrano aver perso frames rispetto alla versione da sala e la possibilità di attivare l'anti-aliasing garantisce una resa visiva priva di flickering. Altre interessanti caratteristiche, esclusive della versione PS2, riguardano l'inedito "Mission Mode", con 50 combattimenti da vincere, ognuno diversificato per regole ed impostazioni e una galleria di artworks sbloccabile avanzando nella modalità principale.







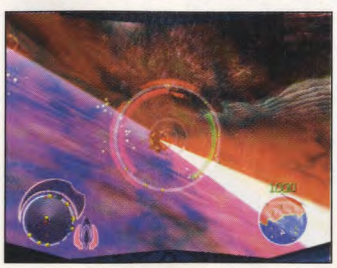


Battle Engine Aquila

GENERE ▶ SPARATUTTO **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ LOST TOYS **USCITA PREVISTA** ▶ 6 FEBBRAIO

di Giuseppe Nigro

Il mondo di Battle Engine Aquila è la risultante di una serie di devastazioni climatiche innescate negli ultimi secoli dal crescente livello di inquinamento. Tra le Nazioni superstiti ai disastri geologici, la tensione è ormai giunta all'ultimo stadio: la terraferma rappresenta il premio più importante nella lotta alla sopravvivenza e Hawk Aquila, protagonista del titolo targato Infogrames, è ben conscio del compito che lo attende. Ai comandi del Battle Engine, un potentissimo veicolo terra-aria, Hawk dovrà sfidare l'artiglieria nemica per difendere il suo territorio ed accrescere la sua abilità nel combattimento. Dotato di una coinvolgente visuale in prima persona, Battle Engine Aquila è strutturato alla maniera di uno sparatutto arcade, unito da lunghe sequenze in FMV che illustrano e collegano tra loro le differenti missioni. Missioni che ci obbligheranno a perseguire degli obbiettivi predefiniti, ma che potranno essere affrontate in totale libertà di azione: il nostro comportamento influenzerà in maniera diretta la narrazione degli eventi. Dal punto di vista tecnico, il titolo sviluppato da Lost Toys si avvarrà di una fluidità ancorata ai 50 fps, con effetti di luce dinamica e bump mapping (versione Xbox) di prima categoria. Prevista, inoltre, una modalità di gioco multiplayer tramite split screen. Nathan McCree, autore della colonna sonora della saga di Tomb Raider, è attualmente impegnato nella stesura del soundtrack di Battle Engine Aquila.







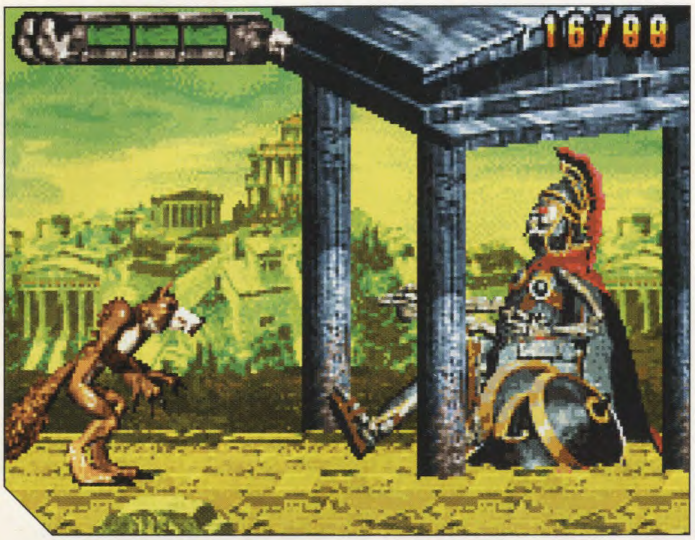


Altered Beast: Guardian of the Realms



GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ THQ **SVILUPPATORE** ▶ 3D6 GAMES/WOW ENTERTAINMENT **USCITA PREVISTA** ▶ PRIMO QUARTO 2003

di Giuseppe Nigro

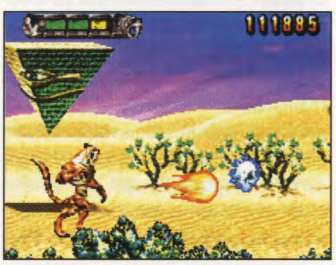


Frutto del recente accordo tra THQ e Sega of America, Altered Beast: Guardian of the Realms si propone come sequel ufficiale dell'indimenticabile action-game del 1988. Poco o nulla sembra essere cambiato riguardo la meccanica di gioco: Zeus, creatore e governatore dei "Guardiani dei Reami", decide di resuscitarvi dalla tomba per distruggere il malvagio demone e le sue orribili creature che stanno rovesciando l'equilibrio dell'universo. Attraverso 16 mondi (si va dalla Grecia mitologica al deserto infuocato, passando per gli abissi oceanici), dovrete ingaggiare furiosi combattimenti in una serie di livelli a scorrimento orizzontale. Particolarità dell'episodio originale, nonché features principale anche in questo sequel, è la presenza degli "Orbs of Essence" che, una volta assimilati, vi permettono di mutare il vostro aspetto umano in quello di potenti creature come Draghi, Scorpioni, Squali e Licantropi per un totale di ben 13 trasformazioni. Presenti, inoltre, inediti bonus come smart-bomb, scudi magici ed attacchi a base di veleno.
Dopo aver visionato la versione americana, possiamo riferirvi di una giocabilità tutto sommato buona, che pecca, semmai, sotto il profilo della ripetitività. Ciò che più dispiace è osservare il discutibile stile col quale i 3d6 Games hanno realizzato personaggi principali, nemici e mondi: alcune trasformazioni appaiono addirittura grottesche e la raffigurazione degli ambienti è, a dir poco, pacchiana. Attendiamo l'uscita della versione europea per emettere il nostro giudizio definitivo.









Outlaw Volleyball



GENERE ▶ SPORT **PRODUTTORE** ▶ SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE **SVILUPPATORE** ▶ HYPNOTIX **USCITA PREVISTA** ▶ GIUGNO [USA]

di Stefano Mannin



Prendete la giocabilità di Virtua Tennis 2 ed unitela all'irriverenza e al divertimento di Outlaw Golf o South Park e avrete idea di cosa vi aspetta con questo titolo di pallavolo su spiaggia in sviluppo presso Hypnotix. 16 differenti ambienti di gioco che spaziano dalla classica spiaggia alla fabbrica in attività, vedranno coinvolti 16 carismatici personaggi in sfide all'ultimo set. Ammirevole il look dei protagonisti, davvero ben caratterizzato: anche in questo caso, così come nell'imminente Dead or Alive Xtreme Beach Volley, si ritrovano personaggi femminili molto sexy animati in maniera realistica, oltre che buffi energumeni e simpatici avversari. Prevista la possibilità di gioco in quattro, oltre che il futuro supporto online per scaricare personaggi e accessori e un insieme di gradevoli sotto-giochi.





RECENSIONI

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



56 - Starfox Adventures



60 - MicroMachines

ANNO NUOVO, GIOCHI NUOVI?

Diamo il benvenuto al nuovo anno, che porterà con sé una ventata di novità e di titoli innovativi, a cominciare proprio da The Getaway, che apre le pagine delle nostre recensioni di questo mese. Sia subito chiara una cosa: The Geatway non è un GTA ambientato a Londra. Il titolo Sony è piuttosto una sorta di film interattivo, dotato di una struttura prestabilita e, dunque, meno "libertina" rispetto alla saga di Rockstar. Ad ogni modo, benché il risultato finale sia non proprio il capolavoro annunciato che molti attendevano, va dato atto a Sony di voler perseguire strade nuove nel modo di "fare" videogames. Attenzione al dettaglio maniacale unita a delle tematiche destinate ad un pubblico più adulto (non credo di aver sentito così tante parolacce in un videogioco prima di The Getaway) potrebbero essere una delle strade vincenti per i futuri prodotti di questo nascente 2003. Un anno che regalerà ai giocatori europei titoli ambitissimi come Panzer Dragoon Orta, Z.O.E. 2 Anubis, Silent Hill 3, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Racing Evoluzione, Metroid Prime, Devil May Cry 2 e molti altri. Un'anno che rappresenterà il periodo di maturità delle piattaforme 128 bit. State certi che ne vedremo delle belle!

Stefano Manin

I PREMI DI EVOLUTION

GOLD GAME!

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

TOP GAME!

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

40	The Gateway	PS2
44	Serious Sam	Xbox
45	Metroid Fusion	GBA
46	Tony Hawk's Proskaters 4	PS2/Xbox
48	Star Wars: Bounty Hunter	PS2
49	Virtua Tennis 2	PS2
50	Tom Clancy's Splinter Cell	Xbox
53	Haven: Call of The King	PS2
54	Harry Potter e la Camera dei Segreti	PS2/GC
56	Starfox Adventures	GC
58	Red Faction II	PS2
60	Automodellista	PS2
62	The Elder Scroll III: Morrowind	Xbox
64	Mech Assault	Xbox
66	Dragonball Z Budokai	PS2
68	Total Immersion Racing	PS2/Xbox
70	Rocky	PS2
72	Street Fighter Alpha 3	GBA
73	Castleween	PS2
74	Ty La Tigre della Tasmania	GC
74	Il Regno del Fuoco	PS2
75	Il Pianeta del Tesoro	PS2
75	Il Re Scorpione - L'ascesa dell'Accadiano	GC
76	Tennis Masters Series 2003	GBA
76	Master Rallye	PS2
77	FIFA Football 2003	GBA
77	Pink Panther Pinkadelik Pursuit	PS2
78	Sub Rebellion	PS2
79	Gungrave	PS2
79	Spyro: Enter the Dragonfly	PS2
80	Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	GC
80	Wreckless - The Yakuza Missions	PS2
81	Metropolismania	PS2
81	Star Wars La Guerra dei Cloni	GC



THE GETAWAY

Saranno bastati cinque anni di sviluppo al Team Soho per realizzare una killer app?

Passerà alla storia come uno dei videogames più rimandati di sempre (io veramente sto aspettando ancora Dragon Slayer di Innersoft per Amiga, ma credo ormai non ci sia più nulla da fare N.d.r.), ma The Getaway è finalmente giunto nei caddie delle nostre PS2. Marchiato con un vistoso bollino dell'ELSPA che ci ricorda che il gioco è adatto ad un pubblico maturo, The Geatway è uno dei titoli della nuova generazione deciso a mostrare come, la soglia che divide un videogame da una produzione cinematografica, si stia sempre più affievolendo.

Lo Yin e lo Yang, il bene ed il male, due destini che si uniscono. La storia alla base di The Getaway, frutto di una sceneggiatura meticolosamente curata in ogni particolare, ruota attorno a due personaggi che, apparentemente, poco o nulla sembrano avere in comune: Mark Hammond, un criminale sulla via della redenzione e Frank Carter, giovane poliziotto dal fare irascibile.
Dopo cinque anni di isolamento, Mark Hammond, ex rapinatore di banche caduto in disgrazia, esce di prigione e si prepara a rifarsi una vita. Una prospettiva che, però, tramonta sul nascere: neppure il tempo di tornare a casa, che Mark assiste impotente all'omicidio della moglie e al rapimento del figlio. Mandante dell'assassinio è Charlie Jolson, uno dei più potenti boss della mafia londinese, deciso a riconquistare il dominio sul territorio. Il signor Hammond sarà costretto a scendere a patti con Jolson: per poter riavere sano e salvo suo figlio, egli dovrà accettare di compiere una serie di pericolose missioni atte a rendere instabile l'attuale situazione malavitosa e spianare la strada al suo mentore.
Frank Carter è uno dei migliori agenti della Flyng Squad, una pattuglia speciale anticrimine della polizia londinese. Il suo unico scopo è quello di arrestare Charlie Jolson, ma il potente boss, grazie ad un suo infiltrato riesce a far espellere Carter dalla squadra. Per Frank la vendetta è un piatto che va servito freddo e, lentamente ma inesorabilmente, il giovane inizierà la sua personale caccia a Jolson che lo porterà ad incrociare il suo destino con quello di Mark Hammond.
Dopo la presentazione iniziale, rigorosamente in real time, così come tutte le lunghe sequenze di intermezzo, saremo in grado di



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


Un antifurto a prova di ladro in uno degli interni.


Convincenti e ben realizzate le numerose vetture.



La struttura di gioco ci guida direttamente sino al luogo della missione.



"Particolare attenzione è stata posta nella stesura dei dialoghi, farciti di "metafore colorite" ed "espressioni impronunciabili"..."

conoscere dal vivo i due aspetti principali della colossale produzione Sony: gli inseguimenti a bordo di vetture per le strade di Londra e le fasi di sparatoria appiedata all'interno di location prestabilite. Tutto il gioco si sviluppa seguendo questo traccia. Praticamente nulla la possibilità di andare in giro liberamente per la città: ad un obiettivo mancato farà seguito la morte prematura che metterà direttamente fine alla partita. Un sistema di gioco volutamente lineare, che guiderà il giocatore attraverso 24 missioni inframmezzate da lunghe sequenze animate realizzate dal team Soho scritturando attori professionisti e applicando un ottimo motion capture ai loro movimenti.
Il risultato visivo è esteticamente pregevole nonché impressionante: nonostante alcuni lievi problemi di congiunzione tra i poligoni, i modelli dei personaggi appaiono quanto mai realistici e risultano brillantemente animati. Particolare attenzione è stata posta nella stesura dei dialoghi, farciti di "metafore colorite" ed "espressioni impronunciabili" che, nelle intenzioni dei programmatori, dovrebbero servire ad aumentare la credibilità del contesto ma che, personalmente, ritengo sin troppo ridondanti e gratuite. Discreto, anche se non eccezionale, il doppiaggio in italiano.
Al di là dello sfarzoso contorno, la parte più importante di The Getaway rimane la giocabilità. Dei due aspetti principali, la condotta dei veicoli nel cuore di Londra è, senza dubbio, quello che ha beneficiato del maggior impegno da parte degli sviluppatori: la fedele realizzazione poligonale dell'intera città, quartiere per quartiere, strada per strada, colpirà anche chi non conosce al meglio la metropoli londinese. Sono, infatti, facilmente riconoscibili monumenti e luoghi tipici come, ad esempio, il Big Ben, il parlamento e Trafalgar Square. La città è costantemente in preda al traffico, ed è possibile ammirare, tra le tante, vetture come la nostrana Punto, la Peugeot 306 e diversi modelli di Rover e Saab, senza considerare la possibilità di pilotare il classico autobus inglese a due piani! Ogni automobile offre una condotta di guida diversa: peccato non poter spingere al massimo le loro prestazioni per via dei numerosi sensi unici e dei bus che rallentano la nostra azione. Situazione differente per i pedoni, mai presenti in gran numero e piuttosto anonimi. Curiosamente, è stata volutamente omessa l'interfaccia grafica di gioco, in modo da rendere The Getaway quanto di più simile ad un film interattivo. Tale scelta ha comportato un escamotage particolare per non farci perdere la direzione nella intasata città anglosassone: gli indicatori di direzione delle vetture che ruberemo, lampeggeranno a destra o a sinistra, indicandoci la direzione giusta da seguire. La velocità di intermittenza dei segnalatori di direzione ci avviserà, inoltre, se il nostro obiettivo è davanti a noi oppure, se lo abbiamo appena lasciato alle spalle. Non sempre, purtroppo, tale scelta basterà a facilitare i nostri spostamenti: spesse volte ci si accorge troppo tardi di aver già oltrepassato l'angolo ove girare e di aver imboccato strade che non portano da nessuna parte.




La riproduzione grafica delle strade di Londra è davvero stupefacente e credibile.









Si fa sentire, inoltre, la mancanza dello specchietto retrovisore. Molto ben reso il sistema di guida, con una manovrabilità dei mezzi prettamente arcade, farcita da alcuni tocchi realistici come l'implementazione dei danni, che ci costringerà rubare, di volta in volta, nuovi veicoli.

Il design particolare, caratterizzato dalla assenza di alcun indicatore su schermo (sia esso di energia, che di punteggio) si ritrova anche nelle fasi di sparatoria a piedi.

La salute del nostro eroe, la mancanza di munizioni e la presenza di nemici, saranno indicate attraverso il realistico comportamento di Hammond che, con il suo ansimare, ci avviserà di aver bisogno di appoggiarsi ridosso un muro per rifiatare e, col suo incedere lento e zoppicante e la giacca sporca di sangue, ci farà capire la nostra situazione di salute. Tutto il gioco è ripreso con una visuale in terza persona piuttosto "stretta"; in visione manuale è possibile ruotare la telecamera attorno a noi per osservare il piazzamento dei nemici e la conformazione delle location. Peccato che ciò avvenga con una certa lentezza e non consenta di capire mai alla perfezione da che parte provengono i colpi nemici. Si passa gran parte del tempo a prendere proiettili dietro la schiena, ad entrare senza adeguata copertura in stanze bulicanti di nemici e a fare incidenti nelle strade più trafficate: tutto questo, solamente perché non è mai possibile guardare a destra e a sinistra durante l'azione. È davvero frustrante dover ripetere da capo la missione per un imprudenza indotta dal sistema di controllo; ad ogni modo, prima di attraversare location sospette, sarà bene far ruotare la telecamera di 360°, con buona pace di immediatezza e frenesia di gioco.

Il connubio tra videogioco e cinema si nota anche nel repertorio di azioni eseguibili dal protagonista, che vanno dalle capriole alla possibilità di nascondersi dietro le automobili o, ancora, di camminare radente al muro per cogliere i nemici di sorpresa e prevenire eventuali pericoli. Il sistema di controllo deputa ad R1 il puntamento automatico del bersaglio più prossimo (intercambiabile alla pressione ripetuta dello stesso tasto) e al quadrato il compito di far fuoco, dopo aver sfoderato la nostra arma con il tasto triangolo. Molto coreografica, ma solo parzialmente utile ai fini del gioco, la possibilità di

THE GETAWAY - IL FILM

DIETRO LE QUINTE DELLA PRODUZIONE SONY









Sviluppare un videogioco al giorno d'oggi non è più affare semplice. Il bisogno di realismo e di professionalità nella localizzazione ha portato il Team Soho a scritturare per The Getaway 22 attori professionisti tra i quali la bella Yasmin, al secolo Anna Edwards, 24 enne inglese di Shroud (Gloucestershire) che ha "prestato" il corpo all'unica donna di The Getaway indossando sensori digitali che hanno permesso agli sviluppatori di ricreare i suoi movimenti in maniera perfetta. Gli attori hanno recitato il plot in una sala composta soltanto da sensori, microfoni e PC.



Una veduta di Hyde Park, con il nostro eroe nel pieno delle sue forze, intento nella corsa.



I realistici danni alle vetture influiscono direttamente sulle loro perfomances.

"Molto ben reso il sistema di guida, con una manovrabilità dei mezzi prettamente arcade farcita da alcuni tocchi realistici..."

sparare effettuando capriole o quella di prendere in ostaggio un PNG puntandogli la pistola alla tempia. Spettacolare.
La scelta delle armi comprende una pratica pistola, un fucile a canne mozze, uno d'assalto, un mitra e due potenti magnum da utilizzare in coppia.
La struttura di The Getaway si rivela, paradossalmente, croce e delizia del titolo sviluppato dal Tema Soho.
La Londra digitale è stata ricreata in maniera fedele e gode di un'attenzione maniacale al dettaglio; l'impossibilità di poterla esplorare liberamente, per ovvie scelte relative alla sceneggiatura, ha obbligato i programmatori ad inserire un sistema di "limitazione" delle nostre azioni che si esplica nel continuo inseguimento da parte della polizia locale, sia esso relativo alla fasi in auto, sia recluso alle nostre camminate all'aria aperta. Particolare curioso si riscontra quando, una volta oltrepassato un checkpoint (è questo il sistema di salvataggio adottato dagli sviluppatori), ci si ritrova circondati da un numero spropositato di agenti desiderosi null'altro che della nostra morte: avvenuta questa, ci si ritroverà, come per magia, nuovamente nel luogo raggiunto ma senza nessun poliziotto nelle vicinanze!
Dal punto di vista tecnico, il risultato conferma pienamente le ambizioni dei programmatori. I caricamenti sono assai rari e si passa rapidamente da una missione in automobile ad una a piedi all'interno di uno stabile, senza alcuna transazione. Detto della realizzazione esemplare della città, spendiamo due parole per quella dei mezzi, che godono di danni visivi e dei personaggi, dotati di texture convincenti e privi di problemi relativi all'aliasing. Il difetto tecnico principale di The Getaway è costituito dai rallentamenti che si verificano durante le situazioni più concitate. Questi, uniti ai problemi di visuale dovuti alla telecamera fissa, generano una sgradevole sensazione di precarietà. Ottima la possibilità di scelta dei 60 Hz e l'implementazione del supporto per i televisori ad alta definizione. Dal punto di vista della longevità, l'elevata difficoltà e la trama ben scritta terranno desta l'attenzione dei giocatori per un prolungato periodo di tempo, esaurito il quale il titolo Sony non avrà più molto da dire. Il giudizio finale deve, per forza di cose, tenere conto dei cinque anni cinque che Team Soho ha necessitato per lo sviluppo. Dalle prime foto-fake, diffuse prima dell'uscita di PS2, ad oggi ci si attendeva un titolo in grado di rivoluzionare il concetto di videogioco. The Getaway, pur risultando un prodotto confezionato in ottima maniera, lascia interdetti per alcune opinabili scelte che esasperano, senza motivo valido, una giocabilità piuttosto lineare.
Lo stesso comparto tecnico, denota dei problemi che non ci saremmo aspettati di vedere dopo una gestazione così prolungata.
Ciò che rimane è un buon titolo, che si gioca in maniera differente dalla saga di GTA, ma che difficilmente verrà ricordato come capolavoro. Un vero peccato: dopo l'ingente investimento di denaro fatto da Sony erano ben altre le nostre aspettative. Del resto, del Team Soho ricordiamo solamente la non esaltante saga di This is Football.

Stefano Manin





È possibile cogliere i nemici di sorpresa nascondendosi agli angoli degli ingressi.

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Incredibile ricostruzione di Londra	- Molto lineare
+ Sequenze di intermezzo ben fatte	- Volgarità gratuite
+ Testo e doppiaggio in italiano	- Rallentamenti
+ Pochi caricamenti	- Problemi di gestione della telecamera

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

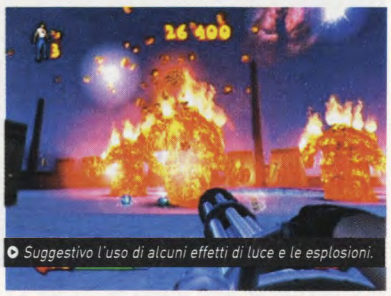
Un capolavoro mancato per alcune scelte francamente opinabili. Un buon gioco minato da alcuni difetti.

SERIOUS SAM

Sparare senza pensare: questa la filosofia alla base del titolo Croteam


Gli scenari di gioco risultano ben differenziati e molto attraenti.




Suggestivo l'uso di alcuni effetti di luce e le esplosioni.

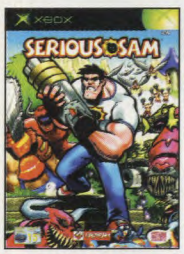
Sam Stone è un eroe che i possessori di PC conoscono molto bene grazie a Serious Sam: First Contact, titolo in grado di guadagnarsi la stima e il consenso di migliaia di giocatori per mezzo di una meccanica di gioco frenetica ed arrogante e capace di rinverdire i fasti di Duke Nukem. Il secondo episodio, uscito su PC ad inizio 2002 rinnovò il successo dell'originale e la versione Xbox, oggi disponibile, altro non è che una sorta di compilation basata sui due titoli citati.

Il gameplay terribilmente basico dei primi FPS in circolazione una decina di anni fa, è il punto di forza nella produzione Gotham Games per Xbox. Serious Sam, ambientato nel 2014, vede la civiltà umana prossima all'estinzione dopo un attacco di fameliche creature venute da un'altra dimensione. Grazie alla scoperta di un antico artefatto, l'umanità ha potuto esplorare le altre galassie e stabilire un deciso numero di colonie attraverso l'universo. Queste, però, stanno cadendo una ad una, e la terribile piaga aliena si dirige sempre più velocemente verso la Terra. La sola possibilità di riscatto per la nostra specie è affidata a Serious Sam, un eroe dai bicipiti extra-large e dal cervello di un bambino, rispedito indietro nel tempo per sconfiggere Tah-Um, la mente pensante dietro l'invasione. Una scusa più che sufficiente per seminare distruzione e morte...

Serious Sam è una compilation dei due episodi PC: 36 livelli in ordine cronologico, con tutte le armi della serie a disposizione sin da subito. I cambiamenti rispetto alla versione originale riguardano la comparsa di salvataggi in appositi check point e l'introduzione di un sistema di mira automatizzato. Il design dei livelli di Serious Sam è formato da gigantesche costruzioni dispiegate in suggestive località quali l'Antico Egitto, la giungla sudamericana con le sue piramidi Maya, l'Antica Babilonia e l'Europa, con i suoi piccoli villaggi e la sua architettura medievale.

Per ciò che concerne l'aspetto relativo al gameplay, va fatto notare come, pur essendo i nemici dotati di un'intelligenza artificiale scarsa, sopperiscano a tale lacuna presentandosi in numero spropositato dinnanzi al nostro cospetto e sbucando dai luoghi più strategici degli ambienti 3D. Non si fa in tempo a recuperare un oggetto utile (ad esempio) al reintegro della nostra energia, senza che un nugolo di mostri mutanti non sia pronto a darci la caccia. L'adrenalina salirà a mille, e il massacro virtuale che andremo a compiere risulterà divertente ed appagante. Le armi a nostra disposizione spaziano dal fucile a pompa al lanciafiamme, passando per il lanciarazzi ed il fucile di precisione, sino al cannone al plasma. Ogni arma si adatta meglio ad una particolare specie di nemici, anche se contro i numerosi boss di fine livello ci vorrà una dose extra di fortuna. Dal punto di vista tecnico, il Serious Engine propone una serie di effetti grafici degni di nota (come le realistiche esplosioni), seppur il frame rate subisca degli occasionali cedimenti (in particolar modo nelle partite deathmatch in split screen). Fortunatamente, ciò non pregiudica la giocabilità né soprattutto, il divertimento del titolo Croteam, la cui pecca maggiore, oltre alla schematicità del gameplay (peraltro voluta) risiede nel mancato supporto ad Xbox Live.

Stefano Manin



DISTRIBUTORE	CDIVERTE
GENERE	FPS
GIOCATORI	1-2 (4 IN LINK)
PRODUTTORE	GOTHAM GAMES
SVILUPPATORE	CROTEAM
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM





CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Struttura di gioco "kitsh"	- Schematicità del gameplay
+ Varietà degli ambienti	- Non è prevista la compatibilità col supporto Xbox Live
+ 36 livelli	
+ Divertente anche in coppia	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	8
SONORO	6
GLOBALE	7

Un buon FPS ad un buon prezzo. Se non lo avete mai provato in versione PC, rivolgetegli pure le vostre attenzioni.

METROID FUSION

Una delle migliori saghe fantascientifiche Nintendo, ritorna su Gameboy Advance





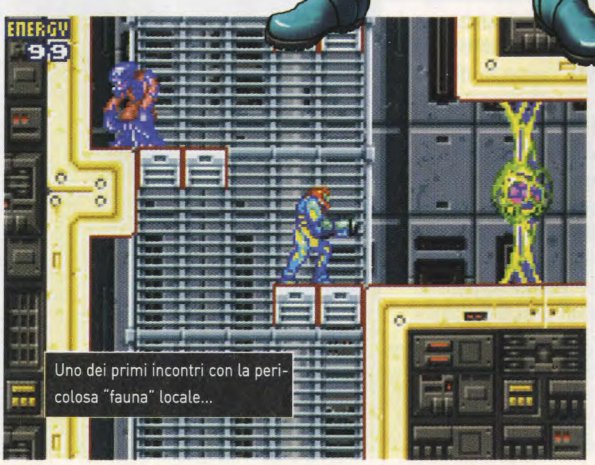
Faccia a faccia con l'ultima incarnazione del parassita X.

TOP GAME!



Metroid: misterioso organismo dotato di una impressionante capacità di assorbimento energetico, originariamente scoperto nell'anno cosmico 20X5 sul pianeta SR388.
I destini di Samus Aran e di tale creatura si intrecciano ormai da tempo...
Durante una semplice missione di supporto su SR388, Samus viene improvvisamente attaccata dal parassita X, una nuova forma di vita fino a quel momento sconosciuta. La creatura si impadronisce del corpo di Aran, inibendone ogni capacità di reazione. Trasportata immediatamente sulla stazione di ricerca in orbita attorno al pianeta, alla nostra eroina viene iniettato un vaccino a base di DNA dell'ultimo dei Metroid. Una volta fuori pericolo, Samus scopre di aver acquisito particolari capacità di assorbimento, proprie del Metroid, tra l'altro unico predatore naturale del parassita. Il pericolo incombe: la struttura orbitante viene improvvisamente infestata dal parassita X, moltiplicatosi velocemente in tutte le aree dei laboratori. è venuto quindi il momento di agire.
Riprendendo la tipica struttura platform-shoot'em-up dei precedenti episodi, Metroid Fusion ci permetterà di esplorare diverse locations della base-laboratorio, costantemente aiutati dal computer di bordo, un sistema in grado di fornirci precise indicazioni sugli obiettivi da perseguire nonché le mappe delle zone da visitare. X ha purtroppo contaminato le "cavie" che abitano i 6 diversi settori della base, trasformando la stazione spaziale in un enorme trappola mortale. Avremo, comunque, delle stanze sicure dove poter salvare i nostri progressi, ricaricare le armi ed interagire con il computer. Per difenderci dalle pericolose aggressioni della "fauna locale" ritroveremo la Morph Ball Ability con relative mine esplosive, oltre agli efficaci missili e ai diversi tipi di armature, a cui si aggiungeranno nuovi upgrade come i Diffusion Missile. Fate attenzione al vostro doppleganger, una copia minacciosa di Samus generata dal parassita. I nostri obiettivi si tradurranno in ricerca ed attivazione di elevatori, sistemi di sicurezza o portali d'accesso a particolari zone.
A differenza di Super Metroid (SNES), questo nuovo episodio non è costituito da un'unica grande sessione esplorativa: la nostra avventura può essere vista come una serie di missioni, ognuna guidata dalle indicazioni del computer di bordo,che mostrerà sempre al giocatore, cosa fare e dove andare. Rimane, comunque, la labirintica struttura delle diverse ambientazioni, ricca di passaggi segreti e cunicoli la cui completa esplorazione costituisce una feature caratteristica della saga.
Il gameplay di questo quarto capitolo sembrerebbe, tuttavia, orientarsi più sugli scontri con gli avversari, in un'azione di gioco tanto frenetica quanto coinvolgente.
Metroid Fusion vanta una realizzazione tecnica tra le migliori viste finora sul piccolo portatile Nintendo: Samus si muove attraverso settori ottimamente caratterizzati, infestati da creature altrettanto varie, con un utilizzo veramente ottimo della valida palette di colori del Gameboy Advance. Particolarmente apprezzata la resa grafica degli immancabili "boss", creature organiche e meccaniche impressionanti.
L'azione si mantiene sempre fluida, anche se, raramente, vivrete situazioni particolarmente caotiche. Comparto sonoro, invece, non all'altezza di quello grafico, con musiche non particolarmente esaltanti ed effetti sonori altrettanto sottotono. Siamo purtroppo lontani dai fasti di Super Metroid...





Uno dei primi incontri con la pericolosa "fauna" locale...

Da citare l'ottimo sistema di controllo, che si avvale di tutti i pulsanti della "consolina" Nintendo, risultando comunque gestibile con estrema disinvoltura. Vi ritroverete presto a compiere le azioni più impegnative con la massima precisione, utilizzando allo stesso tempo le numerose abilità disponibili. La giocabilità, quindi, si assesta su ottimi livelli, grazie alla perfetta combinazione azione-esplorazione e ad una difficoltà generalmente ben bilanciata.
Metroid Fusion vi terrà impegnati per un bel po' di tempo, anche se l'aiuto fornitoci obbligatoriamente dal computer di bordo penalizzerà lievemente una longevità complessivamente buona. Avremmo apprezzato un'opzione per disabilitare il sistema di "hints"e di mappatura automatica. È stata invece implementata la modalità sleep, ossia la possibilità di mettere in pausa la console per un breve periodo,limitando il consumo di batterie ed evitando la fastidiosa ricerca di una Save Room dove registrare i nostri progressi.
In attesa del piatto forte costituito da Metroid Prime su Game Cube (i due episodi saranno linkabili, regalandoci interessanti extra) la Nintendo ci propone un gustoso antipasto, una delle migliori produzioni finora realizzate per il piccolo grande Gameboy Advance, un titolo che dovrebbe entrare di diritto nella vostra collezione.

Simone Menghini

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Ottima realizzazione tecnica	- Comparto sonoro sottotono
+ Eccellente sistema di controllo	- Longevità complessiva non troppo elevata
+ Ambientazioni d'atmosfera	

GRAFICA	9
GIOCABILITÁ	9
LONGEVITÁ	7
SONORO	6
GLOBALE	8

Il degno erede dell'episodio giocato su Super Nintendo. Grafica e giocabilità alle stelle, qualche riserva sulla longevità.

TONY HAWK'S PRO SKATERS 4

TOP GAME!

è tempo di togliere la naftalina dalla nostra tavola da skateboard: Tony Hawk è tornato!

Una delle più fortunate serie, dedicate allo spericolato sport estremo praticato dal popolare Tony Hawk, è giunta al suo quarto capitolo e promette di rappresentare il punto di svolta in una meccanica di gioco collaudata e bisognosa di alcuni cambiamenti. Dopo aver catturato un vasto numero di consensi su ogni console disponibile sul mercato, grazie a un gameplay coinvolgente e capace di incollare i giocatori ai loro joypad per un incredibile ammontare di ore, il titolo di punta di Neversoft Entertainment raggiunge PS2 ed Xbox con una serie di novità in grado di renderlo, nuovamente, il numero uno dei giochi di skateboard "estremo".

Dopo aver inserito il DVD nel tray della console, ci troviamo davanti al solito filmato che mostra le migliori evoluzioni dei numerosi professionisti presenti nel gioco, al ritmo incalzante di un popolare brano degli AC-DC. Una volta terminato il video e giunti nel menu di selezione delle modalità, caratterizzato dal layout tradizionale dell'intera saga, sarà possibile scegliere se intraprendere la dura strada per diventare uno skater professionista, esibirsi liberamente all'interno di uno dei livelli fino a quel momento sbloccati, battere i propri record in una sessione di 2 minuti, sfidare un amico in split screen, cimentarsi in mastodontiche competizioni in link e creare il proprio personaggio o il proprio skate park. Iniziando una nuova carriera, i veterani dello skateboard virtuale noteranno subito l'assenza di uno dei fattori che caratterizzava il gameplay dei primi capitoli di Tony Hawk's Pro Skater: il tempo. Mentre, sino al terzo episodio, era necessario portare a termine un determinato numero di prove entro lo scadere dei pochi minuti a disposizione, la situazione in questo Tony Hawk's Pro Skater 4 si è evoluta seguendo le orme del recente Aggressive Inline di Acclaim. È infatti possibile vagare liberamente all'interno delle enormi aree di gioco frequentate da skaters professionisti e da un gran numero di personaggi (alcuni dei quali decisamente assurdi!), tutti desiderosi di proporci sfide e prove di ogni genere.





Molti dei compiti che dovremo portare a termine, come quello di accumulare un certo numero di punti entro un tempo limite o quello di collezionare le lettere che formano la parola "skate" sparse all'interno dei livelli, portano chiaramente i segni della lunga tradizione Neversoft, mentre alcune delle nuove, fantasiose sfide, toccano picchi di follia mai raggiunti dai capitoli precedenti. Ecco, quindi, che dovremo vincere gare di velocità con abili bikers aggrappandoci ai paraurti delle vetture che percorrono le strade, dare una lezione a gruppi di bulli, agevolare i piani di evasione dei detenuti di Alcatraz, realizzare trick impensabili per abbellire la foto di una turista, oltre a superare le prove proposte dai Pro. Una simile struttura di gioco aumenta notevolmente la longevità del titolo e, soprattutto, elimina uno dei pochi difetti dei capitoli precedenti, permettendo al giocatore di esplorare con tutta calma ogni angolo dei livelli e perfino di eseguire trick e combinazioni senza un obiettivo preciso. L'assenza del limite di tempo garantisce, quindi, maggiore libertà d'azione, particolarmente gradita vista l'in-



I tricks sono come sempre spettacolari e molto tecnici.





DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	NEVERSOFT
FORMATO	PS2/XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM





Tony Hawk, così come gli altri atleti professionisti, è riprodotto in maniera fedele alla controparte reale.

credibile estensione delle spettacolari aree di gioco.
Dal punto di vista tecnico, il titolo Activision vanta un comparto visivo estremamente valido, nonostante il buon motore grafico non sfrutti pienamente le capacità delle console di nuova generazione. Se le ambientazioni vantano, infatti, una progettazione sopraffina e una pregevole realizzazione (ottimi colori, textures sempre definite e, almeno nella versione Xbox, utilizzo appropriato del bump mapping), i modelli delle numerose persone e delle vetture, appaiono spesso scarni e poco dettagliati, denotando un contrasto piuttosto evidente. In entrambe le versioni testate abbiamo riscontrato alcuni sporadici rallentamenti che, fortunatamente, non pregiudicano affatto la valenza dell'engine 3D.
Praticamente identiche, la scelta d'acquisto è subordinata alla console posseduta o, ancor meglio, al vostro grado di affinità con i diversi pad delle due macchine 128 bit.
Discorso a parte meritano le animazioni dei numerosissimi trick eseguibili che faranno la gioia degli appassionati di skateboarding. Particolarmente apprezzato, inoltre, il tocco di classe rappresentato dalle sbucciature su gomiti e ginocchia e dagli strappi sui pantaloni del nostro alter ego digitale dopo alcuni tipi di cadute. Altrettanto valido il comparto sonoro, caratterizzato da un repertorio di brani punk, rock e black, particolarmente adatti all'estetica del titolo. Da segnalare l'interessante doppiaggio degli skater professionisti, realizzato utilizzando le voci originali, e i sempre buoni effetti sonori.
La giocabilità del titolo Actovision risulta ancora una volta migliorata, grazie all'introduzione di una piccola serie di elementi capaci di rendere l'esperienza di gioco più completa di quella dei precedenti capitoli. È ora possibile eseguire gli "spine", saltando da una parte all'altra di due quarter-pipe posizionati uno di schiena all'altro, ed è stato implementato un maggior numero di trick di tipo free style, oltre ad una serie di divertenti animazioni utili a caratterizzare ulteriormente gli skater a disposizione.
Come in ogni capitolo della saga, un ruolo particolarmente importante è rivestito dalla modalità multiplayer, estremamente ricca di sfide e di possibilità di divertimento. In particolare, la versione Xbox permette di interfacciare 8 console in cascata tramite cavo link.
Dal punto di vista della longevità, il titolo Activision si dimostra particolarmente convincente, grazie alla presenza di sette livelli, di un park editor ben realizzato e di un buon numero di extra suddivisi tra capi di vestiario, accessori, tavole e filmati (presenti tuttavia in quantità minore rispetto al terzo capitolo).
Nonostante non sfrutti pienamente le capacità delle console di nuova generazione, l'ultima fatica del team Neversoft si dimostra ancora una volta un acquisto obbligato per gli appassionati di skateboarding, forte di una meccanica di gioco introdotta dalla Acclaim con Aggressive Inline e ulteriormente perfezionata da Activision in quest'occasione.

Filippo Facchetti



Tra i numerosi sotto-giochi è possibile persino cimentarsi in una partita di tennis con la nostra tavola!

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Realizzazione impeccabile	- Troppo tecnico per i neofiti
+ Varietà di situazioni	- Incertezze grafiche
+ Sensazione di libertà	- Qualche raro rallentamento
+ Molto tecnico	
+ Longevità elevata	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Ennesimo sequel di una saga che migliora col tempo. Le due versioni testate sono praticamente identiche.

CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Realizzazione impeccabile	- Troppo tecnico per i neofiti
+ Varietà di situazioni	- Incertezze grafiche
+ Sensazione di libertà	- Qualche raro rallentamento
+ Molto tecnico	
+ Longevità elevata	
+ Bump Mapping	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Ennesimo sequel di una saga che migliora col tempo. Le due versioni testate sono praticamente identiche.



STAR WARS BOUNTY HUNTER

Lucasarts sforna l'ennesimo "capolavoro" dedicato ai fan di Guerre Stellari...



Gli anni e le console passano, ma nulla sembra impedire l'invasione dei videogiochi dedicati alla saga di Guerre Stellari ad opera della Lucasarts. Bounty Hunter, con protagonista il carismatico Jango Fett è, sulla carta, in possesso di tutte le carte in regola per divenire uno dei migliori action game di questo inizio anno: un ambientazione affascinante, un protagonista d'eccezione e una struttura di gioco a metà strada tra Max Payne e Tomb Raider. Ma il risultato finale è degno di tale considerazione?

Jango Fett fa la sua prima apparizione in un titolo a lui dedicato che, per la prima volta, oltre a vederlo come protagonista, ci permette di scoprire qualcosa di più sul suo misterioso passato. Lo scenario di gioco si pone tra gli episodi I e II della saga cinematografica e ci mostra inizialmente in che modo Jango è stato reclutato dal Conte Dooku per divenire la matrice della futura armata di cloni della Repubblica e, successivamente, svela l'incontro con Zam Wesell, suo fido alleato. Le superbe sequenze in FMV svolgono egregiamente il lavoro di collante tra le sezioni giocate, ed esplicano al meglio, grazie anche alla buona localizzazione in lingua italiana, la travagliata storia del cacciatore di taglie del futuro. Suddivise in 6 capitoli distinti, le 18 missioni di gioco ci vedranno ai comandi di Jango, impegnati in tutta una serie di combattimenti e delitti su commissione, che ci frutteranno una buona somma di denaro. L'ostilità degli ambienti di gioco è ampiamente bilanciata dall'elevato numero di armi a nostra disposizione (sin dall'inizio sarà possibile usufruire di un lanciafiamme, di due pistole laser, di potenti granate esplosive, del lazo elettronico e, ancora, dei missili a ricerca; lo scotto da pagare è rappresentato dalle munizioni non infinite, eccezion fatta per le due pistole laser) e dal nostro fido jetpack, che ci consentirà di spostarci con rapidità verso zone più sicure. L'agilità di movimento è un ulteriore caratteristica del protagonista: tra capriole, salti e corse sfrenate, Jango si rivela un perfetto atleta!

Nonostante un concept di indubbio interesse e un universo affascinante alla nostra mercé, Star Wars Bounty Hunter presenta alcune pecche che inficiano, tristemente, il giudizio complessivo. Tanto per cominciare, la possibilità di mira automatica, utile quando sullo schermo sono presenti più nemici contemporaneamente, tende a sminuire le capacità dei giocatori più scaltri, relegando l'azione di gioco ad un semplice "premi il pulsante di fuoco e scappa". Inoltre, la struttura dei livelli e la loro architettura, risultano indisponenti per via di una linearità eccessiva e di un design che sa di "già visto". Il risultato non è catastrofico, ma dubbio non v'è che una tale licenza andava sfruttata in ben altra maniera: il prodotto Lucasarts è niente di più che un patinato sparatutto in terza persona che regala solo pochi momenti di reale divertimento.

Dal punto di vista grafico, Bounty Hunter si attesta su livelli mediocri. Se il personaggio principale appare ben modellato, lo stesso non si può affermare per nemici ed ambienti, che presentano texture sfocate e un numero di poligoni non esaltante. La presenza di numerosi bug di collisione è causa di sgradevoli effetti di compenetrazione poligonale tra il nostro eroe e i muri che lo circondano o con i cadaveri dei nemici uccisi. Il peggio, però, si riscontra nelle animazioni, scattose nelle sequenze all'esterno e appena passabili in quelle al chiuso. La colonna sonora, non ci stancheremo mai di ripeterlo, rappresenta in tutti i titoli Lucasarts il valore aggiunto rispetto alle altre produzioni fantascientifiche e Bounty Hunter non fa eccezione: lo spirito della trilogia è racchiuso nelle note di una soundtrack in grado di variare tempo e motivo in base alle circostanze di gioco.

Concludendo, Star Wars Bounty Hunter non presenta alcuna caratteristica di rilievo atta ad innalzarlo al rango di capolavoro o, quantomeno, a quello di titolo consigliato. Gravemente penalizzato da una meccanica di gioco basica e da una realizzazione tecnica povera, il titolo Lucasarts riuscirà ad interessare soltanto i fans più accessi della saga spaziale e, in particolare, quelli di Jango Fett.

Massimiliano De Ruvo



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





CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Sequenze in FMV spettacolari	- Azione troppo lineare e ripetitiva
+ Un protagonista carismatico	- Numerosi bug grafici
+ Colonna sonora riuscita	- Realizzazione tecnica non esaltante
+ Tutto in italiano	

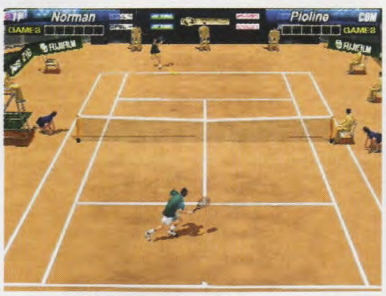
GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Quanti volevano impersonare il cacciatore di taglie Jango Fett, faranno meglio ad aspettare la prossima produzione Lucasarts.

VIRTUA TENNIS 2

Acclaim dà la possibilità ai giocatori europei di divertirsi con pallina, racchetta e PS2







Grazie ad Acclaim, anche i giocatori europei possono divertirsi con quello che fu uno dei titoli di punta per Dreamcast: Virtua Tennis 2 di Sega.
La nuova reincarnazione mantiene tutto il feeling dell'originale, arricchendolo di una più marcata componente strategica. La differenza più ovvia risiede nei sedici tennisti, soprattutto tra le fanciulle. In aggiunta alle sorelle Williams, troviamo atlete del calibro di Monica Seles e Lindsey Davenport o le ultime arrivate nel panorama tennistico feminile come Ai Sugiyama. La parte maschile, benchè annoveri Thomas Enquist e Patrick Rafter, rimane orfana di stelle quali Agassi, Sampras o Andy Roddick. Probabilmente i diritti di immagine di alcuni dei tennisti ivi citati costavano un po' troppo per le casse della softco nipponica. Nulla da eccepire, invece, sul fronte del game play, che continua la tradizione tipicamente Sega dell'immediatezza sopra ogni cosa (la saga di Virtua Striker è un altro tipico esempio). I controlli sono ancora affidati a soli tre tasti: topspin, backspin e lob. Ogni colpo dipende da fattori come direzione, posizione del tennista relativamente alla palla e tempismo nella pressione del tasto desiderato.

Se ciò può sembrare forse troppo semplicistico, in realtà si rivela estremamente strategico ai fini di gioco e, soprattutto, molto divertente. La cosa che colpisce maggiormente è una ritrovatà profondità a livello di multiplayer game. Ogni partita si rivela una vera sfida di nervi e colpi di genio e ben poco è affidato all'alea. Inoltre, la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente con l'ausilio di un multitap è, credetemi, una possibilità da provare almeno una volta. Altra gradita sorpresa è l'ottima modalità di gioco singolo, ma la vera chicca è rappresentata dal nuovo "World Tour Mode": questo prevede la costruzione di due tennisti, un uomo e una donna e il conseguente svolgimento della carriera di ognuno dei due. Seguendo un calendario, potremo scegliere, di volta in volta, se allenarci, riposare o partecipare a qualche torneo.
Vincere le partite significa salire nella graduatoria mondiale e poter accedere a tornei sempre più difficili. Lo scopo finale è quello di raggiungere il primo posto in graduatoria con entrambi i tennisti. L'impresa non è affatto facile, infatti, Virtua Tennis 2 possiede un sistema di I.A. dei giocatori davvero micidiale.
Vi assicuro che alla facilità dei primi incontri si contrappne l'estrema difficoltà di quelli sucessivi. Capita spesso di vedere il tennista controllato dalla CPU riuscire a controbattere i nostri tiri più pericolosi con semplicità quasi snervante. Per fortuna, un aiutino ci viene dala possibilità di potenziare le caratteristiche del nostro atleta e migliorarne l'equipaggiamento come scarpe o racchetta. Questa caratteristica, tipica dei giochi di ruolo, non fa altro che aumentare profondità di gioco e longevità.
Tecnicamente VT2 non è certo impressionante: benché le animazioni dei personaggi e le textures dei vari terreni di gioco siano davvero curate, il resto del comparto grafico come stadi e modelli, risulta alquanto grezzo e inadatto ad un titolo di ultima generazione.
In pratica, poco è stato ritoccato in sede di porting, anzi, in certi casi la qualità è anche inferiore a quella della versione Dreamcast.
La quantità di aliasing a video è difficilmente spiegabile. La telecamera virtuale possiede solo due angoli di inquadratura e il replay è completamente automatico. Anche il sonoro non convice pienamente: ai discreti effetti si affiancano blande musiche arcade-style.
Il giudizio finale comunque non può che essere positivo: Virtua Tennis 2 è il vero primo passo verso uno stile di gioco più maturo e completo, anche se il legame con il passato è quanto mai presente. Provatelo e ne rimarrete piacevolmente colpiti.

Massimiliano De Ruvo

TOP GAME!



DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	SEGA/HITMAKER
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM





CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Il miglior gioco di tennis su PS2	- Tecnicamente non all'altezza dell'originale
+ Selezione 50/60 Hz	- Mancano i tennisti più famosi
+ Grande precisione dei comandi	
+ Durata di vita in multiplayer illimitata	

GRAFICA	7
GIOCABILITÁ	8
LONGEVITÁ	9
SONORO	6
GLOBALE	8

Non troppo dissimile dalla versione Dreamcast Virtua Tennis 2 è il miglior titolo dedicato a tale sport su PS2.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

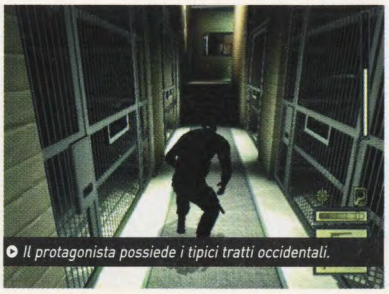
Sam Fisher si introduce di soppiatto all'interno delle console Xbox. Riuscirete a catturarlo?

GOLD GAME!



DISTRIBUTORE	UBISOFT
GENERE	AZIONE/STEALTH
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UBISOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

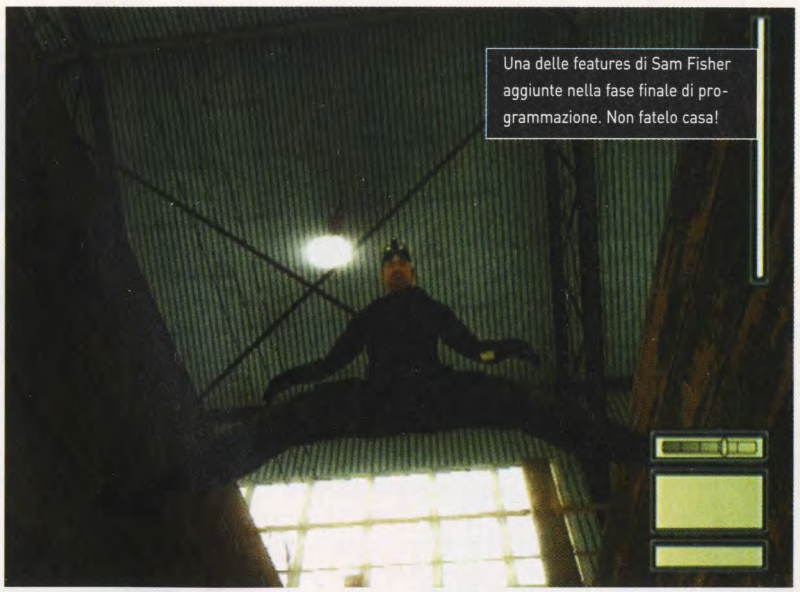
Mesi di anteprime, tonnellate di filmati e immagini e un'impressionante sequenza di presentazioni e conferenze hanno contribuito a gonfiare enormemente le aspettative attorno a uno dei titoli più interessanti attualmente presenti sul mercato. È recentemente giunto negli scaffali dei negozi, Splinter Cell, risposta Ubi Soft al celebre Metal Gear Solid 2 del geniale Hideo Kojima. Forte di una solida e verosimile trama, interamente scritta dal romanziere Tom Clancy, questo splendido prodotto Ubi Soft si propone come diretto concorrente dello stealth game per eccellenza, già campione di incassi e vero e proprio oggetto di culto di un gran numero di videogiocatori in tutto il mondo. Nei panni del carismatico Sam Fisher, uomo chiave dei servizi segreti della NSA, il giocatore dovrà svolgere numerose missioni alla ricerca di indizi e dati fondamentali alla risoluzione di una pesante crisi politica. L'impronta di Tom Clancy traspare da ogni dettaglio: dalla trama, fitta di intrighi, alla grande credibilità dell'intera struttura narrativa, resa ancor più realistica grazie al tecnologico ma plausibile equipaggiamento del protagonista. Sam Fisher, conscio dell'importanza del proprio ruolo e della necessità di muoversi con discrezione, porta con sé un buon numero di gadgets ed apparecchi creati appositamente per muoversi nell'ombra e per evitare perfino la più fitta e attenta rete di sorveglianza. Oltre all'appropriata tuta nera (rovinata dalle improbabili luci verdi del visore e della ricetrasmittente), il protagonista potrà contare sul fondamentale visore a infrarossi, capace di passare dal filtro notturno a quello termico, su un cavo ottico con cui "sbirciare" oltre le porte chiuse senza doverle aprire, su un pratico grimaldello adatto a forzare ogni genere di serratura, e si telecamere adesive da applicare alle pareti per seguire a distanza gli spostamenti delle guardie, oltre ad una serie di utili armi. Ogni strumento utilizzato da Fisher esiste realmente e, nei pochi casi in cui l'autore si è permesso una licenza narrativa, si è trattato comunque di materiale credibile e, probabilmente, in via di sviluppo. Una simile attenzione al dettaglio, unita alla trama fittizia ma incredibilmente plausibile, immerge il giocatore in un'esperienza unica per un titolo di questo tipo, diametralmente oppo-



Il protagonista possiede i tipici tratti occidentali.







Una delle features di Sam Fisher aggiunte nella fase finale di programmazione. Non fatelo casa!

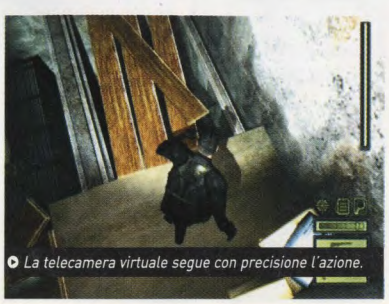
"Il sistema di controllo è stato studiato con estrema cura e permette di gestire con gran semplicità le numerose azioni eseguibili..."

sta alla visione tipicamente hollywoodiana, impressa da Kojima in Metal Gear Solid 2. Nonostante il titolo Konami e quello Ubi Soft presentino molte analogie (in particolar modo nell'idea stessa del gameplay), la scelta narrativa completamente opposta li rende due prodotti assolutamente indipendenti l'uno dall'altro, per la gioia dei giocatori che, in questo modo, si trovano fra le mani due veri capolavori. Se da una parte Metal Gear Solid 2 punta tutto sulla spettacolarità delle sequenze di stampo cinematografico e sul carisma degli splendidi personaggi, dall'altra Splinter Cell immerge il giocatore in una realistica situazione di fantapolitica, dove le azioni stesse del protagonista influenzano pesantemente il corso della storia. Ecco, quindi, che dove Kojima ha approfittato delle numerose sequenze di intermezzo per narrare una trama idealista degna di un film, Tom Clancy ci delizia con rapidi blob dai telegiornali americani per mostrare la maestria con cui le operazioni meno "pulite" vengono celate alla stampa e, di conseguenza, ai cittadini comuni. Il nome di Sam Fisher non verrà mai pronunciato durante tali sequenze, mettendo così il giocatore nei panni di un uomo fondamentale per il paese ma completamente sconosciuto alla gente comune.

Oltre alla splendida atmosfera, il titolo Ubi Soft si distingue grazie a una realizzazione di prim'ordine, seppur non esente da difetti. Il modello poligonale del protagonista appare solido e realistico, ricco di particolari e caratterizzato da una credibile mimica facciale. Le animazioni, numerose ed ispirate, si assestano su livelli particolarmente buoni, salvo alcune eccezioni come i salti o i movimenti sulle scalinate. Curioso il fatto che il protagonista, di fronte ad una parete, continui imperterrito la sua camminata.
Nel tentativo di realizzare un titolo capace di offrire qualcosa di nuovo nel panorama degli stealth games, i programmatori hanno preferito utilizzare un motore grafico già esistente, in particolare quello sviluppato per Unreal 2, per concentrare altrove le loro attenzioni. Se, da una parte, tale scelta ha permesso di realizzare una serie di tocchi di classe davvero sorprendenti, dall'altra ha favorito lo sviluppo di una grafica a tratti simile a quella dei giochi per PC (soprattutto nelle comunque splendide ambientazioni). Gli elementi che hanno maggiormente beneficiato del tempo risparmiato sulla realizzazione del motore grafico, sono senza alcun dubbio i superbi effetti di luce e le splendide ombre dinamiche. Ogni corpo presente su schermo proietta, in presenza di una sorgente di illuminazione, ombre assolutamente realistiche, interagendo tanto con le ambientazioni, quanto con i personaggi e strappando più di una volta esclamazioni di stupore all'esterrefatto giocatore. Degna di nota, inoltre, la realizzazione di una serie di algoritmi per il movimento delle superfici di stoffa quali teli e bandiere, mentre risentono di un lieve calo di qualità, rispetto agli standard Xbox, le texture delle ambientazioni, caratterizzate da un bump mapping meno presente del solito. Sin troppo accentuato l'aliasing.
Parlando del comparto sonoro è necessario sottolineare quanto impegno e quanta passione siano stati riposti nel confezionare un prodotto che, per la prima volta, rende giustizia ai bravissimi doppiatori italiani. L'intera localizzazione, infatti, è stata realizzata con la partecipazione di grandi professionisti abituati a prestare la propria voce a celebri attori di Hollywood, come nel caso di Luca Ward (Russel Crow, Tom Cruise), capace di rendere vivo e reale Sam Fisher non meno del popolare interprete de "Il Gladiatore". Come se lo splendido lavoro di



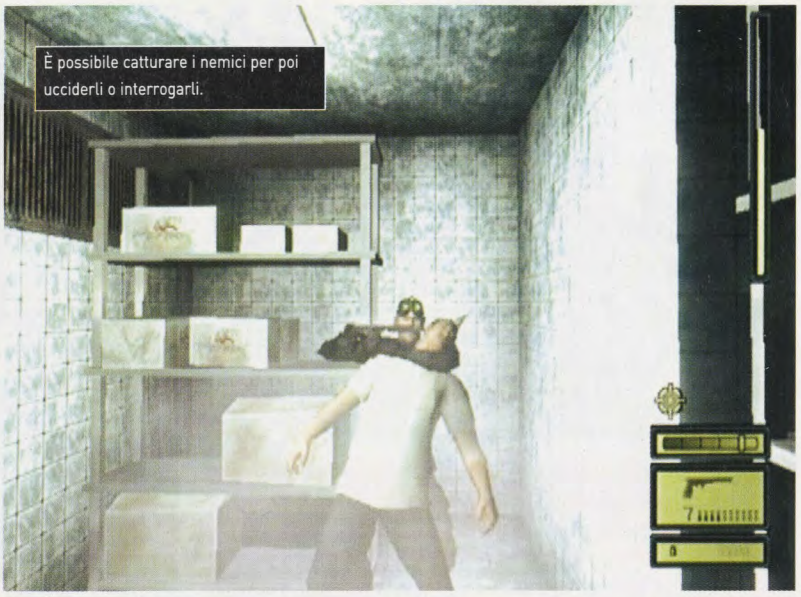
Sam Fisher in tutto il suo splendore (?). Le sue animazioni sono molto curate.



La telecamera virtuale segue con precisione l'azione.






È possibile catturare i nemici per poi ucciderli o interrogarli.

"Come accadeva già in Metal Gear è possibile interagire con alcuni elementi dell'ambiente circostante per provocare rumori..."



localizzazione non bastasse, anche le musiche risultano superbamente arrangiate, oltre a rappresentare un elemento fondamentale della strategia di gioco.
Sarà proprio grazie ai cambiamenti nella colonna sonora che, spesso, il giocatore si renderà conto di essere stato avvistato o di aver allertato la sorveglianza, potendo così correre ai ripari cercando un nascondiglio adeguato.
La codifica in Dolby Digital permette di immergersi ulteriormente nell'esperienza di gioco e di ascoltare gli ottimi effetti sonori anche su canali separati.
Splinter Cell, tuttavia, non si distingue solo per l'ottima grafica e la grande realizzazione sonora, ma presenta un gameplay capace di tener testa a quello universalmente apprezzato di Metal Gear Solid 2. A differenza del lavoro di Kojima il titolo Ubi Soft appare molto più incentrato sulla cautela e sulla prudenza, soprattutto in virtù della scarsa reperibilità di munizioni o di oggetti utili ai fini della missione, durante l'esplorazione delle ambientazioni e per la necessità di far scattare il minor numero possibile di allarmi. Più di una volta, saremo costretti ad agire senza causare vittime o senza far scattare alcun allarme, con un conseguente aumento della prudenza durante i nostri movimenti.
Una simile impostazione di gioco spinge il più delle volte ad utilizzare una certa dose di strategia, alla ricerca del sistema migliore per superare indenni ogni situazione, lasciando comunque spazio a un gran numero di possibilità, in modo tale da garantire una certa rigiocabilità. Particolarmente interessante l'introduzione di un indicatore che mostra il nostro grado di visibilità, permettendoci così di essere sempre consapevoli della bontà dei nostri nascondigli.
Il sistema di controllo è stato studiato con estrema cura e permette di gestire con gran semplicità le numerose azioni eseguibili dal protagonista nel corso delle missioni. Sam Fisher può avanzare furtivamente, camminare radente alle pareti, rimanere sospeso tra due muri facendo appoggio sulle gambe in spaccata (tecnica ottima per cogliere di sorpresa le guardie), aprire leggermente le porte per sbirciare all'interno, scassinare serrature, costringere con la forza le guardie a collaborare per aprire determinate porte e perfino interrogarle minacciandole con la pistola. Come accadeva già in Metal Gear, è possibile interagire con alcuni elementi dell'ambiente circostante per provocare rumori e attirare l'attenzione dei soldati nemici, anche se, sotto questo punto di vista, il titolo Konami garantisce una maggior libertà (grazie alla possibilità di bussare sui muri e una maggior interattività delle ambientazioni).
Molto buona, anche se non eccezionale, la realizzazione dell'intelligenza artificiale delle guardie: a differenza di quanto accade in Metal Gear, nel titolo Ubi Soft i soldati hanno la tendenza ad agire da soli, contando al massimo sull'aiuto dei compagni a portata di voce.
La longevità si assesta su ottimi livelli, grazie anche alla possibilità futura di scaricare nuove missioni tramite il servizio Xbox Live.
Splinter Cell è dunque un ottimo titolo, adatto a ogni utente della console Microsoft.
La superba realizzazione tecnica unita ad un gameplay assolutamente coinvolgente e impreziosito da una serie di interessanti innovazioni, lo rendono un grande prodotto, nonostante, sotto alcuni punti di vista, il titolo Ubi Soft abbia ancora da imparare da Metal Gear Solid 2, suo diretto rivale.

Fillippo Facchetti


Davvero splendida la gestione delle fonti di luce e delle ombre dinamiche.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Aspetto tecnico di prim'ordine	- I.A. altalenante
+ Universo di gioco coerente	- FMV non all'altezza
+ Diversi metodi per affrontare la stessa situazione	- Tutto sommato, lineare
+ Doppiaggio ben riuscito	

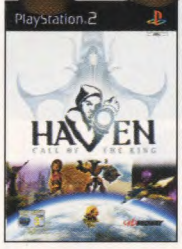
GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	9
GLOBALE	9

Splinter Cell è senza dubbio il miglioro titolo disponibile per Xbox dopo Halo.
Killer Application.



HAVEN: CALL OF THE KING

Riuscirà il nuovo titolo Midway a rivoluzionare il mondo dei platform games?



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	PLATFORM-AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	TRAVELLER'S TALES
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Dopo la nostra cover story dello scorso mese, siamo in grado di testare la versione europea del titolo che, nelle speranze di Midway, dovrebbe rappresentare qualcosa di mai visto prima su alcuna console: un inedito quanto sconvolgente mix di diversi stili di gioco in un'opera mastodontica che promette di protrarsi per ben tre seguiti.

Cresciuto come uno schiavo, il giovane Haven ha sempre sognato di vivere una vita libera. Un bel giorno, al nostro eroe, appare in sogno un'antica campana (conosciuta col nome di Golden Voice): il sogno è così reale, che il riposo di Haven viene interrotto dall'incessante suono della stessa. Il trillo è in realtà una chiamata all'azione, ma Haven non si sente ancora pronto per diventare un eroe. Egli sa che, un giorno, il compito di liberare la sua gente dalla brutale schiavitù sarebbe a lui toccato, ma solo ora che la campana aveva scoccato il fatidico suono, poteva esserne certo. La "Voce Dorata" lo aveva scelto e non era possibile rifiutare il destino. Il giovane Haven, intraprenderà, suo malgrado, un viaggio di liberazione che lo porterà a scontrarsi col malvagio Vetch, e riportare Re Athellion sul pianeta Auria.

La trama, che si sviluppa attraverso una serie di colpi di scena narrati con l'ausilio di sequenze in real time (completamente in lingua italiana), denota alcune tematiche piuttosto coinvolgenti, che contribuiscono a creare un ambiente "avventuroso" eccellente.

La struttura portante del titolo Midway è quella di un classico platform in terza persona: Haven è libero di vagare attraverso locations fantasy evocative, e di utilizzare il suo magico yo-yo per difendersi ed azionare meccanismi segreti. Tecnicamente, il lavoro svolto dagli sviluppatori è degno di encomio: il perfomante engine tridimensionale riesce a muovere uno spropositato numero di poligoni con notevole disinvoltura e fluidità costante (50 fps). Nonostante la presenza di aliasing, alcuni effetti speciali quali deformazione dello schermo, riflessi e trasparenze di prim'ordine e un ciclo del giorno e della notte con tanto di variabilità meteo, rendono Haven uno dei prodotti più impressionanti visti su PS2. Qualche dubbio sul character design, curato da un artista famoso come Rodney Matthews, ma inverosimilmente grottesco in alcune rappresentazioni.

Uno dei problemi principali del titolo Midway risiede, purtroppo, proprio nella scarsa precisione dell'arma principale: per mandare a segno un colpo con lo yo-yo, spesso sarà necessario ripeterlo due o tre volte, spostando il nostro personaggio di qualche centimetro per una maggiore precisione.

Un sistema di auto puntamento sarebbe stato gradito. Altre armi saranno disponibili durante il nostro cammino, peccato che siano limitate dal fattore temporale. Come riferitovi in apertura, caratteristica di Haven è quella di unire tra loro stili di gioco diametralmente opposti in un unica esperienza: sarà dunque possibile, una volta raggiunto il nostro velivolo imbarcarvi per un pianeta della costellazione all'interno di una fase shoot'em-up o, ancora, prendere parte a velocissime corse con futuristiche vetture su tortuose piste dalle bizzarre conformità. Altresì previste delle sezioni di sparatutto in terza persona a bordo di primitivi natanti e, addirittura, mini



sfide sul genere di Dance Dance Revolution o Marble Madness! A tutta questa varietà non corrisponde, però, un divertimento costante: alcune sessioni si rivelano oltremodo prolungate, altre quanto mai difficili e, spesso, inutili ai fini della trama. Si ha quasi la sensazione che Midway abbia cercato di accontentare il maggior numero di giocatori possibile, riuscendo paradossalmente, a non appagarne che una minima parte. Un vero peccato, giacché l'assenza di caricamenti, i numerosi tocchi di classe e la vastità delle ambientazioni avrebbero contribuito a deporre a favore del risultato finale. Così com'è, Haven: The Call of the King è uno strano ibrido che rischia di non trovare un target ben definito.

Considerando, poi, che su PS2 sono già disponibili Ratchet & Clank e Jack and Daxter, il titolo Midway non avrà vita facile.

Stefano Manin



Sempre fluida e accurata la rappresentazione grafica, arricchita da alcuni piacevoli effetti.



Una delle sequenze a bordo dei veicoli terrestri.

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Ambienti evocativi	- Utilizzo dell'arma difficoltoso
+ Sceneggiatura ben scritta	- Alcuni mini-games inutili
+ Varietà nel gameplay	- Character design discutibile
+ Engine 3D spettacolare	- I.A. dei nemici nulla

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Né carne né persce. Haven tenta di esplorare nuove strade, ma sembra pretendere troppo dai suoi mezzi. Da rivedere.



HARRY POTTER E LA CAMERA DEI SEGRETI

Armatevi di joypad e bacchetta magica e preparatevi a tornare ad Hogwarts!





DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	EA/EUROCOM
FORMATO	PS2/GC
SUPPORTO	CD-ROM/MINI DVD-ROM

Harry Potter fa il suo ritorno su console appena 12 mesi dopo la sua prima avventura.
La Pottermania dilaga, ed Electronic Arts non ha perso tempo ad accaparrarsi i diritti di sfruttamento di Harry Potter e La Camera dei Segreti, nuova pellicola uscita nelle sale italiane lo scorso mese di dicembre. Oltre alle versioni PS2 e Game Cube recensite in queste pagine, esamineremo presto le conversioni per Gameboy Advance e Gameboy Color, nonché quella per Xbox.
Dopo un primo, brillante anno nell'accademia dei giovani maghi, Harry Potter fa il suo ritorno nella casa abitata dai Gryffondor. Una vacanza estiva meritata, resa però drammatica dalla misteriosa visita di un losco individuo, che preannuncia catastrofici avvenimenti legati alla frequenza del giovane mago nella scuola per stregoni e al suo ritorno ad Hogwarts. Il titolo EA è strutturato come un action adventure in terza persona, indirizzato principalmente ad un pubblico infantile, che potrebbe interessare anche gli estimatori della collana di best seller scritti dalla Rowling.
Il meccanismo alla base del titolo prodotto







IL MIGLIOR MODO PER GIOCARE

GLI ACCESSORI UFFICIALI DI HARRY POTTER

Sono finalmente disponibili alla vendita, anche in Italia, i magici accessori dedicati ad Harry Potter e al suo mondo, che faranno la gioia dei giocatori più giovani e dei fans più appassionati del mago occhialuto creato dalla Rowling. Tutti i prodotti sono distribuiti da Guillemot Italia e sono disponibili nei migliori negozi specializzati.

Per Gameboy Advance è disponibile una serie di borse e porta-console rivestiti da loghi e personaggi del prezioso franchise. Interessante la proposta dal nome "Quidditch pack" (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.



Per i possessori di Gameboy Color, invece, Guillemot mette 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, vertono su una linea di Joypad personalizzati ad hoc per PS2, PSone, Game Cube (foto) 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 sia Pad che Memory Card.



Il Pad PS2, adornato con due illustrazioni della pellicola, è venduto in bundle con un pratico porta CD da 20 posti (foto sotto).







dal colosso americano Electronic Arts, non si discosta molto da quello del suo predecessore e consta, ancora una volta, di numerose mini-quest distribuite attraverso l'esplorazione delle numerose aule della magica cittadina di Hogwarts. Qui, il giovane mago, potrà apprendere le magie che gli consentiranno di sconfiggere i nemici presenti nei livelli (non certo impossibili da affrontare, tutt'altro), partecipare a numerosi sotto-giochi quali il torneo di Quidditch, ovvero la corsa a cavallo delle scope volanti a caccia del magico boccino d'oro ed il duello tra maghi (che non ci è parso troppo interessante). La difficoltà degli stessi è appositamente pensata per un pubblico fanciullesco e, di sicuro, lo scopo degli sviluppatori è pienamente raggiunto grazie ad un equilibrio tra esplorazione, azione e dialogo con i personaggi non giocanti che abbiamo imparato a consocere al cinema. La giocabilità risente del differente sistema di controllo delle due versioni in esame. Al contrario di quella per PS2, la conversione della versione Game Cube è stata affidata ad Eurocom e le differenze più importanti si possono notare nell'utilizzo del secondo stick analogico del pad PS2, deputato alla visione dell'ambiente circostante, che non permette una rotazione completa su sé stessi (come avviene su GC), ma consente, soltanto, di vedere a destra e a sinistra del nostro personaggio. Una soluzione che può complicare alcuni passaggi "delicati" (ad esempio, in bilico su pericolanti cornicioni) o compromettere la nostra abilità di infiltrazione nel territorio nemico (proprio come in Metal Gear Solid!). Le altre diversità sono più di forma che strutturali e comportano un diverso piazzamento di alcuni nemici nella versione GC ed un maggior numero di bonus collezionabili, in quella PS2. Per il resto, la realizzazione grafica risulta molto simile, con un utilizzo apprezzabile degli effetti di luce e con dei modelli solidi e generalmente ben realizzati. Disappunto sul frequente accesso al disco di ambedue le versioni: è davvero frustrante dover attendere 15 secondi tra un mini-gioco e l'altro. Inoltre, la versione PS2 propone un frame rate più basso rispetto alla controparte GC, pur mantenendo una fluidità costante.

Harry Potter e la Camera dei Segreti è un gioco di tutto rispetto per tutti i fan dell'apprendista stregone. La realizzazione è, tutto sommato, decente per un titolo dedicato ad un pubblico giovane. Attraversare, nei panni di Potter, il magico mondo di Hogwarts, è sicuramente un'esperienza che vale la pena affrontare poste le condizioni già citate. Vedremo se, con il prossimo film, EA riuscirà a rinnovare almeno un po' la struttura di gioco.

Francesca Moscetta

CONTROL BOX — NINTENDO GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Una licenza ben utilizzata	- Caricamenti numerosi
+ Realizzazione decente	- Non per tutti
+ Ideale per i più giovani	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Un titolo magico, che farà la felicità di bambini e appassionati del giovane mago. Per gli altri è meglio girare pagina.

CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Una licenza ben utilizzata	- Frame rate non elevatissimo
+ Realizzazione decente	- Caricamenti numerosi
+ Ideale per i più giovani	- Non per tutti

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Un titolo magico, che farà la felicità di bambini e appassionati del giovane mago. Per gli altri è meglio girare pagina.



STARFOX ADVENTURES

Un'altra stella del firmamento Nintendo atterra sul pianeta Game Cube



DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	RARE
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Sono ormai passati 8 anni dal conflitto contro Andross,ed i nostri eroi si godono, finalmente, la pace ormai ristabilita nella galassia. Tuttavia, nella parte più remota del sistema Lylat, il Pianeta dei Dinosauri soffre il dispotico dominio di un nuovo temibile tiranno: il Generale Scales. Solo una speranza può salvare gli abitanti di Dinosaur Planet... il leggendario Starfox Team!

Il nostro compito sarà, quindi, quello di esplorare il selvaggio mondo dei Dinosauri, stabilire un contatto con la popolazione locale per poter poi opporci ai malvagi piani di Scales.

Ogni zona del mondo di Starfox Adventures presenta i propri abitanti e le proprie condizioni climatiche. Avremo così le Ice Mountain, abitate dalla tribù dei Mammuth,oppure il villaggio dei Brontosauri dove comincerà la nostra esplorazione.

Fox McCloud si muove in enormi ambientazioni 3D, per mezzo di una pratica visuale in terza pesona, raccogliendo una moltitudine di oggetti diversi (spesso necessari al proseguimento dell'avventura) ed ingaggiando combattimenti contro l'esercito di Scales. Colloquiando con i dinosauri indigeni, otterremo diverse informazioni sulle locations che andremo a visitare, nonché indizi preziosi per il prosieguo della nostra vicenda. Gli altri membri dello Starfox Team ci supporteranno dalla nave base, aggiornandoci periodicamente su quanto ci circonda ed indicandoci puntualmente la nostra prossima destinazione.

Ulteriore "aiuto" è costituito da un bizzarro rettile mercante, che ci fornirà (previo cospicuo pagamento) mappe e utile mercanzia. La moneta locale è costituita dagli Scarabs, insetti recuperabili principalmente sotto grossi massi sparsi sul pianeta. Vi consigliamo di farne una grossa scorta: ne avrete sicuramente bisogno.

Starfox Adventures (titolo originariamente concepito per N64) riprende in maniera impressionante (si potrebbe quasi parlare di plagio se non ci trovassimo di fronte allo stesso publisher) la struttura ed il sistema di controllo di Zelda: Ocarina of Time, elemento, questo, che può essere considerato come pregio o difetto.

L'esecuzione di tutte le nostre azioni ruoteranno attorno al pulsante A: in base alla situazione che andremo ad affrontare, il suddetto tasto ci servirà per nuotare, arrampicarci, raccogliere oggetti o parlare con gli abitanti del pianeta. Un sistema di controllo affidabile quanto quello di Zelda, indispensabile ed adatto a titoli del genere.

La nostra principale arma di offesa/difesa è costituita da una speciale asta, potenziabile con bonus nascosti nei luoghi più remoti, che conferiranno alla nostra arma ulteriori poteri ed attacchi. I combattimenti, purtroppo, sono una delle note dolenti della produzione Rare: i nemici sono dotati di una intelligenza artificiale veramente imbarazzante, e la pressione ripetuta del pulsante A, sarà sufficiente a ridurre a mal partito anche l'avversario più coriaceo. Assolutamente assente, quindi, una qualsiasi componente strategica.









"La nostra principale arma di offesa/difesa è costituita da una speciale asta, potenziabile con bonus nascosti nei luoghi più remoti..."

Gli enigmi proposti durante il gioco si riassumono in "abbassa quella leva", "sposta il blocco di pietra" o "colpisci il pulsante sul soffitto". Particolarmente prezioso, in questi casi, l'aiuto di Tricky, un piccolo brontosauro che si rivelerà spesso fondamentale (a patto che venga nutrito a dovere). Come i combattimenti, anche la componente puzzle assume un ruolo marginale ai fini del gameplay. Tuttavia, queste carenze vengono bilanciate da interessanti sessioni shoot'em up nello spazio, simili a quelle ammirate nel precedente capitolo per N64. Utilizzeremo la nostra astronave per spostarci più rapidamente da una parte all'altra del pianeta. In altre occasioni, prenderemo il controllo di una velocissima moto a reazione, lanciandoci all'inseguimento delle truppe nemiche parimenti motomunite. Reminescenze da "Ritorno allo Jedi"? Chi la pensa come me vince un peluche.

Altre differenti situazioni richiederanno tutta la nostra abilità di tiratori scelti, oppure la rapidità nella pressione dei pulsanti. L'azione, quindi, non risulta mai monotona, nonostante le lunghe fasi esplorative.



Starfox Adventures si distingue per una realizzazione tecnica assolutamente di prim'ordine, nonostante qualche rallentamento riscontrato, soprattutto, nelle ambientazioni all'aperto. Nei lussureggianti mondi esotici, si muovono modelli poligonali notevolmente curati e colorati. In particolare, primeggia l'aspetto grafico del nostro protagonista, valorizzato dall'incredibile resa digitale del manto villoso (una tecnica denominata fur shading).

Di notevole impatto, anche gli impressionanti effetti di luce e la presenza di una rappresentazione dell'acqua quanto mai realistica. Un prodotto di grande qualità, quindi, impreziosito dall'ottima caratterizzazione dei personaggi: praticamente perfetto il loro doppiaggio, completamente sincronizzato ai movimenti labiali e spassoso per dialoghi e battute. Sarebbe stato interessante aver potuto godere di un altrettanto valida localizzazione in italiano. Dovremo, invece, accontentarci solo degli ormai consueti sottotitoli.

Il comparto audio si completa di effetti sonori d'atmosfera e di accompagnamenti musicali evocativi e di eccellente fattura, mai monotoni o irritanti.

L'ottimo appeal della realizzazione tecnica è controbilanciato da una difficoltà generale veramente bassa (problema imputabile, soprattutto, alla realizzazione di enigmi troppo semplicistici e ripetitivi), e da combattimenti mal strutturati. Il gameplay, a mio giudizio, è penalizzato dal fatto che, comunque, sapremo in ogni momento dove andare e cosa fare, sia per la continua disponibilità di mappe (con tanto di indicatori luminosi sulle prossime destinazioni), sia perché avremo sempre costanti informazioni ed indizi sugli enigmi che andremo ad affrontare.

La longevità si assesta su discreti livelli: i luoghi da visitare sono tanti, come diverse sono le "missioni" ed i sottogiochi da completare per salvare Dinosaur Planet.

L'ultimo regalo della Rare (migrata verso altre piattaforme ludiche a seguito della "consensuale" separazione dalla Nintendo) può essere, in definitiva, considerato un buon titolo, dotato di grande fascino e di una realizzazione tecnica a tratti sbalorditiva (da godere con la modalità 60Hz ed il supporto del Dolby Surround Pro Logic II), ma non esente da pecche facilmente evidenziabili nel gameplay.

Vengono comunque offerti notevoli spunti di divertimento, la vostra avventura sarà ricca di colpi di scena e poi... quale avventuriero rifiuterebbe di salvare un pianeta in pericolo?

Simone Menghini

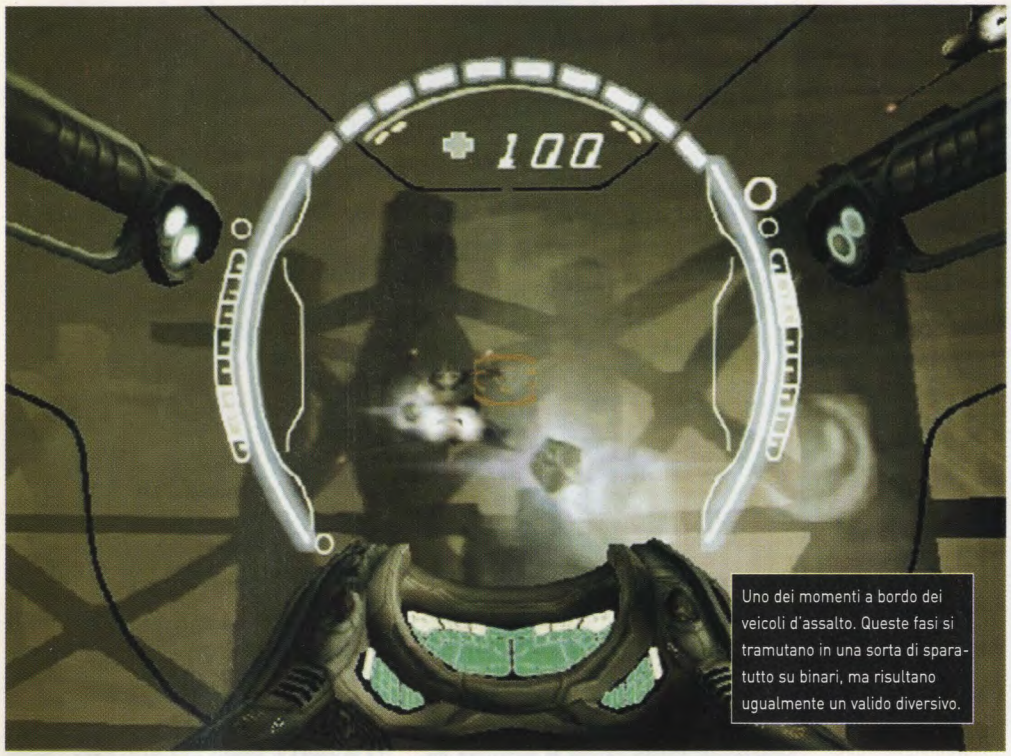


CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Realizzazione tecnica eccellente	- Monotono in alcuni frangenti
+ Sottotitoli in italiano e 60 Hz	- I.A. sottosviluppata
+ Sistema di comandi "ereditato" da Zelda Ocarina of Time	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Un buon action adventure che presenta alcuni difetti che non gli consentono di ambire al titolo di migliore della categoria.



Uno dei momenti a bordo dei veicoli d'assalto. Queste fasi si tramutano in una sorta di spara-tutto su binari, ma risultano ugualmente un valido diversivo.





RED FACTION II

Volition scatena la rivoluzione rossa tra gli abitanti del pianeta PS2

Il seguito di uno dei primi FPS per PS2 giunge al fin sui nostri schermi, intenzionato a migliorare in ogni settore il suo genitore.

La storia alla base delle vicende del titolo THQ, vede protagonista un esperto di demolizioni di nome Alias alle prese con il tiranno di turno, Victor Sopot. Victor, con subdoli espedienti è riuscito a convincere l'opinione pubblica ad eleggerlo quale massimo rappresentante al potere, ma 6 ribelli capitanati dall'indomito Alias (un minatore esperto in esplosivi condannato a morte dallo stesso Sopot, a conoscenza delle reali intenzioni del malvagio), si mettono in azione per annientarlo e porre fine alla sua dittatura: nasce così la Red Faction.

Fantapolitica o meno, la storia non è la parte di Red Faction II che ci interessa realmente: da qualche tempo giravano notizie interessanti sulle nuove caratteristiche del Geo Mod, una particolare feature (presente anche nel primo episodio) che consentiva di abbattere strutture e intere porzioni dell'ambiente di gioco. In RFII questa innovativa caratteristica ha assunto un ruolo molto più determinante:mentre in RF il Geo Mod costituiva un semplice esercizio distruttivo, in RFII diviene parte integrante del game play. Ad esempio, può capitare di dover attraversare un percorso sorvegliato da letali torrette armate e non sapere ove passare senza essere colpiti; a questo punto, entra in gioco la possibilità di abbattere qualche muro per ricavare un percorso più sicuro. Ancora, è possibile abbattare un gruppo di soldati avversari, semplicemente facendo fuoco su una grossa parete facendola crollare loro addosso. L'azione è davvero frenetica e incessante e non si ha molto tempo per pensare o esplorare l'ambiente che ci circonda. L'interazione si limita al già citato Geo Mod, agli incontri con i civili e alla raccolta di armi e munizioni. La possibilità di controllare le postazioni di fuoco di quattro differenti veicoli (un carro armato, un sottomarino da battaglia, una postazione di fuoco aerea ed una sorta di esoscheletro), concorre ad aumentare la profondità di gioco, aggiungendo quel pizzico di varietà in più che manca in quasi tutti i titoli di un genere inflazionato. Non tutti i civili che incontreremo



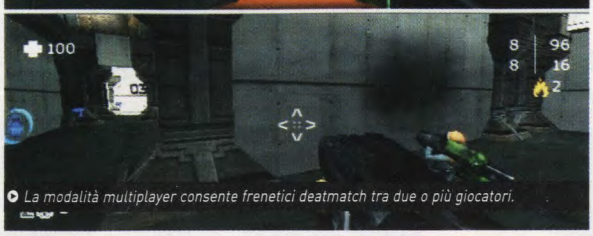
DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	FPS
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	VOLITION
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM











La modalità multiplayer consente frenetici deatmatch tra due o più giocatori.



Gradevole l'implementazione di alcuni buoni effetti di luce. Peccato per il frame rate non costante.

"Il comparto tecnico denota, purtroppo, una serie di alti e bassi che, francamente, non ci saremmo aspettati..."

saranno amichevoli: molti ci insulteranno gravemente, ma vista la presenza di materiale "sbloccabile" solamente non uccidendoli, dovremo spesso chiudere un occhio (anche se la voglia di trucidarne qualcuno sarà davvero tanta!). Durante le dieci missioni, avremo spesso al nostro fianco i nostri commilitoni, intenti nelle azioni più disparate, come quella di coprirci le spalle negli scontri a fuoco. Questa caratteristica crea nel giocatore la realistica sensazione di trovarsi in una vera guerra, al fianco dei propri compagni d'armi.
Per ciò che riguarda le opzioni, menzione d'onore alla completa "editabilità" dei controlli: oltre a poter modificare la sensibilità dei due sticks analogici, è possibile connettere perfino un mouse o una tastiera USB, strumenti indispensabili per ogni amante degli FPS che si rispetti (a dire il vero, la performance del mouse redazionale ha provocato non pochi problemi, vuoi per il leggero ritardo nella risposta, vuoi per manifesta inettitudine con tale periferica da parte di chi scrive). La pecca più grave risiede nella durata complessiva di gioco, che supera di poco le 10 ore: completando RFII si ha ancora voglia di continuare e si resta con l'amaro in bocca. Questa sensazione viene solo in parte sopita dal buon livello di rigiocabilità, garantita dalla presenza di features sbloccabili quali un'ottima opzione multi giocatore (fino a quattro giocatori in contemporanea in split-screen, con la possibilità di scegliere personaggio preferito e mappa tra quelle subito selezionabili e quelle segrete, per un totale di ben 40 ambientazioni).
Il comparto tecnico denota, purtroppo, una serie di alti e bassi che, francamente, non ci saremmo aspettati dopo una gestazione così prolungata. In particolare, gli ottimi effetti di luce e i sufficienti modelli poligonali dei personaggi, debbono fare i conti con una certa povertà degli ambienti, con una serie di animazioni per nulla convincenti e, non ultima, con una fluidità di gioco, sempre in bilico e quasi mai costantemente ancorata ai "minimali" 25 fps. Ben rese le scene di intermezzo, che si prolungano quel tanto che basta per dare un senso ai nostri progressi.
Sul fronte audio, gli ottimi dialoghi e tutte le voci in generale, rendono l'esperienza molto coinvolgente; peccato si limitino alla sola lingua inglese. La colonna sonora "elettronica" non lascia, invece, il segno. In definitiva, se attendevate Red Faction II quale titolo in grado di settare nuovi parametri nel campo degli FPS per PS2, guardate pure altrove: il prodotto THQ risulta sì migliore del primo episodio, soprattutto per quanto riguarda il rinnovato Geo Mod, ma pecca in maniera indiscutibile sotto il comparto tecnico. Inoltre, l'esigua durata del gioco in singolo, non aumenta di certo l'appetibilità di un titolo in parte deludente. Attendiamo con impazienza l'annuncio di un Red Faction III, magari un po' più duraturo!

Massimiliano De Ruvo





La rappresentazione dei personaggi non giocanti appare piuttosto essenziale

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Storia intrigante	- Ambienti spogli
+ Compatibilità USB	- I.A. deficitaria
+ Geo Mode ben implementato	- Rallentamenti frequenti
+ Quattro mezzi extra con cui fare fuoco	- Eccessiva linearità dei livelli

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Il sequel del titolo Volition può divertire gli amanti degli FPS possessori di PS2, a patto di non pretendere un capolavoro.



AUTOMODELLISTA

Anche Capcom si getta nel mondo dei racing games e lo fa in maniera originalissima!

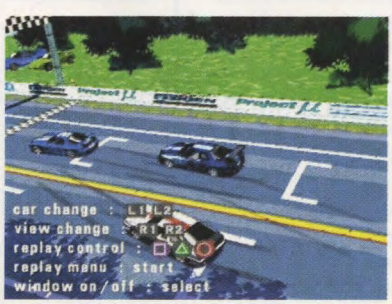
Giudicare un gioco solamente dal suo aspetto grafico è quantomeno fuorviante. C'è da ammettere, però, che sin dalle prime immagini diffuse da Capcom riguardo il suo ultimo lavoro, Automodellista non ha mancato di solleticare l'immaginario di gran parte della redazione, grazie ad uno stile grafico – il cel shading – sino ad allora mai utilizzato per un racing game. Privato della sua modalità online, Automodellista giunge, finalmente, anche in Europa. Ci si chiede, allora, cosa rimanga ai giocatori del Vecchio Continente per mantenere inalterato l'interesse verso un prodotto che, già in partenza, non è in grado di offrire la medesima offerta della controparte nipponica.

Selezionati i 60 Hz tramite menu iniziale e ammirato senza troppo entusiasmo la presentazione ufficiale, saremo pronti a tuffarci nel mondo del perfetto "automodellista". In effetti, l'aspetto di customizzazione delle vetture è ciò che maggiormente impegnerà le nostre attività psico-ludiche: da un lato troveremo il garage, dove sarà possibile equipaggiare il nostro bolide con tutta una serie di parti meccaniche sbloccabili durante la modalità campionato, dall'altro, avremo il nostro bel daffare nel salone cosmetico, dove potremo graziare le nostre vetture con i kit ufficiali da competizione e modificare colore e stickers della carrozzeria. Ogni vettura possiede i propri kit e ricambi personalizzati e permette di far trascorrere al giocatore, ore di spensierato divertimento nella modifica del mezzo. La vettura creata dall'utente, potrà essere salvata su memory card e richiamata anche nelle sfide contro gli amici. Malgrado l'apparente futilità di tale attività, la buona riuscita dell'operazione di potenziamento del bolide si rivelerà fondamentale ai fini della vittoria nelle competizioni: la conformazione delle piste e le condizioni climatiche sono ele-



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

Si ringrazia Pulsar di Roma per la collaborazione





La metropoli in nottura è davvero affascinante.







Molto belli gli effetti speciali inseriti dai programmatori che rafforzano la sensazione di velocità.

"La realizzazione tecnica è generalmente buona anche se alcuni bug non fanno onore ad una softco navigata come Capcom"

menti da tenere in considerazione durante l'acquisto di gomme, sospensioni e motori.
La manovrabilità delle vetture è un curioso ibrido tra arcade e realismo: pilotare una Supra RZ a 1000 cavalli, su un circuito sinuoso è, infatti, un vero calvario e necessita di precisione millimetrica nell'uso del pad, per evitare accelerazioni troppo brusche. Un realismo che spazia dal moderato all'esagerato, che però necessità di tempo per carpire i vantaggi di una buona regolazione tra trazione e propulsione.
Dunque, Automodellista è un buon gioco di corse arcade, con un look tipico da cartone animato e con degli interessanti effetti video, quali le deformazione dell'immagine dovuta alla grande velocità raggiunta. Il gameplay incontreà i favori dei novizi, senza peraltro allontanare quanti desiderano un compromesso meno semplicistico di titoli simili quali, ad esempio, Burnout 2. La maggior pecca della produzione Capcom è costituita dalla sua durata di vita, breve e limitata: in 5 ore di gioco continuato, sarà possibile concludere il campionato e correre sui soli 6 circuiti inseriti dagli sviluppatori. Tre di questi ci porteranno sulle strade statali giapponesi, alle prese anche con la pioggia, due saranno destinati agli amanti dei giochi di rally e l'ultimo sarà la riproduzione fedele del celebre tracciato di Suzuka. Un bilancio magro per un gioco arcade non troppo profondo. Amputato della modalità online nel nostro Contintente, i fanatici del multiplayer dovranno accontentarsi del classico split-screen per trovare avversari degni di questo nome: la CPU, infatti, non è certo un antagonista impossibile da battere. Una volta complete le competizioni, potremo usufruire della modalità VJ Theater, destinata a trasformare un semplice replay in un fantastico videoclip, oppure continuare la nostra opera di valenti automodellisti con i nuovi upgrade messici in seguito a disposizione.
La realizzazione tecnica è generalmente buona, anche se alcuni bug non fanno onore ad una softco navigata come Capcom. In particolare, è possibile assistere alla sparizione improvvisa di alcune texture delle vetture in gara e ad un eterno aliasing che permea fondali e macchine. La fluidità di gioco, grazie anche al selettore della modalità 60 Hz, si attesta su livelli ottimi e il design orientale dei veicoli, unito all'impiego di effetti speciali raramente visti in un gioco di guida, rende globalmente positivo il giudizio sul comparto estetico. La manovrabilità delle vetture è stata leggermente ritoccata rispetto alla versione asiatica e l'utilizzo di una periferica adatta (il volante GT Force o il Driving Force) permette di rendere più immersiva l'esperienza di gioco. Il comparto audio non presenta particolari degni di rilievo: la colonna sonora funky, sulla scia della saga Capcom Vs SNK fa il paio con la convincente riproduzione del rombo dei motori, che differisce in base al modello selezionato. In definitiva, dispiace vedere una buona idea rovinata da un livello di sfida e da una longevità sotto la media. Qualche circuito in più e un maggior affinamento dell'intelligenza artificiale avrebbero giovato alla longevità (ridicola) di Automodellista.
Considerando, poi, il prezzo di vendita e la totale assenza del supporto online (per ovvi motivi territoriali), non ci sentiamo in grado di consigliare l'acquisto di questa produzione Capcom.

Stefano Manin



La modalità split-screem riduce il dettaglio visivo e gli effetti speciali.



CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Stile grafico originale	- Longevità minima
+ Fluidità costante	- Non tutti i menu sono tradotti in lingua italiana
+ Modalità VJ Theater	- Nessuna modalità Online
+ Customizzazione della vettura	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	4
SONORO	7
GLOBALE	5

Divertente e gradevole, ma dalla durata di vita brevissima. La mancanza del supporto online aumenta i rimpianti.

THE ELDER SCROLL III MORROWIND

Il team Beteshda Softworks realizza il sogno di ogni avventuriero...



La rappresentazione poligonale risente del classico look "PC-Style".



È possibile determinare l'aspetto del nostro alter ego digitale selezionando classe, abilità e caratteristiche.



Quello di creare un videogame capace di liberare il giocatore da qualsiasi vincolo, mettendolo in grado di vivere una storia completamente personalizzata è uno dei sogni proibiti di ogni programmatore. Nonostante gli sforzi impiegati in tal senso, tuttavia, l'unico esempio più vicino a tale utopia è il geniale Ultima Online, capace di coinvolgere milioni di giocatori all'interno di una completa società virtuale prosciolta da ogni legame, ma solo in virtù della sua natura di gioco di ruolo di massa. Fra i giochi "offline" il più grande tentativo di raggiungere elevati livelli di libertà, interattività e coinvolgimento è stato fino a oggi rappresentato dalla saga di Shenmue di Sega, limitata, però, dalla necessità di seguire una trama secondo tappe forzate. Un grande passo avanti è stato fatto dai programmatori del team Beteshda Softworks con Morrowind, gioco di ruolo puro, in grado di far vivere un vortice di sensazioni assolutamente inedito per il mercato videoludico, grazie alle splendide ambientazioni, alla realizzazione di un intero mondo curato in ogni minimo dettaglio, ad un'interattività tale da far sentire smarrito e confuso anche il più smaliziato dei videogiocatori e alla possibilità di affrontare una grande avventura a seconda del proprio modo di agire e pensare. Non è affatto facile descrivere a parole ciò che si prova entrando a far parte dell'universo di "Morrowind" e, mai come in questo caso, una prova diretta vale più di pagine e pagine di parole.

All'inizio dell'avventura avremo modo di creare il nostro personaggio, decidendo se scegliere tra una delle numerose classi già disponibili o se ideare una professione, selezionando singolarmente le varie abilità proposte dagli sviluppatori. Tra i numerosi parametri influenzabili è opportuno segnalare la razza del nostro alter ego digitale e il suo segno zodiacale (portatore di poteri speciali). Va detto come ogni parametro, influenzi ciò che potrà poi essere fatto nel gioco (un personaggio con scarsa intelligenza ad esempio, non conoscerà quasi nulla degli innumerevoli oggetti che potranno essere reperiti durante i viaggi).

Completata la creazione del personaggio, ci troveremo catapultati in un mondo immenso e incredibilmente ispirato, completamente diverso da ogni altra ambientazione fantasy fino a oggi apparsa in un videogioco.

Strutture architettoniche imponenti immerse in paesaggi eterei e surreali, popolati da insetti giganti e da creature di ogni tipo, sfileranno davanti agli occhi smarriti del giocatore spaesato. La prima impressione che si ha iniziando una partita a Morrowind è proprio quella di smarrimento, dovuta all'assoluta libertà garantita al giocatore. Pur esistendo una trama di fondo, infatti, essa può essere gestita dal giocatore a proprio piacimento, in base al suo modo di agire e pensare e alle caratteristiche specifiche del suo personaggio. Una simile struttura di gioco rende, tuttavia, Morrowind un prodotto non adatto ai giocatori maggiormente votati all'azione e a tutti coloro che in un videogame cercano un divertimento rapido che non necessiti un impegno eccessivo. Per entrare pienamente nell'atmosfera del titolo Ubi Soft e ambientarsi all'interno dell'enorme mondo fantasy, saranno, infatti, necessarie diverse ore di





DISTRIBUTORE	UBISOFT
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UBISOFT
SVILUPPATORE	BETESHDA SOFTWORKS
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM





L'effetto fogging persistente, nasconde la non eccelsa distanza dell'orizzonte.

"La prima impressione che si ha iniziando una partita a Morrowind è proprio quella di smarrimento, dovuta all'assoluta libertà..."

gioco, divise in sessioni piuttosto corpose da consentire di metabolizzare l'impressionante mole di informazioni che ogni dialogo e ogni oggetto trovato sono in grado di offrire al giocatore. Per rendere un'idea dell'incredibile vastità dell'opera del team Beteshda Softworks, basti pensare che ogni libro recuperato durante i numerosi viaggi, è stato scritto dettagliatamente, con tanto di titolo ben in vista e di chiari riferimenti a elementi effettivamente riscontrabili nell'ambientazione. Non sarà raro, inoltre, imbattersi in opere divise in volumi, con la necessità, quindi, di intraprendere una minuziosa ricerca per poterne leggere interamente il contenuto. Una simile mole di materiale, garantisce una longevità virtualmente illimitata, anche grazie alle enormi differenze riscontrabili giocando il titolo con personaggi differenti. Una partita con un mago-elfo sarà completamente differente da quella fatta con un orco-barbaro, tanto nel modo di affrontare le numerose situazioni che ci troveremo davanti (viaggi, combattimenti o rapporti con gli abitanti delle città), quanto in elementi di contorno quali l'unione a una particolare gilda e, di conseguenza, i rapporti politici con le numerose organizzazioni presenti. Come se tutto questo non bastasse, sarà possibile gestire il proprio alter ego digitale secondo ogni genere di codice comportamentale. Potrete seguire fedelmente le leggi e guadagnarvi da vivere lavorando e aiutando il prossimo, oppure macchiarvi di ogni genere di crimine, dall'omicidio alla rapina. Ogni elemento è in grado di modificare e influenzare pesantemente la partita del giocatore, garantendo un'esperienza completa ed accattivante.

Dal punto di vista tecnico, Morrowind offre un comparto grafico degno di nota, soprattutto grazie all'ottimo lavoro artistico svolto dai programmatori. L'amore e la cura con cui è stato svolto il lavoro di caratterizzazione traspare da un gran numero di dettagli, quali l'arredamento di ogni singola abitazione e la progettazione delle splendide città.

Peccato che il porting della versione PC non sfrutti al meglio l'hardware di Xbox: il motore grafico è costantemente penalizzato da un frame rate altalenante e poco elevato.

Il persistente aliasing, alcune textures slavate, il clipping onnipresente e la pessima animazione dei personaggi non ridimensionano il fascino di alcune locations.

Da segnalare, la superba realizzazione delle superfici liquide e i buoni effetti di luce.

La splendida colonna sonora unita a un doppiaggio essenziale, ma comunque presente, non fanno altro che confermare un giudizio estremamente positivo. Peccato per la mancata localizzazione italiana, giustificata, probabilmente, dall'ampia mole di testo da tradurre. Ci si chiede come mai, al contrario, Francia e Germania possano godere della traduzione del testo a video nella loro lingua...

Il sistema di controllo, che fa uso di tutti i tasti del pad, si rivela inizialmente caotico, ma, col tempo, in grado di soddisfare anche chi aveva provato Morrowind con tastiera e mouse su PC. Piuttosto, il vero tallone d'Achille è nell'impossibilità di installare tutta quella serie di plug-in e di editare i livelli, come avviene nella versione per computer. Ultima nota stonata è data dalla lentezza dei caricamenti che smorzano l'apprensione della situazione di gioco. In conclusione, Morrowind rappresenta un buon tentativo di portare su console un sistema di gioco per il momento assente. Chissà che questo non sia soltanto il capostipite di una nuova era?

Filippo Facchetti



In lontananza, una delle temibili creature che si possono incontrare nel mondo di Morrowind.

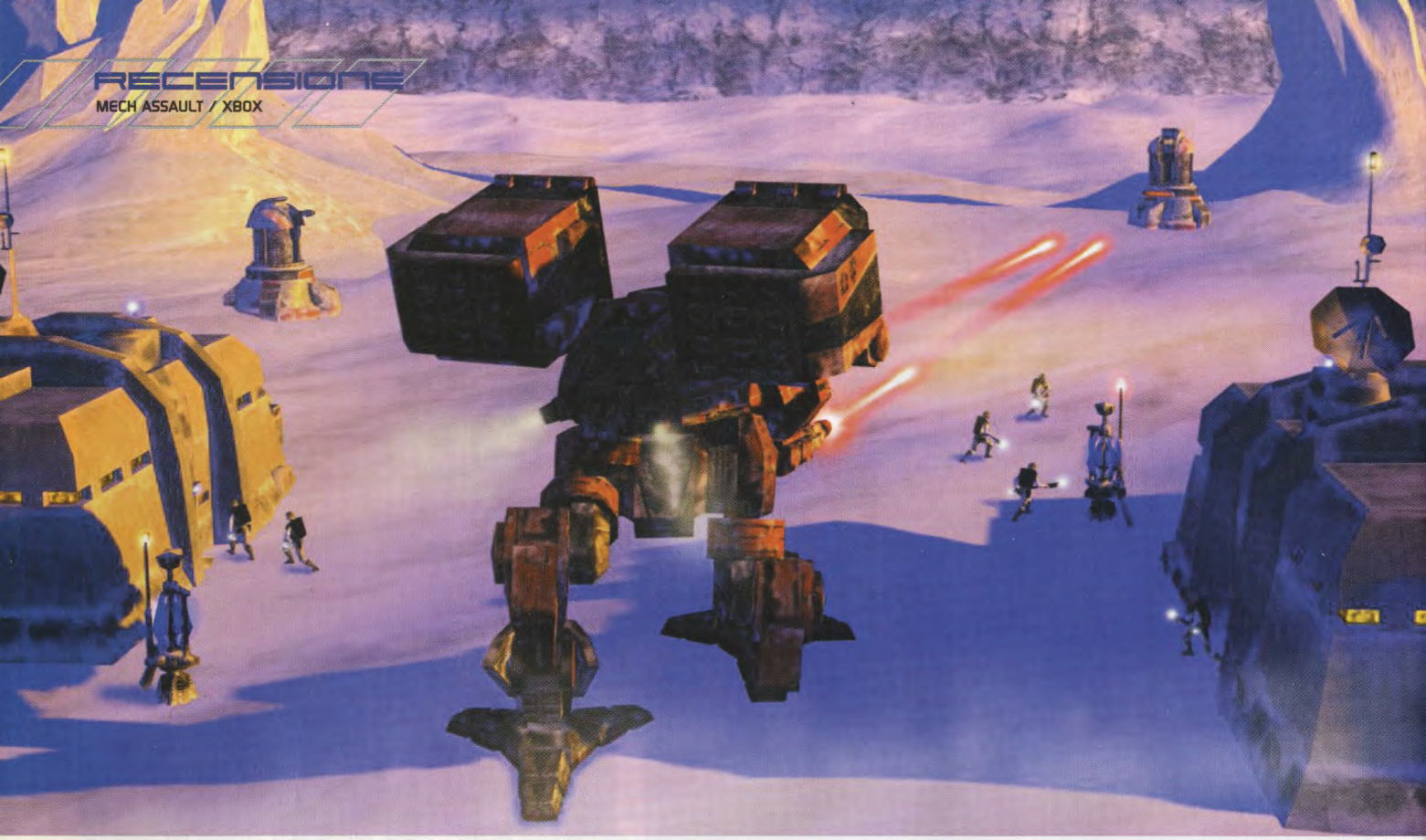


CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Completa libertà	- Caricamenti frustranti
+ Un universo ricco e vario	- Assenza di editor e di plug-in
+ Paesaggi bucolici affascinanti	- Localizzazione italiana assente
	- Comparto tecnico con alti e bassi

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	9
SONORO	8
GLOBALE	7

Il primo RPG dalle illimitate possibilità a disposizione di un utente console. Peccato per il comparto tecnico non troppo curato.



MECH ASSAULT

La popolare saga di Battle Tech giunge su Xbox con velleità arcade

TOP GAME!



DISTRIBUTORE	MICROSOFT
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2 (4 LINK)
PRODUTTORE	MICROSOFT
SVILUPPATORE	DAY 1 STUDIOS
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Il mese di dicembre si è dimostrato denso di uscite per i possessori di Xbox, grazie all'arrivo sugli scaffali dei negozi della maggior parte della line-up presentata alle ultime fiere videoludiche. Fra i prodotti più interessanti realizzati dai team interni a Microsoft, spicca sicuramente Mechassault, primo episodio sviluppato esclusivamente per console, di uno dei più popolari franchise dedicati ai mech finora destinato agli utenti PC.

Basato sulla licenza ufficiale FASA e sulla saga di Battle Tech, il titolo sviluppato dai Day 1 Studios offre al giocatore la possibilità di affrontare 25 differenti missioni di devastazione totale, ai comandi di imponenti mezzi corazzati, all'interno della storyline classica dell'universo di Battle Tech. I fan del gioco da tavolo strategico troveranno, quindi, tutti gli elementi a loro cari, tra cui vale la pena citare gli splendidi mech dal design credibile e verosimile, decisamente più vicino a quello di enormi carri armati piuttosto che ai giganti antropomorfi spesso presenti nelle produzioni di stampo orientale. Guardando attentamente le enormi macchine da guerra progettate dai programmatori, non si può far altro che apprezzare la maniacale cura riposta nella realizzazione dei modelli poligonali, arricchiti da dettagli e da elementi fortemente caratterizzanti. Nonostante alcuni mech appaiano simili tra loro, è comunque possibile notare una discreta varietà di modellazione dovuta alla lunga tradizione della licenza FASA. Alla splendido lavoro di caratterizzazione si associa una realizzazione tecnica notevole, particolarmente adatta al genere di titolo pensato dagli Day 1 Studios. Ogni elemento delle ambientazioni è stato realizzato tramite solidi modelli poligonali, garantendo, così, un livello di interattività particolarmente elevato e decisamente gratificante. Alberi, edifici, mezzi militari e soldati, reagiscono realisticamente ad ogni sollecitazione da parte del mech del giocatore, incendiandosi se colpiti da armi a energia come laser o acceleratori di particelle, e crollando sotto i colpi di missili o mitragliatrici. Tale lavoro, indubbiamente utile ai fini della spettacolarità dinamica e dell'aumento del realismo, ha tuttavia penalizzato alcuni elementi grafici tipici dei giochi Xbox, quali l'utilizzo del bump mapping (quasi completamente assente) e la qualità delle texture. Particolarmente curati, invece, gli effetti di luce e quelli particellari, visibili soprattutto nelle splendide esplosioni (fra le più belle apparse in un gioco per console) e nell'incredibile realizzazione della pioggia di frammenti di vetro in seguito alla distruzione delle finestre degli edifici. Il risultato finale è, dunque, assolutamente apprezzabile, soprattutto conside-







Un paesaggio desolato alle luci del tramonto.





Nonostante la mole, i nostri mech possono volare.



La modalità due giocatori consente un azione fluida e uno split-screen che non pregiudica la visibilità.

rando la quasi totale assenza di cali nel frame rate. Sarà solo nelle situazioni più concitate, con numerosi mech impegnati in pirotecnici combattimenti in complessi ambienti urbani, che il motore grafico mostrerà alcune incertezze, tanto lievi da non influire eccessivamente sul giudizio finale.

Dal punto di vista sonoro, siamo di fronte a un prodotto estremamente curato, capace di garantire un'esperienza avvolgente grazie alla codifica dolby digital.

Più di una volta il giocatore si troverà a trattenere il fiato sentendo i colpi dei mech avversari passare a pochi metri dal suo mezzo, grazie all'ottima localizzazione delle sorgenti sonore. Gli effetti svolgono egregiamente il loro compito, risultando sempre puliti e chiaramente distinguibili, mentre le anonime musiche non strappano alcun genere di consenso. Particolarmente curato il doppiaggio delle comunicazioni radio, nonostante la mancanza di una qualsiasi localizzazione italiana lasci amareggiati.

Parlando della giocabilità, è necessario fare un piccolo passo indietro, tornando con la memoria agli episodi della saga apparsi su personal computer. L'epopea di Mechwarrior si è sempre distinta per la struttura di gioco esageratamente simulativa: per portare a termine le missioni era necessario conoscere perfettamente le caratteristiche del proprio veicolo e prestare attenzione a una gran quantità di parametri, in particolar modo, alla quantità di calore generata. Una volta raggiunta una temperatura critica, con un utilizzo eccessivo delle armi a energia o del jetpack, si incorreva nell'inevitabile arresto del sistema, con tutti i rischi che un simile evento poteva causare nel bel mezzo di una battaglia. Per venire incontro alle diverse esigenze degli utenti console, i programmatori hanno pensato di modificare il gameplay e di rendere decisamente meno ripida la curva di apprendimento, ideando così uno spettacolare e divertente sparatutto in terza persona. Ecco, quindi, che il sistema di controllo, fortemente ispirato a quello già provato in Halo, appare nettamente semplificato e permette di manovrare perfettamente il mech sin dalle prime partite.

Il limitatore di calore impedisce, semplicemente, l'utilizzo di alcuni tipi di armi per un breve lasso di tempo, piuttosto che portare allo spegnimento del veicolo. Tali semplici accorgimenti hanno portato ad uno stile di gioco rapido e frenetico, dove gli scontri a fuoco si susseguono senza tregua. La notevole interattività con gli ambienti, inoltre, permette di sviluppare un gran numero di strategie differenti che esulano dal semplice "inquadra il bersaglio e spara". Per recar danno ai mech avversari o per debellare un intero plotone di fanteria, ad esempio, è possibile abbattere un palazzo a colpi di missili per farne crollare le macerie sui malcapitati nemici. Ad aumentare ulteriormente le sfaccettature del gameplay troviamo la possibilità di scegliere tra 20 modelli di mech differenti, ognuno con le proprie capacità di movimento, resistenza, attacco e difesa. La scelta del mech giusto diventa importante soprattutto nella splendida modalità multiplayer, vero cuore di un gioco che, se giocato in singolo, rischia di offrire ben poche ore di divertimento. La modalità di gioco principale offre 25 missioni che spaziano dalla protezione alla distruzione di strutture nemiche, all'annientamento di tank e dei boss di fine livello, per una durata di vita che non supera la dozzina di ore.

Gli scontri multigiocatore, di contro, appaiono ben congeniati e ottimamente bilanciati, ma presentano alcuni difetti. Inserendo la pausa durante uno scontro a tempo, infatti, il cronometro continuerà il suo corso, mentre l'impossibilità di vedere le caratteristiche dei mech nella schermata di selezione, costringe il giocatore ad effettuare le prime scelte in modo casuale, almeno fino a quando non associerà i nomi ai rispettivi modelli.

Le sfide con gli amici, molto simili a quelle presenti negli sparatutto in prima persona, possono essere realizzate in split screen, linkando più console o, non appena verrà attivato anche in Europa, sfruttando il servizio Xbox Live. La compatibilità con il gioco online incrementerà ulteriormente una longevità piuttosto felice nel gioco in multi, offrendo la possibilità di scaricare robot e ambientazioni sempre nuove e garantendo una quantità virtualmente illimitata di ore di divertimento. È un peccato che i programmatori non abbiano pensato ad inserire un editor per creare i propri mech, opzione che avrebbe aumentato notevolmente la longevità in singolo e che avrebbe reso ancor più completa l'opzione multiplayer.

Mechassault è, quindi, un titolo estremamente valido ma fortemente legato alla possibilità di giocare con gli amici o all'attivazione di Xbox Live. Giocato in singolo il titolo dei Day 1 Studios appare incompleto e scarsamente longevo, limitato dallo scarso numero di missioni, dall'assenza di una trama accattivante e da una struttura di gioco eccessivamente monotona. Al contrario, potendo usufruire del multiplayer e del collegamento a internet, Mechassault si dimostra un titolo virtualmente infinito.

Filippo Facchetti

> **"Alberi, edifici, mezzi militari e soldati, reagiscono realisticamente ad ogni sollecitazione da parte del mech del giocatore..."**





Tutti i paesaggi presentano infrastrutture completamente distruttibili.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Sistema di comando agevole	- Campagna singlola troppo breve
+ Gameplay arcade	- Mech non customizzabili
+ Modalità multiplayer	- Nessuna mappa esclusiva per il gioco a due

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	8

Uno dei migliori titoli multigiocatore per Xbox. Peccato per la longevità non della modalità campagna.



DRAGONBALL Z BUDOKAI

Miracolo: un titolo Bandai dedicato a Dragonball Z che conquista la sufficienza!

Dopo aver fatto capolino con due vendutissimi titoli sulle console portatili di casa Nintendo, I Leggendari Superguerrieri per GameBoy Color ed Il Destino di Goku per GameBoy Advance, la saga di Dragonball Z rinasce su una console da salotto di nuova generazione. A far da palcoscenico alle simpatiche scazzottate tra Goku e soci è stata scelta da Bandai ed Infogrames la capace macchina 128 bit di casa Sony, potenzialmente ideale per riprodurre col suo complesso emotion engine gli effetti grafici del cartone animato. Perché Dragonball Z Budokai pare proprio uno degli episodi - tra i più di cinquecento trasmessi anche in Italia - delle serie televisive. Introdotta dalla sigla iniziale, una successione di avvincenti sequenze animate descrive l'ouverture della vicenda. Goku, dopo aver battuto il verdastro Piccolo, re dei demoni, ritorna alle Kame House dagli amici e dal figlioletto di cinque anni, Gohan.
Improvvisamente dal cielo appare un alieno di nome Raditz, sedicente fratello di Goku. Nonostante il supposto rapporto di parentela, l'uomo dallo spazio non si fa scrupoli nel malmenare duramente Goku e rapire il suo erede. Il tutto fa da preludio ad un'invasione di combattenti, vogliosi di sfidare l'affaccendato Goku e la sua compagnia. La modalità Storia qui narrata è divisa in tre saghe, quella di Salyan, di cui sopra l'incipit, quella di Namek, dove Goku si reca a combattere su un pianeta sperduto, e quella conclusiva degli Androidi, che vede un'invasione di massa della Terra e l'annunciata morte - ma non definitiva dipartita - di Goku stesso. A tenere assieme la vicenda sono le efficaci cut-scene, realizzate e recitate sul ritmo di quelle della serie ad episodi.
Se le sequenze in Real Time sono la colla, la sostanza di Dragonball Z Budokai è formata ovviamente dai momenti giocati. Il titolo Infogrames non si rivela altro che un picchiadu-



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









La modalità Storia si divide in tre avventure diverse.



I fondali, di contro, non sono affatto particolareggiati.

"I protagonisti sono disegnati come se agissero in un comune anime televisivo, con tratti essenziali e colorazione molto accesa..."

ro 3D con visuale laterale avente i personaggi di Dragonball Z per interpreti. I combattimenti si susseguono a difficoltà crescente, intervallati dai filmati e dai semplicissimi microgiochi di contorno, ispirati a momenti topici del cartone. Come apprenderete dalla (per una volta utile...) modalità Allenamento, che mostra e suggerisce i tasti per le mosse speciali, Dragonball Z Budokai è costruito sui tasti del Dualshok per i movimenti elementari di calcio, pugno, blocco e presa. Come logico, è possibile scagliare palle di fuoco dalla distanza, con attenzione all'esaurimento della propria barra di energia. Chi riceve la palla di fuoco deve solo premere all'ultimo istante il tasto di blocco per rispedirla tennisticamente al mittente. Le uniche particolarità del sistema di gioco riguardano i momenti di combattimento iperaccelerato, con sparizione dello sfondo ed abbondante uso di lampi e blur motion a dar risalto ai colpi, e le abilità speciali, personalizzate per ogni combattente e customizzabili grazie all'accumulo di apposite pillole di energia. Al di là di queste features, utilizzare un personaggio per un altro non comporta sostanziali differenze, come imparerete dopo poche sezioni di gioco in modalità Duello.
La telecamera non è fissa ma allarga e restringe la visuale secondo la distanza tra i due personaggi in lotta, capaci anche di levitare per aria quando lì vengono scagliati, anche se privi di un movimento verticale autonomo vero e proprio.
I protagonisti sono disegnati come se agissero in un comune anime televisivo, con tratti essenziali e colorazione molto accesa ed uniforme. Pur non costituiti da un numero eccessivo di poligoni, tutti gli interpreti, da Goku a Vegeta, da Crilin a Piccolo, si muovono con sufficiente fluidità ed appaiono, soprattutto, indistinguibili da quelli televisivi. Mentre i movimenti di base, calcio e pugno, sono realizzati allo stesso modo per tutti i lottatori, a differenziare tra loro i personaggi contribuiscono gli effetti di luce e particellari delle abilità speciali e delle ultracombinazioni. Purtroppo, alcuni aspetti di contorno lasciano a desiderare: dalle ombre stilizzate con un cerchiolino più scuro agli sfondi, estremamente semplificati e piatti, in cui imperano tinte fortemente uniformi. Il risultato è un singolare mélange tra tradizione dei picchiaduro bidimensionali e modernità nelle sequenze accelerate e nei passaggi 3D. Il comparto sonoro stereo di Dragonball Z Budokai si accontenta di riprodurre gli effetti dei colpi e delle esplosioni della serie, unitamente alla ripetitiva sigla Rock The Dragon. Non essendo presente il doppiaggio in italiano, si è preferito lasciare il fantastico originale in giapponese, sottotitolato ovviamente nella nostra lingua madre.
Dal punto di vista della longevità, bastano soltanto poche ore per terminare la modalità Storia e ancora meno per la modalità Torneo Mondiale, così da sbloccare tutti i ventitré personaggi e le nove arene disponibili. Tra queste troviamo il ring del Torneo Mondiale, la Prateria e le Montagne Rocciose, sede di tanti pestaggi negli episodi dell'anime. Per terminare, affronterete la modalità Survival, la leggenda di Ercole, con protagonista il personaggio meno potente di tutto l'assortimento di Dragonball Z. Guadagnare tutte le capsule richiederà più tempo, anche se solo i fan accaniti spingeranno il single player a quel punto di completezza. Per gli altri, Dragonball Z Budokai costituisce un mediocre picchiaduro, impreziosito solo dal suo character design tratto dal forte brand televisivo a cui è ispirato.

Paolo Nobili





La rappresentazione dei personaggi poligonali rispecchia fedelmente le controparti dell'anime.

CONTROL BOX

PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Scene d'intermezzo ispirate al cartone animato	- Mosse e controlli elementari
+ 23 personaggi della saga	- La modalità storia si termina in poche ore
+ Subito comprensibile anche ai videogiocatori più giovani	- Fondali squallidi

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	7

GLOBALE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un picchiaduro semplicistico costruito sui protagonisti e sulle vicende di Dragonball Z. Se siete fan della saga, aggiungete un

6



TOTAL IMMERSION RACING

Empire Interactive e Razor Works decidono di far correre i possessori di PS2 ed Xbox





DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EMPIRE INTERACTIVE
SVILUPPATORE	RAZORWORKS
FORMATO	PLAYSTATION 2/XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

"L'intelligenza artificiale migliore mai sviluppata per un gioco di guida". Quanto c'è di vero in questa importante affermazione degli sviluppatori Razorworks riguardo il loro nuovo titolo per PS2, Total Immersion Racing? Giochi come GT3 o Toca Race Driver, hanno dimostrato le difficoltà da parte degli sviluppatori di integrare un livello di sfida realmente "intelligente". Empire Interactive, con il suo nuovo prodotto si propone di colmare tale lacuna. Purtroppo, la sola innovazione apportata dal team allo sviluppo, consiste in un "Emotion Marker" situato sulle vetture governate dalla CPU. Questo indicatore triangolare, ci avviserà della scarsa propensione del rivale più prossimo ad essere superato dalla nostra vettura: provando ad effettuare il sorpasso, l'auto guidata dalla CPU tenterà di stringerci e tagliarci la strada. Intelligenza artificiale: fine. Ebbene sì, a parte questo stratagemma originale, il resto dei piloti fa la sua gara personale e si è persino lontani dalla sfida offerta da Toca Race Driver, dove, mantenere la posizione guadagnata risultava impresa più ardua per via delle praterie di fango a bordo pista. Il principale difetto di Total Immersion Racing è il sistema di collisioni, tra i peggiori visti in titoli simili, con una fisica delle vetture per nulla dinamica, che ci costringerà ad uno lento impilarsi dei veicoli, per cercare di effettuare il sorpasso al momento giusto e rimanere nelle prime posizioni. Inoltre, il sistema di amministrazione dei danni e di usura gomme è del tutto assente, sconfessando inevitabilmente gli sviluppatori e la loro rivoluzione annunciata.
Total Immersion Racing propone oltre quindici vetture, divise in tre categorie (GT, GTS e Prototipi) e le lascia correre tutte insieme sugli







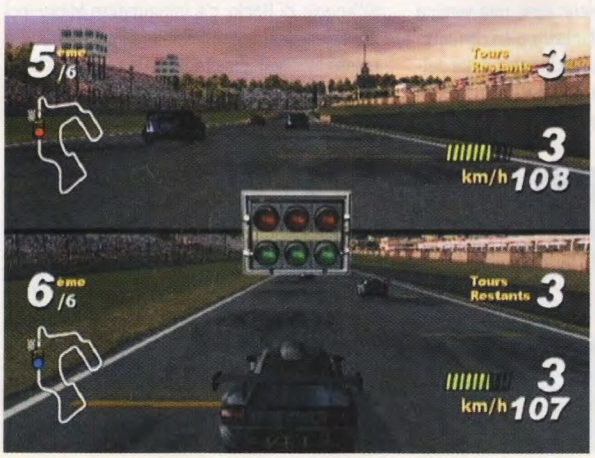




> **...uscire fuori pista non causa eccessivi rallentamenti, a meno che ciò non avvenga sulla sabbia.**

11 circuiti che compongono il campionato. Da Monza ad Hockeneim, passando per Sebring, Talheimring, Minato City, Springfield, Rockingam e Silverstone. Benché la rappresentazione grafica sia lontana dalla realtà, la fedele ricostruzione di alcuni elementi denota una buona vena da parte dei grafici Razorworks. La giocabilità si attesta su livelli arcade/simulativi: uscire fuori pista non causa eccessivi rallentamenti, a meno che ciò non avvenga sulla sabbia. I rielivi del manto stradale causano delle vibrazioni interne all'abitacolo e delle perdite di aderenza che portano a degli sbandamenti. In condizioni bagnate, la guida diviene molto più sportiva e i giocatori decisi ad impratichirsi nel controllo sapranno trovare le soddisfazioni che cercano.
All'inizio della modalità "carriera", dovrete selezionare dall'apposito menu (completamente in lingua italiana) su quale vettura correre tra una Abt Audi Tt-r, o la Noble M12 GTO. Superate 5 prove della classe WP, potrete estendere il parco auto alla modalità GTS e, successivamente, ai prototipi, tra i quali segnaliamo vere "dream cars" quali la Lister Storm LMP. Il livello di difficoltà non è particolarmente elevato e la modalità professionale non sembra avere troppi segreti per gli esperti dei racing games. Parallelamente alla modalità carriera, alcune sfide vi permetteranno di sbloccare vetture e circuiti prima inaccessibili. Una maggiore varietà delle stesse avrebbe di certo giovato alla longevità.
Dal punto di vista tecnico, il lavoro svolto dai grafici Razorworks è particolarmente apprezzabile nella realizzazione dei modelli dei veicoli, esatto contrario di quanto avviene con il design dei piloti e dei relativi caschi, visibili, soprattutto, durante i replay. Incostante la qualità degli ambienti, decorati con texture sgranate e con infrastrutture non troppo curate per ciò che concerne le proporzioni.
Gli effetti speciali comprendono la rifrazione in tempo reale della luce sulla carrozzeria ed effetti particellari di acqua ed erba sulle ruote. Da due console 128 bit come PS2 e Xbox ci saremmo aspettati qualcosina di più. Delude anche la scarsa completezza dei menu relativi alle vetture, nei quali non è possibile sapere in anticipo le reali performance di gara prima dell'inizio stagione. Sia la versione Xbox che quella PS2 denotano un eccessivo aliasing ai bordi dei veicoli e delle piste, parzialmente "ammorbidito" da un persistente effetto blur presente esclusivamente nella macchina Sony. Ottima la fluidità, anche in modalità due giocatori, con lo schermo in split screen. La parte audio vanta melodie soft durante la navigazione nei menu e brani techno riservati alla gara. Molto ben riusciti gli effetti dei motori, differenziati quanto basta in base al modello e di intensità variabile in base all'inquadratura selezionata. Total Immersion Racing è un titolo che potrà interessare i giocatori più giovani che non pretendono il massimo dalla loro console: il modello di guida ibrido e la realizzazione tecnica non certo stupefacente, faranno preferire all'utente più navigato prodotti del calibro di Sega GT 2002 per Xbox o Gran Turismo 3 per PS2.

Stefano Manin



CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Veicoli ben modellati	- Prezzo di vendita elevato
+ Tracciati ben riusciti	- Aliasing
+ Vetture GT, GTS e Prototipi	- Poca varietà
+ Visuale dall'abitacolo ottima	- Nessun danno ai mezzi e niente usura delle gomme
	- Collisioni mal implementate

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	6

Nonostante le buone promesse, TIR non apporta alcuna rilevante innovazione al mondo dei racing games.

6

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Veicoli ben modellati	- Prezzo di vendita elevato
+ Tracciati ben riusciti	- Aliasing
+ Vetture GT, GTS e Prototipi	- Poca varietà
+ Visuale dall'abitacolo ottima	- Nessun danno ai mezzi e niente usura delle gomme
	- Collisioni mal implementate

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	6

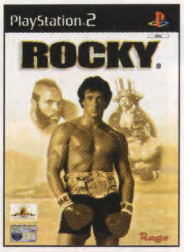
Un titolo da non prendere in considerazione se avete adorato GT3. In caso contrario, date pure uno sguardo a questo TIR.

6



ROCKY

"... però quello che sto cercando di dire... è che se io posso cambiare... e voi potete cambiare... tutto il mondo può cambiare!"



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

Nel lontano 1975, un giovane e sconosciuto attore, Sylvester Stallone, assiste al match tra il pugile da club Chuck Wepner ed il leggendario Muhammed Alì. Dato per spacciato in un'esibizione dall'esito scontato, il primo riuscì nell'impresa di reggere 15 drammatiche riprese con Alì. Da qui nacque anche l'ispirazione per la figura del pugile Rocky Balboa di Filadelfia, lo "Stallone Italiano" che, per caso più che per meriti sportivi, ha avuto a fine carriera la possibilità di sfidare il campione del mondo in carica, Apollo Creed. Rocky il pugile venne battuto ai punti, mentre Rocky il film vinse, a sorpresa, l'Oscar come migliore produzione del 1976. Ventisei anni e quattro pellicole dopo, la saga di Balboa arriva in formato multipiattaforma (in questa recensione tratteremo le versioni PS2 ed Xbox) sulle console di casa nostra, con un potenziale capace di attrarre quei giocatori non più giovanissimi che hanno potuto assistere alle imprese di Sly sul grande schermo. Come ci si aspetterebbe, il gioco Rage sfrutta fino in fondo la licenza Metro Goldwin Mayer, riproponendo personaggi, musiche e sequenze renderizzate da in puro stile "Adriana" o "Io ti spiezzo in due", ben note al grande pubblico.

La serie è una storia d'amore, un percorso di crescita di un eroe, ed una sequenza di match di boxe tecnicamente poco probabili (vedi intervista a Tommasi), ma cinematograficamente molto efficaci. Questo è, ovviamente, l'aspetto su cui il prodotto Rage ha meglio concentrato la sua attenzione. Affronterete, così, una ventina di avversari, qualcuno di fantasia, altri che comprendono i quattro grandi arcinemici delle pellicole: Apollo Creed (due volte), Clubber Lang alias Mister T, Ivan Drago e Tommy "Machine" Gunn. Tra un incontro e l'altro Rocky effettuerà alcune sessioni di allenamento, risolvibili anche in automatico, che gli consentiranno di aumentare caratteristiche come forza dei colpi, velocità sul ring, resistenza agli atterramenti, recupero della fatica e così via. Il dettaglio grafico è ispirato fedelmente alla pellicola: Apollo Creed indossa i suoi pantaloncini a stelle e strisce, all'angolo di Rocky c'è inizialmente Micky, poi Apollo medesimo ed infine il cognato Paul. Lo stesso Rocky Balboa mostra una aspetto diverso secondo il progresso della sezione "storia": dai tratti somatici, sempre più raffinati, alla





UN INCONTRO SPECIALE

RINO TOMMASI, ROCKY ED IL PUGILATO

Alla presentazione del videogioco di Rocky, il notissimo commentatore televisivo di pugilato ci ha raccontato le sue esperienze in un mondo, che, in Italia, pochi conoscono davvero come lui.



Quali sono state le tue prime esperienze nel mondo del pugilato?
Ho visto il primo incontro nel 1943, quando avevo nove anni. Nel 1953 ho seguito la prima riunione da cronista, a Milano, al Teatro Principe di V.le Bligny, con il campione europeo dei pesi gallo. In quella occasione ho potuto vedere all'opera grandissimi esperti di pugilato. Ho sempre preso le cose molto seriamente, così mi sono chiuso per sei mesi nella Biblioteca del Castello e mi sono letto dieci anni di gazzetta sull'argomento. In pratica, son diventato uno specialista.

Poi come è andata? Hai continuato a fare il cronista?
A 25 anni sono divenuto organizzatore di pugilato, quando ho messo in piedi con degli amici la prima riunione. Sono stato fortunato: alle olimpiadi di Roma del 1969 l'Italia conquistò nove medaglie nella specialità. Nacque una moda e da noi si tennero riunioni di massimo livello. L'ultimo, leggendario match da me organizzato è stato il Benvenuti-Rodriguez del 1968, a lungo imbattuto campione di incassi in Italia. Poi c'è stato il terzo salto e sono passato in televisione come commentatore. Il pugilato in televisione ha avuto successo non solo perché è facile da riprendere, ma anche perché è semplice da seguire e anche il non iniziato si schiera subito con uno dei due atleti.

Qual è il tuo rapporto con i film di Rocky?
Come ho detto numerose volte, per me Rocky I avrebbe dovuto finire al primo colpo di gong. Rocky ha ricreato ottimamente le atmosfere delle palestre di South Philadelphia, lo so perché le avevo visitate anche io. Solo che, da purista del pugilato, non ho accettato le scene di violenza sul ring, ce erano un po' troppe ed inverosimili.
È vero, però, che hanno fatto presa sul grande pubblico, sensibile all'aspetto più spettacolare della vicenda.

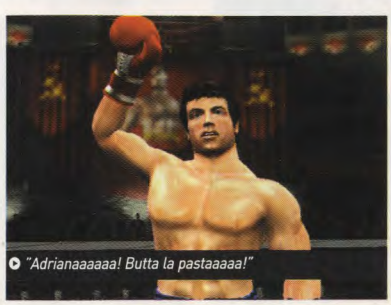
E della versione di Rocky per console cosa ne pensi? Tecnicamente rende l'idea della boxe?
Dal cinema al videogioco per console il passaggio è breve, dato che in entrambi casi si esaltano gli elementi più spettacolari. Anche il videogioco serve a catturare l'interesse di gente che altrimenti non si avvicinerebbe al pugilato. Per un purista non è facile capire come ci si possa rialzare da un knockout, né accettare che vengano tirati così tanti colpi, ma il tutto comunque appare senz'altro divertente.

Infine, come se la cava Rino Tommasi, joypad alla mano?
Guarda, l'allenamento per imparare a giocare per me sarebbe più impegnativo che la preparazione di un match vero!
Per questo, preferisco lasciare il joypad al mio nipotino!



capigliatura, sempre meno sbarazzina, alla corporatura, più pesante e meno muscolare col passare delle stagioni. I pugili vengono introdotti dalla loro musica personalizzata e annunciati enfaticamente da speaker che ne decantano qualità, peso, e ne recitano il soprannome, variabile secondo le evenienze.
Dal punto di vista tecnico, Rocky si situa decisamente tra le migliori simulazioni pugilistiche mai apparse su qualsiasi piattaforma. L'assortimento di colpi è completo, diretto, jab, ganci, montanti, tirati anche in sequenze devastanti, ed una serie di coperture e schivate. Si nota soltanto la colpevole mancanza della possibilità di poggiarsi sull'avversario, pratica utile, nella realtà, per togliersi d'impaccio e recuperare fiato. Anche i vostri pugili sprecano energia tirando colpi ed hanno una barra di salute che decresce coi pugni ricevuti, ricaricandosi lentamente secondo la capacità di ripresa dell'atelta. Gli sviluppatori hanno realizzato un motore 3D che consente, seppur a tempo accelerato, un buon ritmo di combinazioni ed una serie plausibile di scambi. Effetti di motion blur sul campo, lesinati con parsimonia, accrescono lo spettacolo degli incontri. Questi sono decisi per mezzo dei tradizionali knock out o regolati dal preciso sistema di conteggio dei colpi (tirati e giunti a segno), che permette di attribuire 10 punti al vincitore di un round e 9 o, nel peggiore dei casi 8, al perdente. La grafica di Rocky è adeguata agli scopi del prodotto: evocare le scene sportive del film, rendere riconoscibili i personaggi e modellare i corpi degli atleti in modo credibile. Il tutto è stato splendidamente riprodotto ed arricchito da un sistema di deformazione dei volti dei personaggi e di perdita di sangue in seguito ai colpi ricevuti. Il risultato rende bene l'immagine più spettacolare e violenta della box. Gradevole anche la parte audio, con l'inserimento dei temi principali della serie, fatta eccezione (misteriosamente!) per Eye of the Tiger dei Survivor. L'incontro è visibile lateralmente ed in terza persona, risultando godevole e giocabile in entrambe le modalità. Non altrettanto raffinata la realizzazione di pubblico e fondali (quest'ultimi ripresi dalle pellicole: dall'arena di Mosca al Ring di Filadelfia). Completata la modalità film, avrete sbloccato i tanti comprimari (tra cui lo stesso Micky, le cinque versioni di Rocky e qualche inaspettata sorpresa, come la statua di Rocky), con cui affronterete tornei ed esibizioni, magari nel divertente multiplayer.

Paolo Nobili


"Adrianaaaaaa! Butta la pastaaaaa!"

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Una vera *Rocky-pedia*!	- Non troppi colpi a disposizione
+ Character design e deformazioni facciali realistici	- Longevità limitata
+ Elevato numero di boxeurs	- Pubblico ed arene sotto tono rispetto al design dei pugili

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	8
GLOBALE	7

Una solida simulazione di boxe. Imperdibile nella personalissima collezione del perfetto fan del pugile di Filadelfia.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Dopo tanto travaglio, il capolavoro Capcom sbarca sugli schermi del piccolo GBA







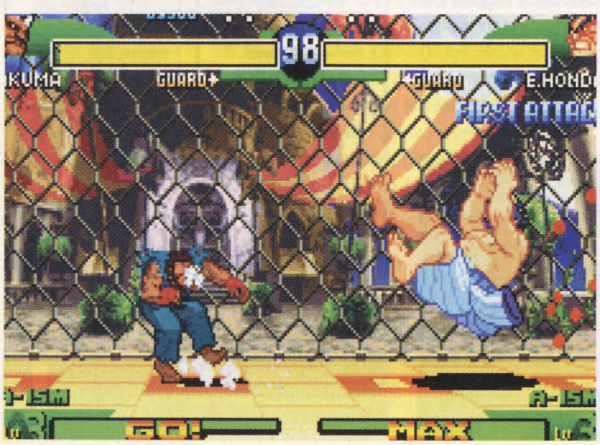


DISTRIBUTORE	UBISOFT
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CRAWFISH INT.
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

Posticipato, cancellato, resuscitato e, finalmente, disponibile. Strano il destino della conversione di Street Fighter Alpha 3 per GBA. Pare, addirittura, che il team di sviluppo (Crawfish Interactive) non versi neppure in buone acque ultimamente e sia ormai prossimo alla chiusura. Ad ogni modo, il loro ultimo lascito di silicio per la console portatile Nintendo racchiude al suo interno tutte le caratteristiche che decretarono il successo della versione arcade. Ritornano, dunque, Ryu, Ken, Chun Li e tutti i combattenti della saga (ben 31, ai quali si aggiungono 4 personaggi segreti). Prima di prender parte alla modalità di gioco principale (il single game), sarà possibile allenarsi contro la CPU ed apprendere in maniera fruttuosa i tre diversi stili di esecuzione delle super combo messi a disposizione dagli sviluppatori (si va dall'X-ism, identico a quanto provato in SSF2Turbo, al V-ism, tecnica che ci permette di effettuare una combo "custom" per un breve periodo di tempo).

Stupore ed ammirazione sono i primi sentimenti che manifesterete dinanzi alla visualizzazione del vostro combattente su schermo: neppure lontanamente avremmo mai immaginato che Crawfish Interactive fosse in grado di mantenere inalterata la qualità della versione originale e, soprattutto, di non decurtare nettamente le complesse animazioni dei lottatori. Il lavoro certosino di "resampling" degli sprite effettuato dagli sviluppatori ha davvero dell'incredibile. Lo scotto da pagare riguarda l'eliminazione di alcuni fondali (molti personaggi utilizzano il medesimo) e alcuni tagli a livello sonoro (mancano le voci di presentazione dell'incontro, nonché alcune grida relative alle mosse speciali). Il sistema di combattimento, piuttosto ricco, permette ad ogni giocatore, dal più tecnico al meno avvezzo alla categoria, di trovare il proprio lottatore ideale e di proseguire vittoriosamente l'esperienza di gioco. Del resto, nel menu delle opzioni è possibile settare sia il livello di difficoltà (tra gli 8 disponibili) che la stessa velocità di gioco. Una volta completato il single mode si sbloccheranno goodies e nuove modalità, tra le quali vale la pena segnalare il Dramatic Battle (un insolito combattimento 1 contro 2 in simultanea). La possibilità di connettere due GBA per memorabili incontri in doppio (con una sola cartuccia di gioco!) aumenta a dismisura la longevità del titolo Ubi Soft. Qualche riserva sulla giocabilità: in linea di massima ottima, si avverte, in alcuni frangenti, la mancanza di due tasti extra in aggiunta ai quattro a disposizione. Soprattutto quando ci troviamo costretti ad effettuare una chain combo facendo uso dei tasti dorsali, vero tallone d'Achille per tutti i picchiaduro 2D sin dai tempi del Super Nintendo. Ricordo, comunque, che è possibile assegnare ad ogni tasto il colpo desiderato e variare la velocità di esecuzione delle mosse speciali tra Normal ed Arcade. Ad ogni modo, il miglior picchiaduro disponibile su GBA.

Giuseppe Nigro





CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Conversione fedele	- Livello sonoro non adeguato
+ Oltre 31 personaggi!	- Mancano alcuni fondali
+ Gameplay ricco in grado di accontentare tutti i tipi di giocatore	- I quattro tasti del GBA limitano i giocatori più tecnici
+ Modalità extra da sbloccare	

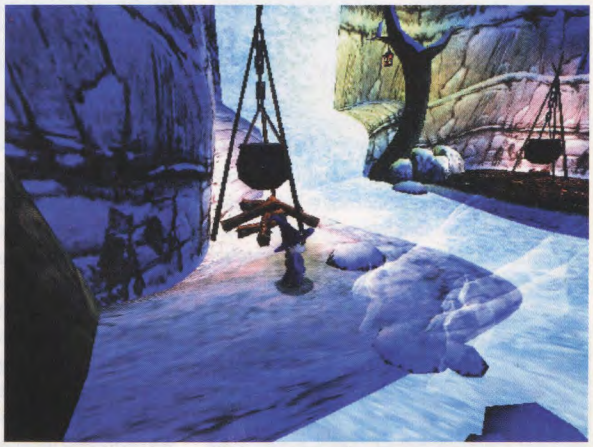
GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	5
GLOBALE	8

Nonostante un paio di piccoli nei, il lavoro svolto da Crawfish rasenta la soglia dell'eccellenza. Il miglior picchiaduro tascabile.

CASTLEWEEN

Una coppia speciale targata Wanadoo Edition sta per spaventare le vostre PS2!





Mancata di poco l'uscita contemporanea con il giorno di Halloween, il titolo Wanadoo Edition sviluppato dai francesi Kalisto Entertainment trae ispirazione dai classici platform in stile Crash Bandicoot inserendo l'esperienza di gioco in un contesto simile alle atmosfere dell'indimenticato Medievil. Alla ricerca dei loro amici trasformati in statue di pietra da un malvagio sortilegio, Greg e Alicia, con indosso i costumi per la festa di Halloween, si avventurano nel pericoloso regno dei morti. La possibilità di "swap" tra i due personaggi (a patto di possedere 30 cristalli) è la chiave di interpretazione di Castleween e permette di selezionare il personaggio più adatto per superare i passaggi più ostili. Greg il diavolo resiste al fuoco e colpisce i nemici con la sua lunga forca, Alicia la maga è maestra del ghiaccio ed è in grado di scagliare il suo cappello a punta verso le creature del buio. Alcuni passaggi vi obbligheranno ad alternare l'utilizzo dei due per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Avanzando nel gioco, nuove abilità si renderanno disponibili quali super salti, onde soniche e magie "respingi-nemici". Peccato che tali abilità si facciano attendere sin troppo: per guadagnare i primi "upgrade", bisognerà giungere al settimo livello dei 24 previsti. La struttura degli stage è delle più classiche con uno sviluppo dello scrolling principalmente verticale che non disdegna qualche escursione orizzontale. Le piattaforme sospese nell'aria e la pavimentazione che si sgretola al vostro passaggio sono soltanto due dei numerosi elementi che Castleween prende in prestito dal database dei platform game tridimensionali. Per quanto concerne la giocabilità, c'è da rilevare una certa fiscalità nelle collisioni: il solo contatto con un nemico sarà causa di morte improvvisa. Fattore che, unito all'elevata difficoltà di alcune situazioni sarà fonte di frequenti perdite di vite. Se consideriamo, poi, che il titolo Wanadoo ci fa ricominciare solamente dall'ultimo checkpoint raggiunto, alcune volte sarà addirittura preferibile ricominciare da capo il livello piuttosto che arrivare allo scontro con il boss con una sola vita a disposizione.







Graficamente la caratterizzazione dei personaggi è davvero interessante, di contro, un aliasing pronunciato ed un sistema di inquadrature che tende a nascondere sino all'ultimo istante l'avversario non depone a favore di Kalisto. Gradevole il sonoro, con motivetti in tema e divertenti voci campionate. Buona la localizzazione in lingua italiana.

Francesca Moscetta



DISTRIBUTORE	WANADOO EDITION
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	WANADOO
SVILUPPATORE	KALISTO ENT.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Personaggi ben caratterizzati	- Difficoltà elevata
+ Swap dei due protagonisti	- Motore 3D migliorabile
+ 24 livelli di gioco	- Collisioni troppo... "fiscali"

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Un prodotto che potrebbe interessare i fan dei giochi di piattaforme, ma che non riesce ad ergersi dalla massa.

TY LA TIGRE DELLA TASMANIA



Annunciato inizialmente solo per PS2, Ty La Tigre della Tasmania, sviluppato dagli australiani Krome Studios, si è trasformato successivamente in titolo multipiattaforma. La nostra prova della versione Game Cube si apre con una simpatica intro sottotitolata in italiano, che ci svela il perché della questua di Ty: il nostro felino dovrà recuperare i 5 talismani rubati alla sua famiglia da Boss Cass, prima che questi spedisca tutto il parentado nel "mondo dei sogni". Il genere platform possiede alcuni crismi da onorare e Ty li rispetta in pieno, proponendo un protagonista simpatico, armato del suo fido boomerang, in grado di "upgradarsi" con bonus "hi-tech"



Lo stile grafico adottato dagli sviluppatori è minimalista.



(basti vedere il colpo moltiplicatore) ed elementali (ad esempio, potenziamenti in grado di sciogliere i ghiacci), nonché una miriade di minigame che aggiungono longevità e varietà alla modalità principale di gioco. Viaggiando di location in location, grazie ad un marchingegno costruito da Julius, il genio koala, Ty viaggerà attraverso livelli ricchi di colore e assai vari sotto l'aspetto architettonico. Dal punto di vista tecnico, Ty non presenta un eccessivo utilizzo di poligoni a video o di particolari effetti speciali: il design minimalista intrapreso dagli sviluppatori ben si adatta ad un pubblico di più giovani. Qualche pecca a livello texture, sporadici cali di frame rate e musiche ripetitive



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	KROME STUDIOS
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM



non intaccano più di tanto il divertimento che si può trarre dal titolo EA. Un prodotto nella media, da consigliare a chi non ha ancora visto Super Mario Sunshine.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX — GAME CUBE

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	5
GLOBALE	6

L'ennesimo platform 3D, divertente quanto basta, ma privo di particolari feature di rilievo.

6

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione

IL REGNO DEL FUOCO



Un ringraziamento vivissimo al team Kuju, che ci permette di godere sulle nostre PS2 di questo gioco ispirato all'omonimo film attualmente proiettato nelle sale cinematografiche, senza il quale saremmo sicuramente a corto di titoli con cui sollazzarci. Grazie, dunque, all'innovatissimo sistema di gioco, che ci permette di sparare, colpire e distruggere temibili draghi, potremo sperimentare cose mai viste prima in un videogame. Avvolti da una grafica futuristica fatta di poligoni ben squadrati e rivestiti da texture monocolore ampiamente supportate dalla tecnica di aliasing, che conferisce all'occhio del giocatore quel senso di elettronico che tutti odiano inspiegabilmente, potremo andare a spasso per le location, che differiscono l'una dall'altra ovviamente solo per il titolo iniziale della missione, che tradotto in un italiano che rasenta la perfezione, ci fornisce licenze poetiche che trasformano una "medaglia" in una "medacilia", rendendo il programma una sorta di poesia interattiva. E che dire del sonoro? Nello splendore del tecnologico effetto "stereo a 2 vie", con delle fantastiche voci digitalizzate che si intersecano perfettamente con i rumori circostanti, rende un amalgama perfetto il tutto, un impasto audio degno dei vecchi tempi... che nostalgia! L'unico neo che pesa gravemente su questo action-game è che il tutto sia stato ottimizzato per i 50 Hz, vietandoci inspiegabilmente il piacere di avere le "care" bande nere sul





DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	AZIONE/SPARATUTTO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	BAM! ENTERTAINMENT
SVILUPPATORE	KUJU
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

teleschermo. Ma non tutto può essere perfetto. In definitiva, il titolo per cui i vari GTA Vice City, Timesplitters 2 e PES2 vanno lasciati sugli scaffali dei negozi, altrimenti che figura ci farebbe la nostra cara PS2?!

Maurizio Quintiliani







Gli effetti di luce e le esplosioni sono la sola parte riuscita.

CONTROL BOX — PlayStation.2

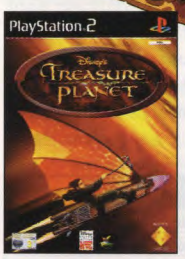
GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	4
GLOBALE	5

Né arte né parte. Uno sparatutto che naviga nel limbo della mediocrità e che non passerà alla storia per meriti indiscussi.

5

IL PIANETA DEL TESORO





DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	PLATFORM/AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	BIZARRE CREATIONS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

In programmazione nelle sale cinematografiche italiane a partire da Natale, Il Pianeta del Tesoro è l'adattamento futuristico del romanzo di Robert Louis Stevenson: la versione PS2 ci fa rivivere le gesta del giovane Jim Hawkins attraverso una serie di livelli dalla prevalente componente platform, arricchiti da differenti varianti al gameplay. Accompagnati dal fido Morph, un droide che possiede la particolare attitudine a mutare la sua forma, e aiutati dai consigli del Dottor Doppler, dovremo portare a termine ogni livello, espletando i cinque obiettivi che ci vengono elencati ad inizio missione. La conformazione degli stage, invero interessante, acquista una inedita dimensione ai comandi del Solar Surfer (velivolo a motore che ricorda un comune skateboard), una delle numerose trasformazioni di Morph che ci consentiranno di raggiungere location prima inaccessibili e portare a compimento gli obiettivi richiesti. Il Pianeta del Tesoro, localizzato in lingua italiana non sempre al meglio, si avvale di una realizzazione tecnica discreta: alla eccellente fluidità, fanno da contrappasso una palette di colori piuttosto "smorta" e un aliasing evidente. Anche la giocabilità si attesta su livelli di riguardo e, grazie alla varietà di situazioni proposte dal titolo Sony, l'eventuale acquisto da parte di un pubblico minorenne è, tutto sommato, consigliato.







Stefano Manin



IL RE SCORPIONE - L'ASCESA DELL'AKKADIANO



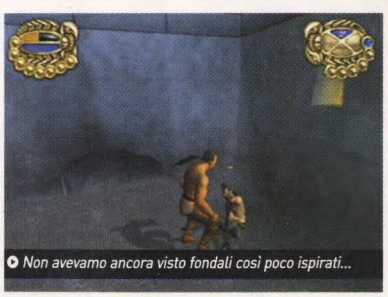


DISTRIBUTORE	VIVENDI
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UNIVERSAL INTERACTIVE
SVILUPPATORE	POINT OF VIEW
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Si ringrazia DVD Time di Roma per la collaborazione

Ispirato alla squallida pellicola avente come protagonista la star del wrestling The Rock, Il Re Scorpione: L'Ascesa dell'Akkadiano è il nuovo action-adventure in terza persona a disposizione degli utenti Game Cube. In sostanza un action-adventure in terza persona, Il Re Scorpione narra le gesta di Mathayus, in viaggio verso luoghi lontani per provare la sua forza bruta e divenire così un Akkadiano, ovvero un assassino spietato. È bene precisare che le componenti adventure del titolo distribuito da Vivendi sono ben celate tra le pieghe di una noiosa e prevedibile sequela di combattimenti contro le orde di guardie a difesa di location altrimenti inesplorabili.



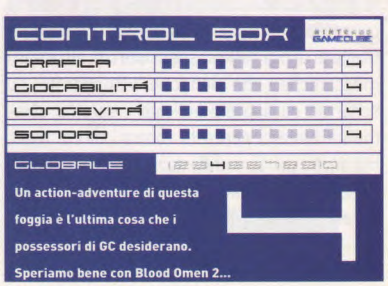


Non avevamo ancora visto fondali così poco ispirati...

Parola d'ordine da parte degli sviluppatori: "uccidere". Assimilando al meglio l'elementare sistema di combo multiple ed attacchi magici e recuperando tutte le 20 armi bianche disperse nei 12 livelli di gioco, il compito che ci attende risulterà oltremodo facilitato. Dal punto di vista tecnico si può apprezzare l'utilizzo del refresh a 60 Hz, la modellazione del volto di The Rock, nonché la completa localizzazione in lingua italiana: tutto il resto, a cominciare dalla grottesca animazione del protagonista, passando per le tristissime ambientazioni, sino al frame rate non costante, denota lo scarso impegno preposto da Point of View durante lo sviluppo. A ciò si aggiunge una giocabilità semplicistica e priva di particolari strategie di combattimento, che vi farà riporre molto presto il titolo Universal nella sua custodia, a meno che non siate fan appassionati del muscoloso protagonista.
Da evitare.



Stefano Manin



TENNIS MASTERS SERIES 2003

Dopo l'ottima riuscita della versione Xbox e in attesa di testare la conversione per PS2, esaminiamo assieme la versione GBA di Tennis Masters Series 2003, ultima fatica sportiva di casa Microids.

Le modalità di gioco disponibili non stupiscono per numero e varietà: troviamo, infatti, oltre all'esibizione, solamente la modalità Tennis Masters Series, vero fulcro del titolo sviluppato da Kaolink, che ci permetterà di impersonare uno tra i 16 atleti di fama mondiale presenti. Fortunatamente, una volta "presa in mano la racchetta", è possibile ammirare una realizzazione tecnica di alta classe, fatta di sprite grandi e ben animati e di una fluidità di gioco assolutamente esemplare. Gli scambi sono rapidi e precisi e si ha sempre la sensazione di essere noi a comandare il gioco e non viceversa. L'impronta realistica impressa dagli sviluppatori avvicina Tennis Masters Series 2003 a quanto di buono ammirato nella saga di Virtua Tennis (Sega): i giocatori tendono ad allinearsi automaticamente alla direzione della pallina e aumentano l'interesse dei novizi. Molto buona l'I.A. degli avversari. Solo discreta, invece, la rappresentazione dei campi, privi di pubblico e di dettagli animati. Il sonoro svolge al meglio il suo compito: grazie alla completa localizzazione in lingua italiana, è possibile ascoltare la voce dell'arbitro pronunciare con naturalezza il punteggio; ottimi gli effetti sonori. La longevità si attesta, quindi, su livelli elevati: questo anche grazie alla possibilità di linkare sino a quattro GBA per eccitanti sfide in multiplayer.

Stefano Manin

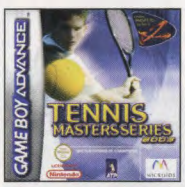




TOP GAME!



Il sistema di controllo è di facile assimilazione.



DISTRIBUTORE	MICROIDS
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	MICROIDS
SVILUPPATORE	KAOLINK
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX — GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	8
GIOCABILITÁ	8
LONGEVITÁ	7
SONORO	8
GLOBALE	8

Il miglior titolo tennistico a disposizione degli utenti della console portatile Nintendo. Sorpresa.

8

MASTER RALLYE

Master Rallye soffre la presenza contemporanea di altri prodotti simili usciti nello stesso periodo temporale quali Colin Mc Rae 3 e WRC II Extreme e cade indiscutibilmente in secondo piano per tutta una serie di carenze strutturali che vado ad illustrare. Il titolo Microids offre una frenetica competizione ispirata all'omonima gara che ogni hanno vede partecipare sfidanti provenienti dagli angoli più nascosti della Terra, alla guida di grosse vetture modificate appositamente per la resistenza su scenari impervi. Il gioco in sé, tratta originariamente un concetto realistico, ampliandone però, come accade normalmente in un prodotto digitale, i limiti. Il non seguire, o meglio la possibilità di uscire fuori dagli schemi prefissati di corsia, permette al giocatore di godere di quel poco di libertà concessa dal rigido sistema di controllo. A fronte di usura delle sospensioni o di altre parti meccaniche, che vengono visualizzate su schermo da appositi indicatori, saremo chiamati a batterci non solo contro i diretti rivali, ma anche con le manifestazioni che la natura e gli spazi ambientali circostanti (foreste, dossi, deserti sabbiosi e passaggi montani), creeranno. La giocabilità, che in casi come questi pende direttamente dal sistema di controllo, risulta estremamente intuitiva e facile da padroneggiare sin da subito, ma viene minata da un sistema di progressione relegato esclusivamente alla qualità delle macchine in gioco. Inizialmente, queste sono dotate di scarse potenzialità, inducendo sconforto nel giocatore che, anche dopo aver condotto una gara al limite della perfezione, non avrà mai la possibilità di battere le categorie in gioco migliori. La grafica, che soffre sporadicamente di leggeri cali di frame rate, denota una certa piattezza e staticità negli ambienti, ed una modellazione dei veicoli anonima. Completando le modalità sbloccherete anche le Buggy, i 4x4 e le Jeep. Mediocrità insistita per quanto concerne le texture, poche e scolorite, e ancor di più per gli oggetti di contorno come le case, che danno più l'idea di paesaggi post-atomici che di vere piste da rally. Un leggero aliasing sulle costruzioni poligonali e un sonoro appena nella media rendono quasi nulla l'appetibilità di un prodotto che non apporta alcuna novità in un ambito già di per sé saturo.

Maurizio Quintiliani







DISTRIBUTORE	MICROIDS
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	MICROIDS
SVILUPPATORE	STEEL MONKEYS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX — PlayStation.2

GRAFICA	5
GIOCABILITÁ	5
LONGEVITÁ	5
SONORO	6
GLOBALE	5

Un sistema di controllo non perfetto, unito ad una realizzazione tecnica scialba rendono poco appetibile questo prodotto.

5

FIFA FOOTBALL 2003

Dopo aver esaminato le versioni GC ed Xbox (senza contare quella PS2, nel Versus di questo mese), FIFA Football 2003 si materializza sugli schermi del portatile Nintendo, con risultanti discreti. Perse, ovviamente, gran parte delle caratteristiche audiovisive che ne hanno decretato il successo sui sistemi a 128 bit, il titolo calcistico targato EA mantiene intatta la licenza FIFA e le numerose competizioni a disposizione dei giocatori. Nel menu delle opzioni potremo impostare la difficoltà, il tipo di campo, la presenza o meno di effetti sonori e musica e decidere se avere su schermo radar e punteggio. Una volta selezionate le doverose scelte, potremo dilettarci in uno dei campionati per club inseriti tra le competizioni, oppure partecipare alla Coppa dei Campioni, al Torneo EFA, al Club Championship oppure ad una semplice amichevole. Il novero delle squadre, tutte aggiornate alla stagione in corso, è esemplare e consente ai giocatori di immedesimarsi al meglio nel ruolo di "mister".

La rappresentazione grafica della partita è discreta: per mezzo di una visuale a volo d'uccello, saremo in grado di spostare i nostri

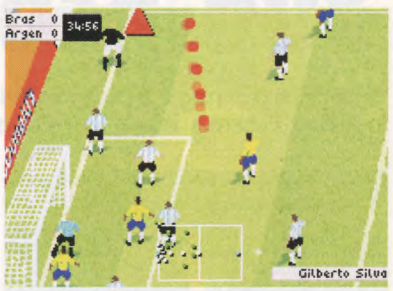


uomini da una parte all'altra del campo (realizzato in maniera anonima). Buone le animazioni ed ottima la fluidità, ma nulla di impressionante come resa finale. La giocabilità è soddisfacente, seppur viziata da un'eccessiva facilità di palleggio e tiro: già dalle prime partite vi capiterà di vincere con 6 o 7 gol di scarto (e questo non è certo un punto a favore della simulazione). Molto importante la possibilità di connettere due GBA per amichevoli di prestigio con gli amici: la longevità si mantiene elevata anche grazie a questo espediente. Dal punto di vista audio, l'assenza della telecronaca potrebbe far storcere il naso agli amanti della serie e i mediocri effetti sonori non bastano per guadagnare la sufficienza



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	EA SPORTS
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA





sotto questa voce. Un titolo che potrebbe interessare i "calciofili" meno smaliziati ma che mantiene alcune pecche a livello di giocabilità delle versioni "maggiori" della saga.

Stefano Manin



PINK PANTHER PINKADELIC PURSUIT

La Luna. Questo il punto di partenza del nuovo platform game per GBA, edito da Wanadoo Edition ed avente come protagonista un felino speciale. La Pantera Rosa si trova catapultata sul satellite terrestre per mezzo di una torpedine scagliata da un sottomarino nel bel mezzo di una battuta di (rilassante) pesca in alto mare. Inutile dire che il ritorno sul pianeta Terra non sarà affatto facile e, complice anche un ispettore Clouseau suo malgrado coinvolto nella vicenda, il gattone bipede dovrà prestare molta attenzione nel perseguire la strada giusta... La struttura del titolo Wanadoo è quella di un classico platform bidimensionale; ciò che più colpisce è la realizzazione tecnica, fatta di un reparto cosmetico chiaro e dettagliatissimo.

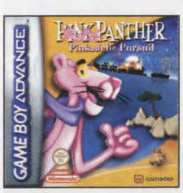
È impressionante ammirare con quanta facilità l'hardware GBA riesca a gestire uno scrolling multidirezionale così rapido e le numerose rotazioni degli sprite. Il titolo sviluppato da Super Empire si avvale di un buon utilizzo della palette dei colori, fattore che, unito alla varietà di situazioni alle quali andremo incontro (si va dal livello nella giungla a quello medievale, passando per la base spaziale, per un totale di 13 stage), all'ottima animazione della Pantera Rosa e alla felice caratterizzazione di tutti i livelli (presente un gran numero di citazioni e riferimenti a pellicole famose e serial televisivi) fa lievitare il punteggio della voce "grafica". Fortunatamente, tanta beltà grafica, fa il paio con una giocabilità elevata, seppur inizialmente caotica ed estremamente difficile, e con una longevità prolungata dai sotto-giochi presenti nei livelli (citiamo, tra i tanti, la battaglia contro gli alieni e il torneo a cavallo) spesso necessari per completare lo stage. Un sistema di password consente di ricominciare dall'ultimo livello raggiunto. Qualche problema a livello audio, con degli effetti nella media e musiche non entusiasmanti.

Giuseppe Nigro





Alcuni sprites risultano davvero troppo "pixellosi".



DISTRIBUTORE	WANADOO EDITION
GENERE	PLATFORM/AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	WANADOO ED.
SVILUPPATORE	SUPER EMPIRE
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA





SUB REBELLION

Sparatutto negli abissi marini: questo il tema della nuova produzione Metro 3D per PS2



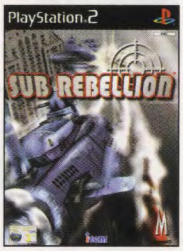






Disponibile dallo scorso maggio in versione nipponica, Sub Rebellion, sequel "ideale" dell'ancestrale In The Hunt, conferma la volontà dei distributori europei di dare risalto anche a produzioni meno titolate rispetto ai kolossal Square e Konami. Background del titolo Irem è un pianeta Terra ricoperto per tre quarti da acqua.
Le poche miglia di terreno rimaste scoperte sono preda di un complesso militeindustriale autoproclamatosi Impero.
La Ribellione decide di ricorrere alle maniere forti: il sottomarino Chronos, futuristica navicella subacquea, sarà così la nostra arma contro l'Impero, attraverso 23 livelli di shoot'em up in terza persona, tra terraferma e profondità marine.
L'iniziale sgomento dovuto alla lentezza col quale procede il nostro mezzo nelle quattro direzioni è parzialmente prosciolto una volta entrati nell'ottica del gameplay, che predilige una manovrabilità efficace e mai frenetica. Il nostro sottomarino, oltre a poter far uso di un potente sonar per identificare tesori, nemici e infrastrutture, si avvale inizialmente di tre differenti armi: la mitragliatrice (per i bersagli a corta distanza), le torpedini (lunga distanza) e, ancora, un'arma speciale utilizzabile una sola volta per stage. La diversa efficacia e i differenti tempi di ricarica delle stesse aggiungono un inedito fattore strategico ad un gameplay altrimenti vetusto. Collezionando i tesori nascosti nelle profondità abissali sarà possibile upgradare il nostro mezzo aumentandone la potenza di fuoco e di motore. I nemici spaziano dai sottomarini avversari, nelle sessioni subacquee, sino alle torrette di fuoco e agli elicotteri una volta emersi in superficie. Notevoli i boss, imponenti per dimensioni e sempre coriacei ai nostri "fuochi fatui". Ognuno dei 23 livelli, accessibili tramite un "mappamondo" nel menu principale, possiede una breve sequenza introduttiva, sottotitolata in lingua inglese, che ci illustra la situazione corrente e gli obiettivi di gioco: nonostante Sub Rebellion sia fondamentalmente uno sparatutto, alcuni stage richiedono di portare a termine compiti secondari, come il recupero di importanti reliquie o la scorta di vascelli Ribelli. Una volta completato un livello, è possibile ripercorrerlo per tentare il recupero di tutti i tesori. Ottimo. Dal punto di vista tecnico, la produzione Metro 3D non regge il passo con l'hardware di una console come PS2: la resa grafica è indiscutibilmente povera, con paesaggi (ovviamente) appena discreti e texture che ricordano i titoli PSX. Nonostante, poi, l'ambientazione futuristica, il design dei Chronos e dei nemici appare quanto mai banale e datato. Segnaliamo, inoltre, alcuni sporadici rallentamenti che non fanno che peggiorare la valutazione della voce "grafica". Nulla di rilevante dal punto di vista audio: effetti nella media, accompagnati da una colonna sonora adatta all'ambientazione. Il vero punto di forza del titolo Irem risiede nella longevità, diretta conseguenza di un livello di sfida settato verso l'alto. In definitiva, un titolo interessante, che si perde nel catalogo PS2 per via di una realizzazione tecnica sotto la media.

Stefano Manin



DISTRIBUTORE	NEWAVE
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	METRO 3D
SVILUPPATORE	IREM
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM





CONTROL BOX

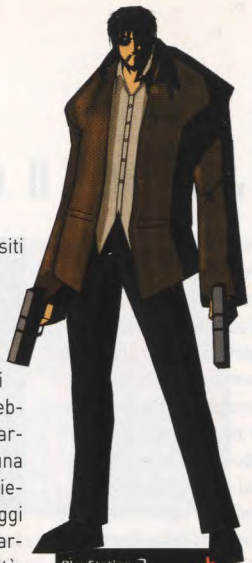
PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Giocabilità rigida ma efficace	- Design generale da rivedere
+ Sistema di armamentario interessante	- La lentezza del Chronos potrebbe farvi desistere dall'impresa
	- Realizzazione tecnica povera

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	6

Uno sparatutto dalla realizzazione non eccelsa che si lascia giocare onestamente. Peccato manchi il 2P-Mode.

GUNGRAVE



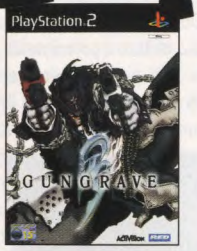
È un vero peccato vedere delle idee potenzialmente vincenti mandate al macero senza possibilità di appello. Tant'è. Gungrave ci ricorda che, spesso, una maggiore dedizione al proprio lavoro è sufficiente per renderlo degno di menzione. L'ottima idea di partenza, quella di realizzare un nuovo eroe (tale Death: Beyond the Grave, killer armato di due fidate maceros che si porta alle spalle una particolare bara contenente tutta l'"attrezzatura" per svolgere al meglio il suo mestiere) dai tratti carismatici - a metà strada tra Trigun e Dante di Devil May Cry - ed inserirlo in un contesto anime (l'implementazione del cel shading è lì a sottolineare tale legame), si frantuma dinanzi ad una realizzazione tecnico/ludica che lascia davvero basiti per inettitudine e scarsa cura.

Cominciando dalla prospettiva con la quale viene ripreso il nostro eroe (una terza persona un po' troppo ravvicinata), per poi passare ai costanti rallentamenti di un frame rate che definire instabile sarebbe un eufemismo, sino ad arrivare allo scarso dettaglio di nemici ed ambienti e ad una vistosa mancanza di aliasing, viene da chiedersi come sia possibile al giorno d'oggi immettere sul mercato una tale "opera d'arte". Dal punto di vista giocabilità e longevità, le cose non migliorano affatto: i 6 livelli di gioco composti da brevi sezioni, propongo un'azione ripetitiva e caotica e a poco servono le bellissime sequenze animate e lo Slo-Mo Mode (simile al Bullet Time di "Matrixiana" memoria) per risollevare il fievole interesse di un prodotto dalla difficoltà irrisoria. Si salvano solamente gli ottimi effetti sonori.

Giuseppe Nigro







DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	SPARATUTTO/AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	RED ENTERTAINMENT
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM



CONTROL BOX PlayStation.2

GRAFICA	4
GIOCABILITÁ	4
LONGEVITÁ	4
SONORO	7
GLOBALE	4

Occasione mancata per RED Entertainment: Gungrave non soddisfa i requisiti minimi richiesti dai videogiocatori.

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY



DISTRIBUTORE	VIVENDI
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UNIVERSAL INT.
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

A parte la storia di contorno che non farebbe esaltare neanche un bebè, la grande pecca di questo nuovo episodio di Spyro è che la realizzazione tecnica generale, sia la parte audio che quella visiva, è roba vista e rivista e l'impressione che si ha nel giocare a questo titolo è quella di avere per le mani un videogame per PSOne, con tutto il rispetto per la piccola di casa Sony.

Ci si chiede come sia possibile che i programmatori abbiano avuto la necessità di installare il codice del gioco sul supporto DVD-Rom, dato che sin dai primi caricamenti (inspiegabilmente lunghi), si capisce la vera natura di Spyro. La giocabilità, che è identica in tutto e per tutto agli altri prequel usciti, è oramai logora e schiacciata dal peso di altre produzioni attualmente migliori, vedi Ratchet & Clank. La grafica è scarna ed essenziale, quasi fosse ancora incompleta e in fase di lavorazione, priva di qualsiasi texture impegnata. Presente anche qualche inspiegabile rallentamento. Un punto a favore per l'effetto delle onde dell'acqua generate dagli spostamenti di Spyro, ma non per la stessa, che sembra diventare "isterica" a contatto con i poligoni del protagonista. Il già non esaltante livello grafico offerto dal gioco viene compromesso ancor di più quando si ha a che fare con la telecamera virtuale che segue, o almeno dovrebbe, le azioni del protagonista, impallandosi spesso e volentieri su inquadrature improbabili e inefficienti. Il mediocre sonoro si avvale di una ridicola interpretazione italiana vietata ai maggiori di anni 1. A risollevare un po' la situazione troviamo dei simpatici livelli in volo, a bordo di veicoli come il simpatico UFO, che spezzano la monotonia del titolo, che comunque, a parte i suoi difetti evidenti, conserva la simpatia del protagonista e quella semplicità che potrebbe bastare a chi si avvicina per la prima volta al mondo tridimensionale dei videogiochi.



Il piccolo drago può ora congelare i nemici col suo soffio.



Maurizio Quintiliani



CONTROL BOX PlayStation.2

GRAFICA	5
GIOCABILITÁ	5
LONGEVITÁ	6
SONORO	5
GLOBALE	5

Ai bambini piacerà, gli altri lo evitino come pure: realizzazione tecnica inadeguata e interesse sotto la soglia minima.

STAR WARS JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST





DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	LUCASARTS
SVILUPPATORE	VICARIOUS VISIONS
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Sequel di Mysteries of the Sith (PC), uno dei pochi apprezzati titoli ispirati all'universo di Star Wars, Jedi Outcast è un gioco d'azione dalla visuale in prima persona il cui porting è stato affidato ai Vicarious Visions. Ai comandi del mercenario Kyle Katarn, in un universo situato temporaneamente alcuni anni dopo le vicende de "Il Ritorno dello Jedi", dovremo scoprire quali operazioni fuorilegge si stanno eseguendo su Kejim, un avamposto militare apparentemente tranquillo, ma che si rivelerà l'inizio di un ritorno alla dinastia Jedi. Dopo le prime missioni, Kyle entrerà in possesso di tutti i poteri della Forza, che gli saranno utili per attraversare indenne i livelli. I puristi potrebbero storcere il naso davanti all'ambiguo rapporto tra Forza e







Lato Oscuro in cui opera Kyle e sulla linearità dello scenario di gioco, ma, superati i primi stage, Jedi Outcast garantisce un buon grado di coinvolgimento ed interesse: principalmente per via delle numerose armi a disposizione (tra le quali spicca, senza dubbio, l'incredibilmente pratica spada laser) ma anche per una serie di puzzle atti allo svolgimento della storia, che si rivelano mediamente azzeccati. Persa l'alta risoluzione della versione PC, Jedi Outcast per Game Cube non impressiona l'utente per la realizzazione tecnica: in particolare, i modelli dei personaggi risultano privi di animazioni facciali e alquanto anonimi. Inoltre, sporadici quanto fastidiosi rallentamenti denotano un lavoro di conversione non ottimizzato. La longevità si attesta su livelli accettabili: merito di una sceneggiatura ben scritta e di una localizzazione italiana ben realizzata. Ottima, come sempre, la parte audio, con i temi di Williams orchestrati alla perfezione. Sufficiente la modalità due giocatori in split screen, che permette di sbloccare numerosi goodies nascosti.

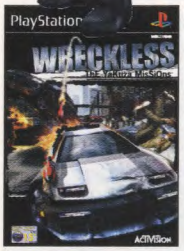
Stefano Manin

CONTROL BOX	PlayStation 2
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Un buon gioco ispirato all'universo di Guerre Stellari, ma ben lungi dall'essere il capolavoro ammirato su PC.



WRECKLESS - THE YAKUZA MISSIONS



DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	TRAVELLER'S TALES
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Wreckless - The Yakuza Missions fu, neppure un anno fa, uno dei primi titoli a mostrare tutta la potenza di Xbox: filtri video in tempo reale, una città completamente interattiva, animata e popolata in maniera credibile, nonché un discreto numero di vetture su schermo contemporaneamente, denotavano una ottimale conoscenza delle caratteristiche hardware di Xbox. Peccato che il titolo Activision peccasse proprio sotto l'aspetto giocabilità, sin troppo lineare ed insipida per garantire un'esperienza duratura. Quali sono, allora, i motivi che hanno spinto Activision ad effettuare il porting su PS2? Francamente, dopo aver visto il risultato finale, è difficile dare una risposta concreta. Per quanti non conoscessero Wreckless, ricordiamo che siamo di fronte ad un gioco di corsa strutturato in missioni ed ambientato nel cuore di una Hong Kong in fervente attività. Nei panni di poliziotti federali, o in quelli di maldestri agenti segreti, dovremo cercare di bloccare l'attività della mafia locale. Principale novità della versione PS2 è la possibilità di scagliare razzi contro i veicoli avversari e di raccogliere particolari bonus per rallentare il timer. Di contro, la realizzazione tecnica, fatta eccezione per il frame rate (50 fps costanti), non presenta peculiarità di rilievo. Il downgrade tecnologico rispetto alla versione per la console di casa Microsoft è palese: mal realizzati i modelli di vetture e pedoni, pessima la gestione delle collisioni (è



Effetti di luce sotto tono rispetto alla versione Xbox.

ancora possibile passare attraverso i pali della luce) e "pesante" il controllo dei veicoli. Le 20 missioni bonus e le numerose modalità per due giocatori in split-screen non risollevano le sorti di un titolo mediocre.





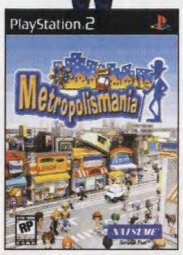
Giuseppe Nigro

CONTROL BOX	PlayStation 2
GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	5

Un porting per nulla migliorato di un prodotto di cui non si sentiva assolutamente la necessità.

METROPOLISMANIA





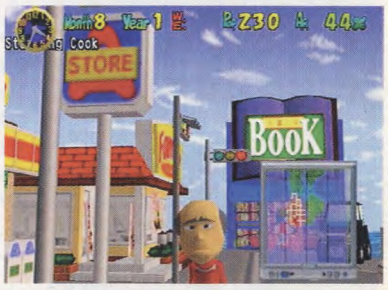
DISTRIBUTORE	UBISOFT
GENERE	SIMULAZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NATSUME
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

Un bizzarro incrocio tra Sim City e The Sims è quanto proposto da Ubi Soft in Metropolismania, un gioco in grado di sviluppare i nostri istinti... di architetto! A differenza delle simulazioni "gestionali" ammirate nel corso degli ultimi dieci anni, il perno sul quale ruota la produzione Natsume è la serie di rapporti interpersonali che si verranno a creare tra il nostro alter-ego digitale (il Metropolis Maker) e la popolazione locale. Ad una prima fase di costruzione e piazzamento delle prime case, infatti, farà seguito una costante attività di monitorizzazione e dialogo con gli abitanti della città, desiderosi di comunicarci i loro bisogni e i loro desideri in materia di sicurezza, divertimento e pubblica utilità. A noi il compito di mantenere l'equilibrio,





districandoci tra la costruzione di nuove aree verdi, discoteche, cinema, fast-food, fabbriche, uffici e centrali di polizia. Conquistando il favore della popolazione, convinceremo gli stessi abitanti ad invitare in città amici, conoscenti e parenti esterni alla nostra metropoli. In tal modo, superando la percentuale richiesta ad inizio livello, saremo in grado di passare alla città successiva. Il mediocre aspetto grafico si avvale di una visuale a volo d'uccello (roteabile tramite i tasti dorsali del pad) durante la costruzione delle case e di una in prima persona, nella fase di "public relations". I controlli sono facilmente assimilabili, anche grazie al completo manuale in lingua italiana. Peccato che i sottotitoli su schermo si limitino al solo inglese. Il maggior difetto riscontrato risiede,



tuttavia, nella scarsa varietà di situazioni proposte: nonostante si possa interloquire con i cittadini, non c'è molto altro da fare in città e presto la noia potrebbe divenire la componente principale del vostro nuovo "lavoro".

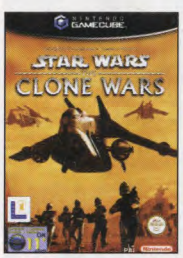
Francesca Moscetta

CONTROL BOX — PlayStation.2

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	6
GLOBALE	6

Un titolo gradevole, ma che meritava una maggior profondità. Rischia di essere adatto al solo pubblico infantile.

STAR WARS LA GUERRA DEI CLONI



DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	LUCASARTS
SVILUPPATORE	PANDEMIC STUDIOS
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Giunto agli ultimi quindici minuti di proiezione di Episode II, nel prestigioso Warner Village locale, il redattore si rese conto di come, la scena con lo sbarco delle forze Jedi sul pianeta Geonosis, altro non fosse che il preludio di un videogame di futura uscita. Dopo 6 mesi passati a rimuginare su tale pensiero, al redattore viene affidato il compito di recensire proprio la trasposizione videoludica del film citato. Siamo di fronte ad una sorta di sparatutto in terza persona che ci fa rivivere alcune scene (ma non troppe) dell'omonima pellicola. Queste si dividono in più sessioni e, mentre la prima riprende fedelmente gli accadimenti del grande schermo, le restanti risultano del tutto inedite. Nei panni di





Il dettaglio dei paesaggi spaziali è piacevole.

Mace Windu dovremo inizialmente liberare Obi-Wan, Anakin e Amidala dalle grinfie del Conte Dooku per poi scontrarci con le truppe dell'Impero in 6 suggestivi pianeti. L'azione frenetica ci permetterà di pilotare mezza dozzina di veicoli diffrenti tra i quali segnialiamo i velocissimi Landspeeder e l'incredibile Walker. Ogni missione ci proporrà diversi obiettivi da portare a termine: generalmente, però, la fase di caotica sparatoria prenderà il sopravvento. In particolari sessioni (non troppo esaltanti, invero) sarà possibile comandare anche lo stesso Mace Windu. La Guerra dei Cloni mostra uno scenario affascinante bulicante di attività; questo genera inevitabili cali di frame rate, ma non pregiudica la giocabilità.



Piuttosto, c'è da chiedersi perché, giunti quasi alla fine della missione, si è costretti a ricominciare dall'inizio una volta morti. Divertente la modalità multiplayer (sino a 4 giocatori in split-screen) e ottima la parte audio.

Stefano Manin

CONTROL BOX — NINTENDO GAMECUBE

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	8
GLOBALE	6

Un buon gioco d'azione che manca di consistenza sufficiente per divenire un classico. Consigliato ai fan.

VERSUS

I GIOCHI PIÙ FAMOSI A CONFRONTO
ANALIZZATI IN OGNI MINIMO ASPETTO



Quando si cominciano a vedere le prime luci di Natale lungo le strade, quando le vetrine dei negozi si riempiono di babbi natali ed angioletti, quando in casa arrivano i primi panettoni e i pandori al cioccolato, sapete già che è giunto il momento di cambiare canale, indossare la maglia della vostra squadra preferita e accendere la vostra PS2: è tempo di una nuova partita di calcio "digitale" su console!



VS

GRAFICA

PRO EVOLUTION SOCCER 2















Dopo la mezza delusione generata da FIFA 2002, EA Sports, preoccupata di rimanere campione di incassi in quasi tutti i campi sportivi (frutto di anni di lavoro), si è resa conto che il mercato sta cambiando, e che, soprattutto, le simulazioni che riguardano il gioco più amato dagli Italiani. richiedono ancor più attenzioni a causa dell'occhio critico di ogni videogiocatore nostrano.
E così, finalmente, qualcosa è cambiato e l'ennesimo sequel della famosa saga calcistica FIFA opera un distacco evidente da tutto ciò che si era visto in precedenza. Grazie alla licenza ufficiale FIFA, si ritrovano tutti i più importanti giocatori del mondo: la riproduzione grafica degli stessi appare davvero migliorata rispetto agli anni precedenti, non solo per quanto riguarda i lineamenti del viso o l'aspetto fisico, ma anche per una certa cura al dettaglio riposta nella realizzazione degli stessi. Come non rimanere piacevolmente sorpresi nell'ammirare il famosissimo orecchino di Veron o i particolari occhiali del bianconero Davids? Medesimo lavoro è stato compiuto per quanto riguarda gli stadi, ovviamente identici alle loro controparti reali, nonché splendidamente arricchiti da bandiere, folla in delirio e fumogeni. Il motore grafico, indubbiamente soddisfacente, riesce a gestire il tutto in maniera discretamente fluida (l'occhio più attento potrà scorgere alcuni lievi rallentamenti). I movimenti dei giocatori sono curati e convincenti tranne che nei momenti delle sostituzioni, ancora da migliorare. Le uniche vere pecche a livello grafico riguardano le inquadrature che, sebbene numerose (10 in totale), in nessun caso riescono a garantire un campo visivo adeguato e un fastidioso bug sull'uscita del portiere: alcune volte, l'estremo difensore esce, palla in mano, dall'area di rigore per poi rientrarvi senza che l'arbitro faccia una piega. Proprio dell'arbitro apprezziamo, ancora una volta, la presenza "fisica" in campo, affermazione che non può essere fatta per PES2. Giudice di gara a parte, davanti al titolo di casa Konami abbiamo dovuto darci dei sonori pizzicotti per renderci conto se fossimo svegli o se stessimo sognando. Ancora una volta, infatti, la serie di casa Konami subisce un miglioramento tale che ne giustifica ampiamente la spesa d'acquisto (tranne, ovviamente, per quanti avessero già giocato al corrispettivo titolo in versione giapponese, peraltro migliorato sotto alcuni punti di vista in questa conversione per il mercato europeo). Passando dalla fluidità e velocità con cui si svolgono le azioni, sempre ottimali, alle ottime telecamere che gestiscono la visuale e alle texture, sempre molto curate, andiamo ad analizzare pregi e difetti grafici di Pro Evolution Soccer 2. Sul versante database, c'è da registrare l'ennesima occasione sprecata: l'acquisizione, da parte di Konami, della licenza FIFpro ha comportato l'uso di alcuni nomi non originali e, soprattutto, ha mantenuto inalterate le rose rispetto alla scorsa edizione (ebbene sì: Rivaldo è ancora in Spagna e Ronaldo ancora a Milano!). Dal punto di vista grafico, il tool di sviluppo Rendeware (ora più performante nella sua versione aggiornata) garantisce un'azione veloce e priva di rallentamenti (a differenza di quanto accadeva nella controparte nipponica) seppur limitata ai soli 50 Hz. Numerose le animazioni aggiunte ai giocatori: si possono notare, soprattutto, durante i contrasti (ad esempio nel momento in cui saltate assieme ad un avversario per colpire un pallone di testa o quando l'avversario non cade a terra dopo una vostra scivolata) e nel portiere. Qualche riserva sulla realizzazione di alcuni particolari secondari, come pubblico sugli spalti (semplici texture) e fotografi a bordo campo e sull'implementazione visiva degli agenti atmosferici. Ad ogni modo, per il suo maggiore realismo visivo, PES2 è, ancora una volta, superiore dal punto di vista grafico alla saga di FIFA.



SONORO

Per concludere velocemente il confronto sonoro tra i due titoli, basterebbe dire una cosa: FIFA è interamente prodotto in Dolby Digital, PES2 no! Oltre a questo fattore (estremamente importante per il coinvolgimento totale), da molti anni la serie calcistica di EA Sports si distingue per l'ottima soundtrack (eseguita dai più famosi gruppi della scena musicale internazionale); lo stesso non si può purtroppo affermare per il titolo Konami. Entrambi i giochi si avvalgono del commento di famosi cronisti: le coppia della Champion's League, Bruno Longhi - Filippo Galli (Mediaset), per FIFA Football 2003, quella del campionato Luca De Capitani - Massimo Tecca (Tele+ e Stream) in PES2. Se l'accoppiata del titolo EA è davvero convincente e puntuale, quella del gioco Konami non sempre entusiasma, anche perché raggiungere i livelli dell'ormai "mitico" collega orientale, John Kabira, non è assolutamente impresa facile.



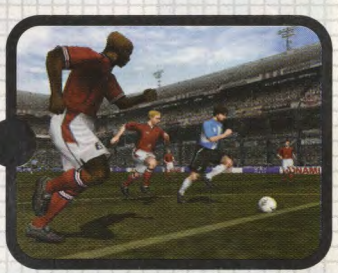


GIOCABILITÀ

Questo aspetto era sicuramente la più grande pecca dell'edizione 2002 del titolo EA Sports. FIFA Soccer 2002 era il classico esempio di come un gioco, discreto in molte delle sue parti essenziali, potesse essere irrimediabilmente penalizzato da un solo, ma determinante, fattore. I programmatori, accortisi degli errori, hanno cominciato un cammino di rinnovamento e miglioramento che sicuramente porterà i frutti sperati a breve termine. Riferendoci alla versione 2003, si può osservare l'intelligenza artificiale della CPU, inverosimile in precedenza, ora totalmente rivista e corretta: non sarà più molto semplice superare la linea arretrata del vostro avversario, se non con azioni corali che chiamano in causa più giocatori. Potrete, inoltre, chiamare gli scatti dei vostri compagni tramite il grilletto sinistro del pad, per poi servirli in profondità mandandoli a porta o sul fondo, a crossare. La corsa veloce non si ottiene più pigiando ripetutamente un tasto, ma con la semplice pressione continuata dello stesso. Infine, non avrete più la certezza di trovare sempre un compagno in area pronto ad effettuare un'improbabile rovesciata (grazie alla sola pressione di un tasto): dovrete gestire al meglio la manovra e operare i colpi spettacolari con un'apposita combinazione di tasti, non sempre di facile esecuzione. Tutto questo è sicuramente luce per gli occhi di coloro che, amanti del realismo, iniziavano ad abbandonare la più venduta serie calcistica di tutti i tempi. Luce che diviene, però, accecante una volta accesa la console ed inserito PES2. Nel titolo Konami vi troverete di fronte a tutto quanto succede in mezzo ad un campo vero e proprio, e anche di più! Tutto sembra perfetto, partendo dalla fisica del pallone (nonostante si notino alcune differenze nei cross rispetto alla versione nipponica), imprevedibile durante un contrasto, sino ad arrivare al comportamento del portiere, ancor più realistico e attento. Ferme restando tutte le qualità presenti nei prequel, come le articolate costruzioni delle azioni, notiamo una implementazione riguardo soprattutto alla reattività dei calciatori e all'I.A. degli stessi. Il sistema di controllo, peraltro già molto completo, ha subito delle aggiunte: parliamo della possibilità di allungarsi il pallone con la contemporanea pressione dei tasti dorsali destri. Il titolo Konami quindi, il più completo fin qui visto su console per quanto riguarda l'aspetto giocabilità, non teme ancora confronti.







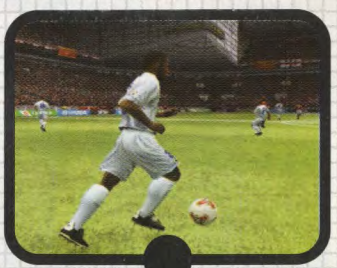




LONGEVITÀ

I due protagonisti del *Versus* di questo mese soddisfano a riguardo la necessità anche del più esigente dei videogiocatori. Grazie alla enorme quantità di modalità di gioco presenti (la Master League di PES2 è realizzata come un vero campionato tra i migliori club mondiali), nonché la possibilità di scelta tra numerose squadre (siano esse club o nazionali), nonché di poter effettuare scontri anche tra quattro giocatori "umani", sia FIFA 2003 che PES2 garantiscono numerosissime ore di divertimento. Quante? Almeno sino ai prossimi sequel!





CONCLUSIONI

Se l'anno passato i programmatori Konami potevano dormire sonni tranquilli e rilassati, grazie all'immenso gap che c'era tra il loro prodotto e quelli della concorrenza, con FIFA 2003 la competizione assume un aspetto più equilibrato. I rivali si stanno svegliando e, anche se quest'anno escono ancora sconfitti, la prossima stagione potrebbe riservare alcune sorprese...

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



2

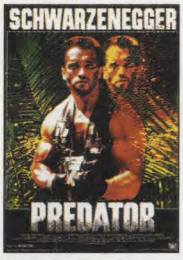


3



[1] "*Riuscire a spaventare Arnie*". Era questo lo scopo che il regista si era prefissato e, almeno a giudicare dall'espressione inebetita del muscoloso attore in un buon numero di inquadrature, la missione poteva dirsi felicemente compiuta. [2] Il ruolo di Carl Weathers andava ben oltre il semplice cameo. [3] Una inquadratura ravvicinata per il Predator, la terribile creatura aliena ideata da Stan Wilson.

PREDATOR



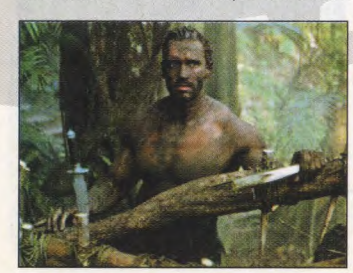
Con la promessa fatta dopo la lavorazione di Terminator, quella di ritornare prepotentemente sul set cinematografico e spodestare il caro Sylvester Stallone dal trono di "action-man" di punta, Schwarzenegger inanellò una serie di tre pellicole di medio costo dalla qualità assai discutibile che di sicuro riempirono le tasche dell'attore, ma non fecero gridare al miracolo i botteghini delle sale cinematografiche. Il bravo Arnie sapeva che ci sarebbe voluto un film di peso con un soggetto che potesse entrare di forza nel mondo degli action movie e lasciare un segno duraturo nel tempo. Se oggi ci troviamo ad occuparci di Predator nelle pagine di The Cult, vuol dire che Arnie non sbagliò assolutamente nell'accettare la proposta fattagli dal produttore Joel Silver: quella di interpretare il maggiore Schaefer in una storia che racchiudeva in sé elementi di una pellicola di genere bellico e incorniciava il quadro generale con un'inedita proposta di fantascienza.

"...Dutch apri gli occhi come ho fatto io e vedrai che siamo solo pedine... pedine sacrificabili..."

Molte critiche suscitò la scelta del produttore in merito al regista che avrebbe dovuto dirigere Predator (che originariamente avrebbe dovuto chiamarsi "Hunter"): il giovane John McTiernan era, a quel tempo, un illustre sconosciuto, che portava con sé la sola esperienza fatta con l'opera Nomads, interpretata dal cantante di successo Adam Ant. Quando Silver annunciò la sua scelta, la critica si scagliò prepotente su di lui ma, come oramai abbiamo imparato leggendo le pagine di The Cult, molto spesso le considerazioni negative emesse frettolosamente prima, durante e dopo lo sviluppo del progetto non fanno altro che arricchire di valore implicito la pellicola, e contribuire in buona parte alla collocazione dello stesso nell'elitaria cerchia dei Cult Movie. Ad onor di cronaca, va detto come il talentuoso regista newyorchese dirigerà, in seguito, Die Hard – Duri a Morire e Caccia a Ottobre Rosso, tra gli altri.

Lo sviluppo di Predator non fu assolutamente di quelli più facili: girato nella giunga di Puerto Vallarta in Messico, le location delle riprese erano dislocate in luoghi assolutamente sperduti e soggetti all'opprimente sole che, incessante, batteva sulla troupe in azione, rendendo nervoso il già di per sé ribollente cast e l'inquieto McTiernan, che dovette suddividere le riprese del film in due sezioni ben distinte. Da una parte c'erano le riprese reali, quelle con le sequenze di attacco al campo dei guerriglieri, e dall'altra le riprese riguardanti gli scontri con l'alieno. Il giovane regista, che prima di Predator non aveva mai lavorato con degli effetti visivi di quel tipo, riuscì comunque a gestire le cose in maniera egregia, ricreando le scene in cui l'alieno sfrutta la sua capacità di mimetizzazione tra la giungla in maniera assai veritiera, cosa che, assieme alla qualità del trucco visivo, fece vincere l'Oscar al film nella categoria "migliori effetti speciali".

Tra le facce note del cast figurava quella di Carl Weathers, alias Apollo Creed in Rocky, che aggiunse, con la sua popolarità, un tocco di spessore in più alla credibilità della pellicola. Gli elementi che innalzarono Predator un gradino sopra le altre





FILMOGRAFIE ESSENZIALI

ARNOLD SCHWARZENEGGER



Ercole a New York **(1970)** Il gigante della strada **(1976)** Pumping Iron **(1977)** Jack del Cactus **(1979)** Conan il barbaro **(1982)** Conan il distruttore **(1984)** Terminator **(1984)** Yado **(1985)** Commando **(1985)** Codice Magnum **(1985)** Predator **(1987)** L'implacabile **(1987)** Danko **(1988)** Atto di forza **(1988)**Il gemelli **(1990)** Un poliziotto alle elementari **(1990)** Terminator 2 - Il giorno del giudizio **(1991)** Feed **(1992)** The last party **(1993)** Dave - Presidente per un giorno **(1993)** Last action hero - L'ultimo grande eroe **(1993)** Beretta's Island **(1994)** True Lies **(1994)** Junior **(1994)** L'eliminatore **(1996)** Una promessa è una promessa **(1996)** Batman & Robin **(1997)** Giorni contati **(1999)** Il 6° giorno **(2000)** Danni Collaterali **(2001)**

JOHN McTIERNAN



Nomads **(1986)** Predator **(1987)** Trappola di cristallo **(1988)** Caccia a Ottobre Rosso **(1990)** Mato grosso **(1992)** Last Action Hero - L'ultimo grande eroe **(1993)** Die Hard - Duri a morire **(1995)** Il Tredicesimo Guerriero **(1999)** Gioco a Due **(1999)** Rollerball **(2001)**

Predator - Usa, 1987 (Fox)
Regia: John McTiernan **Cast:** Arnold Schwarzenegger, Jesse Ventura, Bill Duke, Sonny Landham, Carl Weathers, Richard Chaves, Elpidia Carrillo, R.G. Armstrong, Kevin Peter Hall **Sceneggiatura:** Jim Thomas e John Thomas **Effetti speciali:** R. Greenberg Associates, Stan Winston **Musica:** Alan Silvestri

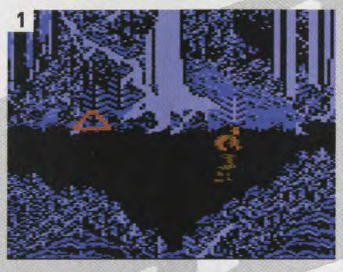
Predator (1988)
Piattaforma: Commodore 64/Amstrad CPC/ZX Spectrum/Amiga
Casa produttrice: Activision
Sviluppatore: System 3
Genere: Shoot'em up **Giocatori:** 1

a cura di Maurizio Quintiliani













[1] Il predatore era costantemente in agguato: a noi spettava il compito di riuscire a sfuggire ai suoi attacchi a distanza. [2] Lo scontro finale nell'ultimo livello di gioco. [3] e[4] Attraversare indenni le paludi era un simpatico diversivo alla costante progressione in due dimensioni del nostro eroe.

produzioni del genere furono la qualità con cui il regista girò le scene, un lavoro che si distaccava sapientemente da una qualsiasi pellicola di guerra di serie B, gli effetti speciali e, ancor di più, la colonna sonora e il continuo interscambio di ruolo del predatore nel susseguirsi delle vicende. La figura di cacciatore, di colui che agisce nell'ombra per catturare le sue prede, è la colonna portante della trama del film: tale figura si tramanda curiosamente di soggetto in soggetto, presentando, in un primo momento, le truppe del maggiore Dutch infiltrate nella giungla come cacciatori, destinate a divenire, poi, prede a loro volta dinanzi all'alieno, per poi lasciar di nuovo il posto di predatore all'unico superstite della battaglia (Schaefer/Schwarzenegger), alla caccia dell'invasore extraterrestre. Questo continuo avvicendarsi di ruoli porta lo spettatore al curatissimo scontro finale: oltre venti minuti di pellicola con il solo Dutch ed il Predator sullo schermo, da qui in avanti, sino alla fine del film. Una sequenza di azione e muscoli, suspense ed emozione che consacrerà, finalmente, Arnold a grande attore di Hollywood. L'eccezionale narrazione sonora, ad opera di un favoloso Alan Silvestri, accompagna interamente il film dal suo inizio sino ai titoli di coda, con una musica ben orchestrata che diventa vera e propria "voce narrante" nelle scene finali, rendendo gli attimi di angosciante silenzio delle perle di suggestiva bellezza.

Lo stesso anno dell'uscita di Predator nelle sale cinematografiche, il mondo dell'home entertainment, grazie ad Activision, si fregiò della versione videoludica della nuova pellicola di Schwarzenegger per quasi tutti i formati ad 8 e 16 bit dell'epoca. Il gioco si presentava come uno sparatutto a scrolling orizzontale dotato di un'elevata difficoltà della rappresentazione della giungla messicana vista nel film ricreata alla perfezione. Presente tutta una serie di riferimenti alla pellicola, con i cadaveri dei membri del gruppo del maggiore Dutch, sullo sfondo, ed il fatidico incontro finale con l'alieno predatore che attiverà dal suo braccio il conto alla rovescia per l'autodistruzione. La grafica era davvero buona, specialmente sulle macchine 8 bit. La conversione per il Commodore 64 presentava un dettaglio elevato, nonché livelli di parallasse sul fondale sapientemente colorato. Le maggiori pecche riscontrate erano da ricercarsi nella scarsa varietà di gioco (in effetti, si procedeva esclusivamente nella giungla sparando come forsennati a tutto ciò che si muoveva), e nel reparto sonoro, che non rappresentava niente più che la media dei titoli dell'epoca.

LA FABBRICA DEI MOSTRI

Si deve alla geniale mente di Stan Winston l'ideazione e la creazione del mostruoso Predator. Il mago delle creature di Hollywood opera assieme al suo team nei Winston Studios, realizzando effetti speciali meccanici e digitali, trucco e personaggi per cinema e TV.

Da oltre 30 anni, Stan Winston ed il suo team di artisti e tecnici realizzano personaggi e creature per il mondo del cinema e della televisione. All'iniziale lavoro dei registi e degli sceneggiatori, il laboratorio di Stan Winston sviluppa i bozzetti preliminari che saranno la base per il successivo lavoro di scultura. I modellini vengono poi forgiati nelle loro dimensioni reali e dotati di uno strato di pelle in silicone dipinto a mano dagli artisti della "factory". Le diverse parti del modello vengono, in seguito, applicate allo scheletro meccanico che, sotto la guida del dipartimento di animazione elettronica, darà vita alla creatura "virtuale". Discorso in parte differente per i personaggi in Computer-Graphics e per il Predator: nella maggior parte delle scene, il costume del feroce alieno era indossato dall'ottimo Kevin Peter Hall. Tra i tanti successi di Stan Winston e del suo team segnaliamo la realizzazione del make up e delle creature robotiche in Terminator e Terminator 2, Aliens, Edward Mani di Forbice, Jurassic Park, Relic, Small Soldiers, The Lost World e A.I.









CAPRICCI DA STAR



Nel 1987, Jean Claude Van Damme provò ad aggiudicarsi il ruolo di Predator, ma la produzione non lo scritturò per via di alcuni battibecchi tra lui ed uno stunt riguardo la mancanza di incolumità a cui era soggetto una volta bardato della corazza del Predator. Van Damme aveva in parte ragione, poiché il costume fu, successivamente, riviste ed alleggerito.



Resident Evil

Il terrore torna ad impossessarsi dei vostri lettori DVD: è finalmente tra noi il primo film dedicato alla spaventosa saga Capcom. A seguire, le prime informazioni su Resident Evil 4 e le ultime news sugli spin-off in uscita su PS2. In basso, le schede informative di tutti i titoli dedicati alla serie.

HORROR

Regia: Paul Anderson
Cast: Milla Jovovich, James Purefoy, Michelle Rodriguez, Eric Mabius
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 6
DVD 9

Dopo che la strada è stata tracciata dalla conversione dei giochi "Final Fantasy" e "Tomb Raider" in pellicole di successo, ecco che anche la Capcom lancia la trasposizione cinematografica del suo videogame più gettonato: "Resident Evil". Alla prosperosa Angelina Jolie viene contrapposta la statuaria Milla Jovovich e l'emergente Michelle Rodriguez ("The Fast and the Furious") in una sorta di ritorno de "La Notte dei Morti Viventi" diretto da Paul Anderson, già reduce dalla direzione del discutibile "Mortal Kombat". Ultimamente il filone degli zombie era stato abbastanza ignorato dalle grandi produzioni, ma ora viene rilanciato da questa pellicola a cavallo tra l'horror, il tecnologico e l'action-movie. In un complesso sotterraneo segretissimo, l'Alveare, la Umbrella Corporation sta conducendo, illegalmente, degli studi su un virus da utilizzare come arma batteriologica, nonché come fattore mutageno. Un incidente di laboratorio fa scattare le misure di sicurezza del computer centrale, la Regina Rossa, che immediatamente sigilla la base uccidendo tutti quelli che si trovavano al suo interno.Viene così inviata una squadra di soccorso con un apparente scopo investigativo, ma con l'intenzione effettiva di sigillare la zona ed eliminare le eventuali tracce residue del virus. La squadra verrà accompagnata anche dagli agenti speciali Alice (Milla Jovovich) e Spencer (James Purefoy); peccato che ciò che troveranno all'interno del complesso sarà decisamente diverso dalle aspettative. Infatti tutti i componenti non sono affatto morti, ma trasformati in zombie. Inizierà così una fuga allucinante verso l'unica via

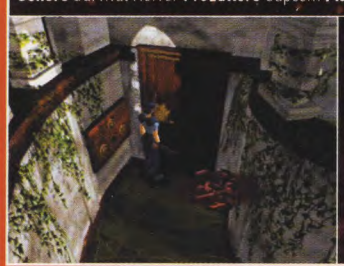




di salvezza... se così si può chiamare. Il film è in grado di soddisfare un pubblico decisamente eterogeneo. I fan del videogame non rimarranno affatto delusi, sia dai numerosi riferimenti alle varie edizioni che dagli stessi protagonisti, molto simili a quelli del gioco e gli appassionati dell'horror troveranno pane per i loro denti, non solo nella suspense, ma soprattutto nelle creature che popolano l'Alveare. L'inizio lento e claustrofobico si trasforma lentamente in azione sempre

Resident Evil — 1996

Genere Survival Horror **Produttore** Capcom **Piattaforma** PSX, Saturn, PC



Liberamente ispirato al capolavoro Infogrames Alone in The Dark, il primo episodio di Resident Evil sconvolse l'utenza per l'alto livello di coinvolgimento emotivo, la claustrofobica grafica, e l'intrigante storia, farcita di tradimenti e colpi di scena. Memorabile lo scontro finale col Tyrant, sull'ultimo piano della magione infestata. Best-seller.

Resident Evil 2 — 1999

Genere Survival Horror **Produttore** Capcom **Piattaforma** PSX, N64, PC, Dreamcast

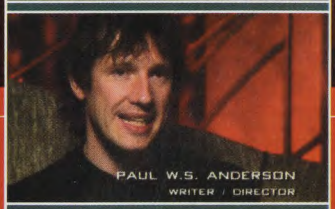


Cosa aggiungere ad un capolavoro? Capcom lo sa bene: una grafica migliorata, nuove armi, due nuovi protagonisti ed un sistema di character-swap che consentiva di immedesimarsi nella reporter Ada Wong e nella piccola Sherry Birkin, figlia di Annette, vedova del professore che ha scatenato il T-Virus nella città di Raccoon City. Ancora un successo di critica e pubblico.

Extra Extra

Sul fronte dei contenuti speciali troviamo 2 commenti audio per tutta la durata del film (del cast e dei cineasti, e il commento tecnico), il dietro le quinte suddiviso in 5 capitoli per una durata complessiva di circa 50', il video musicale "My Plague" by Slipknot e i trailer cinematografici.













ERRORI SUL SET

Nella scena con i dobermann, quando questi vengono ripresi da vicino, si può notare che accanto alle orecchie mozze e insanguinate ci sono quelle vere ripiegate (male aggiungeremmo...).

Il segno sulla spalla di Milla passa da destra a sinistra a seconda della scena del film.
Il vestito rosso della protagonista ha uno spacco laterale all'inizio della pellicola, ma alla fine tale spacco è davanti!

Gli zombie sono anche molto educati: dopo aver banchettato con i resti della squadra speciale nella stanza del laser, hanno ripulito l'intera area senza lasciare neanche una goccia di sangue .

più incalzante, strutturata in modo molto classico: un gruppo di persone assediate da innumerevoli nemici, che lentamente vengono sopraffatte, un chiaro richiamo al classico "Aliens" di Cameron. Gli effetti speciali sono molto curati ed è interessante notare come la scelta di utilizzare tecniche classiche basate su trucchi, protesi ed effetti ottici non abbia nulla da invidiare alla tanto osannata Computer Graphics, peraltro molto presente in tutte le inquadrature in cui è coinvolta la "Regina Rossa". Tutte le riprese del sistema di sicurezza (una sorta di protagonista umano a tutti gli effetti) sono state effettuate inserendo delle scansioni digitali di grande impatto visivo, che danno la sensazione di trovarsi all'interno del videogioco piuttosto che in sala. E fate attenzione all'indimenticabile sequenza dei raggi laser; un "must".

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo di stato di conservazione in grado di restituire un'immagine sempre molto definita e dettagliata. Questo in linea generale; andando poi ad analizzare la qualità più in dettaglio possiamo dire che la nitidezza non si attesta, invece, sempre su livelli di eccellenza per via di una grana di fondo e di un leggero rumore video che si affacciano durante alcune scene più scure. Il dettaglio rimane comunque sempre molto elevato, sia in primo piano che sugli sfondi. La resa cromatica è tipica dei film del genere con un'alternanza di scene molto brillanti ad altre molto cupe.

I colori sono, comunque, sempre poco saturi e garantiscono una buona distinzione dei contorni. Chiude, infine, un quadro generale positivo il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 rappresenta una delle migliori incisioni che ci sia mai capitato di ascoltare. Tutte le caratteristiche tipiche di una traccia di qualità sono qui riassunte e messe in risalto: separazione, dinamica travolgente, dettaglio, profondità di campo, apporto inesauribile dei canali surround con continui e coinvolgenti effetti panning ed estensioni in frequenza - grazie anche alla presenza del subwoofer prorompente e profonda. La traccia è quindi da vero e proprio disco demo e aspettiamo, a questo punto, la versione "Superbit" che ci regalerà l'ulteriore vantaggio della traccia DTS. La traccia inglese è, invece, inspiegabilmente in semplice Dolby Digital 2.0.

Gian Luca Di Felice

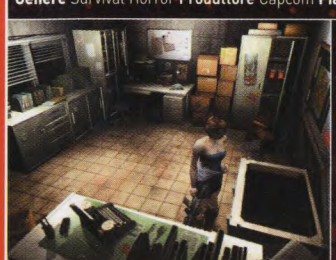




Columbia TriStar Home Entertainment

Resident Evil 3: Nemesis — 2000

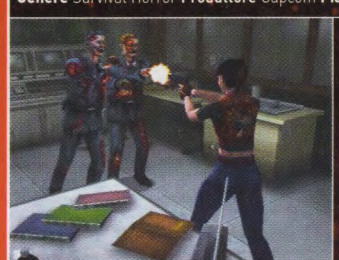
Genere Survival Horror **Produttore** Capcom **Piattaforma** PSX, PC, Dreamcast



Nel terzo episodio della saga, ritroviamo Jill Valentine, già protagonista delle vicende del primo titolo, ora impegnata nella ricerca del laboratorio della UMBRELLA, 24 ore prima le vicissitudini di Resident Evil 2.
Aggiunta la possibilità, da parte della protagonista, di effettuare una comoda "girata" di 180 gradi, utile per sfuggire ai nemici.

Resident Evil Code: Veronica — 2000

Genere Survival Horror **Produttore** Capcom **Piattaforma** PS2, Dreamcast

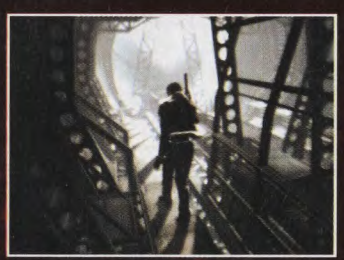


La prima avventura della saga, disponibile per una console 128 bit (nel 2001, lo stesso gioco farà la sua comparsa su PS2 con il curioso suffisso "X"). Fa il suo ritorno Claire Redfield, questa volta alla ricerca del fratello Chris. A lei si unirà il giovane pistolero Steve Burnside. Per la prima volta, rispetto agli episodi precedenti, i fondali apparivano completamente tridimensionali. Ottimo.



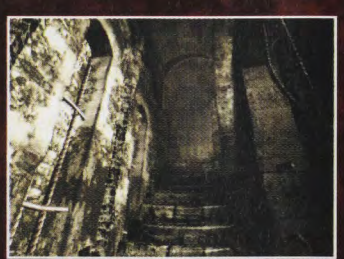
Resident Evil 4

Atteso in versione nipponica per il 2004, esclusivamente per Nintendo Game Cube, Resident Evil 4 promette di innovare e stupire al pari di quanto fece l'originale nel 1996. Dalle prime immagini e dal filmato di presentazione diffusi da Capcom, si può ammirare, in particolare, la felice rappresentazione degli ambienti, ora completamente poligonali (così come in Code: Veronica) e dotati di un livello di animazione che stupisce per la sua naturalezza (citiamo il movimento delle tende al soffio del vento: impressionante!). Protagonista dell'oscura vicenda sarà Leon S.Kennedy, alla ricerca delle origini del T-Virus nella base della U.M.B.R.E.L.L.A. Restano da svelare ancora trama, features e caratteristiche di rilievo: l'unico indizio che Capcom ci ha fornito è la parola "contaminazione"...





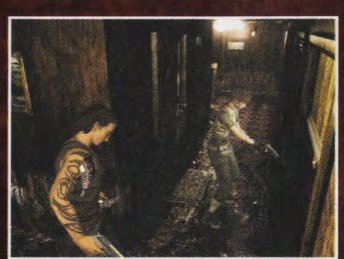


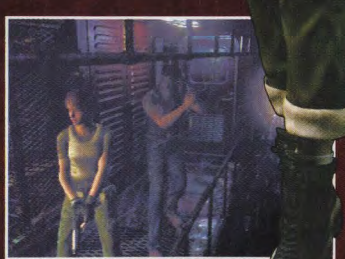




Resident Evil Zero

Disponibile in America da circa due mesi, Resident Evil Zero è atteso qui da noi per il prossimo mese di marzo. La storia è in realtà il prequel dell'intera saga e, nelle intenzioni degli sviluppatori, dovrebbe, finalmente, rivelarci le origini del misterioso virus e della sparizione dell'A.L.P.H.A. Team nel bosco di Raccoon City. Novità dell'intera produzione demoniaca Capcom risiede nella possibilità di intercambiare in qualsiasi istante di gioco i due personaggi a nostra disposizione (Rebecca Chambers e Billy Choen): in tal modo, sarà possibile risolvere alcuni puzzle non troppo complicati e recuperare oggetti e munizioni preziosi ai fini della sopravvivenza. Curioso il sistema di attacco combinato: durante gli scontri con gli zombies, il secondo personaggio seguirà le nostre gesta, facendo fuoco in maniera intelligente, grazie all'aiuto della CPU. Dal punto di vista tecnico, abbiamo potuto ammirare l'ottimo lavoro di modellazione dei fondali e dei personaggi, uniti alla gestione delle fonti di luce convincente e realistica. Qualche riserva sulla scarsa innovazione che questo episodio trascina con sé: quasi invariato il sistema di controllo e ancora presenti fastidiose compenetrazioni di poligoni tra personaggi e fondali.







Resident Evil Survivor — 2000

Genere Azione/FPS **Produttore** Capcom **Piattaforma** PSX



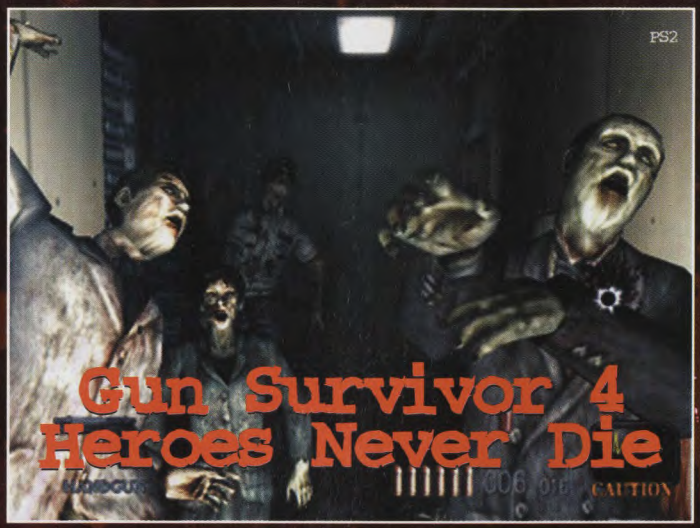
Forte del successo del brand, Capcom si cimenta con uno spin off molto particolare: in sostanza ci troviamo di fronte ad uno sparatutto in prima persona, "limitato", però, da alcune discutibili scelte operate dai programmatori: dall'implementazione dei comandi alla scarsa caratterizzazione dei personaggi, alle prese con una storia inedita.

Resident Evil Survivor 2 — 2002

Genere Azione/FPS **Produttore** Capcom **Piattaforma** Arcade/PSX



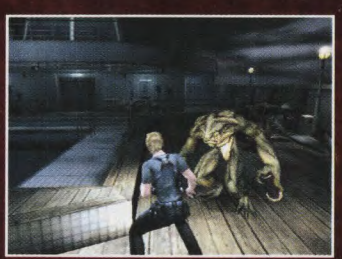
Ennesimo episodio per questa saga parallela, apparso prima in versione arcade e, successivamente, su PS2. La trama riprende personaggi e locations dal capitolo Code: Veronica, ma il risultato non è dei più riusciti. Graficamente sotto tono, il titolo Capcom risente di un sistema di controllo macchinoso e di una difficoltà eccessiva. Per non parlare della povera realizzazione grafica.



La trama alla base del terzo spin-off della saga di Resident Evil sarebbe in realtà lo script non utilizzato in Resident Evil 3: il titolo Capcom, previsto per febbraio in Giappone, ci metterà nei panni di Blues Maggiavan, membro del team di investigazione della Marina americana. La missione di Blues è quella di catturare Ann Brea della U.M.B.R.E.L.L.A. ed investigare sul misterioso T-Virus rubato da un laboratorio parigino. L'ambientazione principale sarà a bordo di una nave da crociera: qui, il nostro eroe dovrà vedersela con coriacei zombies e temibili mostri. Dalla nostra, la possibilità di raccogliere numerosi power-up, muovere il personaggio attorno al nemico oppure scappare. Le escursioni in terza persona sembrano quasi un contentino per i possessori di PS2, che hanno visto passare la licenza RE su GC.





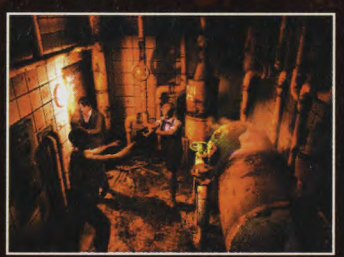






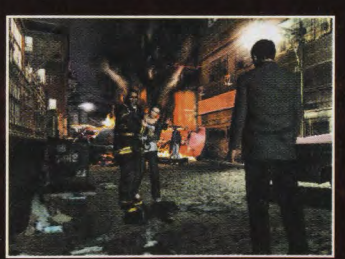
Anteprime di Giuseppe Nigro e Stefano Manin





Dopo la news dello scorso mese, torniamo a parlare di questo ambizioso progetto, previsto inizialmente per PS2 in data da destinarsi, e destinato ad appassionare gli amanti del gioco online. Network Bio Hazard, infatti, è un intelligente MMORPG che permetterà a quattro giocatori su schermo di incrociare i loro destini di Raccoon City. La scelta dei personaggi appare variegata ed appetibile, con agenti di polizia locale, criminali, semplici cittadini e scienziati a nostra disposizione. I PNG agiranno in base al nostro comportamento verso di loro: alcuni ci aiuteranno nella fuga in situazioni di emergenza, o si riveleranno utili per carpire informazioni preziose sulla terribile epidemia, altri muteranno le loro fattezze umane in quelle di zombies. In base al personaggio scelto, la storia prenderà una piega differente. A presto per ulteriori aggiornamenti.





Resident Evil 1.5

Mai rilasciato

Genere Survival Horror **Produttore** Capcom **Piattaforma** /



Un titolo anomalo per una produzione che non ha mai varcato i confini degli uffici Capcom, ma che merita almeno una citazione. Il fatto curioso è che, giunti a metà del lavoro, gli sviluppatori decisero di rivedere da capo il progetto e abbandonarono quanto già realizzato. Così, non vedremo mai in azione Elza Walker, giovane fanciulla con la passione per le motociclette, assieme a Leon.

Resident Evil: Gaiden

2001

Genere Action-adventure **Produttore** Capcom/Virgin **Piattaforma** Gameboy Color



Poteva forse mancare la versione tascabile di Resident Evil? Certo che no! A dispetto dei prequel su console più potenti, questo episodio adottava una curiosa visuale a volo d'uccello e un sistema di combattimento in prima persona simile ad uno sparatutto arcade. Protagonista della vicenda, il barbuto Barry Burton; ambientazione della drammatica storia: una nave da crociera.

Resident Evil 4D Executor

Il 27 ottobre 2000 si è svolta al Pantheon di Shibuya una prestigiosa mostra giapponese dedicata al film fantastico. Tra i tanti filmati in computer grafica è stato presentato un incredibile e bellissimo cortometraggio, intitolato Resident Evil 4D Executor, ispirato alla terrificante saga horror targata Capcom.
La durata del film è di 22 terrificanti minuti. Chissà mai che un giorno non si riesca a vederlo anche qui in Europa...



La versione Game Cube di Resident Evil è il primo gioco per la console Nintendo ad occupare due mini DVD.

In Resident Evil, dovevano essere presenti ancora più locations da esplorare. Alcune di queste furono rimosse in fase di ultimazione, ma il loro cammino si può ancora osservare in alcune sequenze in FMV. Ad esempio, nella scena che mostra l'Hunter correre dal giardino all'interno del maniero, è visibile una zona poi eliminata.



Ancora sul primo Resident Evil. Nel corridoio del piano superiore, poco prima della piccola scalinata, un messaggio scritto con il sangue doveva apparire spontaneamente sulle pareti. Questo, doveva essere, nelle intenzioni dei programmatori, una sorta di comunicazione del vecchio proprietario del maniero con i nuovi inquilini. Fu però rimosso.

In Germania, le versioni Pal ed NTSC di Resident Evil sono bandite per contenuti ultra violenti.

Inizialmente, la trama di Resident Evil aveva molto in comune col proprietario originario della villa.



Stranamente, tutti questi riferimenti furono tagliati nella versione finale.

Biohazard (Resident Evil) è stato ispirato dal gioco giapponese Sweet Home per Famicom (NES) del 1989 della stessa Capcom.

Quando fu rilasciato per la prima volta in versione americana ed europea, Resident Evil presentava numerosi "tagli" dovuti alla censura di particolari macabri nella presentazione e nei filmati di intermezzo di inizio gioco.

La versione americana di Resident Evil 2 per PlayStation permetteva di partecipare al concorso "Vinci una parte nel film!". Eravamo nel 1998 e la sorte della pellicola avrebbe subito numerosi posticipi. Chissà se il vincitore si è mai fatto vivo per ritirare il priemio...



In America, Resident Evil 2 vendette oltre 380.000 unità in un solo weekend, incassando oltre 19 milioni di dollari.

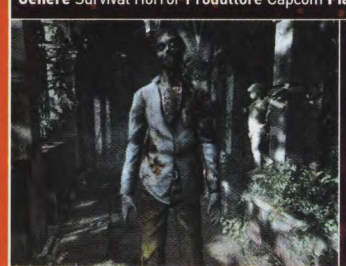
Il genere di gioco Survival-Horror è stato inventato proprio da Shinji Mikami con il suo Resident Evil. Qualcosa di molto simile già esiteva ai tempi di Alone In The Dark, ma lo stesso Mikami confessò di aver preso come spunto il gioco della Infrogames per creare il suo capolavoro.

Altra importnte fonte di ispirazione per Mikami e il suo team è stata la pellicola "La Notte dei Morti Viventi" di George A. Romero (1968) e "Il Ritorno dei Morti Viventi" di Dan O' Bannon (1985).

Il titolo originale del film sarebbe dovuto essere "Resident Evil: Ground Zero", ma fu modificato a seguito dei tragici eventi dell'11 Settembre, nel più semplice e meno evocativo "Resident Evil".

Resident Evil Rebirth 2002

Genere Survival Horror **Produttore** Capcom **Piattaforma** Game Cube



Il marchio Resident Evil prepara i bagagli e trasloca su Game Cube. A suggellare l'avvenuto accordo, Capcom prepara questa versione "enanched" del primo titolo della saga horror più famosa del settore videogame. Non molto considerato in terra natia, Resident Evil Rebirth si rivela un buon successo di pubblico in America ed in Europa.

Resident Evil Director's Cut 1997

Genere Survival Horror **Produttore** Capcom **Piattaforma** PSX



La fama di Capcom nel campo del "riciclo" non si smentisce neppure con le console 32 bit. E così, dopo un anno di terrore, arriva nei negozi la versione Director's Cut di Resident Evil. Poche in verità le aggiunte: qualche inquadratura inedita, alcune nuove uniformi per i protagonisti e, soprattutto, un secondo disco con la demo giocabile di Resident Evil 2.

INSIDER

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO



INSIDER

DVD INSIDE 96

L'uomo vestito di rosso, che si diverte ad andare a zonzo tra i grattacieli di New York, apre le nostre recensioni DVD di questo mese. Ampio spazio, come di consueto, ai migliori titoli, come *Don't Say a Word*, *La Bella e la Bestia* e *Il Re Scorpione*.

INSIDER

EVOLUSUONI 92

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

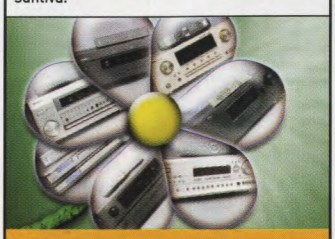
CINEMA AL CINEMA 94

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 110

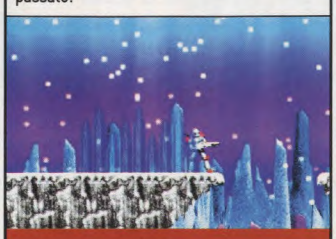
Sette amplificatori a confronto, nelle pagine di Cinema in Casa. È questa, dunque, l'occasione giusta per scegliere con certezza quale apparecchio acquistare per valorizzare al massimo la resa dei vostri televisori, impianti hi-fi e delle vostre console.
A pagina 124 l'indispensabile tabella riassuntiva.



INSIDER

ON THE NET 126

Nonostante l'orgia poligonale che ci assale giorno dopo giorno, qui ad *Evolution* siamo lieti di sapere che c'è ancora qualcuno che si dedica allo sviluppo di vecchie glorie giocate su macchine del passato. On The Net vi propone una panoramica e tanti link sui migliori remake (in chiave moderna) dei giochi del passato!



INSIDER

PROJECT-RING 128

Un modo alternativo di intendere il videogioco: www.project-ring.com ed *Evolution Magazine*, insieme per la rubrica più "geniale" dell'anno!

INSIDER

RETROVIEW 130

Atari 5600 era la nuova console della factory americana in grado di offrire caratteristiche tecniche sbalorditive, un insieme di accessori altamente funzionali e la possibilità di connettere quattro joystick contemporaneamente.

Evolusuoni

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

a cura di Elena Raugei

Parentesi alternativa

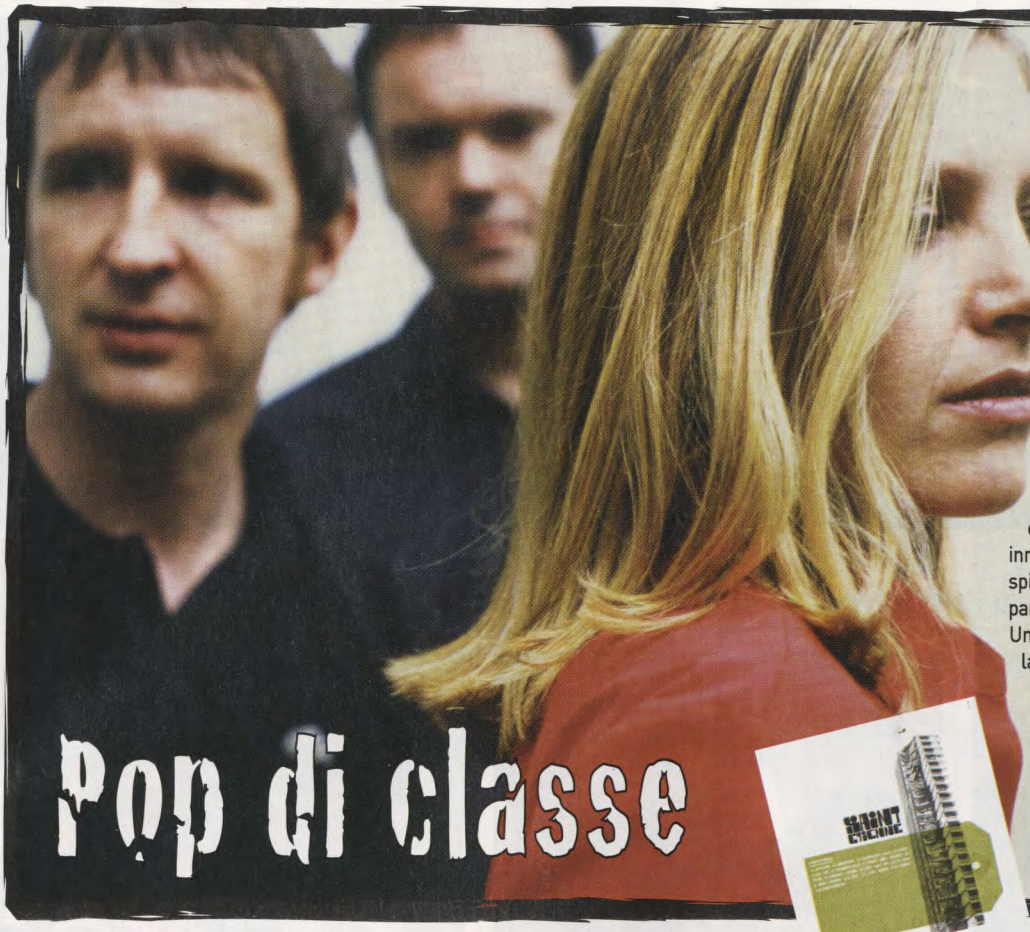


Dopo "Agaetis Byrjum", gli islandesi Sigur Rós tornano con un album minimale (fin dalla scarna ma splendida confezione) e intimista, composto da otto tracce prive persino di titoli. "( )" - questo il bizzarro modo in cui il disco è stato coerentemente battezzato - si destreggia fra armonie estatiche e dilatate e coraggiose soluzioni di vago sapore futuristico e alienante, sfoggiando insoliti cantati in hopeladish, l'immaginario idioma inventato dal cantante Jon Thor Birgisson. La malinconia del primo brano apre le porte ad una suggestiva arte melodica fatta di sussurri, morbidezze, lentezze e delicatezze ariose e stranianti, ove le parti strumentali hanno la medesima importanza trascendentale di una voce catartica e, all'apparenza, ultraterrena, sulla sottile scia degli ultimi lavori dei Radiohead più sperimentali. Da sottolineare che alla fantasia e alla soggettività di ogni ascoltatore spetta l'eventuale invenzione di denominazioni, liriche e immagini tramite il sito ufficiale www.Sigur-Ros.com, ricco tra l'altro, di varie informazioni e dei credit dello stesso CD.

Breve invito al... ...Suicide



"American Supreme" è il quinto album, propriamente detto, nei trent'anni di carriera dei Suicide, lo storico duo di New York il cui omonimo esordio del 1977 sconvolse gli ambienti rock, coniugando inquietanti cantati tra il recitato e l'urlato e sintetizzatori suonati in stile punk. La suggestiva voce di Alan Vega e l'elettronica nevrotica di Martin Rev si intrecciano in trame techno, rock e hip-hop, dando vita ad un oscuro e tagliente plastico di geniali alchimie filo-sperimentali, accompagnate da liriche apocalittiche. Violentando i timpani e provocando stupore, gli undici episodi in scaletta scorrono fra amare visioni e rabbiosi deliri a stelle e strisce, regalando gioielli come l'estatica "Misery Train", la torbida "Wrong Decisions", la martellante "Death Machine" o la spiazzante "Television Executions", posta in apertura.
Nonostante la lunga attività e a dispetto della verve non proprio irresistibile delle ultime prove del loro sodalizio, l'ensemble americano non sembra dunque aver esaurito la propria vena creativa, rivelandosi ancora capace di concepire una musica straripante di messaggi, invettive e declamazioni da legare a tappeti di morbosa melodia sintetica, indicando con disillusione e veemenza mediata dalla maturità, la strada per la rivoluzione e facendo iconoclasticamente a brandelli ogni (illusoria) bandiera lasciata suadentemente cullare dal vento.

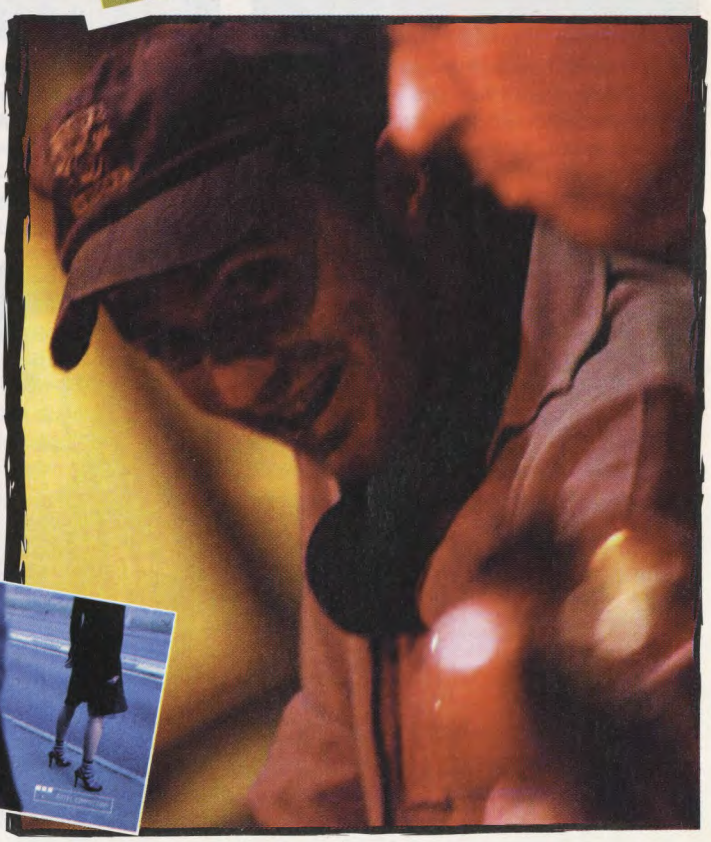


Pop di classe

"Finisterre" è il sesto album dei Saint Etienne, raffinato trio londinese formato dai musicisti Bob Stanley e Pete Wiggs e dall'elegante cantante Sarah Cracknell. Pop ed elettronica, melodia e ricercatezza, ritmi e leggerezze, si fondono con vivacità nelle movimentate "Action" e "Amateur", che aprono la scaletta o nelle allegre "Shower Scene" e "New Thing", così come nel sofisticato strumentale "Language Lab" o nella evocativa title-track di chiusura. Dopo il preludio vocale dell'attore Michael Jayston, ogni brano scorre con nostalgici rimandi al passato e manipolazioni sonore di gusto moderno, in una miscela di tecnica sopraffina e orecchiabilità che riesce a risultare, al contempo, innovativa e rétro e a catturare l'ascoltatore in spire armoniche dove la signorilità viaggia di pari passo con lo spirito all'esplorazione.
Una varietà di timbriche e influenze scandisce la policromia di un lavoro avvolgente e dinamico, frutto di distinti esperimenti sintetici, fascinazioni mélo e morbide sfumature d'autore, dando corpo ad un arcobaleno di note decisamente affascinante e intrigante, al cui piacere - l'avvertimento è d'obbligo - potrebbe risultare assai arduo rinunciare.

Connessione house

Dopo aver realizzato la riuscita colonna sonora per "Santa Maradona" di Marco Ponti, i Motel Connection - ovvero il cantante dei Subsonica Samuel, l'ex bassista dello stesso gruppo Pierfunk e DJ Pisti - hanno da poco ultimato il loro primo album intitolato "Give Me A Good Reason To Wake Up". Il disco, inquadrabile come un connubio di rock e house, vanta groove insinuanti e corposi, ritmi incalzanti, sfumature orecchiabili e una modulazione vocale assai accattivante, a disegnare un sound estremamente moderno e cool. Introdotto dalla solennità di "The Dog", il viaggio elettronico dei tre musicisti torinesi prosegue alla grande con pezzi vivacissimi quali "Lost", "Two", "The Light Of The Morning" o "H", impreziositi da testi (in inglese) stilati appositamente dal quotato scrittore Enrico Remmert. Tenendosi ben distanti da ritmi e armonie banalmente commerciali, i Nostri danno vita con personalità a una musica da club e/o da pista dotata di gusto e stile: connettetevi!





Abbiamo parlato di: *Suicide* - American Supreme (Blast First/Emi), *Motel Connection* - Give Me A Good Reason To Wake Up (Mescal/Sony), *Sigur Rós* - ( ) (Fatcat-Pias/Edel), *Saint Etienne* - Finisterre (Mantra/Self)

a cura di Gian Luca Di Felice

CINEMA AL CINEMA

[Il Signore degli Anelli: Le Due Torri]





Aragorn, Gimli, Legolas e il redivivo Gandalf sono ormai divisi da Frodo e Sam... ma per tutti, il viaggio verso il Monte Fato continua. I cavalieri neri sono sempre in agguato, battaglie ben più ampie e sanguinose attendono i nostri eroi, che decidono di stringere alleanza con gli alberi viventi Ent, i cavalieri di Rohan e quelli di Gondor, per assaltare Isengard e la torre di Orthanc dove si nasconde la loro nemesi, Saruman. Il secondo capitolo della trilogia di Tolkien arriva nelle sale. Non aspettatevi però grosse conclusioni. Esattamente come "l'Impero colpisce ancora" (nella prima trilogia di Guerre Stellari), in questo secondo episodio si riprendono i fili della storia interrotti nel primo, per portarli verso l'episodio conclusivo: "Il Ritorno del Re". Come sicuramente saprete, la saga è già stata interamente girata, ma il successo planetario de "La Compagnia dell'Anello" ha convinto il regista Peter Jackson ha rigirare qualche scena (si tratta solo di pochi minuti). Probabilmente la calda accoglienza del pubblico alla saga tolkeniana lo ha convinto ad approfondire qualche aspetto che aveva preferito solo accennare. Non ci rimane che attendere il 16 gennaio per l'uscita in tutte le sale!





[The Banger Sister]





Susan Sarandon e Goldie Hawn sono due amiche per la pelle, protagoniste del film. Negli anni '60 facevano parte di un gruppo chiamato "The Banger Sisters" e facevano "follie" con qualsiasi stella del rock capitasse dalle loro parti. Dopo più di trenta anni le due si rincontrano: una di loro, Suzette, fa la cameriera a Los Angeles ed è una nostalgica dei tempi passati; l'altra, Lavinia, ex Vinnie, è una signora dell'alta borghesia di Phoenix che, al contrario, vorrebbe seppellire il passato. Tra le curiosità del film segnaliamo l'esordio sulle scene della giovane Eva Amurri, figlia di Susan Sarandon e del regista italiano Franco Amurri. La Sarandon, che si è affrettata a sottolineare di non aver dato alla figlia alcun consiglio su come recitare, interpreta il ruolo della stessa madre di Eva, alle prese anche con un'altra figlia (Erika Christensen, già ragazzina ribelle in Traffic), che sta pericolosamente avvicinandosi al mondo della droga. Commedia sicuramente tutta da ridere in uscita nella sale il 24 gennaio.





[Il Pianeta del Tesoro]



Anche questo Natale, Walt Disney propone il suo lungometraggio animato: "Il Pianeta del Tesoro" è il nuovo film ispirato al capolavoro letterario di Robert Louis Stevenson, "L'isola del tesoro". Tra le curiosità, la partecipazione alla colonna sonora di Max Spezzali degli 883, interprete della canzone principale della pellicola dal titolo "Ci sono anch'io". La storia narra, in chiave futuristica, le avventure del quindicenne Jim Hawkins che entra in possesso della mappa del più prezioso tesoro intergalattico dei pirati dell'universo. Il film segue il viaggio di Jim in un universo parallelo, a bordo di un galeone spaziale, dove il ragazzo stringerà amicizia con John Silver, il cuoco della nave, una creatura metà uomo e metà macchina. Jim, tra tradimenti, combattimenti e avventure, attraverserà la linea d'ombra che lo condurrà a diventare un uomo. Più che sui protagonisti il film sembra puntare sull'universo fantastico in cui essi si muovono, in bilico tra passato e futuro, lontano il più possibile da classici della fantascienza come "Star Trek" o "Guerre Stellari" e senza alcun timore reverenziale nei confronti del romanzo di Stevenson. "È il futuro visto dalla prospettiva del XVIII secolo" – dicono i registi John Musker e Ron Clemnets, la coppia che ha già realizzato "La Sirenetta", "Hercules" e "Aladdin" – "non ci sono computer, televisioni e forni a microonde, ma piuttosto cose che chi ha vissuto nel '700 può immaginare appartengano al futuro". Con un uso massiccio della computer grafica in 3D, questa pellicola si candida a proseguire la scia del nuovo corso intrapreso con Lilo & Stitch.





[Prova a Prendermi]





In attesa di immergersi nella storia antica per interpretare Alessandro Magno, Leonardo Di Caprio si appresta ad uscire con il suo ultimo film, diretto per la prima volta dal genio di Steven Spielberg.
In "Catch me if you can - Prova a prendermi" Di Caprio interpreta il più giovane criminale ricercato dall'FBI: Frank Abagnale. La pellicola è basata su un fatto realmente accaduto: Abagnale è un giovane che punta sull'arte del trasformismo per mettere a segno le sue frodi. Egli impersona, di volta in volta, un medico, un pilota, addirittura un assistente del procuratore generale e un professore di storia. Riesce così ad estorcere più di sei milioni di dollari in oltre 26 Stati. A dargli la caccia, nel film, è l'agente Carl Hanratty (Tom Hanks) che lo tallonerà con tutte le sue forze. La pellicola è interpretata anche da Christopher Walken, nel ruolo di Frank Abagnale Senior e la sceneggiatura è firmata da Jeff Nathanson e tratta dall'omonima autobiografia scritta da Frank Abagnale Jr e Stan Redding. Nelle sale a partire dal 31 gennaio.







[Spy Kids 2 - L'isola dei Sogni Perduti]
Tornano sui grandi schermi Carmen e Juni, due agenti OSS del Secondo Livello, alle prese con uno scienziato pazzo su un'isola popolata dalle sue mostruose creature.



[Tutta Colpa dell'Amore Sweet Home Alabama]
Melanie, dopo aver trovato il lavoro dei suoi sogni e il ragazzo più affascinante di New York, dovrà tornare misteriosamente in Alabama...



[Welcome to Collinwood]
Cinque aspiranti criminali cercano di fare il colpo della loro vita. Un ladruncolo esce di prigione e si reca a Collinwood, intenzionato a mettere a frutto quanto scoperto in cella...



[White Oleander]
Fra Ingrid e la propria figlia Astrid c'è un rapporto strettissimo, sino alle tragiche circostanze che portano la donna ad uccidere il proprio compagno, avvelenandolo con un oleandro bianco







SPIDERMAN



FANTASCIENZA

Regia: Sam Raimi
Cast: Tobey Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

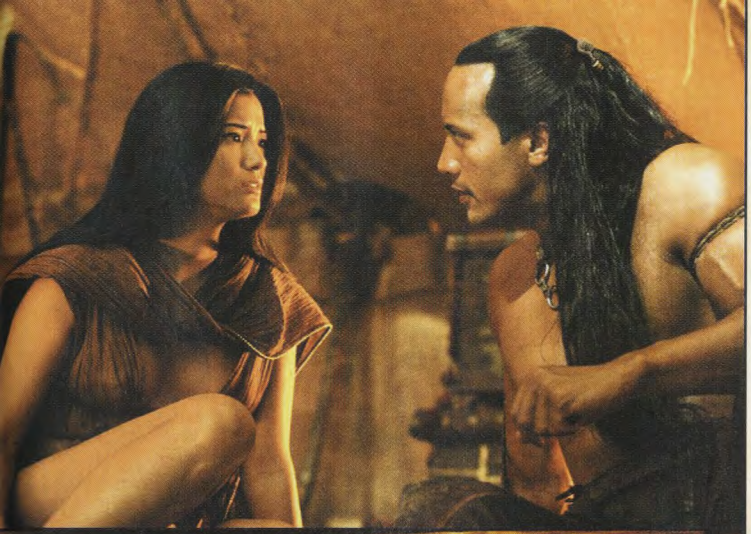
FILM 6
DVD 9

Balzando tra un palazzo e l'altro, la figura elastica e flessuosa dello stupefacente Uomo Ragno si immerge in una New York coloratissima e molto "glamour". Sam Raimi ("The Gift") ci catapulta in un mondo sospeso nel tempo che potrebbe facilmente collocarsi tra gli anni Settanta (periodo d'oro del fumetto) ed oggi. Tobey Maguire ("Wonder Boys") è un perfetto Peter Parker che con la sua recitazione, essenzialmente costituita da una calma calcolata, ci restituisce l'ingenuo liceale creato da Stan Lee e Steve Dikto; gli si contrappone un diabolico Willem Dafoe nei panni del terribile Goblin, un pazzo schizoide che ricorda molto il Joker di "Batman", ovvero quando il comprimario quasi eclissa il protagonista. La storia "saccheggia" almeno dieci anni di produzione fumettistica, dalla nascita dell'Uomo Ragno, al suo trasferimento al college ed all'incontro-scontro con Norman Osborn/Goblin. Nel mezzo l'amicizia con Harry (James Franco) ed il suo deteriorarsi a causa di una ragazza: la rossa Mary Jane Watson (Kirsten Dunst); una bella battaglia sul ponte con tanto di caduta di M.J., giusto per citare la mai dimenticata Gwen Stacy, qui totalmente rimossa per esigenze di copione, e la minaccia di Goblin di uccidere tutte le persone care a Peter, giusto per ricordarci sempre il motto Marvel: "da un grande potere derivano grandi responsabilità".

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master molto recente e pulito, e nonostante le altissime aspettative di questo titolo la qualità complessiva è, sì molto alta, ma non totalmente soddisfacente. La definizione è molto elevata, specie in primo piano, mentre la nitidezza è altalenante, specie nelle scene meno luminose e con frequenti ricorsi agli effetti speciali. L'immagine sembra pervasa quasi sempre da una leggera grana di fondo e da un po' di rumore video, che rendono in qualche circostanza difficoltosa la compressione Mpeg2. La resa cromatica è brillante e tipica dei film di genere fumettistico (alla Batman o Superman per intenderci), ma purtroppo alquanto satura con i contorni che non riescono sempre ad essere precisi. Chiude, infine, un quadro generale più che discreto il buon equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è da riferimento in termini di separazione, dinamica, estensione in frequenza e ricostruzione della scena sonora. La traccia gode di profondità e di diversi effetti panning che fanno ricorso continuo ai canali surround nel calare al meglio lo spettatore nelle ambientazioni spettacolari del film. Il subwoofer interviene sempre puntualmente con potenza e regala in più di una circostanza il classico pugno allo stomaco. La traccia originale inglese è sostanzialmente simile, anche se leggermente più dettagliata, specie sul centrale. Per un ulteriore miglioramento sia del video che dell'audio non ci rimane altro che aspettare la prossima edizione Superbit. Sul fronte degli extra troviamo sul disco 1 due commenti audio, le filmografie, la campagna di marketing e inserti DVD-ROM. Sul secondo DVD abbiamo, invece, documentari, speciali, provini, prove di trucco, gallerie fotografiche, un documentario storico sulla "storia di Spiderman", gli errori sul set, 3 video musicali e altre chicche che faranno la gioia di tutti gli appassionati. Vi segnaliamo, infine, la disponibilità di un'ulteriore "Collector's Limited Edition" in tiratura limitata e numerata con ulteriori inserti speciali e soprattutto un fotogramma del film scelto dallo stesso regista, con il suo commento.



Columbia TriStar Home Entertainment







IL RE SCORPIONE

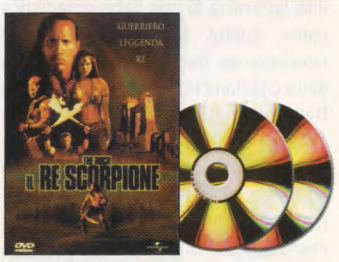
DRAMMATICO dts

Regia: Chuck Russell
Cast: The Rock, Kelly Hu, Bernard Hill, Michael Clarke Duncan, Peter Facinelli
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1 e Dolby Digital 5.1, Inglese DD 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 5
DVD 9

Questa pellicola, ultima fatica dell'autore de "La Mummia" (S. Sommers), s'inserisce di fatto nel filone mitico-epico, rispolverato più di vent'anni fa dal buon "Conan il Barbaro". Senza voler azzardare un paragone, in questo caso i realizzatori del film non sono riusciti a fondere allo stesso modo elementi fantasy col fascino delle avventure "esotiche". "La Mummia" ha fatto centro grazie ad una discreta cura nella creazione degli effetti speciali, una spassosa autoironia ed un suggestivo richiamo ai misteri ed alle maledizioni dell'antico Egitto; qui tutto si riduce, nonostante la sovrabbondanza di sequenze frenetiche, ad una scazzottata all'ombra delle piramidi. E la presenza di The Rock quale attore protagonista non fa che confermare le ambizioni degli autori del film... Il video denota l'utilizzo di un master in ottimo stato e dotato di una definizione sicuramente all'altezza delle aspettative. L'immagine è caratterizzata infatti da una buona tridimensionalità, apprezzabile soprattutto durante le sequenze più luminose. La nitidezza si attesta su livelli soddisfacenti ma soffre, nelle sequenze girate all'interno, della presenza di una leggera grana sugli sfondi uniformi, ugualmente visibile durante le scene notturne. La resa cromatica, tendenzialmente calda, appare precisa e piuttosto brillante. L'audio italiano DTS garantisce un ascolto ricco in termini di dettaglio e spazialità: il fronte principale gode di una perfetta separazione tra il canale centrale ed i frontali, ed allo stesso tempo trae vantaggio dall'apporto costante dei diffusori surround, prodighi di effetti panning laterali e di passaggi direzionali. L'incisione rivela inoltre un notevole impatto in gamma bassa, che richiede al subwoofer una notevole resistenza alle sollecitazioni prolungate. Colpisce in particolare la qualità dei dialoghi, sempre in primo piano e dotati, nella codifica DTS, di una nettezza e di una profondità sconosciute alla traccia Dolby Digital. Intendiamoci, l'audio DD 5.1 se la cava egregiamente, ma per quanto riguarda il calore e la precisione dei dialoghi la differenza è piuttosto netta. Per il resto abbiamo la solita maggiore presenza di basse frequenze, che, unita ad una maggiore brillantezza delle alte, riesce a nascondere con successo la minore incisività in gamma media. La traccia in lingua originale si fa apprezzare per un dettaglio complessivo maggiore, una buona estensione in frequenza e la stessa cura nel missaggio. Anche se noi, per una volta, preferiamo la traccia italiana in DTS...
E veniamo ora agli extra contenuti nel DVD: sotto questo versante l'edizione si conferma ricca ed interessante, come testimoniano i due commenti audio del regista e del protagonista, il "making of" con interviste (15'), un video musicale, degli speciali sui costumi e sugli effetti speciali, gli errori sul set, il trailer cinematografico ed altro ancora.

- Durante l'intera pellicola tutti chiamano "cammello" la cavalcatura del protagonista. Eppure, a ben vedere, l'animale in questione è un dromedario!
- Nella scena iniziale si vede che il "lampadario" è attaccato ad una... carrucola! Eppure il film dovrebbe essere ambientato circa 2000 anni avanti Cristo, e l'invenzione della carrucola è attribuita ad Archita di Taranto nel IV o V sec. a.C.
- Nell'ultimo scontro il Re Scorpione viene ferito con una spada dal basso verso l'alto e da sinistra a destra, ma la ferita che appare dopo tre inquadrature è da destra a sinistra.



Universal Pictures









LA BELLA E LA BESTIA - EDIZIONE SPECIALE

ANIMAZIONE

Regia: Gary Trousdale, Kirk Wise
Cast: /
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 9

Questo lungometraggio d'animazione è stato uno degli ultimi grandi successi della Disney. Ma cos'ha di straordinario "La Bella e la Bestia"? Ha la solidità letteraria di una fiaba umanistica come quella scritta da madame Leprince de Beaumont e la finezza della citazione filmica (il ricordo di "La Belle et la Bête" di Jean Cocteau - 1946 - è stato un punto di riferimento ben preciso), ha una fantasmagoria figurativa a cui da tempo i cartoni animati ci avevano disabituato e la concretizzazione di quell'atmosfera da Musical che da sempre vibrava tra gli squarci musicali delle "canzoncine" disneyane: in un vero tripudio di immagini e suoni "La Bella e la Bestia" ritrova l'intimità romantica che le è propria rivitalizzando lo stile languido della "Sirenetta" con le caricature un po' pazze di "Alice nel paese delle meraviglie" e lasciandosi "cullare" dal perfetto amalgama di musica e parole a cui solo in parte la traduzione italiana rende merito. Non per niente alla colonna sonora ed alla canzone guida sono andati ben due Oscar, ma va detto che "La Bella e la Bestia" era entrata in lizza nelle nomination anche come miglior film, caso unico nella storia dei cartoni animati, proprio perché la sua compiutezza artistica ne fa un prodotto davvero per tutte le età, simpaticamente coinvolgente per l'animo favolistico dei ragazzi e di un fascino "complice" (tra l'ambiguità delle apparenze e la passionalità della dedizione amorosa) per un pubblico adulto, ancora sensibile alla seduzione di una coreografia sentimentale, alla magia senza tempo del cinema (d'animazione).

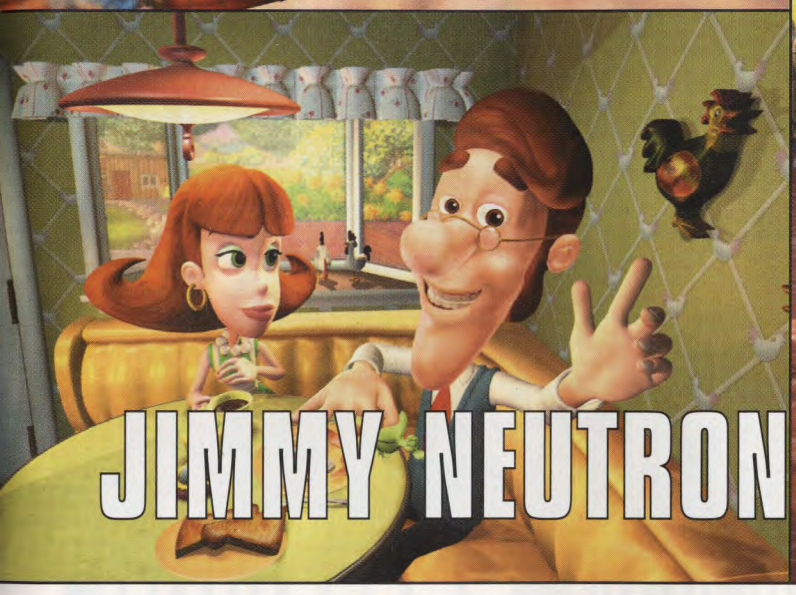
Il video è assolutamente stupefacente e all'altezza degli ultimi DVD della stessa Disney. L'immagine è sempre dettagliata, definita e pulitissima e senza il benché minimo difetto, né di master utilizzato, né tanto meno di compressione Mpeg2. Il video gode di profondità e tridimensionalità, e la resa cromatica è brillante, poco satura e assolutamente fedele all'originale cinematografico. Chiude, infine, un quadro generale da riferimento, il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 (non capiamo perché solo alcuni titoli godono anche della codifica DTS, che in questo caso sarebbe stata assolutamente apprezzata) è perfettamente separato con un utilizzo continuo ed azzeccato di tutti i diffusori, che vi sorprenderanno con coinvolgenti effetti panning destra/sinistra e fronte/retro. La traccia gode di una dinamica incisiva e di un'estensione in frequenza in grado di mettere in risalto il dettaglio verso lo spettro più alto e la profondità verso quello più basso, grazie anche all'apporto del subwoofer. La traccia originale inglese, sempre DD 5.1, è sostanzialmente simile. Per quanto riguarda gli extra, nella "nostra" Edizione Speciale abbiamo un making of, il gioco del laboratorio di Maurice, il karaoke "Canta con noi", il dietro le quinte, 2 video musicali interpretati da Céline Dion e Peabo Bryson e dai Jump 5 ed, infine, il gioco "Spezza l'incantesimo". La "Deluxe Edition" su 2 DVD contiene, inoltre, il commento audio dei realizzatori, speciali sulla storia, le animazioni, la musica, il lancio cinematografico, il Musical a Broadway e altri interessantissimi giochi e chicche.

- Nel cestino della Bella appare e scompare il libro preso in biblioteca.
- Quando l'orologio Cogsworth cade dalle scale perde molti ingranaggi, ma questi poi scompaiono.



Buena Vista Home Entertainment







JIMMY NEUTRON - RAGAZZO PRODIGIO

ANIMAZIONE

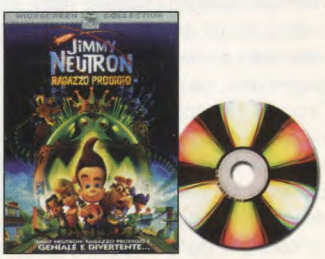
Regia: John A. Davis
Cast: /
Video: 1.78:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Olandese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 8

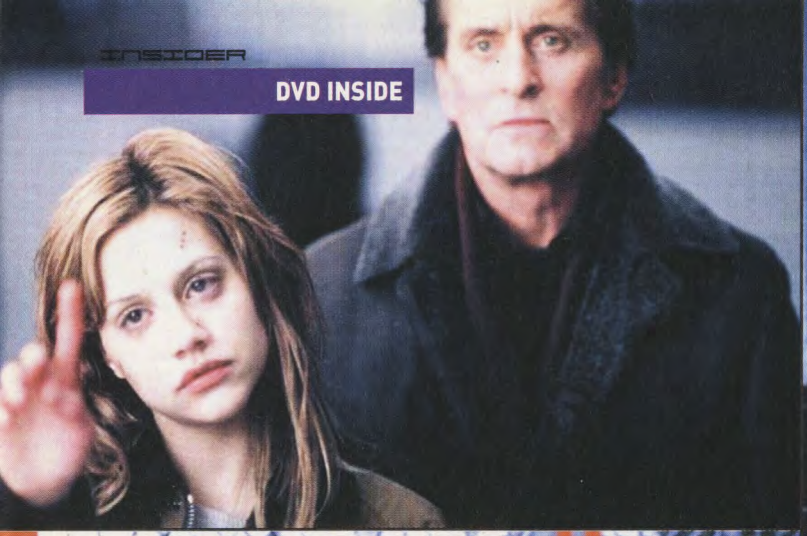
Jimmy Neutron è un ragazzino come molti altri, solo un po' più geniale dei suoi coetanei. Si accompagna ad un simpatico cagnolino-robot, Goddard, e ad un nutrito gruppo di amici: Carl, grassottello e impacciato, Cindy, molto intelligente e carina, Sheen, goffo e ossessionato da un supereroe, e Nick, il bullo della situazione. Fra le tante passioni di Jimmy, c'è quella della comunicazione, soprattutto interstellare: a causa di un tostapane lanciato nello spazio, a mo' di satellite, degli alieni a forma di uovo gelatinoso arrivano sulla Terra, a bordo di astronavi-galline, e rapiscono tutti i genitori. Insieme ai suoi compagni, Jimmy riuscirà a lottare contro il male, a salvare i genitori e a collaudare le sue fantastiche invenzioni. Prodotto dalla Paramount Pictures e Nickelodeon Movies, "Jimmy Neutron - Ragazzo Prodigio" diretto da John A. Davis stabilisce nuovi primati nel campo dell'animazione: è infatti il primo film realizzato a Dallas al di fuori dello "studio system" ed il primo ad utilizzare software comuni come i programmi Lightwave e Messiah. Per cui se avete a casa un piccolo genio, come il ragazzo prodigio Jimmy Neutron che a Retroville trascorre il suo tempo ad inventare strani gadget e marchingegni, grazie a "semplici" software che chiunque può andare a comprare in qualsiasi negozio di computer può diventare il creatore di un nuovo filmato d'animazione. Ed è il rischio minore che vi possa capitare se siete i genitori di questo piccolo genio, piuttosto che ritrovarvi invece tra i piedi un tipetto come Jimmy, artefice di ben più complicate ed incasinate invenzioni. Film di animazione non solo per ragazzi, Jimmy Neutron si discosta molto dalle ultime uscite di questo periodo.

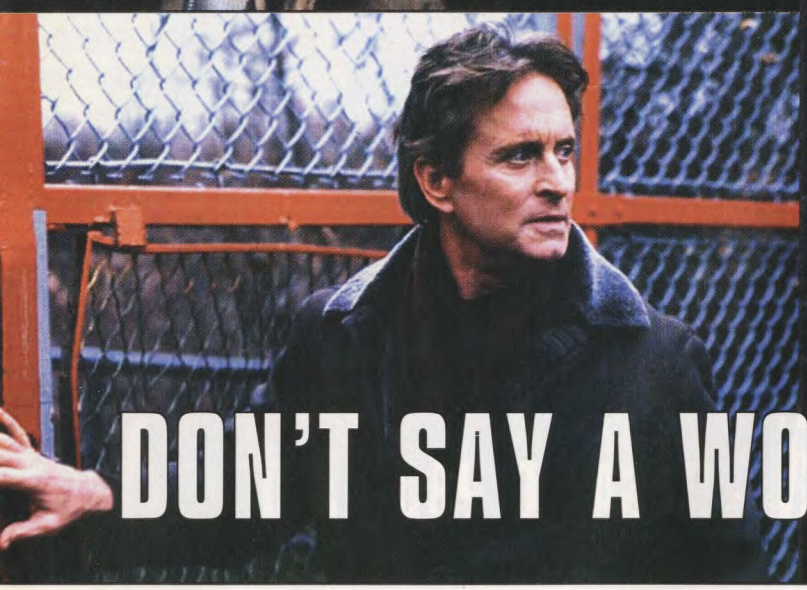


La pellicola ha un certo sapore rétro: Jimmy ha un'acconciatura stile anni '50 e la scenografia sembra la trasposizione animata di "Happy days".
Il video rispecchia la ormai tradizionale qualità dei film di animazione digitale. L'immagine risulta, in effetti, estremamente definita e pulita per tutta la durata del film sia in primo piano che sugli sfondi. La nitidezza è molto buona, anche se in alcune circostanze affiora qualche difetto di compressione Mpeg2, peraltro mai fastidioso. La resa cromatica è tipica dei film in Computer Grafica e risulta, dunque, estremamente brillante e soprattutto poco satura e con una perfetta distinzione dei contorni. Chiude, infine, un quadro generale positivo l'equilibrato rapporto di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è da riferimento in termini di separazione e dinamica prorompente. Gli aumenti di volume sono incisivi e vi regaleranno più di un'emozione. Gli effetti panning sono frequenti e garantiscono un ottimo coinvolgimento ed un utilizzo continuo e puntuale dei diffusori surround. Il subwoofer fa sentire la sua presenza con interventi potenti e profondi. La traccia originale inglese risulta solo leggermente più dettagliata. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo il "making of", i video musicali, gli spot promozionali ed i trailer del film e del videogioco disponibile per tutte le piattaforme, tranne l'Xbox.



Paramount Home Entertainment







DON'T SAY A WORD

THRILLER

Regia: Gary Fleder
Cast: Michael Douglas, Sean Bean, Famke Janssen, Oliver Platt, Brittany Murphy
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 9

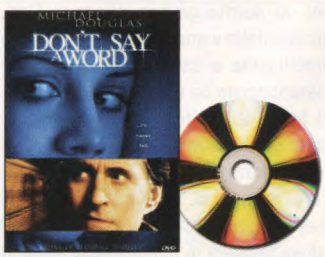
Una banda di rapinatori spietati e ben attrezzati sottrae ad una banca una pietra d'immenso valore, lasciando dietro di sé una lunga e maledetta scia di morte. Considerato il notevole valore del bottino, due dei delinquenti tradiscono il resto della banda, non consapevoli che pagheranno caro il prezzo del loro "sgarro". Purtroppo, una volta giustiziati i due traditori, gli altri devono cercare la pietra. Ed è qui che entra in gioco Elisabeth (B. Murphy), figlia di uno dei due fuggitivi, che è a conoscenza del nascondiglio segreto della pietra, e che perciò verrà trattata alla stregua di un meccanismo di cassaforte da scardinare. Avido di ricchezze, il feroce capobanda si serve delle capacità professionali di un affermato psichiatra, il dottor Nathan Konrad (M. Douglas), al quale rapisce la figlia per ricattarlo. Un film ben confezionato, che attinge a piene mani nel repertorio più classico (e scontato...) del thriller, peccando giocoforza di originalità.

Il video è caratterizzato da una definizione piuttosto elevata e da una resa cromatica tonica e poco satura. La tridimensionalità non è il punto forte dell'immagine, che manifesta una minore chiarezza nei contorni sugli oggetti in secondo piano. Il contrasto è piuttosto elevato, mentre segnaliamo la presenza costante di una leggera grana, soprattutto nelle numerose sequenze girate all'interno. L'audio Dolby Digital 5.1 garantisce un ascolto dinamico e coinvolgente: in particolare ne apprezziamo la dinamica e la notevole chiarezza complessiva. La separazione sul fronte principale è molto accurata, e il missaggio denota un equilibrio esemplare negli interventi, frequenti, dei due canali surround. I brani musicali della colonna sonora sono riprodotti con naturalezza ed ariosità. I dialoghi sono sempre focalizzati sul canale centrale, mentre il subwoofer si caratterizza per un'azione perentoria e sempre opportuna. L'ascolto della traccia inglese evidenzia le consuete e frequenti differenze con l'audio doppiato: in questo caso apprezziamo un dettaglio e una dinamica superiore, nonché un equilibrio complessivo maggiore. Ma sono leggere differenze, che non diminuiscono la qualità intrinseca della traccia italiana.

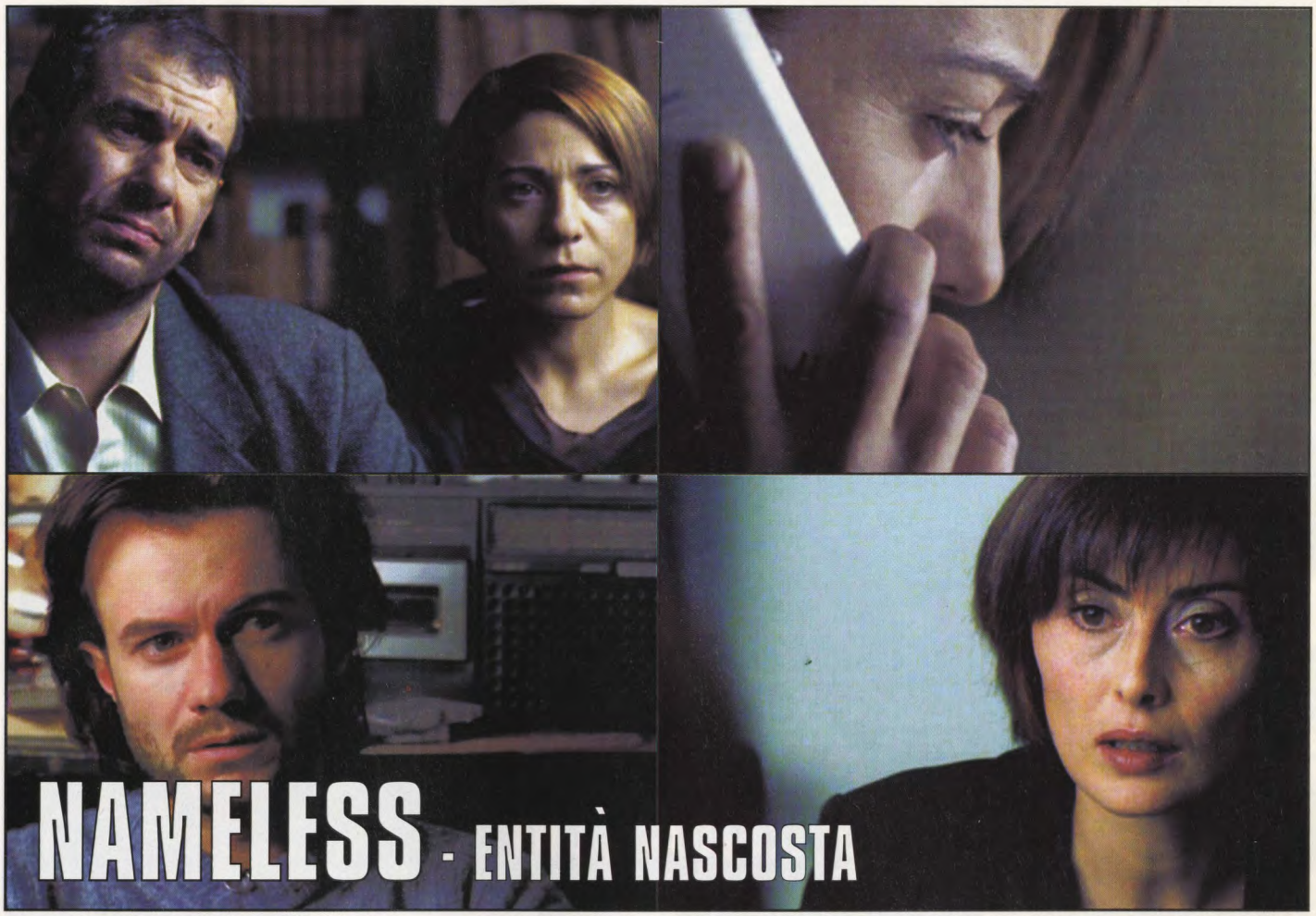


I contenuti speciali, interamente racchiusi nel secondo disco, sono numerosi ed interessanti: si parte con un "making of" di 5', uno speciale con interviste (8'), un backstage (8'), per proseguire con i provini degli attori, 3 scene tagliate, le ambientazioni del film, interviste, trailer, confronto storyboard/film e tanto altro.

- Quando Michael Douglas è davanti all'entrata della metropolitana con la ragazza, ella ha una coperta avvolta attorno al corpo, ma subito dopo ha un cappotto.
- Michael Douglas scrive un biglietto sull'uso del cellulare in caso di emergenza alla moglie ma più tardi quell'appunto è scritto in maniera diversa.
- Osserviamo in una scena, la madre della bambina, rapita , intenta a grattarsi la gamba ingessata con un ferro da maglia successivamente deposto sul comodino. Nella scena della lotta tra la madre ed un sequestratore, lei ad un certo punto, per difendersi estrae dal gesso il ferro da maglia!
- Dopo ben 10 anni, come mai il rapinatore ha la stessa pettinatura e lo stesso taglio di capelli?



Medusa Home Entertainment



NAMELESS - ENTITÀ NASCOSTA

THRILLER

Regia: Jaume Balagueró
Cast: Emma Vilarasau, Karra Elejalde, Tristán Ulloa
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Spagnolo, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 7

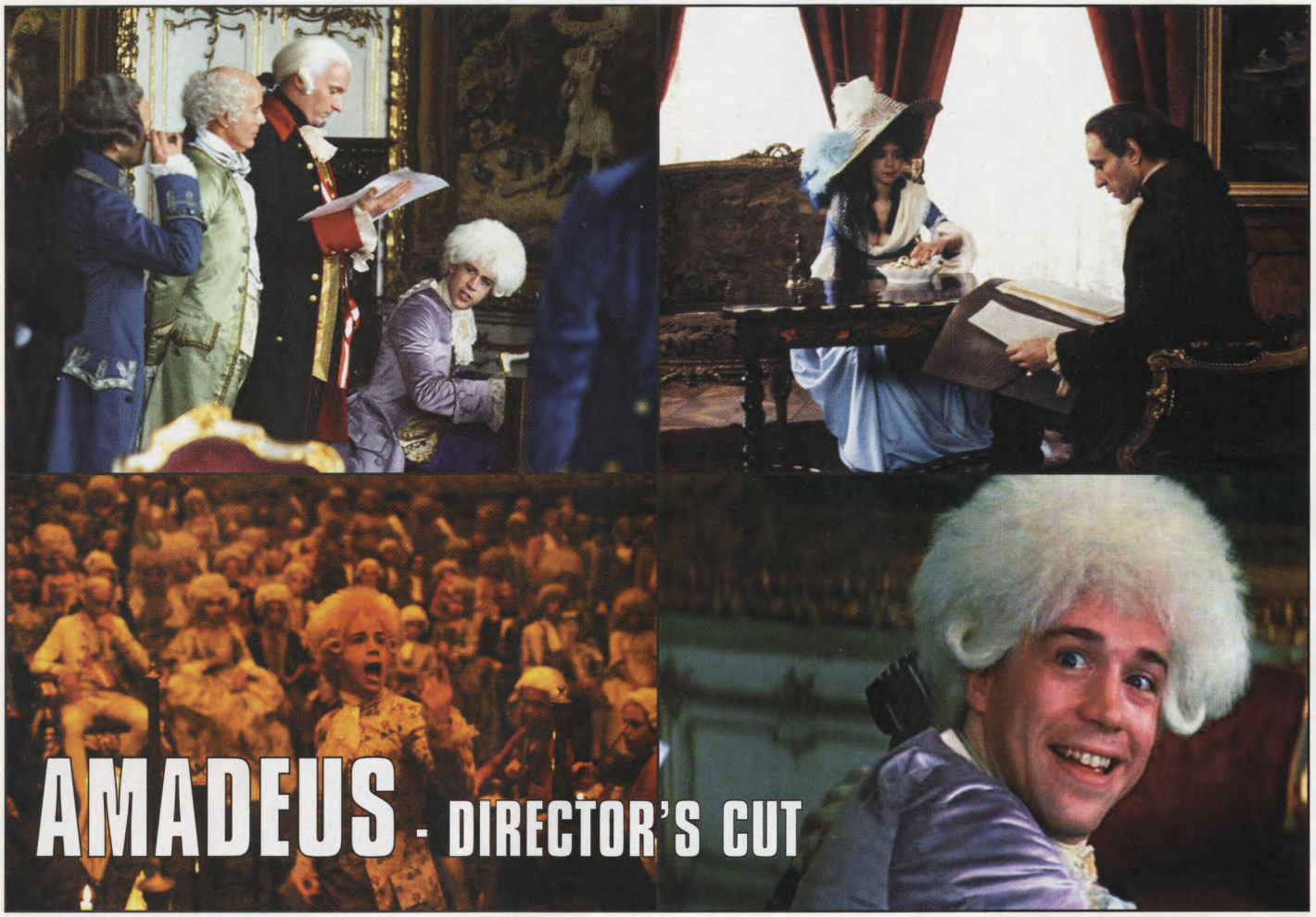
Una bambina rapita, il ritrovamento di un corpo martorizzato, il dolore di una madre, un poliziotto zelante. Questi gli ingredienti di "Nameless - Entità nascosta", vincitore di molti premi, fra cui quello come miglior film al Fantafestival di Roma del 2000. Costruito secondo il classico canovaccio del thriller, il film regala momenti di suspense davvero unici. A volte si perde in spiegazioni e giri di parole che si potrebbero evitare, ma la trama ne risente appena. Cinque anni dopo il rapimento della figlia, Claudia (Emma Vilarasau) riceve una telefonata inquietante: "Mamma, sono io, vieni a prendermi". La speranza di Claudia, quella di ogni madre, si riaccende. Contatta il poliziotto che all'epoca si era occupato del caso, e inizia la frenetica e convulsa ricerca di sua figlia. Tornano i misteri legati ad archivi teologici, a testi pseudo-religiosi ed esoterici. Tornano le sette mistiche. Un gruppo occultista, che rifiuta qualsiasi nome, cerca di affermarsi fin dai tempi dell'olocausto, ma ora, grazie alla presenza di un essere puro, da pervertire fin dalla più tenera età, il suo scopo sta per essere raggiunto. La setta dei Senza Nome vuole affermare un nuovo concetto di "santità". Uno stato di coscienza mai raggiunto prima, la sintesi suprema del male, il supplizio finale, l'estasi. Il male e la perversione la fanno da padrone; non sono delle entità sovrannaturali, sono qualcosa di tangibile, che ognuno può sperimentare, che potrebbe diffondersi negli uomini da un momento all'altro. Gli elementi per scatenare l'ansia e la curiosità dello spettatore ci sono tutti: l'angoscia, la paura persistente, la voglia di scoprire la verità ad ogni costo.

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in perfetto stato di conservazione in grado di restituire per tutta la durata del film un'immagine molto dettagliata e definita, soprattutto in primo piano, mentre gli sfondi appaiono leggermente più impastati. Le atmosfere cupe e tetre del film potrebbero facilmente mettere in crisi l'encoding, che invece se la cava egregiamente, non rivelando quasi mai difetti dovuti agli artefatti di compressione. La resa cromatica è abbastanza atipica e poco brillante, ma comunque perfettamente in sintonia con il genere di film. Chiude, infine, un quadro generale positivo il buon equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano colpisce soprattutto per la dinamica prorompente, in grado di regalare repentini aumenti di volume durante le scene di maggior tensione e interventi del subwoofer poderosi. La traccia è ben separata e dettagliata, con i surround costantemente chiamati in causa e secondo noi con un livello d'incisione un po' eccessivo. L'unico aspetto negativo è un leggero fruscio di fondo avvertibile durante tutta la durata del film e anche sulla traccia originale spagnola, sempre 5.1. Sul fronte degli extra troviamo un making of, un videoclip e il trailer cinematografico.





Eagle Pictures Home Video



AMADEUS - DIRECTOR'S CUT

DRAMMATICO

Regia: Milos Forman
Cast: Tom Hulce, Fred Murray Abraham
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

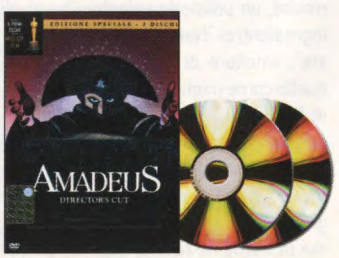
FILM 8
DVD 8

Undici nomination e otto Oscar per questo titolo firmato da Milos Forman, che già qualche anno prima si era imposto all'attenzione della critica e del pubblico con un altro grande film: "Qualcuno volò sul nido del cuculo", vincitore di cinque premi dell'Academy, tra i quali miglior regia e miglior film. Ancora una volta Forman si cimenta con un soggetto tutt'altro che facile, la biografia di Wolfgang Amadeus Mozart, riuscendo a ben armonizzare le esigenze drammaturgiche con il rigore filologico. Il risultato è un film appassionante e appassionato, capace di catturare l'immaginazione e il gusto di vaste platee. Narra degli ultimi dieci anni della vita di Mozart trascorsi a Vienna, un periodo particolarmente importante per la maturità artistica del grande musicista tedesco. Qui, infatti, egli raggiunge la più alta sintesi tra le atmosfere giocose, pervase di grazia e leggerezza, che caratterizzano da sempre la sua musica e una nuova, intensa drammaticità espressiva. Qui raggiunge una grande popolarità come concertista, compone una serie mirabile di sinfonie ed opere teatrali, eppure sembra pagare il prezzo della propria geniale originalità, costretto, negli ultimi anni, a patire difficoltà economiche ed umiliazioni. Nel film prende corpo la leggenda che all'origine di tanti guai ci sia l'invidia del musicista di corte Antonio Salieri. E i veri protagonisti del racconto diventano ben presto i sentimenti umani: i sensi di rivalsa del mediocre nei confronti del genio, la rabbia dell'uomo ordinario e convenzionale che si scaglia contro il creatore spontaneo e sublime. Passioni tumultuose, intrighi di corte e tanta musica che mantiene sempre un ruolo di primo piano, in particolare nella versione Director's cut contenuta in questo DVD. Grande l'interpretazione di Salieri, che ha fatto vincere l'Oscar a Fred Murray Abraham; le altre sette statuette sono andate alla regia, al film, alla sceneggiatura, alla scenografia, al suono, ai costumi e al trucco.

Eccellente la qualità tecnica della versione DVD, con un video che mostra un'ottima definizione e che riesce a rendere tutta (o quasi) la ricchezza cromatica e la pastosità della pellicola originale; grande equilibrio timbrico e straordinaria dinamica caratterizzano la traccia audio in italiano, che per una volta riesce a reggere il confronto con quella inglese. Sul fronte degli extra, da segnalare un documentario che racconta la realizzazione del film, forse con toni un po' troppo enfatici, e l'interessante traccia audio con il commento del regista, purtroppo non sottotitolato.

■ Dopo che Mozart ha eseguito l'opera commissionatagli dall'Imperatore Francesco Giuseppe, quella ambientata in un harem, lo stesso imperatore complimentandosi afferma: "Un'opera geniale non c'è che dire, ma, di quando in quando, soltanto di quando, ha, come dire, un po' troppe note". Tale frase, che l'imperatore pronunciò davvero, fu detta dopo la rappresentazione de "Le nozze di Figaro" e non dopo l'opera turca.

■ La familiarità con cui Mozart tratta l'Imperatore era impensabile all'epoca, e forse lo sarebbe perfino oggi nei confronti del presidente della repubblica o del capo del governo.



Warner Bros Home Video

AMORES PERROS

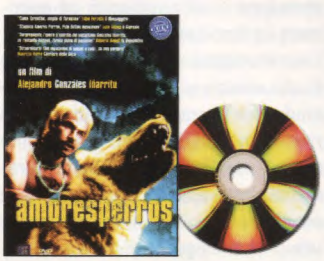


COMMEDIA

Regia: Alejandro Gonzáles Iñárritu
Cast: Emilio Echevarria, Gael Garcia, Vanessa Bauche, Marco Perez, Goya Toledo
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Spagnolo DD 2.1
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 8
DVD 7

Primo lungometraggio del quarantenne regista messicano A. Iñárritu, "Amores Perros", candidato all'Oscar 2002 come miglior film straniero, è un'opera intensa, cupa, violenta ed angosciante, in cui la disperazione, il disincanto ed il dolore sembrano essere il tratto comune e determinante dell'esistenza di tutti gli uomini. Tre storie diverse, per tre personaggi altrettanto diversi, nella natura, nell'età, nella classe sociale, ma accomunati dalla forza dirompente e negativa delle loro passioni: Octavio è innamorato della moglie del fratello Ramiro. Valeria, stupenda modella nel pieno della carriera, soffre per l'amore di un uomo sposato. El Chivo, barbone con la passione per i cani randagi e sicario a tempo perso, vive nell'ombra di un passato trascorso a combattere per ideali irraggiungibili e nel ricordo di una famiglia perduta. La struttura narrativa è piuttosto originale, e questo si intuisce a partire dal flashback iniziale, quasi un omaggio a Tarantino, con cui il regista condivide una certa ossessione per il sordido ed il sangue. Le trame delle tre diverse storie si intrecciano e si inseguono per poi confluire ed intersecarsi in un crocevia mortale, dove i diversi protagonisti soccombono ad un destino inevitabile ed impietoso, che puntualmente li risveglia dall'illusione di una felicità una volta a portata di mano ed oramai perduta per sempre. Il video risulta di qualità complessiva soddisfacente, con una definizione degna di nota ed una nitidezza di buon livello. L'audio si caratterizza per una buona separazione dei canali, sebbene i dialoghi non siano sempre chiari ed intelligibili. I contenuti speciali non sono purtroppo all'altezza del film, dato che si riducono alla presenza del trailer cinematografico e di una sequenza introduttiva dall'utilità piuttosto dubbia.

■ Osservate bene il panino del killer vagabondo, mentre lo sta mangiando, durante la visita nella sua topaia di due committenti...



Eagle Pictures/CDE Home Video

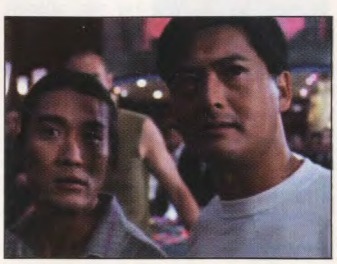
AZZARDO MORTALE



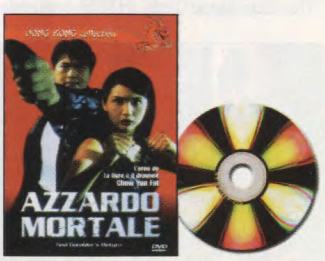
AZIONE

Regia: Wong Jing
Cast: Chow Yun Fat, Tony Leung, No Seen-Leen, Chingmy Yau
Video: 1.85:1 letterbox
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,99 Euro
FILM 5
DVD 6

Direttamente da Hong Kong, dalla scuola di John Woo, un action-movie ad altissima tensione. Ko Chun, re del gioco d'azzardo, è uscito dal giro per ricostruirsi una vita. Dragon, suo rivale, vuole costringerlo a tornare nelle sale da gioco e portargli via il titolo di campione. È un'ossessione che lo spingerà ad uccidergli la moglie incinta a sangue freddo. La sfida è lanciata e sarà una lotta senza esclusione di colpi. Fino allo scontro finale. Con Chow Yun Fat, l'eroe de "La Tigre e il Dragone". Il video, in formato 1.85:1 letterbox, oltre a non godere dell'estensione anamorfica, sempre molto apprezzata dai possessori di televisori 16/9, denota l'utilizzo di un master di qualità insufficiente per via della bassa definizione, di rumore video di fondo e di molti punti neri e graffi sulla pellicola. La resa cromatica è spenta e abbastanza satura. Chiude, infine, un quadro non esaltante la luminosità un po' eccessiva. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di una discreta separazione, ma è deficitario in termini di estensione in frequenza e soprattutto di dinamica, restituendo in più di una circostanza una traccia quasi piatta e lontana dalle migliori incisioni multicanale. Sul fronte degli extra troviamo unicamente il trailer Hong Kong Collection.







Elle U Multimedia Home Video

BELLA IN ROSA



COMMEDIA

Regia: Howard Deutch
Cast: Molly Ringwald, Harry Dean Stanton
Video: 1.78:1 anamorfico
Audio: Inglese Dolby Digital 5.1, Italiano Dolby Surround
Prezzo: 24,50 Euro

FILM 7
DVD 7

Negli anni '80 il regista e produttore John Hughes è stato l'indiscusso artefice del rilancio di un genere cinematografico indirizzato agli adolescenti, il cosiddetto "Teen Movie", che in seguito sarebbe entrato stabilmente a far parte dei listini di tutte le major hollywoodiane. Con un trittico di film dal grande successo di pubblico, Hughes lanciava pure una giovane attrice, Molly Ringwald, che però non sarebbe riuscita a concretizzare le grandi aspettative suscitate. "Sixteen Candles - Un compleanno da ricordare" (1984), "The Breakfast Club" (1985) e questo "Bella in rosa" (1986, affidato però dal regista-produttore all'esordiente Howard Deutch) sono lavori che possono apparire ovvi e scontati, ma si innestano astutamente sul grande riflusso allora in atto (più sentimento e famiglia e meno impegno civile) e rappresentano con una certa indovinata sincerità i problemi giovanili. Qui siamo alle prese con una sorta di Cenerentola ambientata ai giorni nostri; una ragazza di origini proletarie riesce a conquistare il cuore di un ricco rampollo (Andrew McCarthy), suo compagno di scuola ma il finale (che non riveliamo!) soddisferà coloro che non si accontentano dello stereotipo della fiaba.

Da notare che nel trattamento iniziale la ragazza alla fine avrebbe preferito l'eccentrico amico (Jon Cryer), che neanche troppo velatamente le faceva la corte, ma pare che sia stato lo stesso Hughes a modificare il finale.

Dal punto di vista tecnico si coglie qualche imperfezione, che ci porta ad affermare che Paramount sembra abbia lavorato meglio sui film dei '50 e '60 che non su quelli dei decenni successivi.





Paramount Home Entertainment

DADDY & THEM



COMMEDIA

Regia: Billy Bob Thornton
Cast: Billy Bob Thornton, Brenda Blethyn, Laura Dern, Andy Griffith, Kelly Preston
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

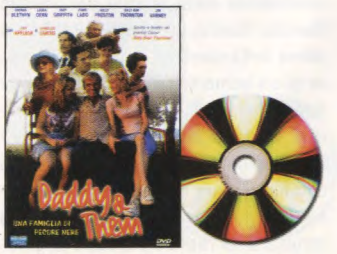
FILM 6
DVD 7

Claude e Ruby sono pazzamente innamorati, ma anche spesso in contrasto. Quando arriva la notizia che Hazel, lo zio di Claude, è stato arrestato, i due raggiungono la residenza di famiglia a Little Rock per portare il loro sostegno ai parenti. L'estesa famiglia si riunisce e subito diventa chiaro che in questo gruppo succede di tutto e ognuno dice quello che pensa. Commedia con retrogusto amaro, "Daddy &Them" mette in scena - con una certa finezza dietro la facciata grottesca - il dramma dell'incomprensione e della difficoltà ad esprimere i propri sentimenti.

L'incomunicabilità è il motore eterno di una situazione che, malgrado i continui alterchi tra i vari personaggi, si rivela fin dall'inizio statica: niente sembra destinato a cambiare veramente, tutto appare fermo, ma in un equilibrio precario in cui i rapporti umani (e le esigenze di affetto e comprensione che ne sono alla base) sono come posti all'inizio di un piano inclinato che scorre inesorabilmente verso una possibile tragedia. Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master recente ed in grado di garantire per tutta la durata del film un'immagine ben definita, soprattutto in primo piano. La nitidezza si attesta su livelli piuttosto buoni, grazie al buon lavoro di authoring effettuato dai tecnici. La resa cromatica è abbastanza spenta, ma comunque naturale e poco satura. Chiude, infine, un quadro generale positivo il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità.

L'audio italiano Dolby Digital 5.1 restituisce dialoghi sempre molto chiari e ben focalizzati sul centrale e una colonna sonora di ampio respiro e che si estende sui canali principali.

La traccia è ben estesa in frequenza e, nonostante il genere di film molto "tranquillo", ci regala interventi dei surround sempre puntuali e dall'utilizzo sapiente e coinvolgente. La traccia originale inglese DD 5.1 ha un volume d'incisione più basso e un centrale più in secondo piano. Il disco non contiene contenuti speciali.



Columbia TriStar Home Entertainment



STAR TREK THE NEXT GENERATION - STAGIONE 4

FANTASCIENZA

Regia: registi vari
Cast: Patrick Stewart, Brent Spiner, Jonathan Frakes, LeVar Burton, Marina Sirtis, Whoopy Goldberg, Wil Wheaton
Video: 1.33:1
Audio: Italiano, Fr., Ted. Spa. Dolby Digital Mono, Ing.Dolby Digital 5.1
Prezzo: 103,00 Euro
FILM 8
DVD 7

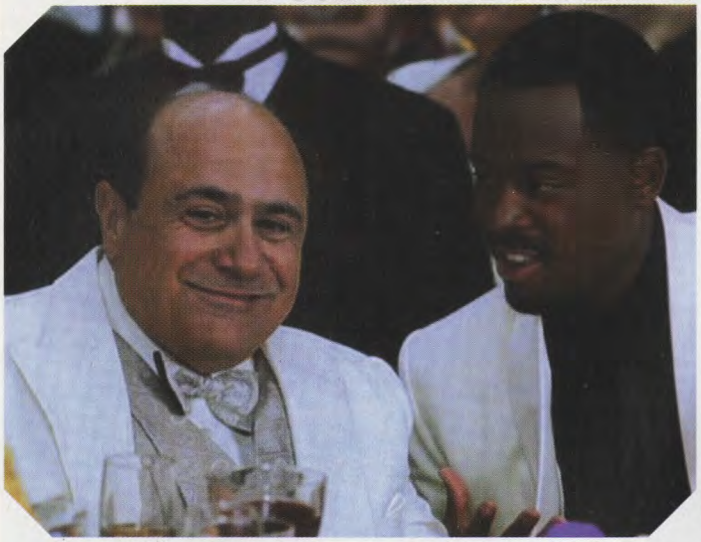
Quarto appuntamento con i DVD di "Star Trek - The Next Generation". Il cofanetto, che ormai è diventato un piacevole appuntamento, contiene le avventure dell'astronave Enterprise e del suo equipaggio, ormai giunto ad un livello di affiatamento tale da poter affrontare anche avventure complesse ed apparentemente senza speranza. Ed infatti il primo dei 26 episodi di cui si compone la stagione è sicuramente uno di quelli cardine dell'intera serie. Si tratta della seconda parte dell'"Attacco dei Borg", in cui Picard viene rapito dai Borg, appunto, i più temibili "nemici" della Federazione dei Pianeti uniti, ed "assimilato", divenendo egli stesso parte della comunità. Salvato attraverso un intervento ai limiti del regolamento dal Comandante Riker e dal suo equipaggio, il Capitano rimarrà segnato per tutta la vita ma avrà accumulato esperienze tali da salvare l'umanità intera nel film "Primo Contatto", finora il più riuscito dell'intera serie cinematografica di "Star Trek". L'avvincente trama, il soggetto forte ed impegnativo, nonché un budget, per questo solo episodio, pari a quello della metà dell'intera quarta stagione, ne ha fatto uno dei più belli tra i 178 che compongono l'intera serie. In questa quarta stagione, i caratteri dei personaggi vengono ulteriormente ben delineati. Lo stesso Capitano Picard, dopo l'episodio con i Borg ed il successivo, dove è a casa sua, in Francia, in meditazione (uno dei due momenti, in tutta la serie, in cui non ci sono scene girate sul ponte dell'Enterprise), compie un balzo immane verso una umanizzazione determinante per il successo, tra l'altro ormai mondiale, del nuovo ciclo. Altri personaggi vengono ulteriormente delineati, come il consigliere Troi, che perde i poteri empatici con un conseguente contraccolpo psicologico (un episodio molto apprezzato dalle comunità di appassionati disabili), oppure il "duro" Worf, che diviene più umano con la presenza del figlio Alexander. È proprio Worf, che aveva perso l'onore (unica ragione di vita per gli appartenenti alla sua razza, i Klingon), il protagonista dell'ultimo episodio, diviso in due parti, di cui solo la prima in questa stagione. Molto interessanti anche il paio di occasioni in cui, in questa serie, il punto di vista è rovesciato: gli alieni sono i terrestri dell'Enterprise!

Migliora costantemente la qualità del video di tutti gli episodi, soprattutto rispetto alle prime due stagioni. Una delusione, invece, riguarda l'audio, ancora in DD mono nella versione italiana come nei cicli precedenti. Questi episodi erano stati trasmessi in Dolby Surround dalla RAI e quindi c'era la possibilità di rimasterizzarli in 5.1, formato invece presente nella traccia audio inglese. In ogni caso, la qualità media è decisamente buona, mentre la presenza di contenuti speciali è accresciuta. I primi sei dischi contengono quattro episodi l'uno, mentre il settimo solo due ed i contenuti speciali, definiti "Diario di Missione". Oltre ai soliti "Riepilogo Missione", "Analisi dell'equipaggio", "Briefing dipartimentale", dove attori, produttori, sceneggiatori descrivono i diversi episodi chiave, i personaggi e le ambientazioni, troviamo anche altre interviste, legate alle nuove civiltà introdotte in questa stagione, a dati storici, ad archivi e a "cronache dell'ultima frontiera, più incentrate sugli sceneggiatori. Con la quarta stagione, ormai, "The Next Generation" ha assunto un ruolo tutto suo ed i suoi protagonisti sono ormai entrati nell'immaginario collettivo dei fan al pari del Capitano Kirk e del Signor Spock.



Paramount Home Entertainment

LO SCROCCONE E IL LADRO



COMMEDIA
Regia: Sam Weisman
Cast: Martin Lawrence, Danny De Vito
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 5
DVD 9

"Lo scroccone e il ladro" è uno di quei film che vale la pena di vedere solo per la presenza di qualche scena divertente, se non addirittira esilarante. La pellicola si basa su un episodio, che possiamo riassumere in questa frase: "Derubato dal padrone di casa durante una rapina". Il padrone di casa è Max Fairbanks (ottimamente interpretato da Danny De Vito). Max è un ricco e affermato affarista, vero e proprio squalo nel mondo degli affari, donnaiolo impenitente con la passione per la cartomanzia. Il ladro derubato è Kevin (Martin Lawrence), un tipo galante e romantico. Innamoratosi della bella Amber (Carmen Ejogo), viene per l'appunto derubato dall'astuto Max dell'anello di fidanzamento regalatogli da Amber. Da questo momento tutto il film si incentra sulla descrizione dei tentativi di Kevin di recuperare l'anello da Max...
Il video denota, sin dalle prime inquadrature, l'utilizzo di un master in perfette condizioni, in grado di restituire un'immagine dalla qualità veramente invidiabile. La definizione così come la nitidezza si attestano su livelli di eccellenza e non entrano mai in difficoltà grazie all'assenza di qualsiasi problema dovuto alla presenza di grana o rumore video di fondo. La resa cromatica è brillante, poco satura e tipica dei film di ultima generazione. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo, il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 si caratterizza per un'ottima separazione ed estensione in frequenza, che si fa apprezzare soprattutto durante la riproduzione delle musiche che accompagnano il film. I surround intervengono sempre puntualmente nel ricostruire al meglio la scena sonora e assicurare un buon coinvolgimento allo spettatore. Sul fronte dei contenuti speciali abbiamo il commento audio (non sottotitolato) per tutta la durata del film, le scene inedite, le riprese scartate, il video musicale "Music" e il trailer cinematografico.



MGM/20th Century Fox Home Entertainment

MISERY NON DEVE MORIRE EDIZIONE SPECIALE



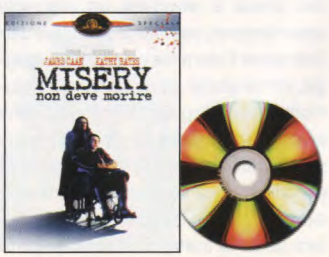
THRILLER
Regia: Rob Reiner
Cast: James Caan, Kathy Bates, Richard Farnsworth, Lauren Bacall, Graham Jarvis
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Francese, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,99 Euro

FILM 7
DVD 8

Lo scrittore di romanzi rosa Paul Sheldon (J. Caan) ha la pessima idea di mettersi in viaggio lungo una strada di montagna durante una tormenta di neve. Perde il controllo del mezzo ed esce fuori strada, rimanendo tramortito nella carcassa dell'auto. Una ex infermiera, Annie Wilkes (K. Bates), lo salva e lo porta a casa, prendendosi cura di lui; la donna, fan sfegatata di Sheldon, legge l'ultima fatica dell'autore, non ancora pubblicata, e scopre che la creatura letteraria protagonista, Misery, morirà alla fine del libro. Costringe quindi il povero malcapitato a modificare il testo, usando tutti i mezzi possibili, anche quelli più crudeli. La Bates vinse l'Oscar come migliore attrice non protagonista grazie a questo film carico di tensione e suspense, diretto con inattesa cattiveria da Rob Reiner ("Harry ti presento Sally"), non nuovo a lavori con sceneggiature basate su racconti di Stephen King ("Stand by me").

Il video si presenta nitido e senza difetti, con la resa cromatica in bell'evidenza. L'audio, rimasterizzato in multicanale per l'occasione, immerge costantemente lo spettatore nelle cupe atmosfere evocate dal commento musicale. Degno di una 'special edition' il carico di extra incluso nel disco: il documentario "Marc Shaiman e il suo Musical Misery Tour", la galleria fotografica, il cortometraggio "Misery vuole compagnia", i commenti audio del regista e dello sceneggiatore, oltre al trailer promozionale e quello cinematografico.

- Durante la scena principale di lotta, quando Annie cade a terra e viene colpita con una macchina da scrivere, l'attrice Kathy Bates viene sostituita con un manichino così fatto male da apparire palesemente tale.
- Dopo la duplice "mazzata", James Caan è sulla sedia a rotelle con due gambaletti; quando arriva lo sceriffo, lo scrittore si volta verso la scrivania ed i gambaletti scompaiono.
- La neve che ricopre la strada dove è ferma la jeep dello sceriffo si scoglie in un lampo, infatti, quando Kathy Bates passa accanto all'auto, l'asfalto è bagnato ma pulito.



MGM Home Video

QUALCUNO VOLÒ SUL NIDO DEL CUCULO EDIZIONE SPECIALE



DRAMMATICO

Regia: Milos Forman
Cast: Jack Nicholson, Louise Fletcher, Christopher Lloyd, Danny De Vito
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Francese Dolby Digital 1.0, Inglese DD 5.1
Prezzo: 23,19 Euro

FILM 9
DVD 8

Il cuculo è un uccello decisamente particolare: sfrutta il nido delle altre specie di volatili e poi ne estromette la legittima nidiata. Questo apparente disordine è una "smagliatura" nella perfezione della natura o risponde, più plausibilmente, ad un'esigenza che sfugge alla nostra razionalità? Alla luce di questa metafora, occorre considerare il disagio mentale un incidente della normalità o piuttosto proprio ciò che definisce la normalità, impedendole d'implodere nella sua mancanza di significato, nell'atroce meccanismo dell'automaticità dei comportamenti ed, in definitiva, dell'alienazione collettiva? Lucida e risoluta critica alle istituzioni psichiatriche americane, nelle quali Forman ritrova i tratti autoritari e disumani della "sua" Cecoslovacchia comunista, il film, tratto dal romanzo di Ken Kesey, si avvale delle straordinarie interpretazioni di Nicholson e Fletcher, entrambi vincitori del premio Oscar. Un autentico capolavoro, in un'edizione DVD a 2 dischi arricchita di materiale prezioso per tutti i cinefili. Il video presenta una buona definizione ed una pulizia di tutto rispetto, considerata la ragguardevole età della pellicola. La presenza di grana è infatti piuttosto ridotta e visibile soprattutto nelle sequenze più scure e negli interni. La rimasterizzazione video ha avuto effetto soprattutto sui graffi e sulle spuntinature della pellicola, presenti nella precedente edizione e decisamente contenuti nella presente. La resa cromatica non è mai satura e risulta priva di sbavature, ed il contrasto appare piuttosto tonico, conferendo ai neri una buona profondità. Sull'audio Dolby Digital 1.0 non c'è molto da dire: l'intelligibilità dei dialoghi è comunque garantita da una traccia sufficientemente pulita e sostanzialmente priva di fruscio di fondo. I contenuti speciali sono finalmente all'altezza dello straordinario valore del film: sul primo disco troviamo il commento audio del regista e dei produttori (purtroppo privo dei sottotitoli in italiano), sul secondo sono state incluse 8 scene eliminate, un "Dietro le quinte" di 46' (entrambi con sottotitoli in italiano) e il trailer cinematografico originale.



Warner Home Video

SALTO NEL BUIO



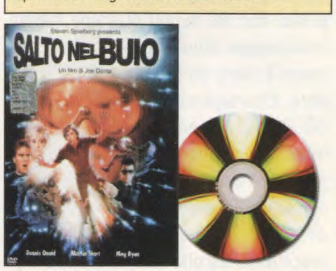
FANTASCIENZA

Regia: Joe Dante
Cast: Dennis Quaid, Martin Short, Meg Ryan, Kevin McCarthy
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro

FILM 7
DVD 7

Joe Dante firma la regia di questa commedia travolgente e frenetica, con ottimi effetti speciali ed un cast di tutto rispetto. A seguito di uno straordinario esperimento scientifico di miniaturizzazione, il pilota Tuck Pendleton (D. Quaid) viene iniettato all'interno del corpo del malcapitato Jack (M. Short), in un viaggio che ricorda molto da vicino quello del mitico Marty McFly a ritroso nel tempo.
E non a caso il produttore esecutivo è lo stesso, un tale di nome Steven...
La qualità video del film è altalenante: in alcuni frangenti, soprattutto nelle sequenze più luminose e all'aperto, l'immagine appare dotata di un dettaglio sufficiente, di una discreta nitidezza e di un rapporto tra contrasto e luminosità decisamente bilanciato. In altre situazioni, il master denota una notevole presenza di grana che mette in crisi la compattezza dell'immagine e ne intacca pesantemente la tridimensionalità. La resa cromatica è invece sufficientemente brillante, solo leggermente satura, e la pellicola non appare nel complesso rovinata da graffi e spuntinature. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround svolge un ottimo lavoro e si rivela coinvolgente e sufficientemente dinamico per supportare l'azione. I dialoghi sono sempre intelligibili e la stereofonia sul fronte principale è apprezzabile, considerati gli evidenti limiti della codifica. Stupisce, infine, l'azione del canale surround monofonico, che contribuisce in modo notevole all'ampliamento della scena sonora, spingendosi sicuramente ai limiti della codifica Dolby Surround: alcuni passaggi fronte-retro, infatti, spesso non si riscontrano neanche in tracce a 5.1 canali. Per quanto riguarda i contenuti speciali, sul DVD troviamo il commento audio del regista e dello staff tecnico (purtroppo non sottotitolato), il trailer cinematografico, informazioni su premi e cast.

■ All'inizio del film, al cambio di inquadratura, il colletto di Dennis Quaid è chiuso, poi è aperto e in seguito di nuovo chiuso.



Warner Home Video

IL SIGNORE DEGLI ANELLI EXTENDED DVD EDITION



FANTASY dts

Regia: Peter Jackson
Cast: Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Christopher Lee, Cate Blanchett, Liv Tyler
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS ES 6.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1 EX
Prezzo: 52,00 Euro

FILM 7
DVD 10

Come ricorderete sicuramente, sul numero di settembre (*Evolution 7*) abbiamo già recensito "Il Signore degli anelli", ma proprio in quell'occasione vi avevamo annunciato l'uscita di un'ulteriore edizione contenente ben 4 dischi. Ebbene, ecco accontentati gli appassionati, che vedranno finalmente appagata la loro sete di contenuti speciali. Inutile, quindi, ritornare sulla trama e cerchiamo piuttosto di vedere cosa è stato aggiunto in questa "Extended Edition". I primi due DVD contengono la versione estesa del film (ben 208') come non l'avete mai vista prima, con 30 minuti di scene inedite, interamente doppiate in italiano, e le tracce italiane Dolby Digital EX e DTS ES, oltre, chiaramente, alla traccia inglese DD EX già presente nell'edizione "normale". Le caratteristiche principali delle incisioni rimangono chiaramente le stesse e non possiamo far altro che ribadire l'ottimo giudizio avuto durante il precedente ascolto (cui, ricordo, avevamo dato già 10). La traccia DTS ES si distingue per un maggiore dettaglio dei dialoghi (un po' più presenti) e per una migliore tenuta sulle bassissime frequenze da parte del subwoofer. Sempre sui primi due DVD abbiamo ben 4 commenti audio per tutta la durata della pellicola, tutti sottotitolati in italiano, in cui avrete modo di apprezzare tante curiosità sul film e la sua realizzazione. I dischi 3 e 4 sono un trionfo di contenuti extra: il disco 3 s'intitola "Dal libro al sogno" e contiene un'introduzione del regista, uno speciale su Tolkien – Il creatore della Terra di Mezzo, l'adattamento del libro alla sceneggiatura, gli storyboard, i filmati degli incontri iniziali da parte della produzione, la realizzazione della Terra di Mezzo, la mappa interattiva della Nuova Zelanda e tante altre chicche per una durata di circa 2h30. Il disco 4, intitolato "Dal sogno alla realtà", è invece maggiormente dedicato alla realizzazione pratica, con documentari sugli effetti speciali, la post-produzione, com'è stato girato il film, la colonna sonora ed inserti DVD-ROM, per un totale di 3h30. Tutti gli inserti sono sottotitolati in italiano. Assolutamente un'edizione da riferimento: difficile fare di meglio!



Medusa Home Entertainment

SOLARIS



FANTASCIENZA

Regia: Andrej Tarkovskij
Cast: Natalya Bondarchuk, Donatas Banionis, Juri Jarvet
Video: 2,35:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1
Prezzo: 22,50 Euro

FILM 8
DVD 7

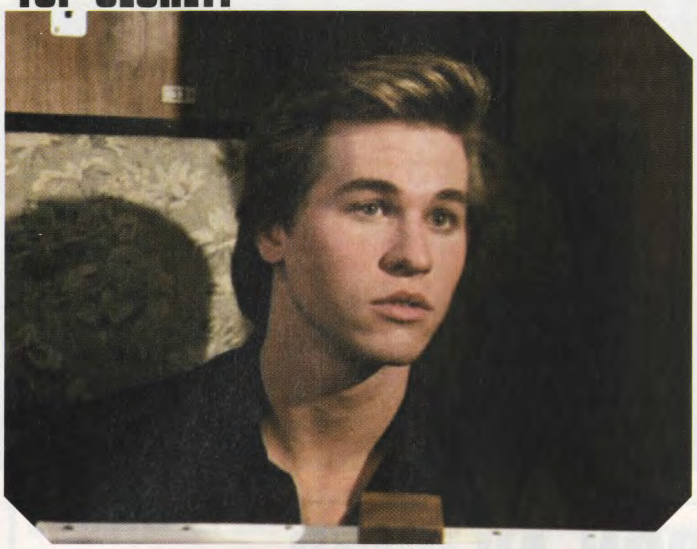
"Solaris", 1971, del russo Andrej Tarkovskij, è a tutti gli effetti (per gli argomenti trattati) un film di fantascienza, ma in realtà non sembra tale per via dell'uso limitato dei canoni estetici universalmente adottati dal cinema americano. Ha un percorso narrativo che lo avvicina più agli interrogativi cosmici di "2001: Odissea nello spazio" di Kubrick che non ai vari "Guerre stellari" & Co. Il regista, a detta di molti appassionati di fantascienza, si sarebbe ispirato a qualche idea di Philip K. Dick, oppure ne avrebbe solo adottato lo stile. Un uomo inizia un viaggio forte di alcune convinte certezze circa la centralità del suo ruolo nell'ordine delle cose, ma nel prosieguo vede questa certezza sgretolarsi ed è costretto a fare i conti col proprio passato, con le figure della moglie e della madre, fino alla chiusura del cerchio, alla ricerca della persona che possa dargli delle risposte certe: suo padre. Una storia priva di svolgimento che offre numerosi spunti di riflessione sui più vivi dilemmi esistenziali dell'uomo, una morale negativa secondo cui l'essere umano è immaturo e cerca di tornare alle proprie origini. Il film, è bene dirlo chiaramente, ha un ritmo lento ed ossessivo; necessita di grande concentrazione e passione cinefila per essere apprezzato, di certo non è un lavoro di pura evasione. Nonostante ciò, è annunciato come imminente un remake realizzato da Steven Soderbergh ed interpretato da George Clooney. A 30 anni dalla sua realizzazione viene proposta in DVD una versione restaurata (molto meglio le immagini che non il sonoro), che reintegra i circa 40 minuti che originariamente erano stati tagliati per la distribuzione italiana. Extra in abbondanza.

■ Durante la scena con Chari nella biblioteca, si può osservare uno degli errori più classici della cinematografia moderna: riflessa nello specchio si staglia l'ombra di un tecnico di scena.



General Video

TOP SECRET!

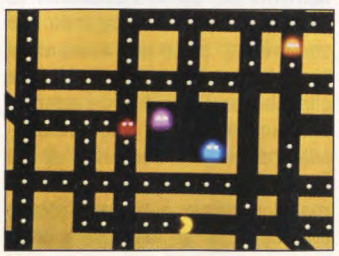


COMMEDIA

Regia: Jim Abrahams, David Zucker, Jerry Zucker
Cast: Val Kilmer, Lucy Gutteridge, Omar Sharif
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 2.0 Mono, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 7
DVD 6

Durante la seconda guerra mondiale, Nick Rivers (Val Kilmer), giovane e affascinante cantante di rock'n'roll, viene spedito nella Germania dell'Est ad esibirsi per le truppe americane. Qui si innamora della bella Hillary Flammond e decide di allearsi con lei per trovare suo padre prima che porti a termine la realizzazione di una potente superarma. A questo punto Nick Rivers si trova alle prese con colonnelli nazisti, scienziati rapiti, partigiani francesi e traditori omosessuali, in un frenetico susseguirsi di gag surreali. Un cult movie del genere demenziale.

Il video è di qualità complessiva abbastanza buona, anche se non riesce mai a far gridare al miracolo per via di una definizione sufficientemente elevata solo in primo piano, mentre gli sfondi sono poco dettagliati e afflitti da grana e rumore video di fondo. I colori hanno una resa un po' "artificiale" e sono tipici dei film anni '80, e oltretutto sono piuttosto saturi. Il rapporto contrasto/luminosità è ben equilibrato e chiude un quadro generale sufficiente. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 monofonico si limita (inevitabilmente) a fare il proprio dovere e assicura dei dialoghi abbastanza chiari, anche se in più di una circostanza al limite della saturazione. Per il resto non aspettatevi grande coinvolgimento, e l'estensione in frequenza è focalizzata quasi interamente sulle medie. La traccia originale inglese è stata, invece, per l'occasione rimasterizzata in DD 5.1 e gode chiaramente di tutta un'altra resa per separazione, estensione in frequenza, pulizia e dinamica. Negli extra troviamo il commento audio per tutta la durata del film con sottotitoli, le scene eliminate, gli storyboard e il trailer cinematografico.





Paramount Home Entertainment

WAKING LIFE



WAKING LIFE

Regia: Richard Linklater
Cast: Wiley Wiggins, Ethan Hawke, Julie Delpy
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: versione noleggio
FILM 7
DVD 8

Film di questo genere vengono normalmente definiti "sperimentali". Dato il numero decisamente basso di queste opere, non si può propriamente parlare di un "filone", anche perché non sempre il successo commerciale premia le buone intenzioni del produttore e degli autori. Un plauso, dunque, alla Fox, che ha saputo produrre una pellicola originalissima nell'impostazione grafica, fluttuante ed onirica, assolutamente rappresentativa dei contenuti del film, riflessivi ed affascinanti. La trama, che non c'è, è essenzialmente racchiusa nel sogno del protagonista, un ragazzo che vaga per le vie della sua città ascoltando le più disparate teorie sulla vita. Che altro non è che l'assenza di morte. Oppure un sogno... È il classico film che vien voglia di rivedere più volte, e non per ripassare la lezione, ma per cogliere tutte le sfumature e le suggestioni che è in grado di suscitare nello spettatore. Un'opera visionaria, allucinata, acuta, sospesa tra realtà e sogno. E si sa che nei sogni tutto può accadere, perfino rinvenire la chiave di lettura della nostra esistenza. Se ne consiglia la visione a tutti coloro che sono disposti a rinunciare al solito thriller, anche solo per una sera.

Il video si caratterizza per un'immagine ben definita e per una nitidezza degna di nota. Ancora una volta abbiamo una conferma di quanto l'algoritmo di compressione si trovi a suo agio con i film di animazione. L'audio svolge il suo dovere senza molta spettacolarità, ma d'altra parte il film, tranne i momenti in cui "suona" la colonna sonora, si rivela molto silenzioso e poco incline a distrarre lo spettatore dallo spettacolo visivo e dalla sceneggiatura. Nessun extra, infine, per questa versione noleggio.





20th Century Fox Home Entertainment



AERON AV-2800



L'affusolato telecomando dell'Aeron AV-2800 ha i tasti ben disposti e permette di controllare tutte le funzioni principali del sintoampli.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
N.D.

PESO
14 Kg

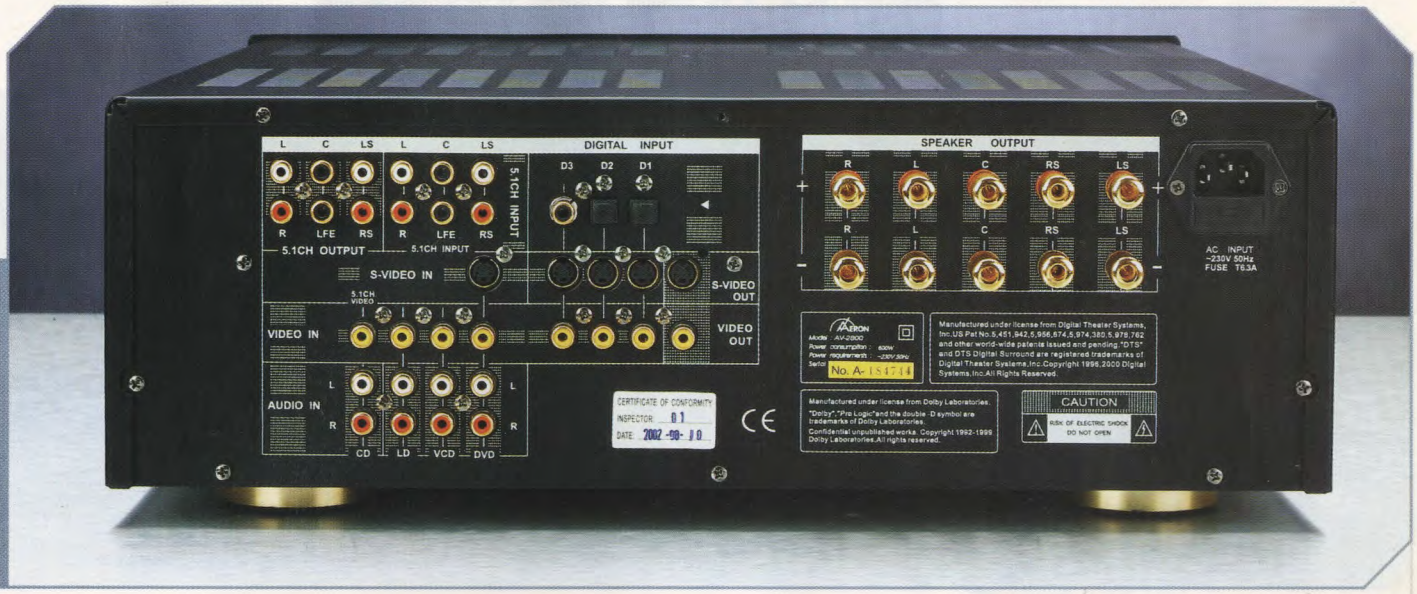
DECODER
Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic II

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza massima 120 Wx5 (4 ohm); rapporto segnale/rumore (pesato A) 92 dB (tutti i canali, codifiche digitali), 80 dB (canali frontali, codifiche analogiche), 70 dB (canali surround e centrale, codifiche analogiche); risposta in frequenza 20-20.000 Hz

DISTRIBUTORE
Audio4 & C.
Tel. 02/33402760 – www.audio4.it

PREZZO
Euro 796,00

Ancora poco noto in Italia, il marchio Aeron offre una gamma piuttosto diversificata di prodotti tra i quali non mancano realizzazioni di pregio quali un lettore CD con stadi di uscita a valvole, un finale mono a valvole da 150 W e un amplificatore a stato solido in classe A. L'AV-2800 è uno dei due amplificatori HT integrati che l'Aeron propone e rappresenta il modello di minor costo. Al vertice troviamo infatti l'AV-3000 dotato di sette canali di amplificazione e di una sezione decoder più completa, ma anche, purtroppo, di un prezzo quasi doppio. Per la sezione digitale la Aeron ha scelto componenti Crystal, mentre la sezione di alimentazione è molto curata ed impiega un poderoso trasformatore toroidale. L'elevato livello costruttivo è anche testimoniato dall'uso quasi generalizzato di schede in vetronite e dalla notevole solidità del telaio. Già dall'aspetto esterno si intuisce che l'AV-2800 è improntato ad una funzionalità piuttosto essenziale. Il pannello anteriore, infatti, appare privo dello sportellino che su molti amplificatori HT cela alla vista numerosi comandi, oltre, spesso, alle prese per la connessione di apparecchi audio/video portatili (console per videogiochi, videocamere, ecc...). I non molti tasti presenti sul pannello frontale sono poi relativi, con un'unica eccezione sulla quale torneremo più avanti, a funzioni basilari, alcune delle quali, peraltro, si riferiscono alla fase di installazione, come ad esempio la regolazione del livello dei vari canali. Per quest'ultima funzione, peraltro, vengono impiegati ben quattro tasti, consentendo così di accedere, in un colpo solo e senza dover ricordare nulla circa l'organizzazione e distribuzione dei comandi nei menu, alla regolazione del livello del canale su cui si vuole intervenire. Questa caratteristica, unitamente alla già citata semplicità funzionale, all'uso piuttosto razionale e intuitivo della piccola manopola multifunzione presente a fianco di quella del volume e alla facilità d'uso del telecomando, rende l'impiego di questo apparecchio alquanto agevole. L'unica eccezione all'essenzialità, cui già si è accennato sopra, è rappresentata dalla possibilità di visualizzare, sull'ampio display di cui è dotato l'apparecchio, il contenuto spettrale del segnale riprodotto all'interno di sei bande di frequenza. Questa possibilità, oltre a fornire in taluni casi informazioni utili, rende più gradevole la vista dell'apparecchio durante il funzionamento (sei barrette saltellanti in sincronia con la musica sono pur sempre un piacevole diversivo e possono almeno in parte soddisfare chi abbia nostalgia dei vu-meter ad ago alquanto diffusi sugli amplificatori di qualche decennio fa). Ma torniamo alle caratteristiche di maggior rilievo e, in particolare, alle capacità di decodifica e di



Il pannello posteriore, contrariamente a quanto generalmente avviene con gli amplificatori HT, non ospita un numero elevato di connettori a causa della funzionalità piuttosto scarna dell'apparecchio. Particolarmente apprezzabili risultano i morsetti dorati per il collegamento dei diffusori, realizzati interamente in metallo ed in grado di accettare anche cavi di sezione piuttosto rilevante.

amplificazione. L'apparecchio è in grado di trattare le colonne sonore fino a 5.1 canali codificate sia in Dolby Digital che in DTS, nonché di riprodurre segnale matriciale in Dolby Pro-Logic II. Analizzando il pannello posteriore notiamo che il numero di connettori presenti è sensibilmente inferiore alla media. Mancano, ad esempio, le uscite per registratori video e audio. In tutto sono collegabili sette sorgenti video (tre delle quali collegabili solo in videocomposito e le altre quattro, come già anticipato, anche in S-Video) e una sola sorgente audio. Tre delle sorgenti video sono dotate di ingressi audio digitali (due connettori ottici e tre coassiali) ma sono sprovviste di ingressi audio analogici. Positiva, infine, la presenza dell'uscita audio multicanale utilizzabile per collegare finali esterni di maggior potenza e/o qualità.

All'ascolto l'AV-2800 si è ben comportato fornendo una performance superiore alle aspettative. Per quanto riguarda infatti due importanti parametri della riproduzione sonora, ossia la definizione e la risposta a transienti, le prestazioni offerte sono sicuramente più elevate di quelle che si riscontrano mediamente in questa fascia di prezzo. I risultati migliori si ottengono utilizzando l'ingresso multicanale 5.1, l'unico sul quale non sia effettuata una doppia conversione A/D e D/A. Questa esigenza diviene invece meno sentita quando si utilizzano gli ingressi digitali, con i quali la riproduzione sonora risulta molto apprezzabile ed inferiore a quella riscontrabile sull'ingresso multicanale solo quando si impiegano sorgenti dotate di sezioni di conversione D/A di elevata qualità. Sotto il profilo dinamico l'AV-2800 esibisce doti inaspettate, non tanto per quanto riguarda il massimo livello riproducibile, quanto per la notevole velocità e prontezza con cui vengono restituiti i picchi di segnale. Conseguentemente la riproduzione sonora risulta particolarmente "guizzante", il che incrementa sensibilmente la sensazione di realismo con i brani musicali e l'impatto dei passaggi più spettacolari con le colonne sonore dei film. Un'ultima annotazione, relativa invece all'impiego in stereofonia, per segnalare che la ricostruzione della collocazione spaziale delle sorgenti sonore appare generalmente accurata e credibile.

La filosofia dei prodotti Aeron viene ben rappresentata da questo amplificatore HT molto interessante, che offre una riproduzione sonora e una qualità costruttiva che si è soliti ritrovare su prodotti di maggior costo.



All'interno si possono apprezzare il generoso trasformatore toroidale, il cablaggio ordinato e non abbondante, la robustezza del telaio e la qualità delle schede (tutte in vetronite tranne quelle su cui sono fissati i connettori del pannello posteriore). Si notino i numerosi condensatori di filtraggio (sei) impiegati nella sezione di alimentazione.

PRO

+ Prestazioni sonore
+ Qualità costruttiva
+ Facilità d'uso
+ Prezzo competitivo

CONTRO

- Assenza di uscite per registratori audio e video
- Assenza di decodificatori 6.1 ch e del sesto canale di amplificazione
- Scarso numero di ingressi audio analogici

TABELLA COMPARATIVA A PAGINA 124









DENON AVR-1803



Il telecomando è organizzato in maniera davvero interessante, con tasti colorati a gruppi in base alle loro funzioni, differenziati per forma e dimensione, con la parte dei comandi principali fluorescente e con la possibilità di operare su molti apparecchi, sia Denon che di altre marche.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
434 x 171 x 417 mm

PESO
11,7 kg

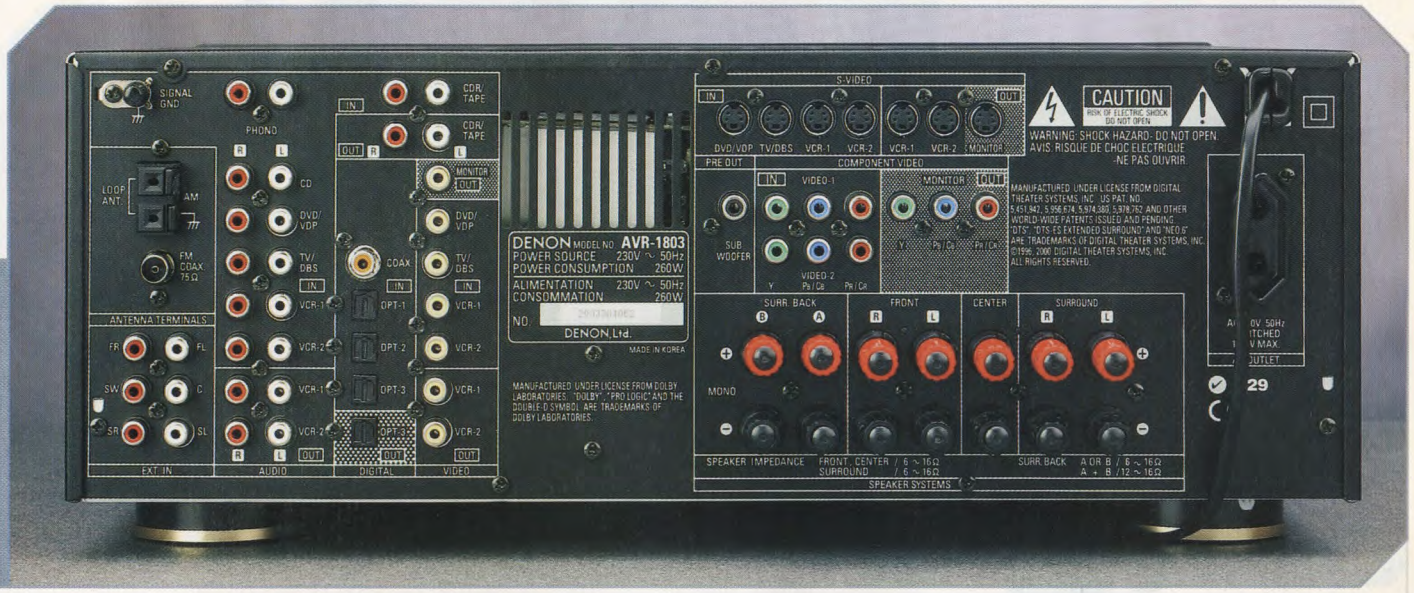
DECODER
Dolby Digital/Dolby Digital EX/Dolby Pro Logic II, DTS/DTS-ES/DTS Neo:6

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza di uscita nominale per ognuno dei 6 canali: 80 W (20 Hz - 20 kHz, 8 ohm); rapporto S/N: 100 dB (pesato A, modo Direct)

DISTRIBUTORE
AudioDelta
Tel. 02/55181610 – www.audiodelta.it

PREZZO
Euro 745,00

Agli occhi degli appassionati, Denon ha sempre avuto due volti. Quello del costruttore di elettroniche di riferimento, sempre pronto ad introdurre i più esclusivi ed innovativi formati nei suoi apparecchi di punta e, al contempo, ad offrire prestazioni sempre più evolute nella riproduzione dei formati esistenti, e l'altro, quello del costruttore di elettroniche di classe più "umana", dove le tecnologie impiegate nei modelli della fascia superiore trovano un rapido e ben integrato utilizzo. Prendiamo subito in esame le capacità di interfacciamento di questa nuova proposta Denon. Il pannello delle connessioni è ricco ed ordinato e ricalca l'architettura interna. Sulla parte sinistra troviamo alcune schede poste verticalmente che offrono, sul pannello posteriore, gruppi di connessioni verticali. La prima ospita i circuiti del tuner e sei ingressi per una sorgente multicanale esterna. Il tuner è dotato di RDS con funzioni PTY e capacità di visualizzare sul display i messaggi Radio-Text. La presenza di un ingresso multicanale permette la connessione di DVD-Audio o Super Audio CD. La seconda scheda ospita tutti gli ingressi e le uscite analogiche audio. La terza scheda invece contiene gli ingressi e le uscite audio digitali. Tre sono gli ingressi digitali ottici, uno quello digitale elettrico, una l'uscita digitale, identificata come "Opt-3" e quindi chiaramente riferita all'ingresso "Opt.3". Interessante notare prese ottiche diverse dal solito, dotate di uno sportellino di protezione. La quarta scheda, oltre a contenere un ingresso ed uscita audio analogica dedicata ad un CD-R (o Tape), mostra tutti gli ingressi video in formato videocomposito.
Gli ingressi sono gli stessi (e nella stessa posizione) di quelli audio analogici ed è presente l'uscita "monitor" in videocomposito.
Nella seconda metà del pannello posteriore troviamo tutte le connessioni S-Video. Nella scheda più in basso è presente l'uscita preamplificata per il subwoofer, due ingressi video in formato component ed una uscita per un monitor in grado di accettare questo formato. Ancora più in basso troviamo le sette uscite amplificate dei sei canali audio di cui questo ampli è dotato, con i due canali posteriori connessi tra loro. La presenza dei sei canali amplificati, tutti di pari potenza, sottintende la possibilità di decodificare materiale Dolby Digital EX e DTS-ES (sia matriciale, che discreto). Il decoder presente permette anche la gestione di materiale di tipo matriciale Dolby Pro Logic II, ma anche del meno noto ma talvolta più efficace DTS Neo:6. Non mancano, inoltre, le possibilità di elaborazione del segnale atto a ricreare ambienti d'ascolto diversi, come "5/6 CH Stereo", "Mono movie", Rock Arena, Jazz Club,



Il pannello posteriore è completo e ben organizzato. Forse l'unico inconveniente è la presenza degli ingressi ed uscite digitali (peraltro in numero superiore alla media di questa fascia e con prese "ottiche" protette) tra gli ingressi audio analogici e i relativi videocomposito. Buoni i morsetti di potenza.

Matrix, "Virtual" e per noi un interessante "Video Games".
Il pannello frontale dell'AVR-1803 denota la stretta parentela con la precedente serie Denon.
Operativamente efficace grazie a tre manopole rotative (una controlla gli ingressi, eventualmente assegnabili tramite menù a video), la seconda la decodifica, la terza il volume principale, il sintoampli vanta anche un display chiaro e ricco di informazioni anche durante la fase di setup. Assolutamente interessante poi la presenza sul pannello frontale di un ulteriore ingresso (tra l'altro nascosto da un'utile copertura) dotato di input video composito ed S-Video, audio stereo e digitale, cosa che permette la connessione volante anche della vostra console. Se attraverso i comandi posti sul frontale è abbastanza semplice operare su impostazioni e controlli, un'ampia nota di merito va al telecomando. Questo è organizzato in maniera davvero interessante, con tasti colorati a gruppi in base alle loro funzioni, differenziati per forma e dimensione, con la parte dei comandi principali fluorescente e con la possibilità di operare su moltissimi apparecchi, sia Denon che di altre marche. L'installazione dell'AVR-1803 è avvenuta senza traumi, grazie alla completezza degli ingressi e nonostante la possibilità di collegamento delle sorgenti video con diversi standard. Alla prova dei fatti, cioè all'ascolto dei DVD di riferimento, il Denon rivela una buona qualità complessiva ed una tenuta in potenza discreta, anche se ad alto volume, con tutti i canali in funzione, tende ad indurire, con qualche asprezza di troppo nei "troppo pieni". Sufficiente per ambienti medi, le sue capacità musicali si fanno comunque apprezzare in DVD musicali, mentre è da sottolineare un buon comportamento con materiale elaborato per essere riportato su 6.1 canali nei formati Dolby Pro Logic II o DTS Neo:6 (che comunque appare superiore).
L'AVR-1803 si rivela dunque un componente interessante, soprattutto per una completezza davvero senza precedenti in questa fascia di prezzo. A ciò si aggiunge un telecomando ergonomico e dall'uso chiaro sia alla luce che al "buio", in grado di pilotare un gran numero di apparecchi anche di altre marche. Ma l'usabilità è la caratteristica di base di questo ampli che, a complemento di prestazioni più che dignitose all'ascolto, ne fa ancora una volta un ottimo outsider per la sua fascia di prezzo.



L'interno denota una costruzione razionale e caratterizzata dall'ampia aletta di raffreddamento dei finali posta al centro.
Da notare le schede in verticale da un lato, in orizzontale dall'altro.

PRO
+ Sei canali amplificati
+ Gran numero di decodifiche
+ Telecomando ergonomico
+ Ottima usabilità

CONTRO
- Prestazioni "nella media"

TABELLA COMPARATIVA A PAGINA 124









MARANTZ SR 6300

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
440 x 150 x 378 mm

PESO
14,8 kg

DECODER
Dolby Digital/Dolby Digital EX/Dolby Pro Logic II, DTS/DTS-ES/DTS Neo:6

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza di uscita: 100 W canali frontali e posteriori, 100 W canale centrale (su 8 ohm)

DISTRIBUTORE
Marantz Italy
Tel. 0523/716899 - www.marantz.com

PREZZO
Euro 999,00

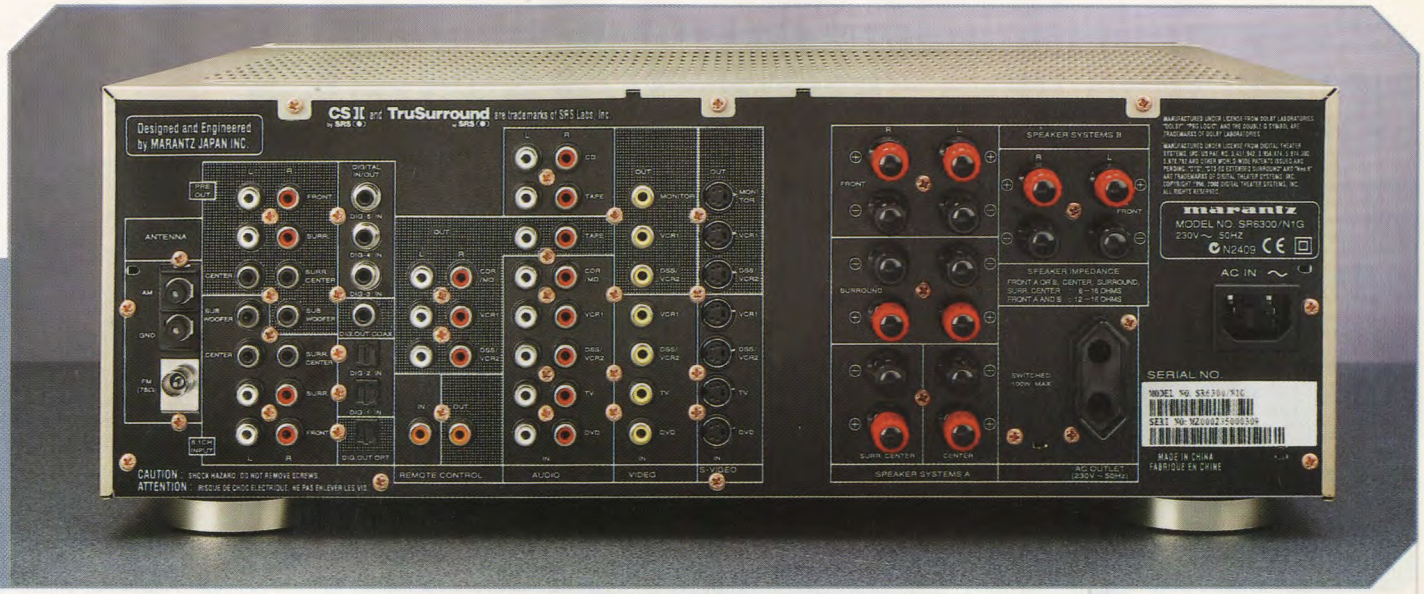


Il telecomando può controllare tutti i componenti dell'impianto, grazie alla sua programmabilità.

Tra le novità del listino Marantz attuale, per la categoria dei sintoamplificatori c'è il modello SR 6300, che dovrebbe sostituire idealmente il conosciuto SR 6200. Il 6300 non rinuncia alla livrea champagne classica delle apparecchiature Marantz, che determina sensazioni visive senz'altro positive, anche in virtù della semplicità del frontale, organizzato in maniera lineare e tale da evitare di porre in difficoltà l'utilizzatore, sia pure un profano. Le due manopole di grandi dimensioni controllano rispettivamente il livello di uscita e la selezione di decodifiche e preset surround. La selezione degli ingressi avviene tramite la serie di pulsanti alla base del frontale, coadiuvata da quello per la selezione tra ingressi digitali o analogici, situato subito sopra. Al suo fianco se ne trovano alcuni altri, destinati all'attivazione del gruppo di ingressi 6.1 per un decodificatore esterno e dell'opzione source direct, oltre a quelli per lo spegnimento temporizzato e per l'attenuazione della luminosità del display. Subito sotto quest'ultimo sono posizionati i controlli relativi alla sezione sintoRDS, in grado di memorizzare fino a 30 emittenti. L'uscita cuffia, il pulsante per il muting e quelli destinati alla selezione tra due sistemi di altoparlanti, uno multicanali e uno stereofonico, completano la dotazione. Non manca naturalmente il gruppo di ingressi sul frontale, destinato alla connessione volante di una sorgente: comprende un connettore S-Video, ma non la presa digitale. Oltre al già menzionato gruppo di ingressi a 6.1 canali, il retro annovera anche uscite preamplificate, consentendo il pilotaggio di finali esterni per tutti i canali. Per il segnale digitale ci sono tre prese d'ingresso coassiali e due ottiche, abbinate a due uscite, una per tipo di connessione. Di seguito abbiamo gli ingressi per segnale analogico relativo a due sorgenti e un registratore audio, oltre a due sorgenti e altrettanti registratori A/V. Questi ultimi sono tutti corredati da presa S-Video. Mancano invece le prese video component, presenti su alcune elettroniche di classe simile.

Il telecomando in dotazione permette di controllare tutti i componenti dell'impianto. Può inoltre impartire sequenze di comandi, le cosiddette macro, e intervenire su alcune funzioni del sintoamplificatore non accessibili dal frontale, come i controlli di tono e l'equalizzatore "HT-eq", destinato a ridurre l'eccessiva brillantezza di alcune colonne sonore ottimizzate per le proiezioni nelle sale pubbliche.

Trattandosi di un sintoamplificatore basato su una linea di segnale e stadi finali a 6.1 canali, anche la sezione di decodifica annovera i dispositivi più avanzati in circolazione, come il Dolby Digital EX, il DTS-ES, discreto o a matrice, il



Il pannello posteriore denota un'ottima completezza, con la presenza di uscite preamplificate per tutti i canali e ingresso 6.1 per decodificatori esterni.





Pro Logic II e il DTS Neo: 6. A completare il parco decodifiche c'è anche il Circle Surround II della SRS, adatto anche all'impiego di materiale non codificato, stereo o mono. Tra le sue possibilità ci sono l'opzione TruBass, atta all'enfatizzazione delle frequenze inferiori, e la SRS Dialog, destinata a rendere meglio percepibile il parlato. Anche il preset Virtual utilizza un dispositivo SRS, il TruSurround.
I preset Movie, Hall, Stadium e Matrix completano la dotazione della sezione di decodifica.
L'SR 6300 ha messo in luce doti sonore pienamente all'altezza della tradizione del marchio. Scarsamente tendente a sonorità aspre, denota piuttosto una lieve enfasi sul medio-basso, che conferisce alla riproduzione quelle caratteristiche di autorevolezza che sembra siano particolarmente gradite alla clientela tipica di elettroniche simili. In effetti, il basso è potente e scarsamente incline a perdite di coesione, mentre il medio-basso, con il suo equilibrio appena improntato a una certa generosità, conferisce piacevolezza all'ascolto. Passando alla riproduzione multicanale, si nota innanzitutto la valida funzionalità della sezione di decodifica. La presenza del canale centrale posteriore si integra positivamente all'emissione degli altri due diffusori, conferendo maggiore omogeneità al fronte retrostante il punto d'ascolto. La sezione finale non dà l'impressione di soffrire particolarmente le condizioni di pilotaggio relative a un parco diffusori al gran completo, conservando doti valide per erogazione e dinamica.
Com'era nelle attese, il Marantz SR 6300 ha confermato la sua attitudine all'impiego in impianti di livello alquanto sopra la media, rappresentando pertanto una tra le alternative più interessanti del segmento fino a 1000 euro.
Il Marantz SR 6300 può essere visto come il sintoamplificatore-tipo di classe medio-elevata del momento attuale, dotato com'è di una sezione audio eccedente i canonici 5.1 canali, di una sezione di decodifica esente da mancanze di sorta e di stadi finali in grado di assurgere a potenze rispettabili. Malgrado quest'ultima caratteristica, dispone anche di uscite di linea per il pilotaggio di finali esterni, assieme al gruppo di ingressi 6.1.
Un profilo esente da pecche, insomma, completato dall'impiego di convertitori D/A 192 kHz/24 bit, che volendo cercare il pelo nell'uovo ha il solo difetto di non differenziarsi in maniera sostanziale da quanto disponibile sul modello precedente, capace di erogare qualche watt in più ma sensibilmente meno costoso.



L'interno è contraddistinto da una realizzazione sufficientemente ordinata, basata su stadi finali a componenti discreti.

PRO
+ Completezza connessioni
+ Ampio parco decodifiche
+ Livello realizzativo

CONTRO
- Prezzo alquanto elevato rispetto al modello precedente

TABELLA COMPARATIVA A PAGINA 124



ONKYO TX-SR700



Il telecomando può apprendere i codici di altre unità e dispone anche di codici pre-memorizzati per le apparecchiature di molti costruttori.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
435 x 175 x 432 mm

PESO
13,1 kg

DECODER
Dolby Digital/Dolby Digital EX/Dolby Pro-Logic II, DTS/DTS-ES/DTS Neo:6

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Risposta in frequenza: 10 Hz-100 kHz; potenza di uscita: 100 W su tutti i canali (su 8 ohm)

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

PREZZO
Euro 1.099,00

Posto al vertice della triade di elettroniche che costituisce l'ossatura dell'attuale offerta Onkyo nel campo dei sintoamplificatori multicanali, al TX-SR700 spetta un compito alquanto difficile, proprio in considerazione del livello qualitativo della produzione concorrente di costo paragonabile. La finitura in un brillante grigio argento del TX-SR700, e la sua incavatura, conferiscono al sintoamplificatore uno stile alquanto più raffinato della media. E si sa quanto oggi si spinga sull'acceleratore proprio per quel che riguarda le caratteristiche estetiche.

L'organizzazione dei comandi sul frontale denota una certa complessità, rispecchiando le molteplici funzioni operative del sintoamplificatore, contraddistinto in effetti da una flessibilità notevole. Alla base del pannello c'è la fila di pulsanti destinata alla selezione delle sorgenti. A fianco, nella posizione canonica, c'è il gruppo di ingressi per il collegamento di una sorgente volante, completo di ingresso S-Video e presa digitale ottica. Sul lato opposto ci sono il pulsante relativo alla selezione tra ingressi analogici o digitali, preposto anche all'attivazione dell'ingresso multicanale, e quello relativo all'opzione "Pure audio", che, oltre ai circuiti accessori relativi al segnale audio, disabilita anche l'alimentazione delle sezioni video, cause potenziali di degrado del segnale.

Passando al livello superiore si incontrano i pulsanti dedicati alla selezione delle diverse modalità d'ascolto, inerenti la riproduzione di segnale stereo, codificato in multicanale oppure elaborato tramite il DSP interno. Gli altri pulsanti sono relativi alle funzioni del sintonizzatore RDS, in grado di memorizzare fino a 40 stazioni. La "crociera" posta tra il display e la manopola del volume è adibita alla sintonia e alla selezione delle emittenti memorizzate, ma serve anche per il movimento del cursore nel menu di set-up. La sua attivazione e la navigazione avvengono per mezzo della coppia di pulsanti sovrastante, affiancata a quello denominato "Audio Adjust", che oltre ai controlli di tono permette anche l'attivazione del subwoofer, della compressione per l'ascolto a notte tarda, e la selezione tra le diverse opzioni relative alle decodifiche DTS Neo: 6 e Dolby Pro Logic II. Oltre a queste, il sintoampli dispone del Dolby Digital EX e del DTS-ES, sia discreto che a matrice. I preset surround sono quelli tipici delle elettroniche Onkyo, denominati Orchestra, Unplugged, Studio mix e TV logic. Sulla stessa linea dei pulsanti destinati alla selezione della modalità d'ascolto c'è una seconda serie di pulsanti, di forma tonda e diametro ridotto,



Il pannello posteriore dispone anche di ingressi e uscite video componenti, oltre a uscite di potenza e di linea per una zona d'ascolto secondaria. La colorazione dei morsetti di uscita dovrebbe evitare la confusione derivante dal cablaggio di ben sei diffusori oltre al subwoofer.

adibiti alla selezione della sorgente e alla regolazione del livello per una seconda zona d'ascolto, in maniera indipendente da quella principale. Sul pannello posteriore troviamo una sola presa d'ingresso coassiale per segnale digitale e una coppia di prese ottiche, mentre le uscite sono una per ciascun tipo. Sul fronte analogico ci sono le connessioni per una sorgente e un registratore audio, oltre a quelle per due sorgenti e altrettanti registratori audio/video.

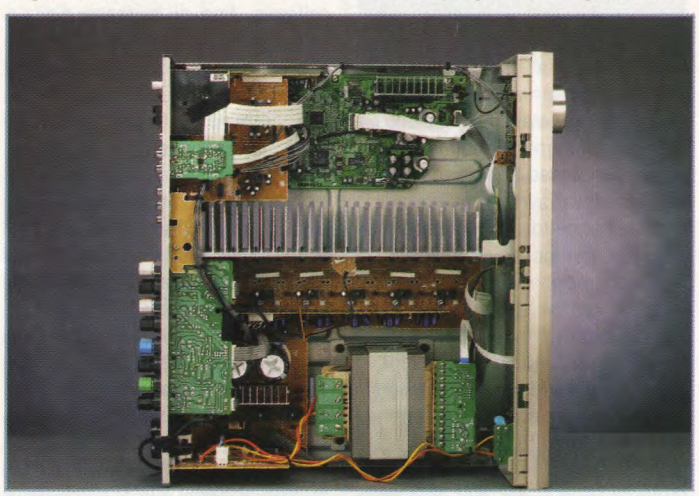
Non mancano le uscite di linea per il pilotaggio di finali esterni, a 6.1 canali. La dotazione comprende infine due gruppi di ingressi e uno di uscita per il segnale video componenti.

Il telecomando può controllare tutti i componenti dell'impianto, grazie alla possibilità di apprendimento dei codici di altri trasmettitori IR, oppure utilizzando i codici preprogrammati per le apparecchiature di una vasta gamma di marchi diversi.

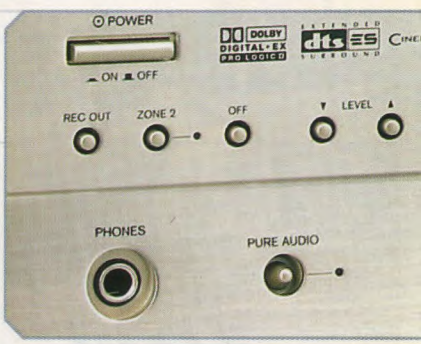
Nell'impiego con segnale stereofonico, il TX-SR700 ha messo in evidenza doti timbriche tutt'altro che disprezzabili, che hanno dato vita a una riproduzione attendibile ed esente da grossolani squilibri timbrici. La sua voce è appena più fredda rispetto a quella di molte altre elettroniche Home Theater di classe simile, aspetto che rappresenta tutt'altro che uno svantaggio, dato che nel multicanale è molto diffusa l'abitudine di conferire una certa enfasi alle frequenze medio-basse.

La gamma alta denota una valida brillantezza e un'estensione esente da pecche, risultando inoltre refrattaria a gravi inasprimenti. L'impeccabile funzionalità della sezione di decodifica completa il profilo di un'elettronica multicanale tra le più versatili oggi in circolazione nella classe intermedia, che non obbliga a gravi rinunce per quel che riguarda la qualità di riproduzione, affermando anzi la sua sonorità ben calibrata.

Ad un prezzo di listino appena al di sopra dei 1000 Euro ci si porta a casa un sintoamplificatore 6.1 di potenza rispettabile, corredato da tutti i più avanzati sistemi di decodifica, dall'ingresso phono e da una connettività esente che lo rende estremamente versatile.



L'interno mette in mostra una realizzazione lodevolmente esente dalle complessità tipiche di molte elettroniche di classe simile. Per i canali posteriori la sezione finale impiega componenti alquanto meno esuberanti rispetto a quelli operanti sui canali frontali.





PRO

+ Elevata ingegnerizzazione
+ Ampio parco decodifiche
+ Possibilità d'impiego multiambiente

CONTRO

- Sezione finale un po' lontana dai valori di targa in configurazione 5 canali e in regime continuo

TABELLA COMPARATIVA A PAGINA 124



PANASONIC SA-XR10



Il completo telecomando permette di accedere in maniera intuitiva a tutte le funzioni dell'apparecchio e di comandare le principali funzioni del lettore DVD-XV10.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
52 x 430 x 334 mm

PESO
3,5 kg

DECODER
Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic II

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza d'uscita 100 W x 5 (6 ohm); rapporto S/N (pesato A) 98 dB (digital in)

DISTRIBUTORE
Panasonic Italia
Tel. 02/67881 – www.panasonic.it

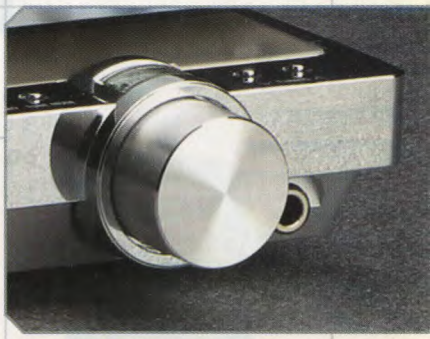
PREZZO
Euro 699,00

Così bello e sottile che potrebbe correre il rischio di passare inosservato. Eh già, perché credere che al suo interno nasconda ben cinque canali da 100 watt potrebbe sembrare eccessivo. Magie delle classi di amplificazione digitale che uniscono una mostruosa efficienza a considerevoli potenze d'uscita ed ingombri contenuti. Il Panasonic SA-XR10 è probabilmente uno dei sintoamplificatori più innovativi del momento. Completo di sintonizzatore RDS e delle principali decodifiche a 5.1 canali (DTS, DD e DPL2), ha una stretta parentela con il meraviglioso sistema "mini" compatto SC-DT300, anch'esso dotato di amplificazione in classe digitale, capace di riprodurre anche DVD-Audio.

La dotazione di ingressi è pienamente sufficiente, anche se qualche rinuncia non può essere trascurata. In luogo degli ingressi e delle uscite in videocomposito, avremmo preferito che lo spazio sul pannello posteriore fosse utilizzato per un ingresso digitale e per un altro ingresso analogico in più. In alternativa, avremmo volentieri gradito connettori di potenza più efficienti dei penosi serracavo a molla che sono stati scelti, considerando anche la potenza che l'amplificatore è in grado di erogare. Gli ingressi audio digitali utilizzabili sono soltanto due, il primo per DVD-player ed il secondo per il TV. In Giappone la TV digitale prevede un pieno supporto all'audio multicanale e i decoder televisivi (ma anche i TV con decoder integrato) sono dotati di uscita audio digitale. Nel nostro paese, più che un collegamento con i decoder GoldBox, l'altro ingresso digitale può essere utilizzato per console giochi come PlayStation 2, Game Cube o Xbox. Inoltre, viste le dimensioni dell'apparecchio, quindi anche quelle del pannello posteriore, non potevamo certo pretendere l'impossibile. La gestione del setup è piuttosto semplice; premendo contemporaneamente due tasti direttamente sullo châssis, si entra nel menu di servizio in cui è possibile impostare numero, dimensioni e distanza dei diffusori collegati, tipo di ingresso digitale associato a TV o DVD (coassiale oppure ottico), filtro passa-basso dell'uscita sub (100 Hz oppure 150 Hz), illuminazione del display ed altre impostazioni secondarie. Tutte le operazioni vengono controllate dal piccolo display LCD sul frontale dell'apparecchio, che non è molto generoso in informazioni. Non è infatti previsto alcun sistema OSD (On Screen Display) e, considerando che si tratta di operazioni da effettuare "una tantum", il limite non comporta un particolare disagio. Fortunatamente, la selezione del livello di ciascun canale può essere effettuata da telecomando, assieme alla gestione delle elaborazioni audio classiche ed artefatte (simulazioni ed effetti vari). Ad ogni modo, il telecomando



Del pannello posteriore del Panasonic SA-XR10 viene sfruttato ogni centimetro quadrato. Sopra, il pannello posteriore del lettore DVD XV10.



è anche in grado di gestire le principali funzioni del lettore DVD-XV10. Le decodifiche disponibili sono quelle classiche Dolby Digital e DTS a 5.1 canali, a cui si aggiunge il Dolby Pro Logic II, utile soprattutto in unione ad uno dei nuovi giochi per Sony PlayStation 2 e Nintendo Game Cube codificati in questa modalità. D'accordo: manca un ingresso multicanale e non è possibile gestire i flussi a 6.1 e 7.1 canali. D'altra parte, il nostro SA-XR10 mette sull'altro piatto della bilancia peso, dimensioni ed estetica, che potranno favorirne decisamente l'inserimento in ambiente.

Durante l'ascolto le emozioni con materiale home theater "movimentato" sono assicurate, dal "ruggito" del tirannosauro di "Jurassic Park", fino agli effetti sonori dirompenti di "Star Wars", tutti resi con precisione ed adeguata sostanza, grazie alla prorompente dinamica e alla quasi inesauribile riserva di potenza.

Dopo i primi prodotti della prima metà degli anni '90, il Panasonic SA-XR10 dimostra che gli amplificatori switching hanno raggiunto un tale livello di maturità da cancellare la maggior parte delle riserve che erano state mosse a questo tipo di classi di amplificazione, soprattutto per quanto riguarda la linearità alle alte frequenze e alla distorsione. Un prodotto completo, versatile, caratterizzato da un rapporto qualità/prezzo molto elevato, che è capace di mostrare i muscoli senza alcun complesso di inferiorità, assieme ad un'ottima qualità d'ascolto.



La costruzione del sintoamplificatore Panasonic SA-XR10 appare notevolmente curata.

PRO

+ Estetica
+ Peso e dimensioni
+ Potenza d'uscita
+ Semplicità d'uso

CONTRO

- Pochi ingressi disponibili
- Mancanza ingresso multicanale

TABELLA COMPARATIVA A PAGINA 124

Lettore DVD Video DVD-XV10

Euro 299,00

Il partner ideale del sintoamplificatore SA-XR10 è il lettore DVD-Video DVD-XV10, dalle stesse identiche dimensioni e finiture.
Si tratta di un modello di ultima generazione, in grado, quindi, di leggere anche CD-R e CD-RW con file MP3, senza trascurare DVD-R e DVD-RW. Buona la connettività, con l'indispensabile uscita audio digitale (disponibile solo di tipo TOSlink) e segnale video RGB presente sulla presa SCART assieme ai classici connettori S-Video e videocomposito. La maggior parte delle funzioni del modello XV10 possono essere naturalmente gestite dallo stesso telecomando del sintoampli SA-XR10.
La meccanica del lettore è caratterizzata da una discreta velocità d'accesso ed è riuscita a leggere senza problemi anche dischi piuttosto rovinati. La qualità delle immagini, inoltre, ci ha pienamente soddisfatti, con un dettaglio ed un equilibrio cromatico che si avvicina notevolmente a quello di molti lettori Top.





PIONEER VSX-D2011

TOP HOME THEATER



Il grosso telecomando è particolarmente completo e permette di pilotare tutto l'impianto, ma si è rivelato di utilizzo non immediato.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
420 x 188 x 464 mm

PESO
19,6 kg

DECODER
Dolby Digital/Dolby Digital EX/Dolby Pro Logic II, THX Surround EX, DTS/DTS ES/DTS Neo:6/DTS 96/24

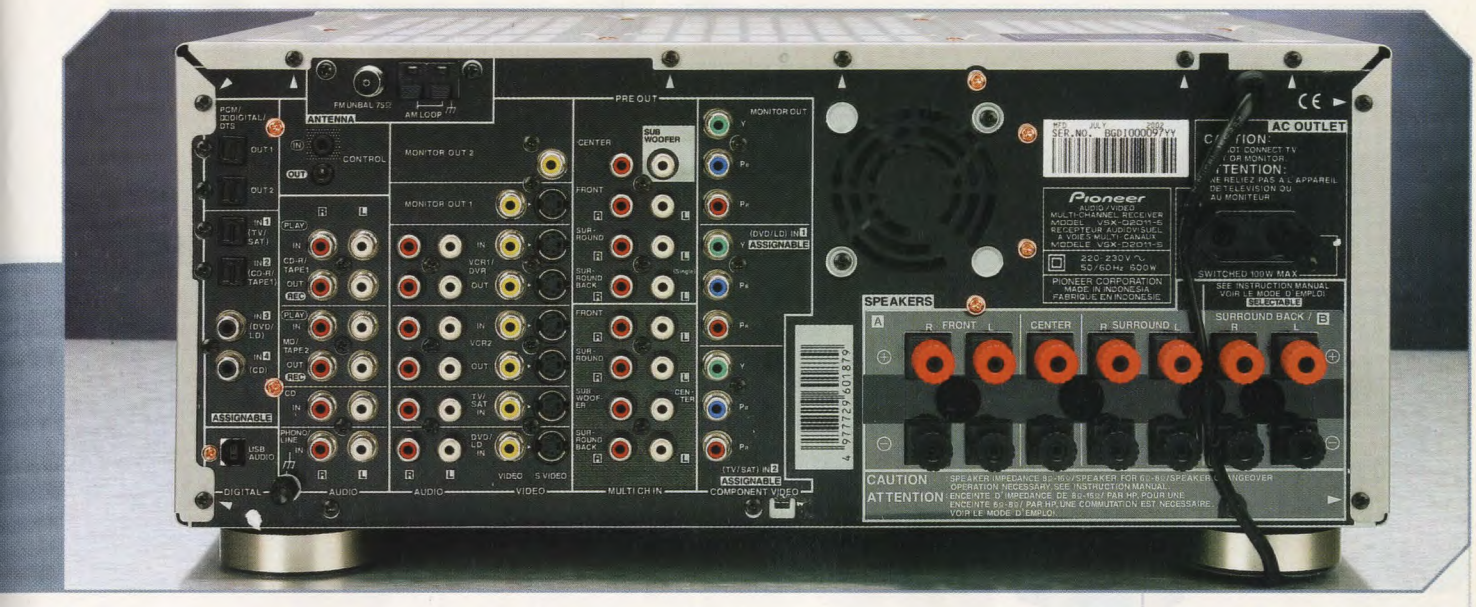
CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza massima continua (1 kHz, THD 1%, 8 ohm): front 100+100 W, center 100 W, surround 100+100 W, surround back 100+100 W; risposta in frequenza: 5-100.000 Hz (+0 -3 dB, linea), 20-20.000 Hz (±0,3 dB, phono); rapporto S/N: 101 dB (pesato A)

DISTRIBUTORE
Pioneer Italia
Tel. 02 93911 - www.pioneer.it

PREZZO
Euro 1.580,00

Dotato del sistema di autocalibrazione denominato MCACC, premiato dall'EISA quale migliore innovazione HT dell'anno 2002-2003, questo sintoamplificatore Pioneer offre anche una sezione decoder molto completa e ben sette canali di amplificazione dotati di finali di tipo MOSFET. Completano il quadro la certificazione THX Select ed un elevato livello costruttivo. Modello top della gamma di sintoamplificatori Pioneer, il VSX-D2011 è affiancato da una versione più economica (VSX-D1011) che ne condivide tutte le caratteristiche ad eccezione del sistema di calibrazione, che è di tipo manuale anziché automatico.

L'apparecchio si presenta con l'aspetto imponente dei sintoamplificatori di fascia alta generalmente caratterizzati da un rilevante sviluppo in altezza. Sotto il display sono collocati numerosi comandi (tra cui quelli per la gestione della sezione sinto e quelli per la regolazione dei toni alti e bassi) ed alcune prese di collegamento (ingresso per telecamera o console giochi, completo di presa S-Video e ingresso audio digitale su connettore ottico) celati da un coperchio di chiusura ribaltabile di dimensioni piuttosto grandi. Ai lati di tale coperchio sono collocate simmetricamente due grandi manopole e, come è naturale attendersi, quella di destra è utilizzabile per la regolazione del volume. La manopola di sinistra, invece, viene denominata da Pioneer "multi-jog" e consente di scorrere sequenzialmente le sorgenti di ingresso, le modalità d'ascolto multicanale, ecc. La principale caratteristica dal punto di vista funzionale è rappresentata dal sistema MCACC, acronimo di Multi-Channel Acoustic Calibration, e sta ad indicare un sistema molto interessante ed innovativo, che consente di ottimizzare in modo automatizzato le impostazioni relative ai diffusori di un impianto HT. Più precisamente il sistema è in grado di riconoscere quali diffusori sono effettivamente presenti, le relative dimensioni (small o large), la distanza dal punto d'ascolto, gli eventuali sbilanciamenti del livello di emissione tra i vari diffusori ed eventuali irregolarità della risposta di ciascuno nell'ambiente d'ascolto. Per il resto troviamo la ricca dotazione funzionale che normalmente caratterizza i modelli top di gamma. La sezione decoder è quindi particolarmente completa, come si può verificare analizzando tutti i vari tipi di codifica che può gestire: Dolby Digital/DD-EX, DTS/DTS, ES/DTS 96-24, THX EX, Dolby Pro Logic II, DTS Neo:6. Dal punto di vista delle possibi-



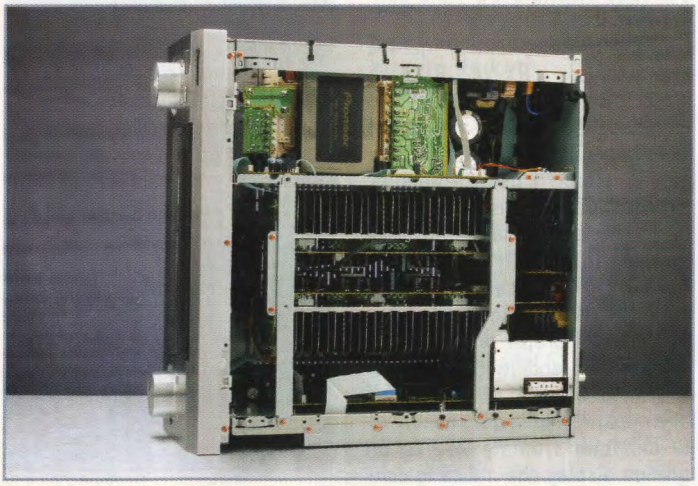
Al pannello posteriore possono essere collegati due registratori audio, un lettore CD ed un giradischi analogico, oltre a due videoregistratori e altre due sorgenti video (una terza può essere collegata al pannello anteriore). Per tutte le sorgenti video sono disponibili connettori per il videocomposito e l'S-Video, mentre per due sole di esse possono essere anche utilizzati connettori per il formato component. Per i collegamenti audio ci si può avvalere anche di quattro ingressi digitali, due su connettore coassiale e due su connettore ottico.

lità di collegamento, si dispone di un buon numero di ingressi ed uscite sia per le sorgenti video che per quelle audio. Un altro cenno particolare può invece essere dedicato alla porta USB, che consente di ricevere da un PC un segnale audio digitale a due canali che il VSX-D2011 provvede a convertire in analogico (con qualità sensibilmente superiore a quella che possono offrire le normali schede audio) e ad amplificare.

È facile comprendere che nella prova di ascolto la maggiore curiosità era relativa al sistema di calibrazione automatica (MCACC). Nella pratica tale sistema ha dimostrato di funzionare piuttosto bene, soprattutto per quanto riguarda le gamme bassa e medio-bassa, la cui riproduzione è apparsa generalmente più equilibrata attivando la curva di equalizzazione individuata dal sistema MCACC. Per quanto riguarda il comportamento di base dell'apparecchio si può certamente dire che sia la sezione di trattamento digitale dei segnali sia quella di amplificazione multicanale sono apparse molto soddisfacenti.

La seconda, in particolare, ha dimostrato di possedere notevoli doti dinamiche e di riuscire a gestire senza rilevanti segni di affanno anche situazioni di pilotaggio piuttosto impegnative.

Un apparecchio particolarmente innovativo per quanto riguarda gli aspetti funzionali ed in grado di esibire un comportamento molto soddisfacente sia alle misure sia all'ascolto. Dal punto di vista costruttivo, inoltre, il Pioneer si fa notevolmente apprezzare per l'accurata selezione della componentistica, nonché per la scelta e qualità dei materiali impiegati.



La vista dall'interno permette di apprezzare il notevole lavoro costruttivo dell'apparecchio, che si distingue per l'adeguata separazione delle varie sezioni, per il livello dei componenti impiegati e per la notevole robustezza del telaio.





PRO

+ Completa sezione decoder
+ Sette canali di amplificazione
+ Sistema di autocalibrazione
+ Livello costruttivo

CONTRO

- Telecomando di utilizzo non immediato

TABELLA COMPARATIVA A PAGINA 124



BEST BUY

YAMAHA RX-V430RDS



Il telecomando essenziale garantisce facilità di utilizzo ed è allineato con la fascia di prezzo "entry-level" dell'apparecchio.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
435 x 140 x 391 mm

PESO
10 Kg

DECODER
Dolby Digital/Dolby Digital EX/Dolby Pro Logic II, DTS/DTS-ES

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Risposta in frequenza 10 Hz 100Khz (-3dB), potenza di uscita 65 W RMS su tutti i canali (8 ohm)

DISTRIBUTORE
Italaudio
Tel 0331 548416 – www.yamahahifi.it

PREZZO
Euro 440,00

Le novità invernali Yamaha comprendono tutta una nuova serie di sintoamplificatori multicanale caratterizzati dalla compatibilità con le nuove codifiche e dalla presenza di un processore di campo sonoro in grado di simulare, anche in una stanza di medie dimensioni, condizioni di ascolto simili a quelle di una sala cinematografica. Lo Yamaha RX-V430RDS è un sintoamplificatore a cinque canali in grado di decodificare i sistemi Dolby Digital EX e DTS-ES grazie ad una particolare funzione denominata "Matrix" 6.1 che simula la presenza di un diffusore centrale posteriore attraverso i due canali effetti posteriori; è, inoltre, disponibile la decodifica Dolby Pro Logic II. Con qualche compromesso questo sintoamplificatore entry level della nuova gamma di prodotti Yamaha potrebbe risultare tra i più concorrenziali del mercato.
Disponibile nelle finiture nero e champagne, l'RX-V430RDS è sobrio ed elegante, con un'estetica molto piacevole e semplice che ricorda quella tipica degli amplificatori integrati di qualche anno fa. Personalmente considero questa scelta stilistica una garanzia di qualità, in quanto molte case costruttrici ricercano soluzioni estetiche vistose solamente per far notare i propri prodotti nelle vetrine dei grandi megastore, trascurando a volte le prestazioni dell'apparecchio in questione.
Il pannello frontale ospita un grande display che indica le condizioni operative in modo chiaro e leggibile a grande distanza, la gestione dei menù di configurazione è affidata al piccolo telecomando in dotazione, molto pratico da utilizzare. La dotazione di ingressi audio/video offre l'opportunità di collegare tutte le sorgenti caratteristiche di impianti Home Theater, quali lettori CD, DVD, videoregistratori e ricevitori satellitari; la flessibilità di collegamenti audio è degna di nota per la presenza di un ingresso diretto a sei canali, di ingressi digitali ottici e coassiali e della sempre presente uscita per un eventuale subwoofer attivo. Le dotazioni di ingressi e uscite video prevedono solamente l'uso di segnali in videocomposito, rendendo necessario un'ulteriore collegamento diretto tra il lettore DVD ed il televisore attraverso un buon cavo scart RGB, soluzione questa sempre raccomandabile anche avendo a disposizione ingressi S-Video o component.



L'apparecchio Yamaha è in grado di simulare la presenza di un diffusore centrale posteriore.



Il pannello posteriore dispone di un ingresso a sei canali che consente l'uso di un futuro decoder esterno.

La sezione decodifica surround, dotata di decoder Dolby Pro Logic II, Dolby Digital / Dolby Digital EX, DTS / DTS-ES, rende questo amplificatore molto versatile.
Il riconoscimento della decodifica utilizzata dalla sorgente audio avviene in modo automatico per i formati digitali; durante la decodifica di programmi surround 6.1 viene abilitata la funzione "Matrix" 6.1, che permette la simulazione del canale centrale posteriore. Questa funzionalità è disponibile anche durante la riproduzione di programmi surround 5.1, creando un effetto attendibile che può essere considerato soggettivamente piacevole. La sezione DSP, punto di forza delle elettroniche Yamaha, è naturale e realistica e prevede 5 programmi dedicati alla simulazione di sale cinematografiche tipiche, più ulteriori programmi dedicati all'ascolto stereofonico in modalità multicanale. La sezione sintonizzatore si è rivelata all'altezza delle aspettative, mostrando caratteristiche di sensibilità e selettività idonee all'uso cittadino, dove l'affollamento dei canali di trasmissione rende problematica la ricezione delle emittenti più deboli.
Nella modalità multicanale lo Yamaha RX-V430 ha rivelato doti dinamiche estremamente efficaci raggiungendo pressioni sonore più che soddisfacenti per un ambiente casalingo anche in assenza di un subwoofer attivo. Molte ore di ascolto sono state invece necessarie per giudicare le funzioni DSP e la funzione "Matrix" 6.1 utilizzata durante la riproduzione delle codifiche DTS-ES e Dolby Digital EX. L'intervento del sistema Cinema DSP si è rivelato discreto ed elegante, ricostruendo in modo molto realistico l'acustica di una sala cinematografica. Per quanto possa essere molto soggettivo, il programma Enhanced che simula una sala cinematografica tipica si è rivelato molto piacevole. La riproduzione delle codifiche 6.1 mediante la funzione "Matrix" 6.1 mostra, al primo impatto, una certa artificiosità sui canali posteriori, che svanisce dopo qualche minuto di ascolto, evidenziando una chiara immagine del canale posteriore centrale virtuale.
Dotato delle più avanzate decodifiche surround, di un DSP ereditato dai modelli di fascia alta e di una potenza adeguata l'RX-V430RDS è destinato a diventare il best-buy tra i modelli entry level anche per il suo prezzo decisamente concorrenziale.



Il disordine all'interno è giustificato dalla complessità circuitale e da scelte razionali.

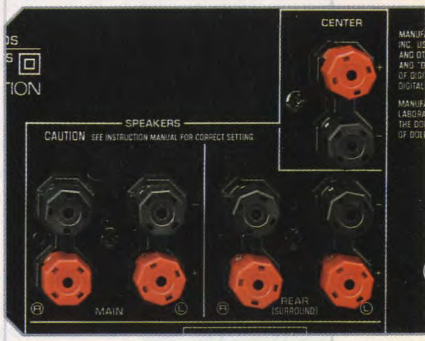
PRO
+ Decodifica dei maggiori formati esistenti
+ Funzioni DSP avanzate

CONTRO
- Ingressi analogici migliorabili

TABELLA COMPARATIVA A PAGINA 124

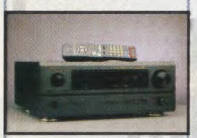




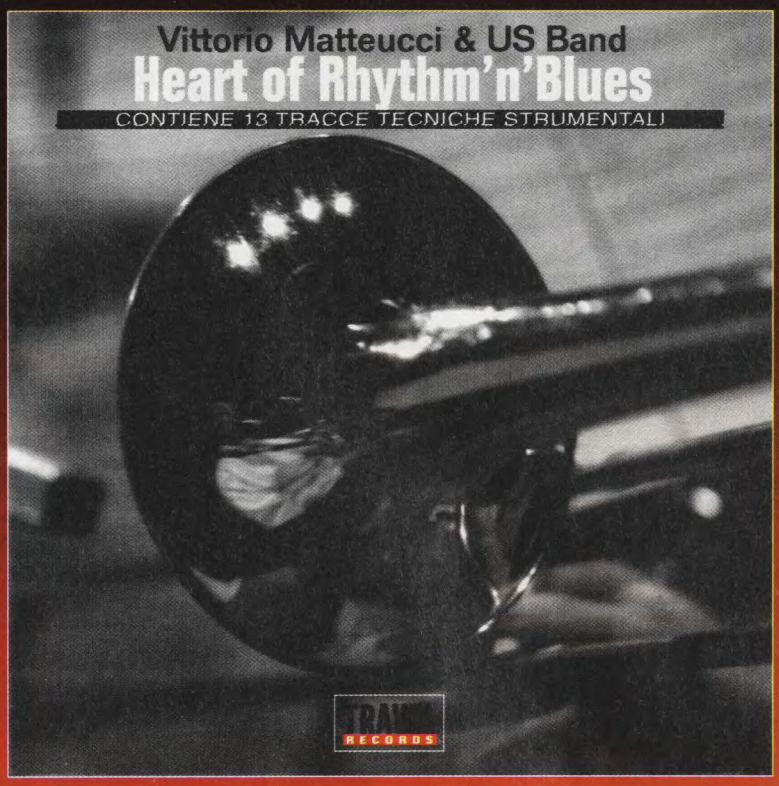


CONCLUSIONI

Prima di tutto, ci teniamo a precisare che l'ordine con cui sono elencati gli amplificatori è meramente quello alfabetico: non avrebbe avuto infatti alcun senso creare una classifica in base al punteggio finale, in quanto gli apparecchi provati in questo speciale appartengono a categorie di prezzo estremamente diverse tra loro e quindi non sono direttamente confrontabili; il voto relativo al rapporto Qualità/Prezzo ("Convenienza") riequilibria la situazione solo in parte.
Il voto dato alle qualità musicali ("Ascolto"), certamente il più soggettivo, tiene conto sia delle performance in stereofonia che in multicanale, mentre quello relativo al livello costruttivo ("Costruzione") tiene conto sia della realizzazione meccanica del telaio che delle soluzioni progettuali e della qualità della componentistica utilizzata.
I punteggi relativi alla funzionalità ed alla facilità d'uso sono spesso strettamente correlati tra loro, in quanto un apparecchio meno dotato di funzioni operative è solitamente più semplice da utilizzare di uno completissimo da questo punto di vista, anche se ci sono state delle eccezioni sia in senso positivo che negativo.

Modello/Prezzo	Ascolto	Convenienza	Funzionalità	Costruzione	Facilità d'uso	Media finale
Aeron AV-2800  796 Euro	Definizione e risposta ai transienti ben superiore alla media dei prodotti di questo prezzo.	Impossibile chiedere di più a questo prezzo.	La dotazione di ingressi/uscite è veramente ridotta all'osso, anche se non manca nulla di indispensabile.	Il telaio è robusto, il cablaggio è ordinato ed il trasformatore di alimentazione (toroidale) è ben dimensionato.	La regolazione del livello dei canali è facilitata dalla presenza di tasti separati sul pannello frontale e dalla comoda manopola multifunzione.	**8,0**
Denon AVR-1803  745 Euro	Buona l'intelligibilità e le capacità dinamiche, sia in stereofonia che in multicanale.	Nella sua fascia di prezzo la completezza di dotazioni è assolutamente senza pari.	Sei canali amplificati, decodifiche completissime, telecomando universale: cosa desiderare di più?	Molto razionale, denota un'ottima ingegnerizzazione.	Il telecomando, ergonomico, grazie alla disposizione intuitiva dei comandi ed ai tasti ben dimensionati, rappresenta la classica ciliegina sulla torta.	**8,2**
Marantz SR 6300  1049 Euro	Morbido ed equilibrato come ben pochi ampli HT sanno essere.	Rapporto qualità/prezzo buono ma non miracoloso come ci si potrebbe aspettare da un prodotto Marantz.	Oltre che delle decodifiche più attuali è dotato anche del "Circle Surround" della SRS.	Molto ben realizzati, in particolare, gli stadi di alimentazione (vero tallone d'Achille di molti sintoampli HT).	Il telecomando è in grado di impartire sequenze di comandi ("macro").	**8,2**
Onkyo TX-SR700  1.099 Euro	Timbrica rotonda, che si apprezza particolarmente con la riproduzione della voce umana.	Il prezzo d'acquisto, pur se tra i più elevati della sessione, è comunque più che adeguato alla qualità del prodotto.	Ingressi e uscite video component, decodifiche surround di tutti i tipi: l'Onkyo è senz'altro uno dei più "dotati" amplificatori del momento.	Eccellente, soprattutto per l'elevata "pulizia" dell'interno, come da tradizione Onkyo.	Nella media degli apparecchi di questa fascia.	**8,4**
Panasonic SA-XR10  699 Euro	Grande dinamica, alte frequenze leggermente in evidenza.	La scarsa versatilità è controbilanciata dai contenuti tecnici e dalle buone prestazioni.	Sono assenti l'amplificatore per il subwoofer e gli ingressi analogici 5.1.	Elegante e ben rifinito.	La scarsa dotazione di comandi sul pannello obbliga ad entrare spesso nel menù multifunzione.	**7,4**
Pioneer VSX-D2011  TOP HOME THEATER 1.500 Euro	Potente e dinamico. Il sistema di autocalibrazione svolge bene il suo compito, particolarmente in multicanale.	Malgrado sia il più alto del gruppo, il prezzo d'acquisto deve comunque essere considerato concorrenziale, visti i contenuti dell'amplificatore.	Oltre a tutte le funzioni tipiche di un amplificatore di questa classe, il Pioneer è anche dotato di un ingresso USB per PC e del sistema di calibrazione automatica MCACC.	Il livello costruttivo è veramente degno di lode, con le varie sezioni ben separate le une dalle altre.	Viste le enormi possibilità operative, non può certo essere un apparecchio semplicissimo da usare.	**8,2**
Yamaha RX-V430RDS  BEST BUY 796 euro	Dinamico e timbricamente corretto, ha il suo punto di forza nelle funzioni DSP, veramente "bensuonanti".	Un vero "best-buy".	La dotazione funzionale, buona in assoluto, non può uguagliare quella di prodotti ben più costosi.	L'interno è un po' disordinato, ma il telaio è comunque robusto e ben rifinito.	Da lodare la presenza dei comandi dei controlli di tono sul pannello frontale.	**7,8**

Rhythm'n'Blues Audiophile?



Un'inedita esperienza d'ascolto con Vittorio Matteucci e la US Band in una superba interpretazione di 12 famosissimi brani ...e in più 13 tracce tecniche eseguite dai musicisti!

01 - Medley: Soul man / Hold on I'm coming / Living in America (I.Hayes / D.Porter - J.Brown) 7'21"
02 - I wish (S.Wonder) 3'59"
03 - Think (A.Franklin / T.White) 3'12"
04 - Papa's got a brand new bag (J.Brown) 3'24"
05 - A natural woman (You make me feel like) (G.Goffin / B.B.King / J.Wexler) 3'59"
06 - Kiss (Prince) 3'44"
07 - Respect (O.Redding) 3'00"
08 - Medley: Satisfaction / I got you (M.Jagger / K.Richards - J.Brown / Wright) 5'16"
09 - Knock on wood (S.Cropper / K.Floyd) 4'10"
10 - When a man loves a woman (Lewis / Wright) 3'49"
11 - Shake a tail feather (A.Williams / O.Hayes / V.Rice) 2'57"
12 - So sad (V.Matteucci / M.Strano) 5'53"

13 - Traccia tecnica: band - tutti 0'27"
14 - Traccia tecnica: band - chitarra 0'27"
15 - Traccia tecnica: band - fiati sezione 0'28"
16 - Traccia tecnica: band - sax 0'27"
17 - Traccia tecnica: band - tromba 0'28"
18 - Traccia tecnica: band - trombone 0'28"
19 - Traccia tecnica: band - batteria 0'28"
20 - Traccia tecnica: band - basso 0'27"
21 - Traccia tecnica: band - tastiere 0'27"
22 - Traccia tecnica: solo batteria 2'02"
23 - Traccia tecnica: basso - batteria 0'59"
24 - Traccia tecnica: solo tre fiati 0'42"
25 - Traccia tecnica: solo due sax 0'56"

Il CD può essere acquistato a 16 euro scegliendo una delle seguenti forme di pagamento:

❑ Assegno intestato a TechniPress s.r.l
❑ C.C.P. n. 77448009 intestato a: TechniPress s.r.l. - Via della Bufalotta 374/F - 00139 Roma
❑ Vaglia postale intestato a: TechniPress s.r.l. - Via della Bufalotta 374/F - 00139 Roma
carta di credito: ❑ CartaSì ❑ American Express

N. |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Scad. |_|_| / |_|_|

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

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

Città: ..... Prov.: ..... Tel. .....

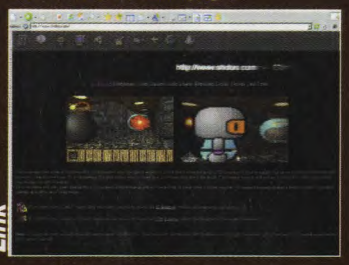
Firma .....

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

di Giuseppe Nigro e Stefano Manin

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

[Steven Done Homepage]



Ritorno alle origini

Tributo, esibizione di dimestichezza con le arti programmatorie, ma anche passione e voglia di far rivivere i gloriosi tempi dei pionieri del divertimento elettronico. Devono essere questi i motivi che spingono programmatori in erba ed utenti appassionati a realizzare incredibili remake dei migliori giochi delle macchine 16 bit degli anni '80 e '90.



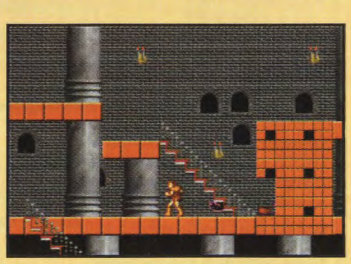
I videogiochi si rifanno il look

Navigando nella rete, è facile imbattersi in produzioni amatoriali, quali Hurrican e Lazy Jones Pocket o Kung-fu Master Returns, ma anche in conversioni in chiave moderna di prodotti ugualmente validi come Battle Nation (remake di Battle City), Freedroid (rivisitazione di Paradroid dell'eclettico Andrew Braybrook) o Barrel Patrol 3D (clone dell'originale Rip Off della Cinematronics). Caratteristica comune a molte di queste produzioni "fatte in casa", oltre alla possibilità di poterne effettuare il download gratuitamente, è la presenza del codice sorgente delle stesse; particolarità che consente alla comunità virtuale di espandere e migliorare la qualità dei remake e completare l'opera di ricostruzione digitale dei miti del passato. In queste pagine vi presentiamo solamente alcuni dei remake che più ci hanno impressionato: "cliccando" sui link presenti nelle colonne laterali e nella fascia superiore della nostra rubrica, sarete in grado di provarne molti altri ancora.



Cominciamo da Plastic Kitten (**www.muschihaus.de**), una rivisitazione del fantastico Q*Bert, dotata di un'affascinante protagonista manga, vestita con una aderente tuta in lattice rossa. La meccanica è sostanzialmente invariata, ma la cura riposta nella caratterizzazione degli sprite è davvero meticolosa. F-Zero si rifà il look (**www.div-arena.com/gwshow.phtml?val=3&table=remakes**) e si prepara a divertire gli utenti PC grazie ad un remake davvero esemplare, che presenta i modelli delle navette in un inedito rendering tridimensionale. Ricordate The Sentinel (Firebird) per C-64? L'innovativo e coinvolgente rompicapo di Geoff Grammond meritava, senza dubbio, una trasposizione moderna come Sentry (**http://eicart.free.fr/sentry**). Obiettivo degli autori è quello di rendere, attraverso una grafica 3D che ricorda i giochi PC degli anni '90, tutta l'atmosfera della versione a 8 bit. The Maze of Galious è il titolo di un gioco del 1987 per MSX che, grazie a Santi Ontañón, uno studente di Barcelona col vezzo della programmazione, ha trovato nuova vita su PC, in un remake sviluppato in Visual C++, dotato di alta risoluzione e di un set grafico intercambiabile (**www.brainga-mes.get-put.com/mog**). Proseguiamo con Castlevania e Pac Man 3D, due ambiziosi progetti sviluppati da Chris Strickland (**www.geocities.com/anarcr0the**) per la gioia dei visitatori del suo sito. Se nel primo la struttura grafica 8 bit subisce solamente una leggera rivisitazione, soprattutto per quanto riguarda la risoluzione degli sprites e l'aggiunta di scrolling parallattico, Pac Man 3D lascia davvero di sasso per la fluidità dell'engine tridimensionale e per l'ottima giocabilità, fedele





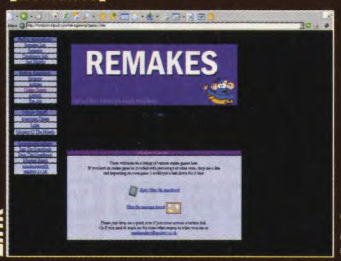
[Raid Over Moscow]



Link

www.gansteeth.freeserve.co.uk/raid.htm

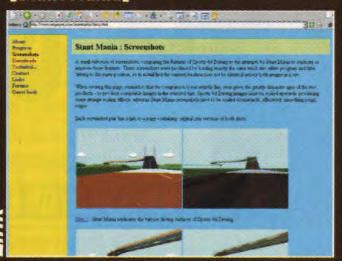
[Remakes]



Link

http://andsom.tripod.com/retrogaming/games.htm

[Stunt Mania]



Link

www.megaone.com/stuntmania.html

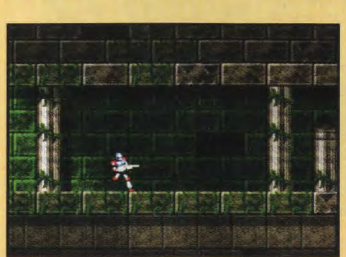








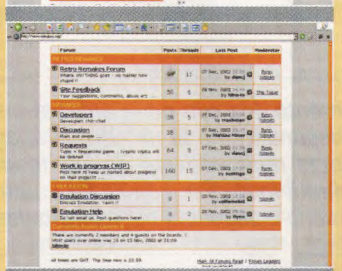
alla versione originale, ma arricchita dalla visuale isometrica. E a proposito di grafica in tre dimensioni, vale la pena segnalare anche 3D Bomber, un clone di Bomberman, realizzato da Steven Henk Don (**http://shd.cjb.net**) e dotato di una inusuale prospettiva alla Doom. Sul suo sito trovano spazio anche classici "riveduti e corretti" quali Pac Man, Tetris e Tank. La nostra breve panoramica termina in bellezza: tra tutti i progetti in fase di sviluppo nei quali ci siamo imbattuti, quelli dedicati al revival del leggendario Turrican (Rainbow Arts) meritano un posto d'onore. Segnaliamo Hurrican (**www.poke53280.de**) un progetto in avanzata fase di sviluppo (è disponibile una demo delle dimensioni di 10 Megabyte) che vanta già una realizzazione tecnica da far invida ai migliori sparatutto della categoria. Animazioni convincenti, fondali colorati e nemici ostici da affrontare.
Il vero problema risiede nelle cospicue richieste hardware (si parte da un Pentium III – 500), ma crediamo che per la release finale, prevista per il 2003 inoltrato, la compatibilità venga estesa verso il basso. Altro remake dedicato a Turrican, che merita almeno una prova su strada, è T2002 (**www.pekaro-soft.de/en/t2002.htm**), titolo che riprende sprites ed animazioni dell'originale, ma introduce fondali ed effetti grafici degni delle macchine della nuova generazione. Anche in questo caso, i lavori sono soltanto all'inizio ed è possibile effettuare il download di una demo di oltre 18 Megabyte. Se volete sapere di più riguardo i retro remakes e reperire gli ultimi giochi a disposizione, non dovete far altro che rivolgere il vostro sguardo al box qui a destra.





[Retro Remakes]





www.remakes.org

Essenzialità. Ecco la parola chiave degli autori di Retro Remakes, uno dei migliori siti dedicati al mondo dei remake videoludici, che si propone di tenere aggiornati gli utenti, rilasciando frequentemente news e curiosità relative ai numerosi progetti sparsi per la rete. Il colore dominante è l'arancio in tutte le sue sfumature: il fondo bianco consente di mantere elevata l'attenzione e la facilità di navigazione. La vera sorpresa è data dal menu laterale, in perfetto stile MAC O.S., che ci mostra, lettera per lettera, tutti i link relativi alle riedizioni dei giochi del passato. Una volta aperta una cartella, potremo dirigerci verso il sito dedicato o scaricare il gioco ricercato. Ulteriori feature di Retro Remakes riguardano un forum ove è possibile parlare anche con gli sviluppatori dei giochi e una corposa sezione Link, che offre numerosi collegamenti a siti correlati alla materia trattata. Un simpatico *guest book* attende solo di ricevere la vostra testimonianza digitale.

★★★★★★★★★★

Il sito di riferimento per gli amanti dei rifacimenti delle vecchie glorie videoludiche.



www.project-ring.com

Project Ring

aula di sperimentazione videoludica

incipit



The Dreaming
- Fabio Timpanaro -

Benvenuti, entrate pure. Questa è una nuova sala, aperta da poco, frutto della **strana** collaborazione fra ***Evolution Magazine*** e la e-zine **www.project-ring.com**. Un luogo **inconsueto,** dove il VG sfuma i contorni oltre il gioco e oltre lo schermo. Vi trovate in una nebbiosa anomalia spazio/editoriale, chissà, potreste attraversarci senza nemmeno notarci. Oppure andrete via con nuove, curiose **visioni** del videogioco.
In questa **aula** si aprono molte **finestre**, **specchi** che riflettono le evidenze e le piccolezze del **mondo** nella console, là fuori l'orizzonte si stende senza confine e noi siamo qui a indicarvi nemmeno la vista migliore, solo la più ispiratrice. In questa sede cercheremo di tratteggiare i **significati** del VG e alcune delle sue **forme**, magari con il sorriso negli occhi. Voi date una lettura, un po' impegnata e un po' no, poi fate un salto su Mailbox e fate sapere ai ragazzi di *Evolution* che ne pensate di **Project Ring**.
Al via, si va a incominciare....

wE aRE RiNG

Voci Veloci

Il nostro primo appuntamento. Ma con noi è una botta sicura e ci daremo giù fin dalla prima volta. Cosa è il videogioco? Domanda suprema cui risponderemo in un'altra vita, oggi definiremo il Tempo Ludico, domani ci occuperemo del Luogo Ludico. A seguire, un pezzo molto diverso da quello che vi aspettereste, solo per dimostrarvi che di videogiochi si può parlare in molti (forse infiniti) modi. Per concludere, uno scontro fratricida fra note personalità videoludiche, la HardWAR è qui! Prendete la nostra mano e seguiteci nel cuore pulsante dell'emozione elettronica.

Tempo Ludico

dal videogioco al videoliving

Il Videogioco nasce come pratica giocosa, un interagire che dalla mano/reale si trasferisce allo schermo/irreale. È un intrattenimento, un modo di passare le ore, un fare divertente, spensierato e intimamente fine a se stesso. Questi i caratteri distintivi del VG al tempo della sua nascita, quando triangolute astronavine ruotavano nello spazio nero, all'epoca in cui si rimbalzavano palline contro mattoni multicromati, quando i draghi sputavano bolle e tirando giavellotti contro una lapide rischiavi d'esser tramutato in rospo. Flashforward, anno 2003: siamo ancora a quel punto? Non proprio, diremmo noi. Che qualcosa sia effettivamente variato da quegli anni è sotto gli occhi di tutti; favorito dal progresso tecnologico, il gioco a video ha mosso un passo basilare quando il baricentro dell'industria si è spostato dalle sale giochi fumose fin sotto il nostro televisore. È stato un transito importante, occasione in cui il VG si è trovato a scegliere fra l'approccio arcade ed uno più profondo e immersivo. Affrancato da tempi e modi da sala giochi (partita rapida=più gettoni), il VG ha potuto assumere intervalli più dilatati ed ampi: non più un concentrato di azione/reazione ma un più lento e calibrato azione/assimilazione/reazione. Dapprima la tendenza arcade non si è persa nei nostri salotti e, difatti, rimangono indelebili le tracce dei mastodonti del divertimento lampo; eppure sono le avventure a più ampio respiro quelle che per prime dichiarano l'indipendenza delle console dal regno frettoloso degli arcade, questo quando ancora una macchina casalinga non poteva competere tecnicamente con un coin-op. Giocare in casa non era soltanto un fatto di risparmio e comodità, diventava piuttosto l'unico modo di protrarre l'esperienza ludica per tempi sufficienti a calarsi nella parte, a "crederci". Nascevano così le avventure (testuali e grafiche), i giochi di ruolo e, più in generale, i generi in cui si contemplava l'idea del progredire della storia o di un mutare delle condizioni di partenza. Nella visione arcade partiamo con un set completo di istruzioni e possibilità predefinite; nel "gioco dilatato" dobbiamo invece crescere, apprendere movimenti e interazioni extra, acquisire nuove abilità e migliorare quelle preesistenti, una situazione di gioco che ricorda l'esperienza di vita comune a tutti noi e che, proprio per questo, ci sembra più credibile. Ed è proprio questo referente effettivo (la vita) a calarci nei contorni della finzione senza più remore; se inizialmente il gioco arcade era un semplice concatenarsi di meccaniche prestabilite, ora il tempo ludico è scandito non solo dal muoversi degli ingranaggi del gameplay ma anche e, soprattutto, dalla nostra percezione dello stesso, dalla nostra immedesimazione. Ecco dunque che diviene essenziale un tempo di esposizione bastante a svestire i panni dell'incredulità e ad indossare le attillate vesti dell'irreale.
Con il nuovo tempo ludico si inizia a proporre più che una sceneggiatura abbozzata da desumere alla meglio fra uno stage e l'altro (magari tramite una schermata fissa e un paio di righe di testo malamente vocalizzate), fanno l'ingresso in scena lunghe sequenze testuali, interi capitoli verbali che intercorrono tra schermo e giocatore oppure fra i protagonisti del gioco, scritti che non solo fungono da collante degli eventi ma fanno spesso



Persistance of Time
- Fabio Timpanaro -

parte dei mezzi a disposizione del giocatore (Monkey Island). La storia si plasma così attorno al nostro agire e anche al nostro parlare, conducendo pure a finali multipli. La sensazione "di esserci" aumenta con l'aumentare dell'interazione, con l'allargarsi del nostro raggio d'azione. Da qui in potenza, il passo verso il presente è breve. Alle medio-lunghe avventure punta e clicca fanno seguito sterminati RPG con sottotrame, segreti, sviluppo dei personaggi, abbacinanti FMV e dialoghi recitati. Parallelamente abbiamo la nascita di mondi virtuali potenzialmente infiniti, mondi persistenti dove il giocatore prende posto e si sviluppa nella direzione da lui prescelta (entro i limiti tecnoludici imposti dal design del gioco). A fianco di questi mondi eterni (Ultima Online, Sim City, the Sims, Daggerfall o il futuro Fable) si trovano però anche dei "concentrati" emotivi, produzioni che focalizzano il tempo ludico ampliando enormemente il fattore emozionale. Parliamo di titoli che propongono un impatto diretto che nasce da una partecipazione spesso coatta, veniamo gettati nel gioco con violenza, subito nel pieno degli eventi e in situazioni d'urgenza. È il caso di Fade to Black e Alone in the Dark o dei più recenti e devastanti Resident Evil e Silent Hill: modelli di gioco che fanno dello scandire temporale la loro prima arma (le situazioni ambientali richiedono una risoluzione immediata della trama, gli eventi non si protraggono per mesi e il pericolo è sempre incombente). Vediamo dunque come, al pari dell'evoluzione umana, il tempo sia uno dei fattori determinanti, indispensabile per una crescita significativa. Nelle condizioni costrette in cui giaceva negli scomodi cassoni da bar, il videogioco non riusciva e non poteva esprimersi in tutta la sua forza. Né ora si è giunti ad un capolinea evolutivo, tutt'altro. Titoli come Shen Mue o Morrowind dimostrano anzi come il livello di coinvolgimento emotivo sia in costante crescita, sempre più lontano dalle partite toccata e fuga di un Out Run o un qualsiasi Street Fighter.

La tempistica di gioco assume dunque un valore proprio ed elevato, una cifra senza la quale l'equazione ludica perderebbe inevitabilmente di significato. Permane la bontà dell'esperienza flash degli arcade, un'esperienza che trova limite e pregio nella sua immediatezza e nel rapido evaporare dell'emozione. Ma se il termine "arcade" si sposa ancora oggi alla perfezione con la parola "videogioco", l'esperienza immersiva e partecipe del gioco dilatato non dovrebbe trovare un diverso e nuovo riferimento linguistico? Un riferimento che forse avremmo anche trovato ma che, accidenti a noi, non sappiamo tradurre efficacemente nell'italiano corrente: se siete più bravi di noi, traduceteci "videoliving".



Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge
- Lucasafilm/Ron Gilbert -

Il Sogno di un Cuore Nero



Ricordava ancora le sbarre fredde della gabbia e la dolorosa sensazione di avere la pelle ricoperta dalle ustioni del gelo. Aveva scelto di essere ribelle, ma in cuor suo sapeva di esser solo incapace di arrendersi all'evidenza, aggrappata ad un miraggio che sapeva si sarebbe infranto all'alba. Ma per una volta nella sua vita, decise, avrebbe fantasticato di essere quello che non era, in un altro corpo, in un altro luogo. Nacque pura e radiosa, essere di luce ammantato di incontaminato splendore. Dondolava malinconica in una stanza fredda e buia, annerita dal fumo delle torce. Lo stava aspettando, perché sapeva che sarebbe venuto.

Per quel giorno le era concesso di vedere il mondo con occhi nuovi e tersi, scorgere non la notte calare, ma il sole sorgere. Sapeva qualcosa di lui, sua madre gliene aveva parlato. Era un dannato, nato deforme e per questo destinato al sacrificio. L'avevano chiuso in un sarcofago, dicevano, ma lei sapeva che questo non sarebbe bastato a farlo arrendere. Appartenevano a due mondi diversi, lontani mille anni luce, eppure lei credeva che per un giorno, un giorno soltanto, i due universi si sarebbero fusi in un unico grande sogno. Poteva percepire le vibrazioni della sua mente e del suo animo, e sentiva che quel ragazzo era puro e gentile. Ora lo udiva correre nei corridoi, saltare e arrampicarsi, stringere i denti e mugugnare a se stesso parole di incoraggiamento, mentre cercava la via d'uscita in quel labirinto di sale abbandonate e polverose. Irruppe nella stanza poco dopo, alzando gli occhi stupito verso la gabbia.

Alta, altissima era la torre dov'era imprigionata, eppure osservava il ragazzo lanciarsi nel vuoto e appendersi, per subito rialzarsi e ricominciare il suo lungo viaggio verso di lei, scalciando contro le avversità che lo separavano dalla meta. Lui urlò qualcosa, un suono dolce in una lingua che lei non conosceva, ma non servivano traduzioni per sapere che voleva dire semplicemente "Andiamo".

Sapeva di non aver tempo per pensare, le tenebre sarebbero presto venute a riprenderla. Allungò la mano verso di lui e si lasciò trascinare in un sogno dal quale non avrebbe mai voluto svegliarsi. Sorrideva fra sé e sé, mentre il piccolo uomo si impegnava per non lasciarla indietro, per non abbandonarla mai anche quando le ombre cercavano di riportarla nel suo mondo. E sì, forse in quella manciata di ore aveva iniziato a provare qualcosa per quel bambino condannato dalle corna che aveva in testa. Piccolo demone lo chiamavano gli altri. Lei non seppe mai il suo vero nome, ma in silenzio lo battezzò Ico, che nella sua lingua voleva dire "luce". Era una parola proibita, ma in fondo all'anima serbava la consapevolezza che fra i due era il giovane quello ammantato di amore accecante. Attraverso immense stanze vuote, ponti sospesi nel nulla e rovine di una civiltà che perfino lei aveva dimenticato, perse il senso del tempo e dello spazio. Sotto di loro il mare dorato sospirava canzoni segrete, mentre il grigio orizzonte si perdeva oltre i confini del mondo. Avrebbe voluto stringere per sempre la mano del fragile uomo. Una mano pulsante di vita e calore, molto, troppo diversa dalla sua, semplice riflesso di una gelida luna destinata a tramontare.

Ico sfidò l'ombra più grande, il buio-madre, e vinse, stremato. Lei lo tenne stretto fra le braccia e lo cullò, sapendo che presto avrebbe dovuto abbandonarlo. Lo posò delicatamente sul fondo di una barca e la spinse in acqua. Avrebbe voluto seguirlo, ma conosceva il suo destino e sapeva che non era possibile. Il bianco di cui era vestita iniziò a sgretolarsi come il castello in cui il suo sogno era cominciato e finito. Lo osservò scomparire all'orizzonte, mentre l'oscurità reclamava il suo nome. Ridivenne ombra, e con gli occhi colmi di lacrime si addentrò per l'ultima volta nelle tenebre da cui veniva. Fu la prima fra loro a scomparire, tenendosi le mani strette al petto, come se il suo cuore nero si fosse frantumato in mille pezzi.



A Girl in the Forest
- Laura Pelick -

Le Origini Del Videogioco

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



Una foto che dimostra la versatilità di Atari 5600, dotato di un add-on importante per l'epoca, come la bellissima tastiera (notare il look aggressivo).





Atari 5600, provvisto di quattro porte joystick, era venduto in bundle con Pac Man.

Prima della crisi

Nel 1982, Atari introdusse, finalmente, una nuova console: il modello 5200, conosciuto anche come PAM. L'inedita macchina da gioco si basava su un processore Motorola 6502C settato a 1,78 MHz di frequenza, con un chip grafico chiamato ANTIC, in grado di visualizzare 16 colori da una tavolozza grafica di 265. In realtà questa "nuova console" non era altro che un computer Atari della serie 400, privato di tastiera e spacciato per prodotto ludico. Ciò che veramente impressionava era, però, lo chàssis: questo fu originariamente progettato da Regan Chang per un prototipo a raggi infrarossi del modello 2600 ed era realizzato esclusivamente in plastica nera, con un design davvero futuribile. Con il lancio del 5200, Atari commise una serie imperdonabile di errori. Per prima cosa, la macchina era incompatibile con tutti i programmi Atari prodotti sino a quel momento (console e computer della Casa americana): fu, addirittura, necessario sviluppare un apposito adattatore. Inoltre, la console si basava su un chipset del 1978, indi per cui risultava già datata prima di venire alla luce. Il terzo drammatico errore, riguardava la paradossale situazione di mercato in cui volgeva Atari, costretta a farsi concorrenza da sola: visto il calo di interesse per il 2600, ci fu una brusca diminuzione del prezzo, che fece riconquistare quote di mercato alla vecchia console a scapito, proprio, della neonata sorella maggiore. Purtroppo, però, gli sbagli del colosso a stelle e strisce non finirono certo qua: i joystick del 5200 erano analogici, ma possedevano il "difettuccio" di non essere autocentranti, rendendo quasi impossibile il gioco. Inoltre, i titoli erano pubblico americano: *Super Breakout*, *Pac Man*, *Space Invaders* furono lanciati assieme alla console, mentre i nuovi titoli più appetibili arrivarono troppo tardi per salvare la baracca. Contemporaneamente, sul mercato già affollato dal 2600 e dal 5200 di Atari e dal Colecovision di Intellevision, arrivarono altre macchine da gioco da casa, quali Arcadia 2001, Astrocade (una ricommercializzazione della vecchia console Bally), nonché il vetusto Channel F nella sua seconda versione. Sul mercato cominciarono ad apparire numerosi kit di espansione per le console, tra i tanti, vanno sicuramente citati il Supercharger e l'espansione VCS per Coleco. Il primo era una speciale cartuccia che permetteva al VCS di leggere giochi salvati su cassetta audio (cosa ben nota ai possessori di C64 e compagnia), rendendo disponibile 8K di memoria in più tra Ram e Video. Furono proposti alcuni titoli, davvero belli e ben definiti, tra cui il celeberrimo (per via del nome) Communist Mutants From Space! L'espansione non conobbe un grosso successo, soprattutto a causa dell'elevato prezzo: 70 dollari, ossia quasi l'intero valore della console stessa. Molti preferivano comprare il Colecovision e dotarsi, successivamente, del VCS Adapter di Starpath, uno speciale adattatore che rendeva compatibile il Coleco con i titoli della vecchia console Atari. Non diventa così impossibile immaginare perché l'anno successivo (il 1983) venga ancora ricordato come l'anno della prima grande crisi del mercato dei videogiochi: un ristagno di prodotti tutti uguali, una scelta troppo ampia di media, e continue cause legali tra i produttori di console, fecero sì che le perdite per l'anno fiscale '83 raggiungessero cifre vicine al miliardo di dollari!





Il Channel F System II e l'Astrocade, due tentativi di sfruttare il successo commerciale del fenomeno videogames alla fine degli anni Settanta.





"Communist Mutants From Space", uno sparatutto realizzato per Atari 5600 viene ricordato, soprattutto, per essere stato il primo videogame "politically incorrect" a disposizione dei giocatori.





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

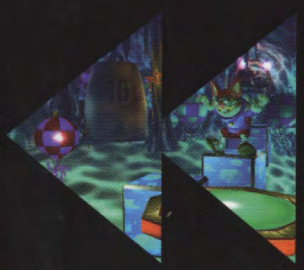
LE SOLUZIONI
LE IDEE CHE RISOLVONO I PROBLEMI DI INSTALLAZIONE

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)

CHE BISOGNO C'È DI SETTE VITE QUANDO SEI PADRONE DEL TEMPO?



Torna indietro per scoprire zone nascoste.



Scegli l'avanzamento veloce per quello scatto felino in più.



Metti in pausa per bloccare i tuoi nemici o per agguantare il malloppo.



Registrati durante le tue avventure e poi rigiocale insieme al tuo alter ego.



Usa il tasto slow motion per rallentare i nemici mentre tu e la tua "Time Sweeper" ne fate delle belle.



SOLO PER XBOX

Completamente in Italiano

Microsoft game studios

ARTOON



XBOX

www.xbox.com/it/blinx

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 document di vendita ed alle informazioni in esso contenute. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Blinx: The Time Sweeper, 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.