3DO CD32 NEC FX

PLAYSTATION K

JAGUAR CD-I

SATURN ULTRA 64 NEO GEO

NUOVO HARDWARE

"La vera natura dell'hardware è che c'è sempre qualcosa di migliore, di più economico o di entrambi in arrivo tra qualche mese e se i consumatori aspettassero sempre la Prossima Macchina Definitiva nessuna mai riuscirebbe a decollare".

Nick Alexander, ex-Presidente della Sega Europe

Il mondo del divertimento elettronico ha sempre vissuto sulla concorrenza tra sistemi diversi fin dai tempi del VCS e dell'Intellivision. Ogni volta che una macchina riusciva a imporsi come standard "de facto", qualche azienda concorrente tirava fuori dal cilindro dei laboratori di Ricerca & Sviluppo un sistema migliore che mandava a gambe all'aria qualunque progetto di standard unico.

Fino ad ora - sia nel campo dei computer che in quello delle console - i sistemi concorrenti erano due, al massimo tre, ma oggi siamo alla vigilia di uno sconvolgimento che lascerà sul terreno numerose vittime, poiché non c'è dubbio che il mercato non potrà sostenere tutte queste macchine. Da qui ai prossimi dodici mesi, chiunque voglia acquistare una delle macchine della cosiddetta nuova generazione dovrà districarsi tra nove sistemi diversi e incompatibili tra di loro. Siamo, insomma, alla confusione più totale.

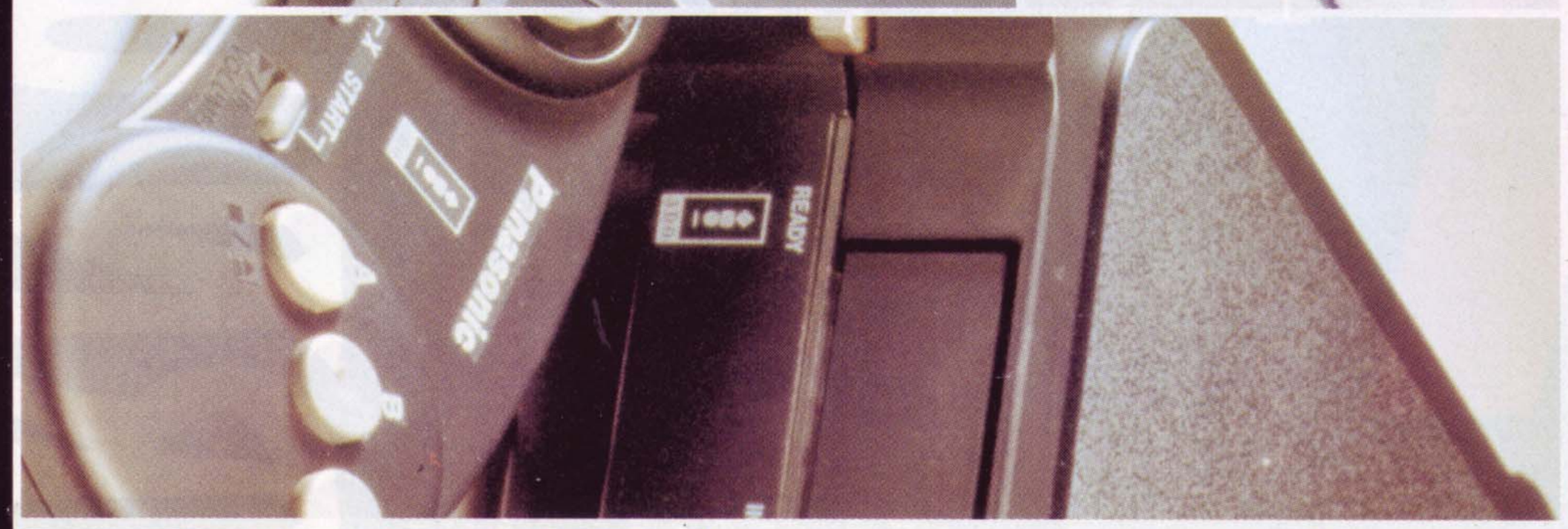
Questo supplemento vuole essere la guida al divertimento elettronico (che, guarda caso, è anche il "sottotitolo" di K) del futuro. Leggetela attentamente se non volete rischiare di ritrovarvi nei panni di chi, al tempo, spese i suoi sudati risparmi nell'acquisto di un videoregistratore Betamax.


3dobit
AMEGA CD


JAGUAR
JAGUAR


CD Audio &
Photo CD
PHILIPS




Panasonic
READY


B
D
NEO-GEO




PlayStation
SONY

IL GIOCO DEI NOVE

"Quello che mi dà veramente fastidio", ha dichiarato in un'intervista Julian Lynn-Evans, direttore della divisione software della Philips Media UK, "sono coloro che rendono costantemente obsoleti i propri prodotti". Provenendo da una società che ha creato alcuni degli standard mondiali di maggior "tenuta" nel mondo dell'elettronica di consumo (le musicassette e i CD audio), Lynn-Evans non può che detestare la pratica di lanciare ogni tre o quattro anni nuovi sistemi incompatibili coi precedenti. Le ragioni di questa "impossibilità di essere normali" del settore del divertimento elettronico sono diverse, ma a nostro avviso si riducono principalmente a due: l'avidità delle case di hardware e la pigrizia degli sviluppatori.

Come ha insegnato la Nintendo, detenere il monopolio dell'hardware significa avere il completo controllo anche della produzione di software. Il che si traduce in fare soldi a palate.

È ovvio che nessuna azienda sana di mente si tirerebbe indietro davanti alla possibilità di fare soldi a palate, e quindi, visto che la cosa ha già funzionato non una ma due volte, perché non tentare una terza volta?

La seconda ragione è che gli sviluppatori preferiscono passare alle macchine di nuova generazione perché è più facile sviluppare giochi di alto livello se si ha a disposizione più memoria, più potenza di calcolo, maggiore velocità, più colori, ecc. E una volta che i migliori sviluppatori sono passati ai nuovi sistemi, è difficile per le macchine della generazione precedente mantenere le posizioni di mercato senza software adeguato che stimoli all'acquisto i nuovi potenziali utenti.

Questo è quello che si è verificato fino ad oggi, sia nel campo delle console che in quello dei computer. Dal NES a 8-bit si è passati al Super Nintendo a 16 bit rendendo improvvisamente obsolete qualcosa come 40 milioni di console, mentre l'avvento del 486 come piattaforma standard per i giochi per PC ha reso quasi obsoleti i milioni di 286 e 386 installati in tutto il mondo.

La situazione oggi è però molto diversa da quella passata. La trasformazione che sta avvenendo sotto i nostri occhi è più una rivoluzione che una semplice evoluzione. Infatti, il cambiamento è molto più radicale e comporta non solo un aumento di bit, ma anche uno stravolgimento nel supporto fisico che veicola il software e nel concetto stesso di interattività.

Con l'eccezione della Nintendo, tutti i nuovi sistemi già in commercio o di prossima commercializzazione ruotano attorno al Compact Disc (anche il Jaguar della Atari ha il suo lettore CD, sebbene la società californiana ritenga che in questa fase le cartucce siano il medium più adatto al mercato), il quale a sua volta si porta con sé l'avvento di un nuovo concetto di interattività di massa denominata "multimedia".

Fino a un anno fa o poco più per interattivo si intendevano soltanto i videogiochi. Oggi, il multimedia sta stravolgendo questo concetto, nonché l'uso che si farà delle macchine della nuova generazione. Le console sono state utilizzate per un solo unico scopo - giocare - ma non si può pensare che macchine con processori RISC a 32 o 64 bit, possibilità di riprodurre immagini video in movimento a pieno schermo e audio di qualità CD, vengano utilizzate solo e soltanto per creare *Super Street Fighter XII* o *Mario World IX*. Insomma, siamo alla vigilia di un periodo che probabilmente passerà alla storia come la definitiva affermazione dell'interattività a livello di massa e proprio per questo è importante partire col piede giusto fin dall'acquisto della macchina.

Purtroppo non è possibile dare oggi un cavallo sicuro perché la situazione è ancora troppo fluida. Dei nove sistemi qui presentati mancano infatti i tre che, sulla carta, hanno maggiori possibilità di successo - Saturn, Ultra 64 e Playstation. Possibilità di successo dovute non tanto alle potenzialità tecniche (peraltro impressionanti), quanto alle potenza di marketing (intesa come capacità di vendere ma anche di creare un dominio culturale a livello planetario) delle tre società in questione: Sega, Nintendo e Sony.

La trasformazione che sta avvenendo sotto i nostri occhi è più una rivoluzione che una semplice evoluzione

Come la Fiorentina o il Napoli, anche il mondo del divertimento elettronico è in un anno di transizione e solo quando potremo "testare" tutte le nove macchine di cui abbiamo parlato in questo supplemento - cioè provare il software - potremo dire quali sono le migliori e quali avranno le maggiori possibilità di superare il severo giudizio dei consumatori. Perché in definitiva quello che conta è il software che "girerà" su queste macchine. E questo è quello che dovrete fare anche voi prima di acquistare una qualunque nuova macchina: provatela. Se il software disponibile vi piace compratela, altrimenti tenetevi stretto quello che avete in attesa che le cose migliorino. Tanto, state pur certi, con la velocità con cui avanza la tecnologia c'è sempre qualcosa di meglio dietro l'angolo.

Se non siete convinti di quello che dovete fare, il modo migliore è seguire il suggerimento (riadattato per l'occasione) di un proverbio zen: sedetevi sull'argine del fiume e aspettate che passino le carcasse delle macchine che avranno perso la guerra dei formati.

Riccardo Albini

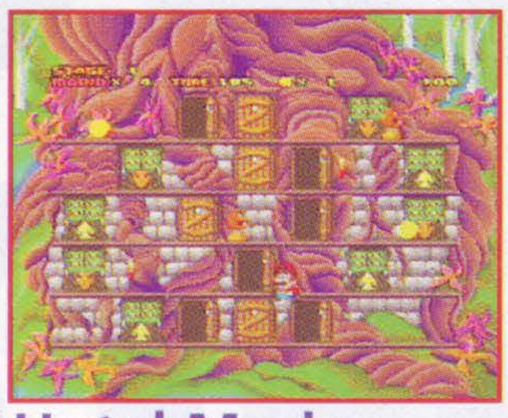
Philips CD-I

La Philips fu la prima società al mondo a rendersi conto che il CD sarebbe stato il medium del futuro.

Non fu difficile per la multinazionale olandese arrivare a questa conclusione: il CD come supporto "multimediale" era, dopotutto, la logica continuazione del CD audio (sviluppato proprio dalla Philips in collaborazione con la Sony), e sull'onda del successo ottenuto nell'imporre il nuovo standard audio, i dirigenti della Philips ritennero che non avrebbero avuto difficoltà a imporre il nuovo standard multimediale. Purtroppo, le cose non sono andate così: la Philips riteneva di poter puntare allo stesso pubblico che aveva decretato il successo del CD audio (proprio per questo il CD-I assomiglia a un componente di un impianto stereo di fascia alta), ma il pubblico interessato all'interattività è composto prevalentemente da giovani amanti dei videogiochi e non da adulti amanti di musica classica.

Nell'ultimo anno, la Philips ha riconosciuto il problema e ha cercato di risolverlo senza badare a spese. Ha ridisegnato lo styling (il nuovo modello, CD-I 450, è stato presentato al CES di Chicago ed è in vendita al prezzo di 890.000 lire) cercando di dargli l'aspetto di una macchina da gioco. Ha condotto un'aggressiva politica di acquisizione di nuovi titoli, quali *Striker*, *Mad Dog Mac Cree*, *Litil Divil*, *Inca*. Ha studiato (almeno negli USA e in UK) una campagna pubblicitaria indirizzata ai giovani e centrata sui giochi. Ha introdotto il modulo FMV, creando praticamente un nuovo standard, il Video CD. Insomma, ha fatto tutto quello che era nelle sue possibilità per dare al CD-I quell'aura da macchina "giusta" - *street smart* direbbero gli inglesi - che ha funzionato così bene per il Mega Drive.

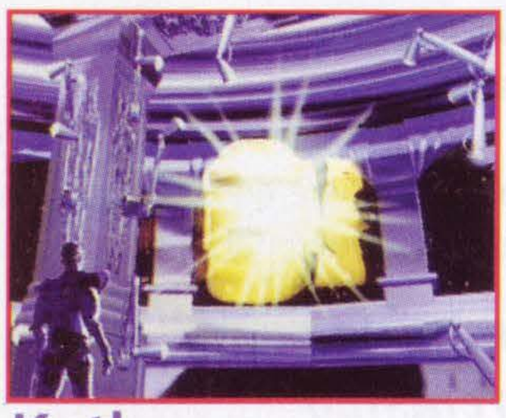
Ciò nonostante, rimane un problema tuttora irrisolto: la tecnologia del CD-I è ormai piuttosto obsoleta. La Philips lanciò il primo modello di Compact Disc - Interactive destinato al mercato consumer nell'ottobre del 1991 negli USA, ma le specifiche tecniche risalgono al 1986, e otto anni nel nostro settore sono quasi un'era in termini geologici. Di fronte a concorrenti che vantano processori RISC e altre meraviglie della tecnologia, anche la Philips può non essere in grado di reagire.



Hotel Mario



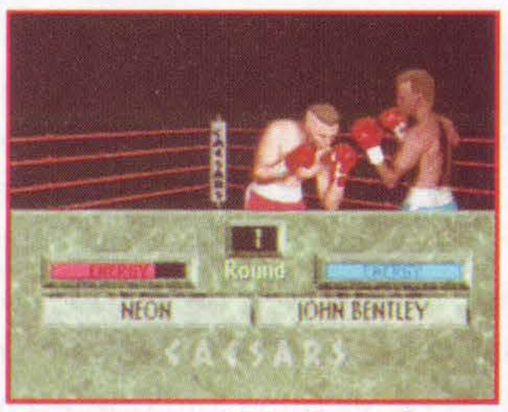
Space Ace



Kether



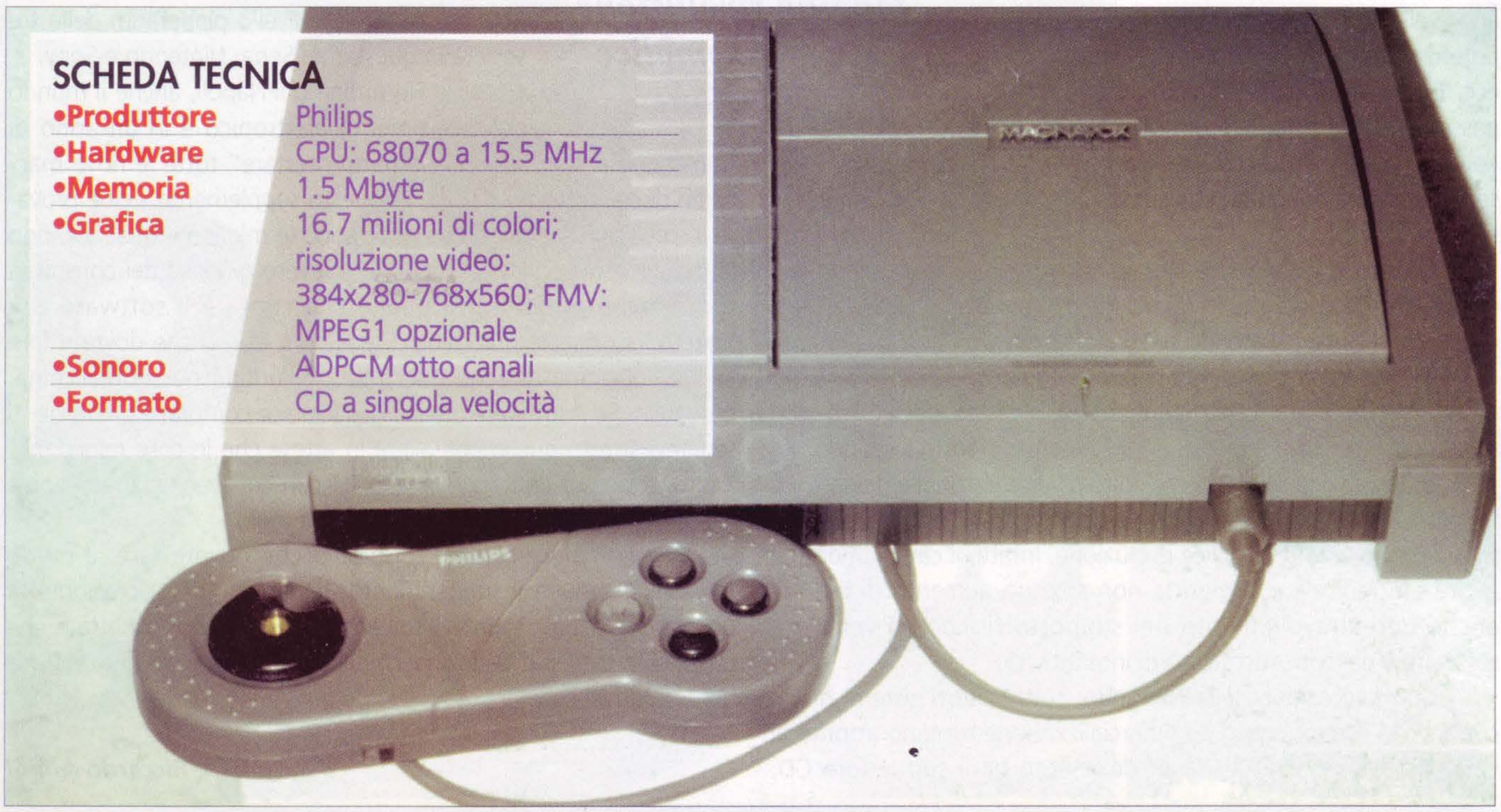
Voyeur



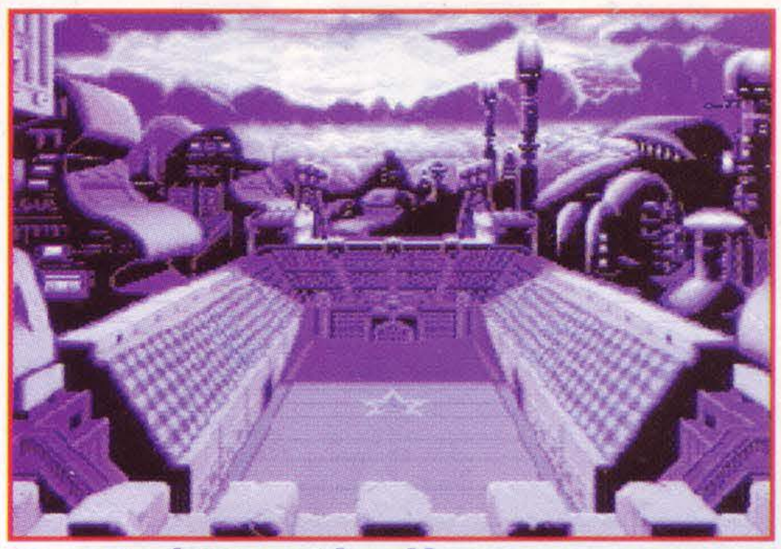
Ceasars W. Boxing

SCHEDA TECNICA

•Produttore	Philips
•Hardware	CPU: 68070 a 15.5 MHz
•Memoria	1.5 Mbyte
•Grafica	16.7 milioni di colori; risoluzione video: 384x280-768x560; FMV: MPEG1 opzionale
•Sonoro	ADPCM otto canali
•Formato	CD a singola velocità



Amiga CD32



Brutal Football

Il CD32 è un altro dei tanti "record" che la Commodore ha stabilito in questi anni. La società statunitense fu la prima a lanciare un home computer a colori (Vic 20), la prima a lanciare una macchina CD (CDTV) e, ora, la prima a lanciare una console a 32 bit (CD32).

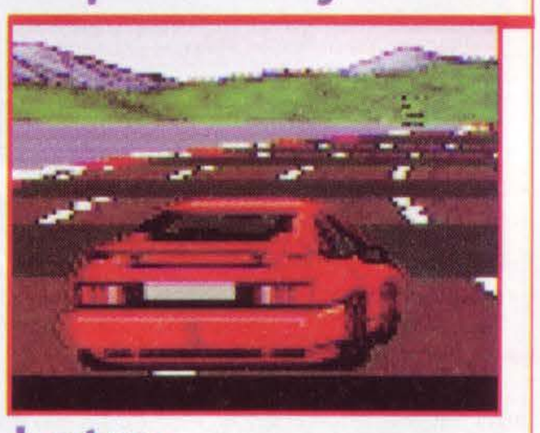
Parlare oggi del CD32 dopo quello che è successo alla Commodore sembra quasi anacronistico, ma è ancora presto per scrivere la parola fine all'epopea dell'Amiga.

Il CD32 è quello che sarebbe dovuto essere il CDTV e che non è stato per diverse ragioni, non ultima il fatto che fosse basato su una tecnologia - quella dell'Amiga a 16 bit - ormai "vecchia". Gli sviluppi della tecnologia Amiga che hanno portato alla creazione del 1200, con frequenza di clock più veloce, architettura a 32 bit e nuovi chipset grafici, hanno reso possibile la produzione di una macchina decisamente migliore a un prezzo notevolmente più basso. E infatti il CD32 è essenzialmente un Amiga 1200 senza tastiera e con lettore CD a doppia velocità al posto del drive.

Nelle intenzioni della Commodore, il CD32 è però qualcosa di più che una semplice macchina-gioco. Infatti, il primo "add-on" per la macchina è il modulo Full Motion Video che consente di riprodurre videofilm e/o videoclip su CD, oltre a offrire, naturalmente, la possibilità di giochi "multimediali" con sequenze video. L'hardware da solo, però, non basta per decretare il successo di una macchina, soprattutto nel caso di una console, cioè di una macchina "chiusa", senza possibilità di "altri" utilizzi che non siano la sola lettura dei CD. Ci vuole del software che "venda" la macchina e la Commodore, riconoscendo che il PC sta diventando la piattaforma di sviluppo più utilizzata, fece tutto il possibile per facilitare il lavoro degli sviluppatori includendo nella scheda madre un processore VLSI (Very Large Scale Integration), denominato Akiko, che consente di convertire la grafica byte-per-pixel (utilizzata nei PC) in grafica bitplane (utilizzata nell'Amiga) senza troppi sforzi.



Super Putty



Lotus

Nonostante ciò, i titoli usciti - con l'eccezione di *Liberation* - sono al 99% versioni "pompate" di vecchi giochi per Amiga, generalmente con nuove colonne sonore, introduzioni semi-cinematografiche e qualche nuovo livello. Niente, cioe, che possa convincere qualcuno che il CD32 è la console del futuro.

SCHEDA TECNICA

•Produttore	Commodore
•Hardware	CPU: 68EC020 a 14MHz; AGA chipset
•Memoria	2Mb RAM
•Grafica	Palette di 16,7 milioni di colori, 262 mila su schermo; FMV: opzione per MPEG 1; risoluzione: 320x256; 1280x512
•Sonoro	Quattro canali stereo a 8 bit
•Formato	CD a doppia velocità (150/300K al secondo)



3DO



SCHEDA TECNICA

•Produttore	Vari
•Hardware	CPU 32bit ARM60 RISC a 12.5 MHz; Chip custom: due processori dedicati a grafica e animazione, DSP 16 bit
•Memoria	2Mb RAM, 1Mb VRAM, 1 Mb ROM, 32Kb SRAM (batteria tampone)
•Grafica	Risoluzione video: 768x576; Colori: di norma 32.000, massimo 16.7 milioni
•Sonoro	Stereo 16bit PCM (campionamento a 44.1 KHz)
•Formato	CD da 5 pollici (12 cm), CD da 3 pollici (8 cm)

K è stata la prima rivista in Italia - e forse anche in Europa - a parlare di 3DO (ricordate la copertina di K47?). Più che le specifiche tecniche, quello che ci aveva colpito del progetto di Trip Hawkins era l'idea di creare uno standard unico a livello mondiale, una specie di VHS del divertimento interattivo.

Oggi a quasi due anni di distanza dalla prima presentazione al pubblico, il sogno di Trip Hawkins sembra destinato a restare semplicemente... un sogno. Sono troppi i concorrenti in campo, nessuno dei quali ha intenzione di mollare i privilegi (cioè i profitti) che derivano dall'essere proprietari dell'hardware e quindi anche del software.

Il fallimento dell'idea alla base del 3DO, non significa il fallimento della macchina, poiché Trip Hawkins ha ancora qualche asso nella manica, a cominciare da un nuovo modello di 3DO, denominato Bulldog, la cui uscita è prevista per il Natale 1995.

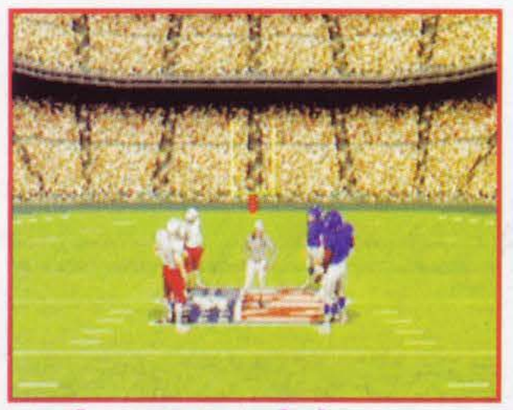
Il Bulldog sarà completamente compatibile - sia per quanto riguarda l'hardware che il software - con il modello attualmente in commercio, semplicemente acquistando una "cartuccia upgrade" il cui prezzo dovrebbe aggirarsi sui 100 dollari.

Il vero problema del 3DO non è comunque mai stato nell'hardware bensì nel software. I pochi titoli usciti sembravano più che altro complessi demo, realizzati con lo scopo di illustrare le grandi possibilità della nuova macchina, piuttosto che con quello di divertire.

Solo recentemente s'è cominciato a vedere qualcosa che fa ben sperare per il futuro: *Fifa Soccer*, ad esempio, è divertentissimo e visivamente eccezionale. Dalla Crystal Dynamics arriverà *Samurai Shodown*, conversione diretta della versione Neo Geo, mentre la stessa Capcom, che in maniera del tutto inaspettata ha deciso di sviluppare giochi per la creazione di Trip Hawkins, pubblicherà *Super Street Fighter II Turbo*, l'ultimissima versione di questa lunga saga. E molti altri titoli sono previsti per i prossimi mesi. L'anno (più o meno) che il 3DO ha di vantaggio sui suoi più temibili concorrenti potrebbe, alla fine, pagare. Quando gli altri staranno ancora dandosi da fare per imparare a sfruttare al meglio l'hardware, gli sviluppatori 3DO saranno già pronti a sfornare titoli davvero a 32 bit.



The Horde



John Madden

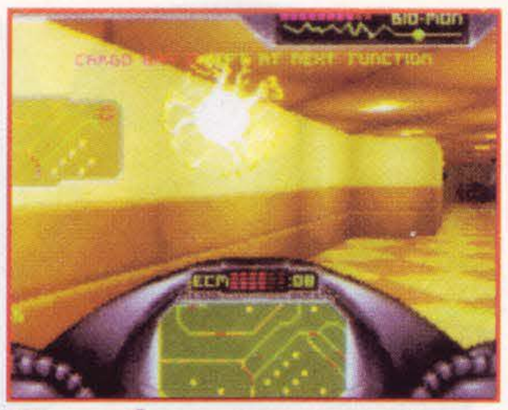


Road Rash

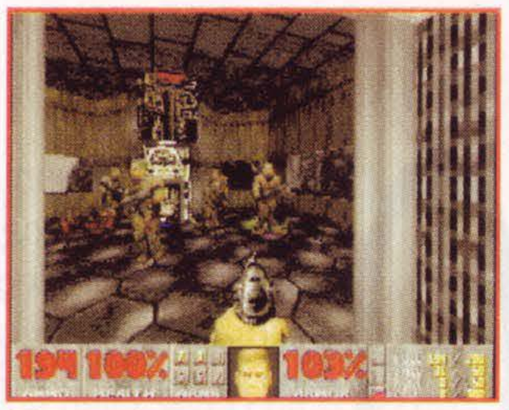


S.Wing Commander

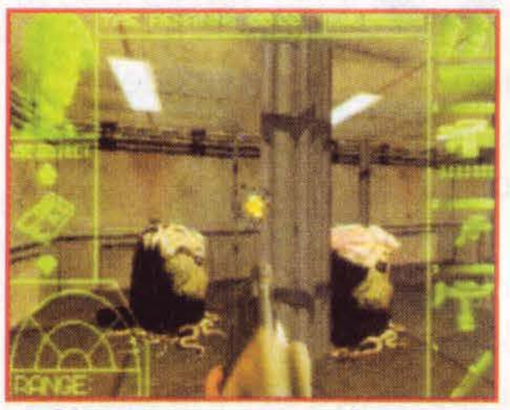
ATARI JAGUAR



Freelancer



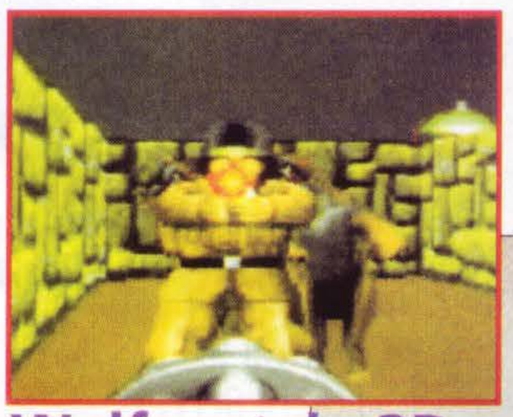
Doom



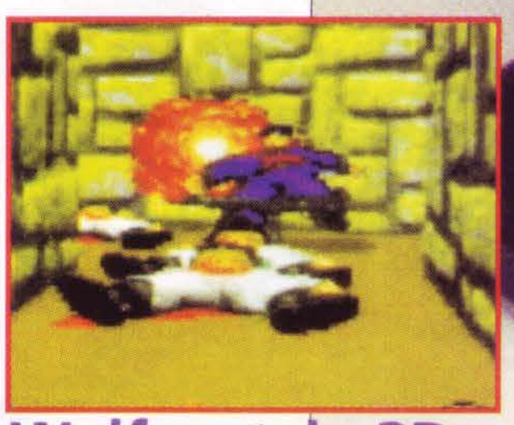
Alien vs Predator

Nel novembre '93 l'Atari ha immesso sul mercato la prima console a 64 bit e ora, a distanza di un anno, il Jaguar non è ancora riuscito a imporsi, e agonizza in attesa di software degno delle sue specifiche tecniche. Ma questo è il momento giusto per rimediare a tale mancanza: le altre macchine della nuova generazione non arriveranno ufficialmente prima del '95, l'unico rivale è il 3DO che, almeno sulla carta, sembra essere tecnicamente inferiore. E forse qualcosa si sta effettivamente muovendo: tra breve dovrebbero arrivare i primi giochi validi, titoli che dovrebbero dimostrare tutta la potenza di cui è dotato il Giaguaro. In più, è recente la notizia che la Sigma Design sta realizzando una scheda per PC che incorporerà la tecnologia del Jaguar, anche se al momento è più quello che può dare il PC al Jaguar (verranno convertiti *Wolfenstein*, *Doom*, *Alone in the Dark*...) che non viceversa. Per quanto riguarda l'hardware, il cuore del Jaguar è costituito da un 68000 con velocità di 13.3 MHz che coordina il lavoro dei due processori custom (chiamati Tom & Jerry) a 64 bit RISC, i quali svolgono la maggior parte dei calcoli. Tom contiene il blitter e il GPU (Graphics Processing Unit) mentre Jerry contiene il DSP (Digital Sound Processor). Il blitter viene usato per scalare e ruotare immagini a 24 bit (16,7 milioni di colori), ha capacità di *Z-buffering* e applica *texture* e *Gourad shading* ai poligoni (ovvero crea tutti i vari effetti tridimensionali). Il GPU è un chip RISC con 4k di memoria interna contenente istruzioni personali, mentre il DSP è un chip RISC con 8k di memoria interna (la presenza di memoria interna permette di ridurre l'accesso alla memoria principale). Purtroppo,al momento, come già detto, non si è ancora visto un gioco che sfrutti appieno le potenzialità della macchina, ma *Alien vs Predator*, di imminente uscita, si preannuncia veramente spettacolare. Sarà un gioco in stile *Doom*, in alta risoluzione e con 65.000 colori contemporaneamente su schermo: chi ha visto il demo è rimasto a bocca aperta e non è detto che non sia proprio questo il gioco che farà vendere il Jaguar.

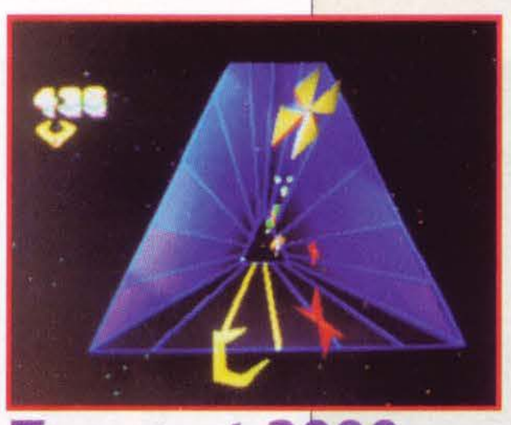
Infine ricordiamo che entro l'anno dovrebbe essere disponibile il lettore CD-ROM, ma al momento non abbiamo informazioni riguardanti le specifiche tecniche.



Wolfenstein 3D



Wolfenstein 3D



Tempest 2000



SCHEDA TECNICA

•Produttore	Atari
•Hardware	CPU: Motorola MC68000 con una velocità di 13.3MHz; coprocessori: due processori custom 64bit RISC (Tom & Jerry)
•Memoria	2 Mbyte RAM
•Grafica	16.7 milioni di colori; risoluzione video: 720x576
•Sonoro	16 bit Sound System (DSP)
•Formato	Cartucce fino a 48Mbit (6 Mbyte), presto disponibile il CD-ROM a doppia velocità

SEGA SATURN

Ormai da diversi anni la Sega guida il mercato dei videogiochi insieme alla Nintendo, la sua eterna e storica rivale. Il Mega Drive, o Genesis come viene chiamato in America, è la console a 16 bit più venduta in America e in Europa, e nonostante i continui attacchi da parte della concorrenza mantiene saldamente la prima posizione. Il Game Gear è il portatile a colori più diffuso (in pratica è anche l'unico visto che il Lynx dell'Atari da tempo non dà segni di vita) e anche il Mega CD (Sega CD) ha una discreta fetta di mercato.

Insomma, data la situazione particolarmente rosea in cui si trova, la Sega non poteva certo farsi sfuggire l'occasione di dominare anche il mercato dei prossimi anni, quindi ecco che si appresta a salire la scala dell'evoluzione tecnologica lanciando la sua nuova console a 32 bit.

Ovviamente stiamo parlando del Saturn, un sogno che molto presto potrebbe trasformarsi in realtà, visto che l'uscita in Giappone è prevista per il prossimo novembre a un prezzo di circa 800.000 lire, mentre in Europa dovrebbe arrivare ufficialmente verso la metà del '95. Le specifiche tecniche sono di tutto rispetto: la CPU è basata su due chip Hitachi SH2 RISC a 32 bit con una velocità di 23 MHz/40 MIPS, a cui si aggiungono un chip DSP a 24 bit e un glorioso Motorola 68000. Al tutto si affiancano poi un CD ROM a doppia velocità e una Sound Board Yamaha che promette vere e proprie meraviglie.

Al di là delle specifiche hardware, il vero punto di forza della console Sega sarà nei giochi. I coin-op più impressionanti degli ultimi due anni sono stati tutti prodotti da questa attivissima software house e saranno tutti convertiti per la neonata console. Naturalmente mi riferisco a *Virtua Racing*, gioco di guida a bordo di potenti monoposto che ha sconvolto più di un giocatore per il suo fantastico utilizzo della grafica poligonale, a

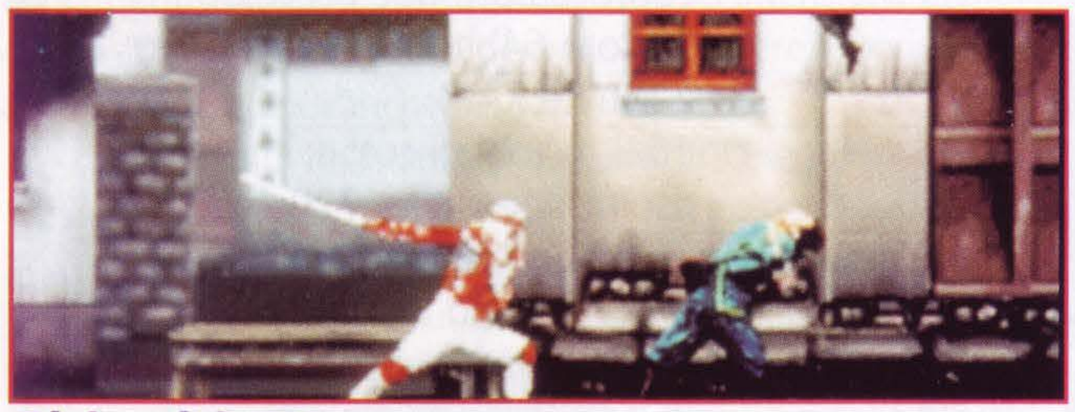


Virtua Fighters



SCHEDA TECNICA

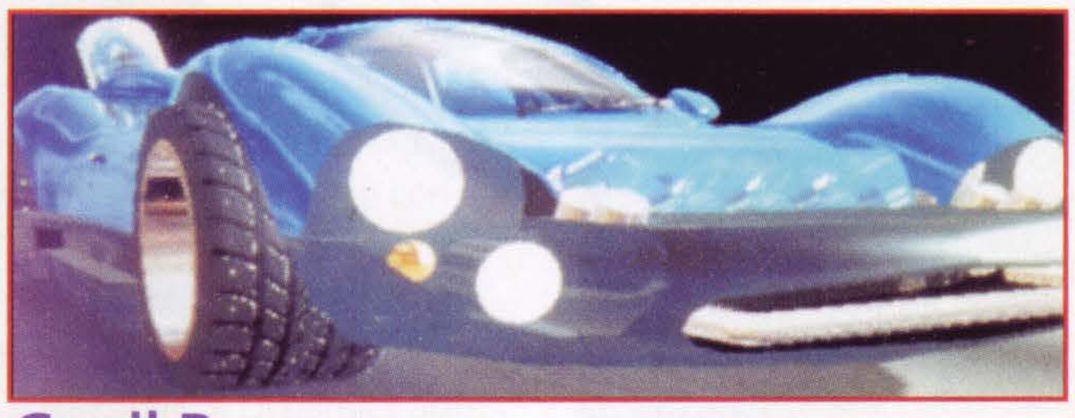
•Produttore	Sega
•Hardware	CPU: Due Hitachi SH2 32bit RISC a 23MHz/40 MIPS coprocessori: Hitachi SH1, DSP 24bit, Motorola 68000, processore video
•Memoria	N/A
•Grafica	16.7 milioni di colori
•Sonoro	68EC000 16bit, PCM 32 canali
•Formato	CD-ROM 300 K/sec, cartucce



Shinobi EX



Mansion of H.Souls



Gueil Race



Shinobi EX

SATURN



SEGA MEGA DRIVE 32X SCHEDA TECNICA

•Produttore	Sega
•Hardware	CPU: due Hitachi 32bit RISC con una velocità di 23 MHz/40 MIPS; coprocessori: Motorola 68000 e un nuovo chip DSP
•Memoria	4 mbit (512k) di RAM in aggiunta a quella del Mega Drive e del Mega CD
•Grafica	i veloci processori RISC permettono il rendering di 50.000 poligoni al secondo, sono previsti *texture mapping* e zoom e rotazioni hardware; 32.768 colori visualizzabili contemporaneamente
•Sonoro	Stereo, audio digitale con frequenze di campionamento programmabili
•Formato	Velocità singola

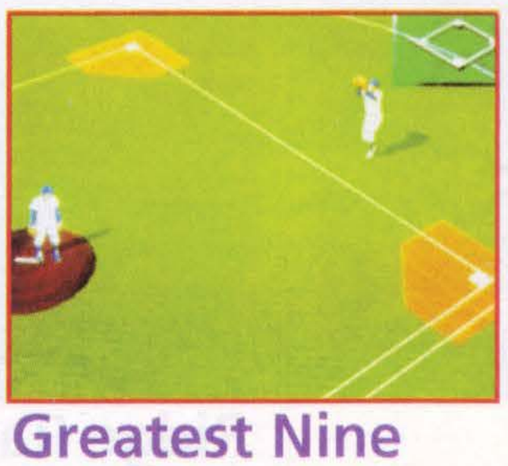
Virtua Fighter, che ha (nel vero senso del termine) mostrato sotto un'angolazione diversa il piatto mondo dei picchiaduro, e a *Daytona USA*, un gioco dalla bellezza indescrivibile. A occuparsi delle conversioni sarà la stessa AM2, la divisione della Sega che si occupa dei coin-op, e questo, insieme alle buone potenzialità della macchina, ci fa ben sperare per il futuro...

Molti altri giochi (90 circa), tutti rigorosamente in True Colour, sono attualmente in fase di sviluppo. 178 società hanno firmato accordi con la Sega per sviluppare giochi per Saturn, e addirittura l'Hitachi ha annunciato che realizzerà una propria versione della macchina, così come probabilmente farà anche la JVC (anch'essa coinvolta nella produzione della macchina originaria). I titoli più promettenti sono *Clockwork Knight*, un platform poligonale dalle animazioni spettacolari e dagli stupendi personaggi renderizzati, *Victory Goal*, un'impressionante gioco di calcio che fa ampio uso di *texture mapping*, *Shinobi EX*, il celebre ninja ritorna in un gioco tutto a base di grafica digitalizzata, e infine alcune conversioni da PC come *Sim City 2000*, *Doom* e *Myst*. Alla Sega hanno capito perfettamente che sono i giochi a vendere le macchine e non il contrario.

Il MD32X è un add-on per Mega Drive che permette di potenziare il buon vecchio 16 bit di casa Sega. Questa specie di piccola console si inserisce nella porta-cartucce del MD, trasformandolo in una sorta di Saturn in miniatura. Il MD32X ha, infatti, al suo interno la stessa CPU e gli stessi coprocessori della nuova console, e sarà in grado di gestire 50.000 poligoni al secondo con tanto di *rendering*, *texture mapping*, zoom e rotazioni. Dovrebbe essere disponibile in Europa entro Natale a un prezzo inferiore alle 250.000 lire. Ovviamente questa è un abile operazione commerciale per tenere gli utenti MD legati al marchio Sega, in modo che non si rivolgano ad altre marche in attesa dell'arrivo del Saturn. E probabilmente ci riusciranno visto che tra i primi giochi ad uscire per MD32X ci saranno *Doom*, *Virtua Racing Deluxe*, *Star Wars Arcade*, *Super Afterburner*, tutti titoli dall'impatto assicurato.


Clockwork Knight


Pebble Pitch


Greatest Nine



Blue Seed

SONY PLA

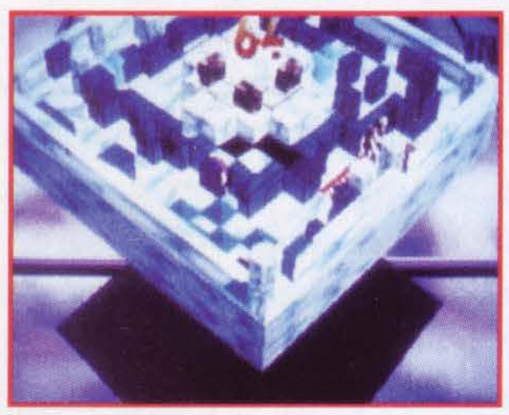
Sicuramente chi segue il mondo delle console si ricorderà del nome PlayStation. Se ne è parlato molto tre anni fa, poco dopo la nascita del Super Famicom, la console a 16 bit di casa Nintendo. La grande N aveva bisogno di una società in grado di realizzare un rivoluzionario lettore CD-ROM per la sua nuova macchina, e così strinse accordi con la Sony per portare a termine questo progetto. Nello stesso momento la Sony stava realizzando la propria console CD-ROM, la PlayStation appunto, e chiese e ottenne l'autorizzazione a renderla completamente compatibile con il software dell'ammiraglia Nintendo. Questo significava molto per la Sony, poiché avrebbe potuto contare sul supporto delle centinaia di software house già licenziatarie Nintendo.

Poi i rapporti tra le due società si deteriorarono e di entrambi i progetti non se ne fece più nulla. Tuttavia adesso, a distanza di diversi anni, si può dire che l'unica a rimetterci sia stata la Nintendo perché la Sony si trova per le mani una macchina altamente competitiva che sembra piacere alle case di software di mezzo mondo e che promette meraviglie, mentre la grande N tuttora non dispone di tecnologia CD.

L'attuale PlayStation ha poco da spartire con il progetto originario. Sembra che la Sony abbia speso più di 500 milioni di dollari per rendere la sua macchina una vera e propria bomba tecnologica. Già 164 case di software del solo Giappone hanno preso accordi per sviluppare giochi per la nuova console e anche in Europa e in America l'entusiasmo per questa macchina è tangibile. L'aspetto definitivo della PS-X è stato presentato al Tokio Toy Show di giugno: il solo design del joypad ha richiesto diversi studi ergonomici e il risultato si vede, ogni dettaglio è stato curato e sono addirittura presenti delle porte poco sopra a quelle dei pad per l'inserimento di RAM card dedicate al salvataggio dei dati.

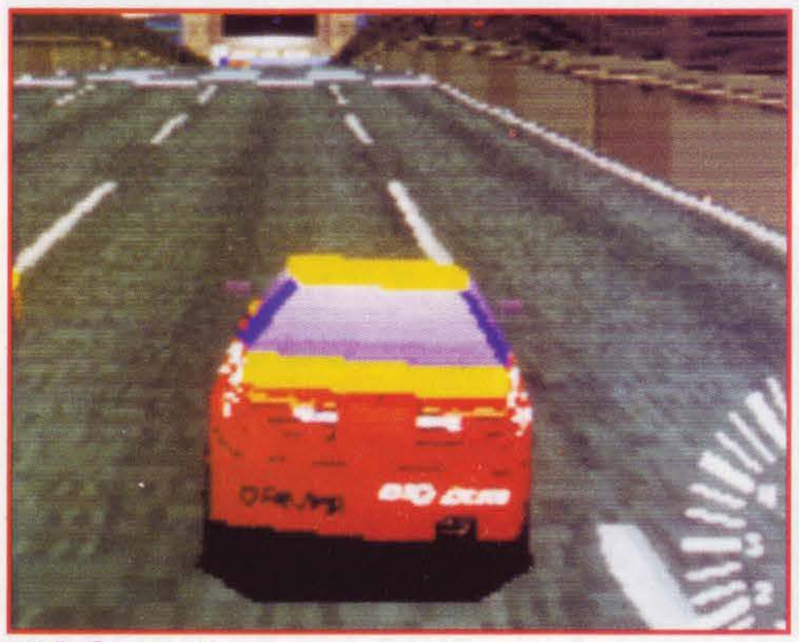
Per quanto riguarda il software, i dirigenti della Sony hanno dichiarato che il loro obiettivo primario saranno i giochi, poiché, secondo i loro dati, il mercato è in continua espansione e garantirà per i prossimi anni altissimi profitti. Innanzitutto la PlayStation dovrà trovare un gioco che simbolizzi la macchina, un





Tama

Tama



Ridge Racer



Ridge Racer



Ridge Racer

YSTATION

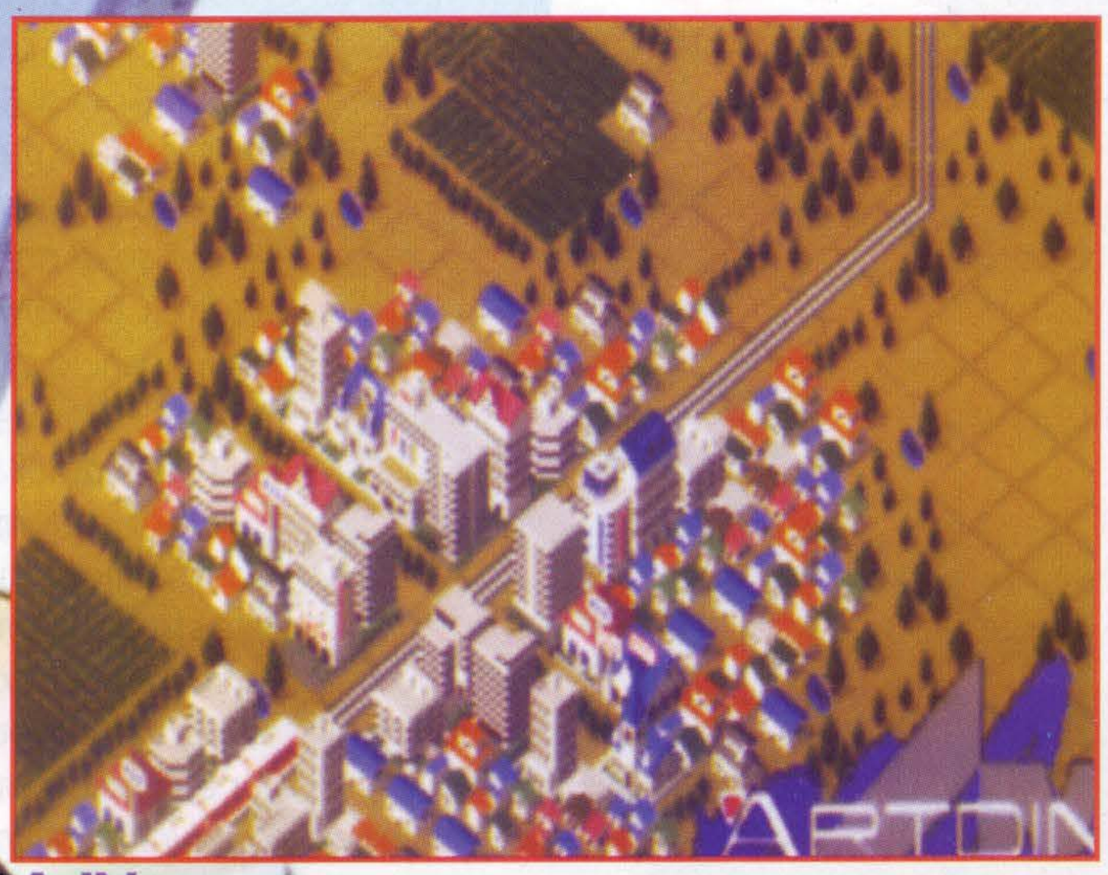
SCHEDA TECNICA

•Produttore	Sony
•Hardware:	CPU: R3000A 32bit RISC a 33 MHz, 30 MIPS; processori grafici: chip 66 MIPS per la gestione dei poligoni, chip 60 MIPS per la gestione degli sprite; compressione dati: chip 80 MIPS compatibile JPEG e MPEG1
•Memoria	2 Mbyte RAM, 1 Mbyte VRAM, CD-ROM buffer 256K, 512k ROM, RAM card per il salvataggio
•Grafica	16.7 milioni di colori; risoluzione video: 256x224-640x480
•Sonoro	16bit stereo ADPCM, 24 canali, frequenza di campionamento: 44.1 KHz
•Formato	CD-ROM a doppia velocità

po' come Mario per la Nintendo e Sonic per la Sega, ma certo questo non sarà difficile visto che case come la Namco stanno già convertendo i loro più grandi successi da sala-giochi. Parlando di hardware, il cuore della PS-X è un processore a 32 bit RISC con una velocità di 33 MHz, al quale si affiancano altri quattro processori: un 66 MIPS per calcolare in maniera ultra-veloce lo spostamento dei poligoni, un processore grafico capace di visualizzare sprite e poligoni a 60 frame al secondo, un processore audio per il sonoro di qualità CD e un 80 MIPS per scompattare ad alta velocità grafica e sonoro dal CD-ROM. Naturalmente la Sony ha realizzato internamente il proprio lettore CD eliminando così alcuni problemi tradizionali di lentezza nel trasferimento dei dati.

Insomma, risulta difficile trovare un punto debole nella strategia della Sony, considerando che la macchina verrà lanciata il 30 novembre in Giappone a meno di 700.000 lire, un prezzo e una data decisamente competitivi, e che case come la Capcom e la Konami (che hanno fatto la fortuna della Nintendo e della Sega) stanno già buttandosi a capofitto nella realizzazione di software dedicato.

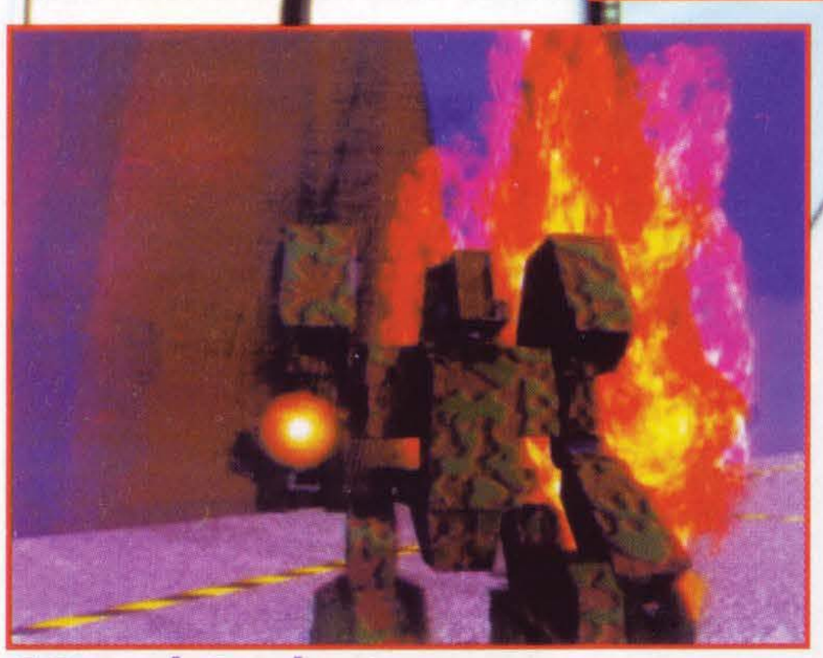
I primi giochi ad apparire saranno probabilmente *Poly Poly Circus Grand Prix*, un gioco di guida poligonale e demenziale realizzato dalla stessa Sony, *Philosoma* , uno sparatutto tridimensionale con particolari effetti speciali, *Ridge Racer*, il fantastico gioco di guida poligonale della Namco dove il *texture mapping* scorre a fiumi, *Ultimate Parodius*, lo sparatutto ultrademenziale della Konami, *A.IV*, versione migliorata del vecchio *A-Train*, *Metal Jacket*, dove i protagonisti sono dei giganteschi Mech, più alcuni altri di cui si sa poco o nulla. A questo punto non ci resta che aspettare bramosi il fatidico 30 novembre, una data che potrebbe fare storia.



A IV



Metal Jacket



Metal Jacket



A IV



Metal Jacket

NINTENDO ULTRA 64



La Nintendo sembra pronta a mantenere le fantastiche promesse fatte: entro la fine di quest'anno usciranno in versione coin-op i primi giochi per la sua nuova console che, tra l'altro, ha cambiato nome: il Project Reality è diventato Ultra 64, un nome meno fantasioso ma sicuramente di maggiore impatto.

La strategia della Nintendo prevede, infatti, che l'Ultra 64 esca prima in versione da sala giochi e poi, verso la fine del '95, in versione da casa, nella speranza che tutti gli eventuali appassionati del coin-op comprino in seguito la nuova macchina che al momento del lancio dovrebbe quindi avere già pronti un buon numero di titoli. Ovviamente questa è una strategia rischiosa visto che le nuove macchine della concorrenza arriveranno sul mercato giapponese con circa un anno di anticipo, ma la Nintendo fa grande affidamento sulle incredibili specifiche tecniche della sua nuova creazione.

L'Ultra 64 nasce infatti da una collaborazione con la Silicon Graphics (SGI), la società più famosa del mondo nel campo della computer grafica, che ha fornito le workstation per la realizzazione dei più spettacolari effetti nelle ultime produzioni hollywoodiane. L'Ultra 64 sarà basato su un processore RISC a 64 bit da 100 MHz sviluppato dalla MIPS Technology, una sussidiaria della SGI, e chiamato R 4200, un'evoluzione del chip R 4000 utilizzato nella workstation Indigo. Ma la cosa più incredibile è che l'Indigo viene venduta a oltre dieci milioni di lire, mentre sembra che l'Ultra 64 sarà venduto a meno di 400 mila lire. Inoltre, per tenere basso il prezzo della console, la Nintendo ha deciso di non dotare la sua macchina di un lettore CD-ROM, e di comprimere tutti i dati dei suoi giochi in cartucce da 100 Mbit (circa 12 Mbyte).



Killer Instinct

Tornando alla versione da sala giochi, i primi due titoli sono quasi pronti. *Cruisin' USA* è un classico gioco di guida sviluppato dalla Williams che sfrutta al meglio il potente hardware dell'Ultra 64, mentre *Killer Instinct*, realizzato dalla Rare, è in pratica uno *Street Fighter* elevato alla massima potenza con grafica in True Colour e, grazie a un uso massiccio di *texture mapping*, *rendering* e *gourad shading*, fantastici sprite e fondali 3D.



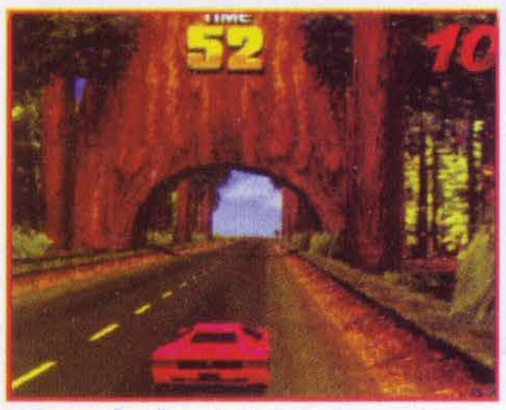
Killer Instinct



Killer Instinct



Cruisin' USA



Cruisin' USA

SCHEDA TECNICA

•**Produttore:**	Nintendo
•**Hardware**	CPU: R4200 64BIT RISC a 100 MHz
•**Memoria**	N/A
•**Grafica**	16.7 milioni di colori
•**Sonoro:**	N/A
•**Formato**	cartucce da 100 Mbit (12 Mbyte)

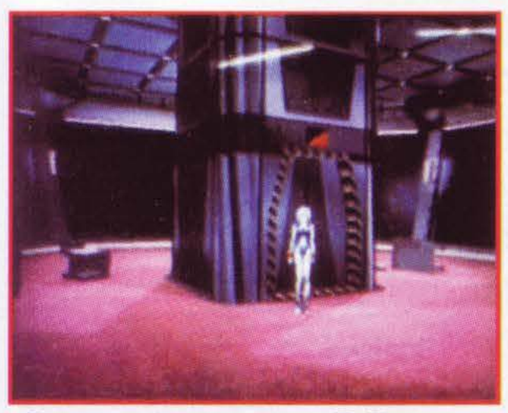
NEC FX

In Giappone i PC della NEC (la serie PC-98) sono lo standard più diffuso e, cosa ancor più importante, la NEC produce il PC-Engine, la più potente console a 8-bit mai realizzata, capace, a distanza di oltre cinque anni, di fronteggiare ancora a testa alta le recenti console a 16-bit. Ma ormai l'era degli otto bit è finita, e ora la NEC scende nuovamente in campo lanciando nell'arena dei pretendenti al titolo di "macchina da gioco definitiva" il proprio gladiatore. Originariamente chiamato Tetsujin (ovvero "Uomo d'acciaio"), l'FX assomiglia a un PC minitower e racchiude al suo interno un chip 32-bit RISC ideato e prodotto dalla stessa NEC con frequenza di clock di 21,5 MHz. Gli stessi responsabili del progetto ammettono che la CPU non ha una potenza sensazionale, ma assicurano che si riusciranno a ottenere comunque dei risultati straordinari grazie ai molti coprocessori presenti sulla scheda madre. L'FX sarà già disponibile in Giappone verso la fine di novembre ad un prezzo inferiore alle 700.000 lire e, per quanto riguarda il software, i responsabili della NEC assicurano che sono già in lavorazione circa 15 titoli e che quattro o cinque saranno disponibili al momento del lancio.


FX Fighter


FX Fighter


FX Fighter


Avventura 3D



SNK NEO GEO CD

Il Neo Geo è la console più elitaria tra quelle attualmente in circolazione. I suoi giochi escono prima in formato coin-op e subito dopo vengono trasposti su cartridge, non per niente le cartucce costano oltre le 400.000 lire e contengono oltre 100 Mbit (12 Mbyte) di dati.
Ma adesso la situazione potrebbe cambiare, la SNK sembra essersi resa conto che il costo delle sue cartucce era proibitivo per la maggior parte dei videogiocatori. Per rimediare a questo problema lancia una nuova console basata unicamente su lettore CD-ROM. Per il Neo Geo CD saranno convertiti e adattati tutti i maggiori successi del vecchio Neo Geo, naturalmente rivisti e migliorati sotto il profilo sonoro. Il prezzo della macchina dovrebbe aggirarsi intorno al milione di lire mentre i giochi verranno a costare sulle 100 mila lire.


Samurai Shodown 2

King of Fighters '94

GIOCHI DI PROSSIMA USCITA

Super Side Kick 2
Last Resort
Art of Fighting 1
Art of Fighting 2
Fatal Fury Special
Samurai Spirit/Shodown
King of Fighters '94

E ADESSO?

In questa pagina facciamo quello che le riviste specializzate non vogliono mai fare: sbilanciarsi. Attenzione, però: non prendete per oro colato quello che diciamo. Anche noi possiamo sbagliare poiché, per quanto esperti del settore, non siamo ancora in grado di leggere nel futuro. Informatevi da altre fonti, guardatevi in giro, parlate con amici e rivenditori, e continuate a leggere K (nei prossimi mesi molte cose si chiariranno e noi non mancheremo di tenervi informati sull'argomento). Insomma, fatevi un'opinione personale poiché una volta che avrete acquistato una macchina, nessuno vi ridarà i soldi indietro se non siete soddisfatti.

Il 3DO, nonostante la partenza stentata dovuta a un costo elevato e a una drammatica carenza di software, sta recuperando terreno. Negli USA il prezzo della macchina è sceso in un anno dai 700 dollari iniziali ai 400 dollari di qualche settimana fa (riduzioni che, ovviamente, si ripercuoteranno sul mercato europeo), mentre il software sta facendo passi da gigante e grazie a titoli come *John Madden Football* e *Fifa Soccer* l'appetibilità della macchina, rispettivamente negli USA e in Europa, sta crescendo a vista d'occhio. L'annuncio di un 3DO II, molto più potente ma compatibile con il primo modello, dovrebbe garantire una notevole tranquillità agli acquirenti che si sono trattenuti fino a oggi per timore di ritrovarsi in casa una macchina già superata, mentre l'imminente lancio di modelli targati Sanyo e Goldstar dovrebbe dare più credibilità al concetto di standard universale che è alla base del progetto 3DO.

Il Jaguar è la prima console a 64 bit sul mercato e resterà l'unica fino all'uscita dell'Ultra 64. Una posizione di vantaggio non indifferente che però si scontra con gli insuccessi registrati dalla società californiana in questi ultimi anni (ST e Lynx) e con la percezione del pubblico e, lo ammettiamo, anche della stampa, che la società della famiglia Tramiel non possa competere con giganti mondiali quali Sony, Philips, Matsushita, Sega e Nintendo. Fermo restando che il Jaguar è un vero e proprio gioiellino tecnologico, la battaglia si giocherà più sul versante del marketing che su quello della tecnologia. Se l'Atari riuscirà a rispondere colpo su colpo alle campagne di marketing dei concorrenti avrà buone probabilità di sopravvivenza, altrimenti è destinata a fallire.

Il CD-I ha dalla sua il fatto di essere sostenuto da una società di rilevanza mondiale come la Philips. Sarebbe sciocco sottovalutare la capacità della società olandese di imporre i suoi prodotti come standard mondiali, ma se in precedenza (musicassette e CD audio) la Philips era sempre partita col piede giusto, col CD-I la società di Eindhoven è partita col piede sbagliato. Detto ciò è vero anche che la Philips sta cominciando a capire come affrontare il mercato dell'interattività e sta recuperando rapidamente le posizioni perdute. Nonostante gli errori iniziali, stiamo sempre parlando di una società come la Philips ed è molto difficile considerarla perdente in partenza, ma forse il vero problema del CD-I è che vuole conquistare quello che è considerato il mercato simbolo degli anni '90, il mercato del multimedia, con una tecnologia che risale alla metà degli anni '80.

Il CD^{32} è tra tutte le macchine presentate in questo supplemento quella che ha meno possibilità di avere un impatto a livello mondiale, ma allo stesso tempo quella che ha potenzialmente il maggior seguito di fedeli appassionati. Mentre le console sono un fatto di moda, e quindi i suoi acquirenti sono più suscettibili di voltafaccia radicali, il CD^{32} può basare il suo presente e futuro sulla fedeltà degli utenti Amiga (sempre che succeda qualcosa a livello societario entro un paio di mesi) per i quali il CD^{32} rappresenta il biglietto d'ingresso nel mondo del CD e del multimedia.

L'FX della NEC e il Neo-Geo CD della SNK sono sicuramente gli anelli più deboli della catena del futuro del divertimento elettronico, non tanto perché non siano macchine tecnologicamente avanzate (anzi!) in grado di competere con gli altri sistemi, quanto perché le stesse società produttrici non sembrano interessate a farle diventare dei seri concorrenti sul mercato mondiale, accontentandosi del successo che sicuramente avranno sul mercato interno giapponese. Tra i due sistemi, comunque, vediamo meglio il Neo-Geo CD. Primo perché la SNK detiene una discreta fetta del mercato arcade, cioè delle macchine da sala gioco, che le consente e le consentirà di sfornare giochi d'azione testati sul campo e destinati a un pubblico, magari limitato, di irriducibili appassionati del genere. Secondo perché dopo lo sproposito dei prezzi delle cartucce per Neo-Geo, l'utilizzo del CD dovrebbe consentire alla SNK di allinearsi in termini di prezzo coi sistemi concorrenti, diventando quindi un'alternativa possibile per coloro che amano i picchiaduro e tutti gli altri generi d'azione in cui il Neo-Geo è all'avanguardia.

Fatevi un'opinione personale poiché una volta che avrete acquistato una m acchina, nessuno vi ridarà i soldi indietro se non siete soddisfatti

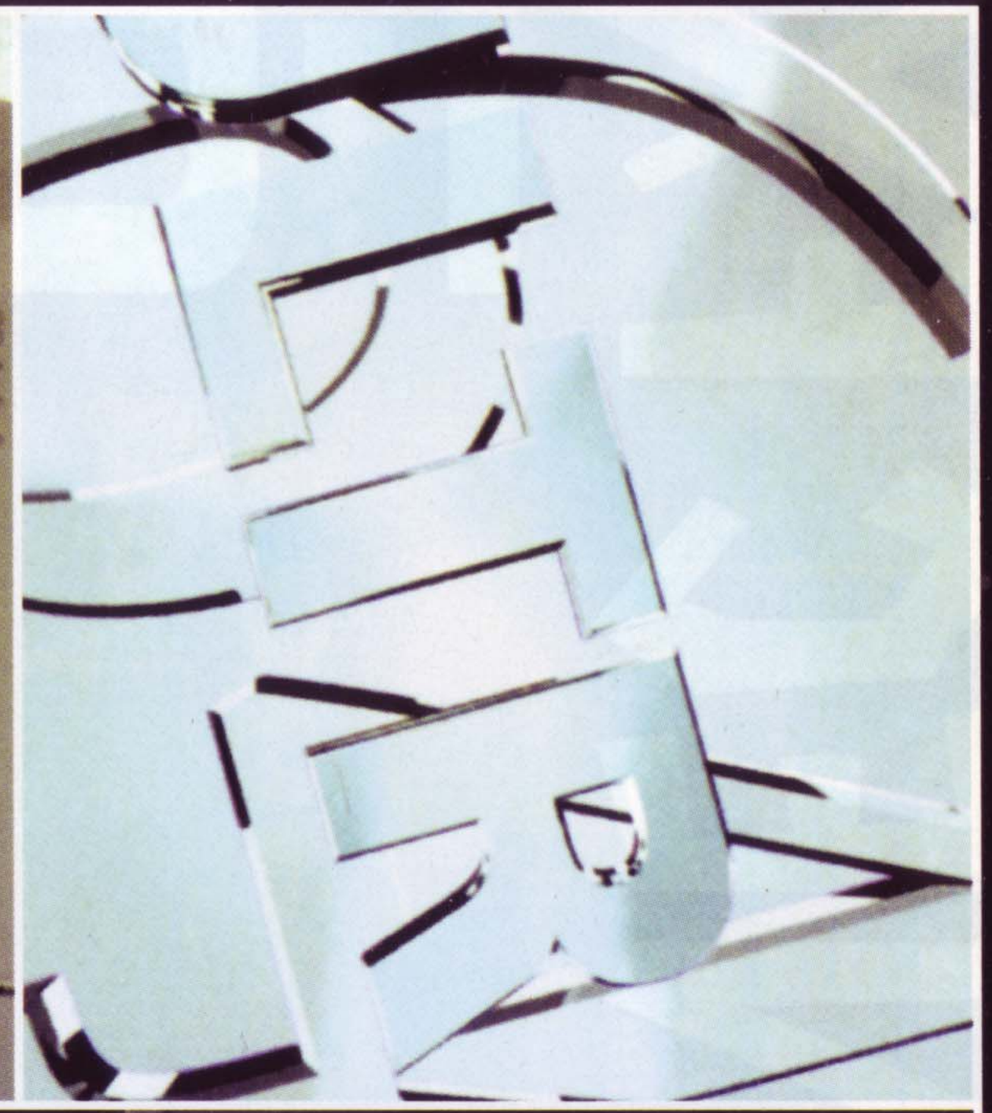
Gli ultimi tre sistemi - Playstation, Saturn e Ultra 64 - sono quelli che hanno maggiori probabilità di successo per ragioni sia tecniche che commerciali. Curiosamente questa fiducia è basata solo sulla carta visto che nessuno - tranne gli sviluppatori - ha ancora potuto mettere le mani sulle loro macchine. Per Saturn e Ultra 64 dovrebbe bastare il nome delle società produttrici, Sega e Nintendo, che sono quelle che hanno costruito il mercato delle console (soprattutto la Nintendo) sulle ceneri dei sistemi dei primi anni '80. È difficile immaginarsi oggi che società di questo calibro possano diventare storia, o quantomeno ridimensionarsi come è avvenuto all'Atari. Resta la Sony. La società che ha imposto il Walkman nel mondo ha alle spalle errori clamorosi quali il Betamax e l'MSX, ma se bisogna stare a sentire gli sviluppatori, non ce ne è uno che non affermi che la Playstation è la macchina migliore di questa nuova generazione. E se è vero che non sempre vince la macchina tecnologicamente più avanzata, è vero anche che la società giapponese sta investendo talmente tanto nel progetto Playstation - in termini di capitali, uomini e risorse - che non riusciamo a immaginarci un fiasco. Sarebbe troppo clamoroso.

Riccardo Albini

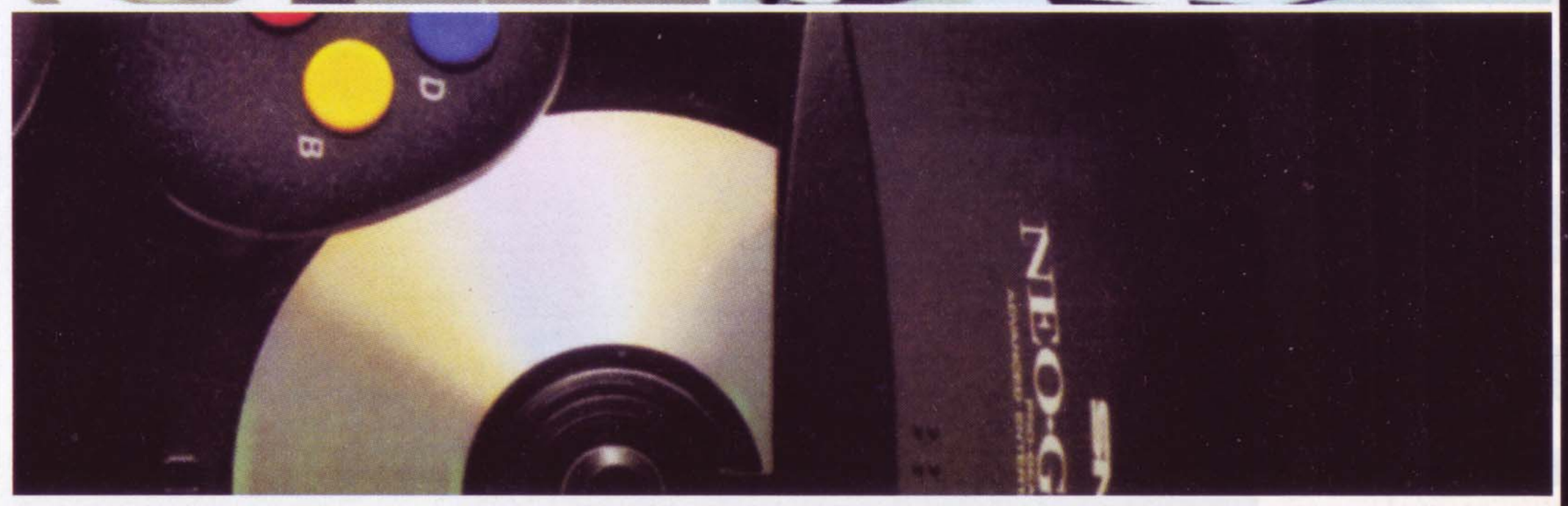

3dblt
SEGA CD VISION


JAGUAR


PHILIPS
CD Audio &
Photo CD



Panasonic
READY


NEO-GEO




PlayStation
SONY

JAGUAR PLAYSTATION 3DO

SATURN ULTRA 64 NEO GEO CD CD-I

32X NEC FX