

# Evolution

IL FUTURO DELL'HOME ENTERTAINMENT

Magazine

PIÙ GRANDE, PIÙ VELOCE, PIÙ COMPLETO, PIÙ DIVERTENTE

## WIPEOUT FUSION

LA RECENSIONE COMPLETA DELLA VERSIONE PAL!

01  
Anno I  
Febbraio 2002  
€ 4.00 [Lire 7745]



Evolution Magazine, Anno I N.1 Febbraio 2002, sped. in abb. post. 45% art.2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale di Roma - Roma

ISBN 1593-6171  
9 771593 617005

### I GIOCHI DEL MESE

ACE COMBAT DISTANT THUNDER / MAX PAYNE / HEADHUNTER  
SUPER SMASH BROS MELEE / DEAD OR ALIVE 3 / DROPSHIP /  
ECCO THE DOLPHIN / REZ / TWISTED METAL: BLACK / PIKMIN /  
HALO / DRIVEN / PENNY RACERS / GT CONCEPT / ROGUE LEADER  
EVIL TWIN / TEKKEN 4 / STRIDENT

### CINEMA IN CASA

COME SCEGLIERE IL VOSTRO NUOVO SISTEMA DI CASSE  
6 SISTEMI SURROUND A CONFRONTO: PRESTAZIONI E PREZZI

### 43 FILM IN DVD!



### VIDEOPROIEZIONE



### ALTOPARLANTI 5.1





"PlayStation" è un marchio registrato e "PS2" è un marchio di Sony Computer Entertainment Inc.

  
START

THE THIRD PLACE

PS2™

PlayStation®2

## DIRETTORE

Roberto Lucchesi  
(r.lucchesi@technipress.it)

## VIDEOGAMES

Giuseppe Nigro  
(g.nigro@technipress.it)

## HOME ENTERTAINMENT

Gian Luca Di Felice  
(g.difelice@technipress.it)

## HANNO COLLABORATO

Nicodemo Angi, Laura Bennato, Davide Belardo, Andrea "Negative" Boschiere, Daniele Bertocci, Simona Carlini, Annalisa Castelli, Daniele Ceccarelli, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Marco Motta, Gian Piero Matarazzo, Giuseppe Nigro, Maurizio Quintiliani, Galadriel Snape, Marco Virtuale

## DIRETTORE RESPONSABILE

Mauro Neri  
Evolution Magazine è una pubblicazione  
TechniPress S.r.l.

Via della Bufalotta 374 F, 00139 Roma  
Tel. 06 8720331, fax 06 87139141  
Registrazione del Tribunale di Roma n.  
494/2001 del 6/11/2001

Copyright TechniPress S.r.l.. Tutti i diritti  
riservati.

Manoscritti e foto originali, anche se non  
pubblicati, non si restituiscono.

È vietata la riproduzione, seppure parziale,  
di testi e fotografie.

Abbonamento a 11 numeri: Italia 44 euro;  
Europa e paesi del bacino mediterraneo  
(spedizione via aerea) 80 euro; Americhe,  
Giappone, Asia etc. 120 euro (spedizione via  
aerea); Oceania 140 euro (spedizione via aerea).

# TechniPress

## PRESIDENTE DEL C.d.A.

Massimo Canzona

## PUBBLICITÀ

Roma: Massimo Canzona, tel. 06 87203357  
Alessandro Scansani, tel. 06 87203352  
Loredana Palomba (coordinamento),  
tel. 06 87203353

Milano: Studio Resmini

Via Corno di Cavento 12, 20148 Milano  
Tel. 02 40072817, fax 02 40072886

## UFFICIO AMMINISTRATIVO

Elena Caporusso, tel. 06 87203358

## DIFFUSIONE E ABBONAMENTI

Matteo Piemontese, tel. 06 87203351

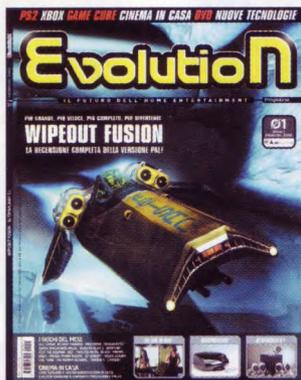
Stampa: Omnimedia S.r.l.

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



## INTRATTENIMENTO DOMESTICO A 360°

Quello che state sfogliando è il primo numero di una pubblicazione unica nel panorama editoriale italiano ed internazionale.

Evolution Magazine è infatti la prima rivista nella quale le console vengono viste non solo come macchine per giocare, ma anche come fulcro dell'intrattenimento domestico. Grazie alle loro prerogative, infatti, le console evolute di ultima generazione rappresentano dei "totem" per l'home entertainment a trecentosessanta gradi: l'elevata qualità audio e video dei giochi e dell'hardware, e soprattutto la possibilità di riprodurre al meglio i film in DVD offerta da PlayStation 2 e da X-Box, spingerà i loro utilizzatori a dotarsi di quelle apparecchiature (televisori 16/9, amplificatori e sistemi di altoparlanti home theater, videoproiettori) in grado di riprodurre nel modo più spettacolare e coinvolgente possibile le immagini e le colonne sonore dei film in DVD e dei giochi (quest'ultimi sempre più spesso in "5.1").

Ci sarà quindi una forte richiesta di informazioni riguardo, ad esempio, le possibilità di aggiungere "pezzi" alla console (così da realizzare un sistema per il cinema in casa), le modalità di collegamento al mondo esterno, la scelta del televisore o del film in DVD da noleggiare o acquistare. Evolution Magazine nasce appunto per dare risposta a questi quesiti: così come AUDIOREVIEW, Digital Video e AudioCarStereo (gli altri mensili editi dalla nostra casa editrice, la TechniPress) rappresentano da anni il punto di riferimento per tutti gli appassionati di alta fedeltà, home theater e musica in auto, Evolution sarà la guida per quanti vogliono utilizzare al meglio e nel modo più completo la loro console.

Nella sezione elettronica di consumo gli articoli saranno quindi semplici ed immediatamente fruibili (pur se tecnicamente ineccepibili, in quanto realizzati in collaborazione con la redazione di Digital Video), mentre per quanto riguarda la sezione giochi (naturalmente la più corposa) sarà la competenza dei redattori e l'approfondimento delle recensioni a fare la differenza.

Lo spazio che assegneremo alle varie console dipenderà fortemente dalla diffusione che avranno le varie macchine nel nostro paese. Il lancio negli Stati Uniti di X-Box e di GameCube è stato un grande successo, probabilmente superiore alle stesse aspettative di Microsoft e di Nintendo (si parla di svariate centinaia di migliaia di console vendute in pochissimi giorni): ma la strada da percorrere per avvicinare le posizioni raggiunte da PlayStation 2 (che dopo la diminuzione di prezzo sta letteralmente spopolando) è ancora lunghissima. Staremo a vedere.

Per il momento non possiamo che rilevare l'enorme volontà del colosso americano di ritagliarsi una fetta importante del mercato, come sta chiaramente a dimostrare la presenza dello stesso Bill Gates al lancio ufficiale del 15 novembre a Times Square, dove si è fatto fotografare mentre giocava insieme con gli appassionati che facevano la coda per poter toccare con mano la sua console.

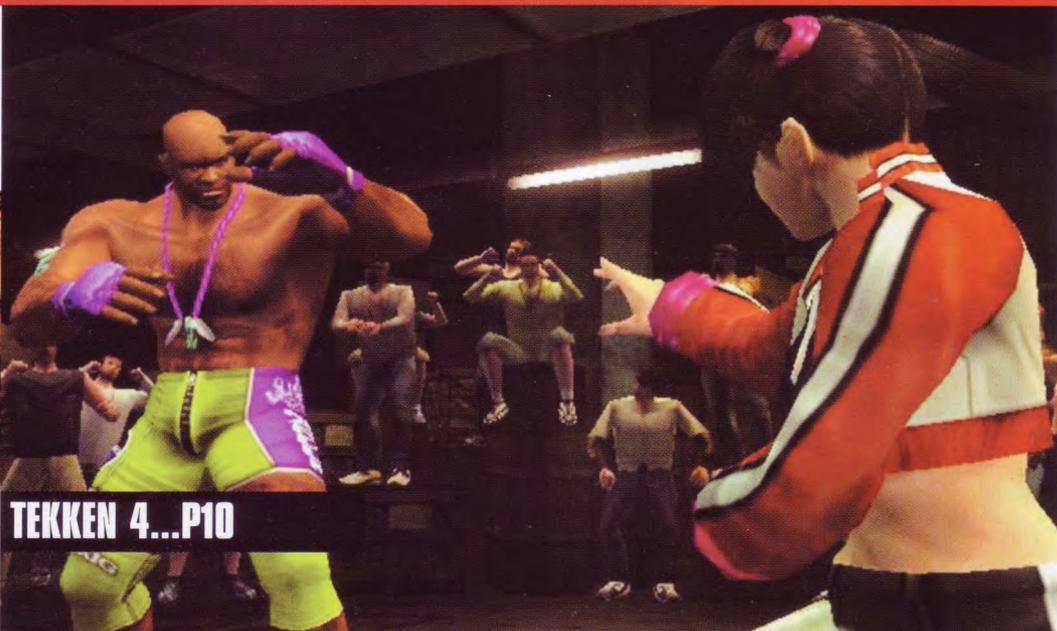
Tre giorni dopo l'onore dei riflettori è toccato a GameCube, che ha nella compattezza, nel costo ridotto e nella giocabilità dei titoli del geniale Miyamoto i suoi principali punti di forza; a questi, inoltre, si dovrebbero aggiungere anche le prestazioni A/V, paragonabili a quelle dei suoi diretti concorrenti. Quindi, pur se la piccola console giapponese non è in grado di leggere i DVD (i dischi GameCube, sviluppati congiuntamente con Matsushita, hanno infatti un diametro pari a soli 3 pollici), anche per i suoi futuri utilizzatori si porrà il problema del collegamento ad un adeguato impianto audio/video per poter sfruttare al meglio le caratteristiche visive e sonore dell'hardware e del software. Senza dimenticare inoltre che a Natale ha fatto la sua comparsa nei negozi giapponesi un lettore DVD Panasonic (che speriamo possa essere presto venduto anche in Italia) pienamente compatibile con GameCube, nel quale pertanto ritroviamo in pieno il concetto di "macchina universale" per tutta la famiglia che caratterizza sia PlayStation 2 che X-Box.

Non mi resta a questo punto che augurarvi una buona lettura e, soprattutto, buon divertimento!

Roberto Lucchesi

# SOMMARIO

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



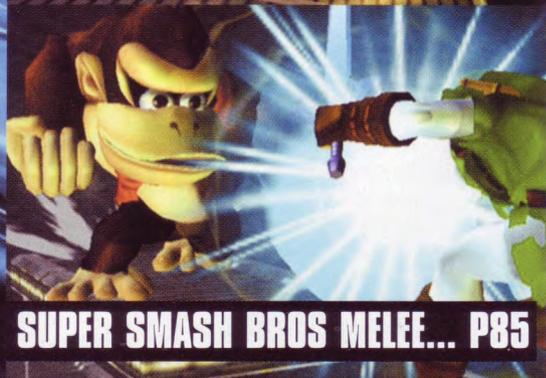
**TEKKEN 4...P10**



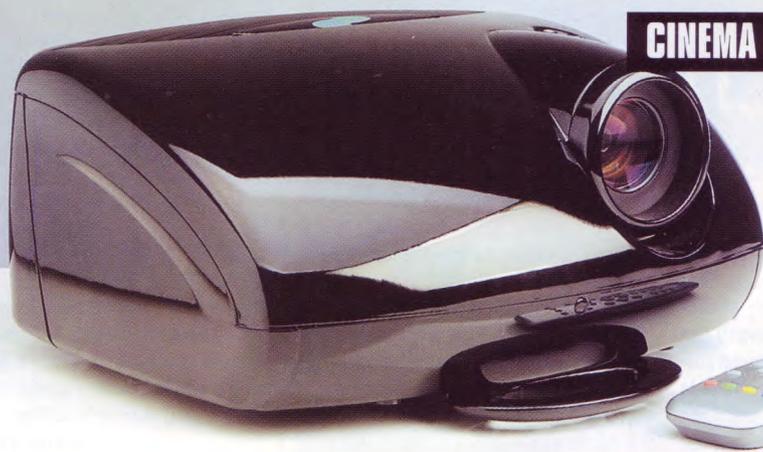
**WIPEOUT FUSION...P52**



**MAX PAYNE...P58**



**SUPER SMASH BROS MELEE... P85**



**CINEMA IN CASA... P126**



**VERSUS.. P92**

**CONTENUTI**



**LINK... P96**

**6 MAILBOX**

Filo diretto con voi lettori

**10 NEWSLINE**

L'attualità dal mondo dei videogames!

**26 FUTURE'S SIGHT**

Tutte le notizie in diretta dal futuro

**28 ON SCREEN**

Occhi puntati su Metal Gear Solid 2

**32 PREVIEW**

In anteprima i giochi dei prossimi mesi

**34 INTERVIEW**

Intervista con i Trilobite Software

**51 REVIEW**

Le recensioni software del mese

**92 VERSUS**

I migliori giochi a confronto

**96 LINK**

Driven approda su DVD e su PS2...

**103 INSIDER**

Il cuore Home Entertainment di Evolution



**CINEMA AL CINEMA... P104**



**ON THE NET... P128**



**DVD INSIDE... P106**



## Un problema stellare

Salve! Durante la visione del DVD "Episode I - La minaccia Fantasma" mi sono accorto di un difetto nella riproduzione audio (il mio impianto non supporta il THX ma solo il Dolby Digital e il DTS). Nel capitolo 18, più precisamente nell'intervallo tra il minuto 50:40 e 50:50, quando viene riprodotta la voce di Watto mentre parla e si sposta, ho rilevato il seguente errore: la voce passa dal canale sinistro frontale a quello sinistro posteriore, in questo punto ha una brusca interruzione e, saltando il canale destro posteriore, passa direttamente a quello destro frontale (questo difetto si nota di più a volume medio-basso). A questo punto volevo sapere se è stato rilevato anche da voi. Nel caso in cui voi non lo rilevaste vorrei sapere da che cosa può dipendere i miei più cordiali saluti.

Riccardo Tiso - Padova

stro segue la voce di Watto che per qualche secondo scompare dall'inquadratura, per poi ritornare giustamente e improvvisamente davanti non appena Watto rientra nell'inquadratura. Per curiosità abbiamo ascoltato la stessa scena in lingua originale riscontrando in questo caso un missaggio diverso e più comune, in cui la voce rimane sempre focalizzata sui canali anteriori. Questo testimonia come per una volta il missaggio dei dialoghi sia stato eseguito con maggiore "pignoleria" durante il doppiaggio in italiano rispetto all'originale americano. Non ci sentiamo, dunque, minimamente di considerare l'improvviso "salto" come un difetto anche se ammettiamo che all'ascolto può sembrare in un primo momento poco naturale.

Gian Luca Di Felice

## Quale cavo per la mia PS2?

Mi chiamo Marco e sono un vostro nuovo lettore entusiasta delle vostre riviste. Ho letto sul numero 0 l'articolo relativo alla Ps2 ed alle sue possibilità anche come lettore DVD con l'inconveniente però che con il DVD il segnale video non esce in qualità RGB come con i giochi, ma in qualità inferiore (videocomposito). La domanda che ho per voi è la seguente: qual è il miglior segnale video ottenibile dalla Ps2 (comprando dei cavi Monster dedicati) per i due differenti usi considerando che il mio hardware è così composto: TV 28" Thomson 50 Hz con 1 scart RGB, 1 scart S-Video ed una terza entrata S-Video, sintoamplificatore Onkyo TX DS 797 (in fase di acquisto)? I miei dubbi sono: 1) se compro il cavo RGB Monster per Ps2 e lo attacco all'ampli poi quando vedo un DVD il

segnale si commuta in videocomposito? Per cui tanto vale comprare il cavo Monster S-Video, visto che è il migliore ottenibile dalla Ps2? Considerando l'ampli e il TV, che tipo di cavo di collegamento posso comprare per mettere d'accordo miglior video possibile con la mia TV e la Ps2? Spero che ci abbiate capito qualcosa almeno voi di quanto ho scritto, perché a me sta fumando il cervello dietro questo schermo.

Marco



Gentilissimo Marco, come tu hai giustamente ricordato la Ps2 disattiva l'uscita RGB nel momento in cui decidi di utilizzare la macchina come lettore DVD Video e quindi si pone il problema di scegliere il miglior collegamento possibile per poter sfruttare comodamente la Ps2 sia come console di videogiochi che come lettore DVD. In base al tipo di configurazione Audio/Video in tuo possesso, il nostro consiglio è di orientarsi verso la scelta di un buon cavo S-Video (come il Monster da te stesso suggerito) da collegare direttamente al televisore, senza passare attraverso l'amplificatore. Ti ricordiamo, inoltre, che l'Onkyo 797 non è in possesso di ingressi video RGB, bensì dei component (verde, rosso e blu separati) e quindi non sono sfruttabili con il tuo televisore Thomson.

Gian Luca Di Felice

## Un tipo indeciso

Carissimi, ho letto il vostro numero 0 che ho trovato in allegato a Digital di Novembre. Tralasciando i rituali complementi, vorrei chiedere gentilmente un parere su GTA3 e uno su Silent Hill 2. Sono rimasto praticamente senza più giochi d'avventura e vorrei sapere secondo voi quale mi conviene acquistare. Sappiate che prediligo di gran lunga i giochi che durano di più. Vi saluto e spero di essere pubblicato! Enrico Bellini - Ancona

Caro Enrico, al giorno d'oggi, con quello che costano i giochi, è bene scegliere con oculatezza cosa acquistare. Nel nostro piccolo speriamo d'esserti di aiuto con le nostre riviste. Nello specifico, pur essendo, quelli da te citati due titoli più che validi, mi sento di consigliarti GTA3. Il titolo DMA infatti vanta un innumerevole quantità di tocchi di classe e garantisce una durata di vita superiore al pur bello Silent Hill 2. Soddisfatto?

Giuseppe Nigro

## Il vero Hardcore Gamer

Salve a tutta la redazione di Evolution. Sono un hardcore gamer, non possiedo PS2 e non comprerò mai una console 128 bit. E allora perché vi scrivo, direte voi? La mia lettera vuole per così dire "svegliare" tutti i lettori. Basta col finto progresso! Torniamo tutti ai videogames classici, portatori di vera innovazione e realmente divertenti! Che senso ha muovere, al giorno d'oggi, svariati milioni di poligoni se poi tutti i giochi risultano uguali e per di più scadenti dal punto di vista ludico? Lettori di Evolution: vendete la vostra console e tornate a giocare col



Salve Riccardo! Abbiamo verificato quanto da te segnalato senza, in realtà, rilevare alcun difetto. Semmai possiamo considerare "l'effetto" poco comune e dovuto addirittura ad un'"eccessiva" attenzione da parte dei tecnici in fase di missaggio dei canali. Se tu noti, il passaggio dal canale sinistro frontale al canale posteriore sini-

## PHOTO SHOP



La graziosa ragazza raffigurata qui a sinistra è Hikaru Utada, giovane cantante molto famosa in Giappone. Sarà lei l'interprete della colonna sonora di Kingdom Hearts, ennesimo gioco RPG targato Squaresoft, in uscita alla fine del mese di marzo.



Questa curiosa immagine è presa dal set dello spot televisivo di Onimusha 2 l'action adventure Capcom in uscita questo mese.



In attesa del lancio Xbox giapponese, previsto per il 22 febbraio, Microsoft comincia a "persuadere" le menti dei suoi giovani acquirenti con questo ipnotico spot televisivo trasmesso a partire da metà Gennaio. Come reagiranno i videogioctori nipponici?

MEDUSA GAMES



PC  
CD-ROM

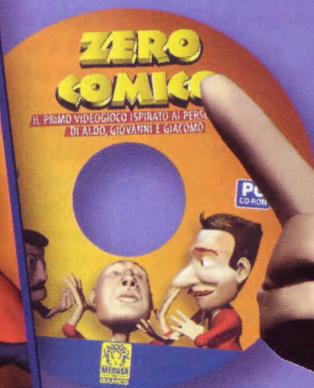
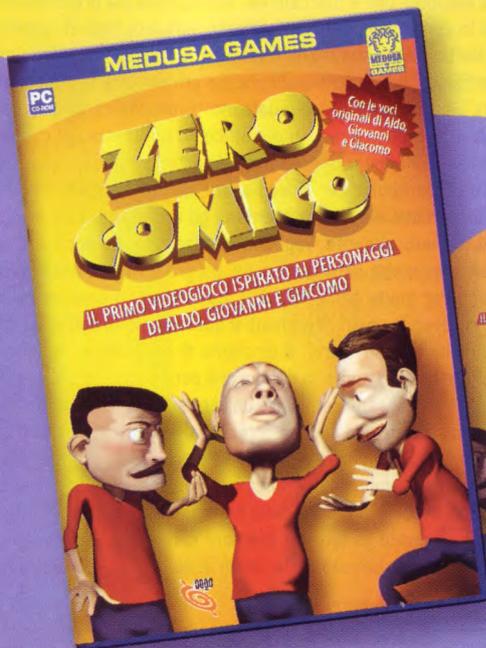
Divertiti con la travolgente  
comicità di

# ZERO COMICO

Con le voci  
originali di Aldo,  
Giovanni  
e Giacomo

un entusiasmante videogioco  
ispirato ai personaggi  
di Aldo, Giovanni  
e Giacomo

IN VENDITA  
nei computer shop, grande distribuzione  
e videoteche



[www.medusahe.com/zeroamico](http://www.medusahe.com/zeroamico)



Super Nes e col Megadrive: quelli si che erano giochi!  
Maxim (e-mail)

Se davvero la situazione è come la dipingi tu, dovresti tornare a giocare con gli schiaccia-pensieri!

Giuseppe Nigro

## L'ampli dei sogni

Vi scrivo perché avrei bisogno di un consiglio: ho voglia di cambiare il mio ampli (Sony TA-VE 800G)!! Tenete conto che il mio budget è sui 3.500.000 / 4.000.000, ma non sono di certo le 500.000 che mi fermano. Vorrei finalmente passare al 5.1 DTS (avendo io solo il Dolby Prologic...), insomma voglio sentire bene. Il resto dell'impianto è così composto: centrale JBL TLX 103, anteriori JBL TLX 300, posteriori JBL, subwoofer Canton, VHS Sony SLV-E811, VHS Panasonic NV-F70HQ, DVD Sony DVP S725D, TV Sony KL-50Wi LCD Projection. Grazie

Matteo - Bologna



Caro Matteo, benvenuto nella famiglia di Evolution.

Consigliarti un prodotto in particolare è per noi molto difficile visto che ormai tutti i maggiori produttori hanno in listino amplificatori Audio/Video che potrebbero teoricamente soddisfare la tua fame di cinema in casa. Il nostro consiglio, oltre a continuare a seguirci e trovare mensilmente le prove delle ultime novità, è di recarti presso un rivenditore che possa consigliarti al meglio in base alle tue esigenze di collegamenti (prodotti della fascia di prezzo da te richiesto sono solitamente versatili e ricchissimi di ingressi ed uscite) e ai tuoi gusti timbrici, e che possa magari anche prenotarti una seduta d'ascolto prima dell'acquisto. Nel scegliere il prodotto raccomandiamo, infine, di prestare attenzione alle possibilità di decodifica audio della macchina (che si aggiorna con Dolby Prologic II e DTS 96/24) per assicurarsi la totale compatibilità con il software disponibile e di prossima uscita.

Gian Luca Di Felice

# Q&A

## LE VOSTRE DOMANDE LE NOSTRE RISPOSTE

Vorrei conoscere con esattezza la data d'uscita di Kingdom Hearts per PS2 Jap.

Ciao da Matteo

L'uscita del curioso RPG nato dalla collaborazione tra Square e Disney è previsto per il 28 marzo. A presto per la nostra preview.

Ho sentito parlare di una nuova cartuccia per PS2 che elimina la protezione Macrovision dalla visione dei film in DVD. Voi ne sapete nulla?

Gianfranco Santoro - Roma

Sì Gianfranco, hai sentito bene! La Leader distribuisce l'Action Replay 2 di Dattel, uno degli accessori più interessanti disponibili per PS2. Oltre a permettere l'inserimento di migliaia di codici per sbloccare numerosi segreti nei tuoi giochi, con Action Replay 2 potrai comprimere il contenuto delle tue memory card, risparmiando così spazio importante, e goderti i tuoi film in DVD eliminando la protezione Macrovision di Sony e vederli nello splendore dell'RGB.



Salve a tutti, sapreste dirmi se e quando è previsto un seguito di Vagrat Story per PS2?

Mario Capasso - Salerno

Per il momento non abbiamo notizie a riguardo. Continua a seguirci per saperne di più.

Quando sarà disponibile in Italia Xbox? Quanto costerà? E soprattutto, quanto costeranno i giochi?

Alessandra e Andrea - Genova

L'uscita di Xbox in terra nostrana, così come nel resto d'Europa, è previsto per il 14 marzo. La console costerà al pubblico 927.000 Lire mentre i giochi partiranno da 130.000 Lire. Ora fate i vostri calcoli in Euro...!

## La pubblicità è l'anima del commercio

Spettabile redazione di Evolution, sono un appassionato videogiochiatore da lunga data. Praticamente sono cresciuto con i videogames: pensate che delle volte (e parlo di quasi vent'anni fa!), marinavo la scuola per farmi una bella partita a Mr.Do in sala giochi. Qualcuno se lo ricorda? Già, il tempo passa, le mode cambiano e il divertimento resta sempre invariato. Vi scrivo questa missiva solamente per far notare a voi, e a tutti i vostri lettori, come, secondo me, il fenomeno videogames si stia sempre più "massificando", finendo per perdere così quella genuinità e freschezza che si poteva ritrovare nei bei tempi andati. Mi riferisco in particolare a tutta la bagarre pubblicitaria che ruota attorno al fenomeno videogames odierno. Devo dire che alcune volte sono davvero "seccato" di ritrovare la pubblicità, "la sponsorizzazione", anche nei videogiochi della mia Playstation 2. Capisco perfettamente che i soldi degli sponsor aiutano a creare un videogioco più "carico" rispetto ad una produzione a basso costo (anche se non è sempre vero), però non capisco come sia possibile rovinare la splendida "finzione" che è il videogame, applicando textures e foto di marchi famosi realmente esistenti. Prendetemi per pazzo, ma non vorrei che un domani i videogames fossero solo un mero veicolo pubblicitario...

Alessandro "Tekkaman" Barzotti (e-mail)



Un nostalgico! Che bello, finalmente qualcuno con cui scambiare due chiacchiere! Prima di essere accusato di razzismo nei confronti dei videogiochiatore novizi, permettimi di dirti che lettere come la tua fanno la felicità di chi le riceve. È indubbio che il mercato dei videogames sia profondamente diverso da come lo concepivamo noi (e le stesse software house), appena dieci anni fa. Che sia un bene o un male, il fenomeno videogioco, grazie soprattutto a Sony e a PSX, si è ormai massificato. Se prima stare in casa a giocare con i "giochetti" era visto da più di qualcuno come una rara forma di paranoica alienazione (con buona pace di quanti come noi tentavano di spiegare che il videogame non è alienazione, semmai divertimento), oggi non possedere una console o un computer per videogiochare, sembra veramente un paradosso. Cambia il mercato, dunque, aumentano gli acquirenti: tutti vogliono partecipare e tutti, naturalmente, vogliono guadagnare. Le sponsorizzazioni da te citate sono per molte software house, un gradevole valore aggiunto a molte produzioni. Per molta gente (non è il tuo caso), immedesimarsi in un mondo virtuale, ritrovando chiari riferimenti a quello reale (siano essi cartelloni pubblicitari, bibite o quant'altro), è sinonimo di realismo e, dunque, di maggior coinvolgimento. Non metto in dubbio che per i puristi la pubblicità all'interno dei videogames possano sembrare un vero sgarbo nei loro confronti, se però il fenomeno si limita alle sponsorizzazioni di vetture in un gioco di Formula 1, o di pellicole fotografiche in titoli come Polaroid Boy, la situazione può diventare persino gradevole. La speranza è, un domani, quella di non venire interrotti, magari proprio sul finire della nostra avventura, per assistere allo spot dell'ultimo ritrovato in fatto di memory card e affini. O, peggio ancora, di dover sorbirsi la pubblicità della carne in scatola appena prima di giocare a Resident Evil.

Giuseppe Nigro

Da oggi  
il cinema  
in casa è  
lifestyle.

# SIM2 Grand Cinema



SILVER BLUE

DLP™  
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY



33rd SMAU  
Industrial  
Design Award, Italy



Best Video Projector  
of the Year 2001  
What Video  
& TV Magazine, UK



Innovations  
2001 Award  
Consumer  
Electronics Show  
Las Vegas, USA



Product of the Year  
Video Grand Prix Award  
AudioVideo International  
Magazine, USA



Best Projector  
of the year  
Home Cinema  
Choice Award of Excellence, UK

**SIM2 Gran Cinema**, probabilmente il **videoproiettore** più premiato al mondo per design, prestazioni e innovazione tecnologica. Una star del cinema in casa, compatibile con tutti gli standard inclusa l'alta definizione e collegabile a qualsiasi periferica. La gamma più completa nella sua categoria: HT 200, HT 200 DM, HT 250 e il nuovissimo HT 300 High Definition. Ecco perché anche i migliori interior designer come **Cappellini**, preferiscono **Grand Cinema** per gli show room più prestigiosi.

**SIM2 Multimedia** promuove attraverso i propri decoder Goldbox SIM2 la diffusione e lo sviluppo delle trasmissioni televisive con tecnologia digitale in collaborazione con **TELE + DIGITALE**

Ulteriori informazioni presso i centri autorizzati Tele+DIGITALE - [www.telepiu.it](http://www.telepiu.it)

Milano: Show room Cappellini, via Statuto, 12

Milano: Show room SIM2, Via Lussu, 3

Roma: Show room SIM2, Via Sacco e Vanzetti, 213

E nei migliori negozi di Video Hi-Fi.

Numero Verde  
**800-238891**

**SIM2**  
Multimedia

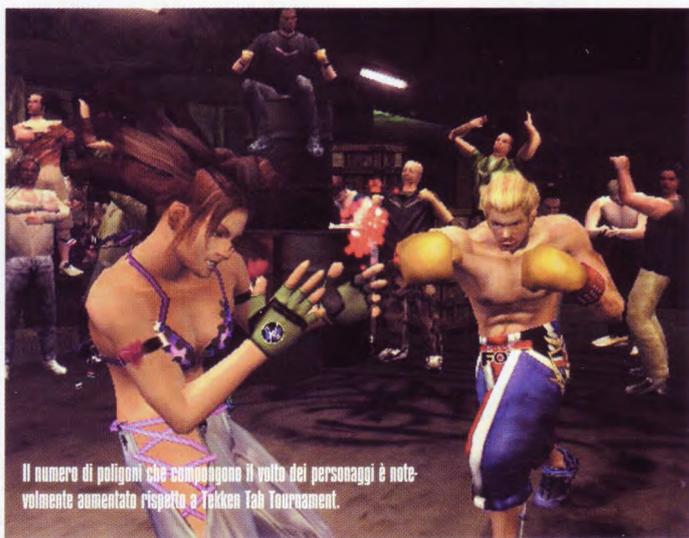
**WWW.SIM2.IT**



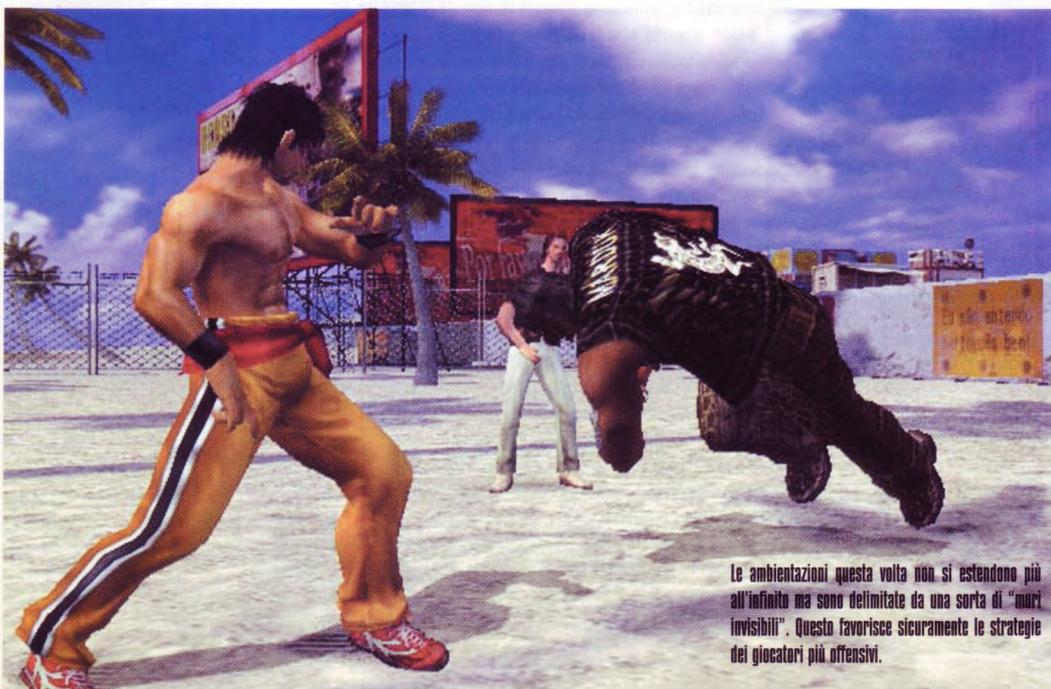
## TEKKEN 4 SU PS2? IL 20 MARZO!

Lavori in corso presso gli studi della Namco. La conversione di Tekken 4 per il monolite nero sembra davvero essere "arcade perfect". Se possedete una PS2 giapponese, preparatevi ad impugnare i jypad, giacché il titolo Namco è in uscita per la fine di marzo.

■ Tekken 4, il gioco di combattimento uscito lo scorso Ottobre nelle sale giochi di tutto il mondo, si appresta a fare la sua comparsa su PS2, in una sfavillante conversione destinata a far dimenticare ai più la mezza delusione di Tekken Tag Tournament. Namco ha finalmente annunciato la data di uscita della versione Jap: salvo clamorosi imprevisti, questa vedrà la luce il 20 di marzo. Per gli amanti delle statistiche, è da rilevare come i prequel siano stati rilasciati (almeno nelle lande nipponiche) da Namco, proprio nel periodo antecedente la primavera. Ammirando le prime screenshots che fanno fede proprio alla versione



Il numero di poligoni che compongono il volto dei personaggi è notevolmente aumentato rispetto a Tekken Tag Tournament.



Le ambientazioni questa volta non si estendono più all'infinito ma sono delimitate da una sorta di "muri invisibili". Questo favorisce sicuramente le strategie dei giocatori più offensivi.



Forse invidiosa delle precoci lottatrici di Dead or Alive 3, anche Namco ha deciso di "scoprire" ulteriormente le sue combattenti.



## TEKKEN ADVANCE

### IL PICCHIADURO NAMCO CONVERTITO PER GBA!

La conversione dell'acclamato fighting game 3D per il portatile di casa Nintendo, è giunta in questi giorni in redazione in versione Jap. C'è purtroppo da rilevare come, per cercare di introdurre il maggior numero di caratteristiche, Namco abbia dovuto operare alcuni tagli alle animazioni, ai personaggi (ora solo 9 più uno segreto), alle mosse degli stessi (mancano quasi tutte le proiezioni) e alla stessa meccanica di gioco che rimane sì tridimensionale, ma solamente per quanto riguarda i movimenti nelle arene: i personaggi infatti sono totalmente bidimensionali.



PS2, si può ammirare un livello di dettaglio agli stessi livelli dell'originale versione Coin Op. Forse intimorita dalle dichiarazioni del team AM2 (che promette una versione di Virtua Fighter 4 per PS2, arcade perfect), Namco si sta dando molto da fare per cercar di mantenere inalterata la posanza cosmetica del novello picchiaduro 3D. La stessa Namco ha rivelato i primi dettagli sulla versione domestica: iniziando dalle modalità aggiuntive, saranno presenti le opzioni Team Battle e Survival, insieme al classico Training Mode. Per quanto riguarda gli ormai immancabili sottogiochi, sembra accertato che ritornerà il Tekken Bowl visto in TTT (un divertente bowling giocato con gli stessi personaggi del gioco) ma si mormora verranno apportate alcune modifiche alla dinamica di questo minigame. Rispetto alla versione arcade, la conversione sul monolite presenterà alcune brevi introduzioni in stile manga per ogni personaggio (stranamente non in FMV, bensì in successione di schermate fisse, disegnate a mano dagli artisti grafici della casa nipponica), un nuovo minigame e ulteriori lottatori selezionabili non ancora rivelati dal produttore.



A giudicare dalle prime immagini della versione PS2 riasciiate da Namco, Tekken 4 si appresta a divenire un ennesimo esempio di conversione "Arcade Perfect".

Prima di ogni combattimento, sarà possibile conoscere la storia di ogni personaggio ammirando questi bellissimi sketches preparati dai grafici Namco, appositamente per la versione PS2 di Tekken 4. Terminato il gioco invece, godremo di una sequenza in FMV differente per ogni lottatore.





Anche se foste stati marziani, potevate capire dal numero di addobbi e cartelloni che il 15 novembre 2001 era un giorno importante per il mondo dei videogames.



## XBOX SBARCA IN AMERICA...

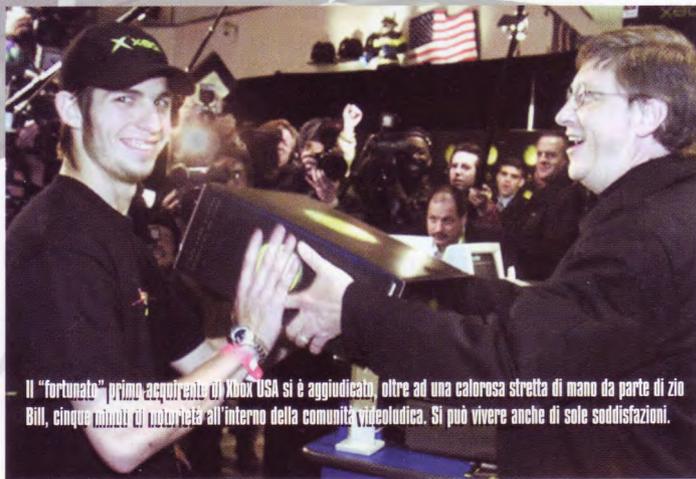
Dopo tanta attesa, tanto dibattere, tante polemiche sugli investimenti e il tempo necessario per il ritorno al profitto, il giorno del grande debutto Xbox è arrivato: esaminiamo assieme come è andata...

■ Giovedì 15 novembre, Microsoft ha aperto le porte del proprio futuro digitale con il lancio ufficiale americano di uno dei pilastri di questa nuova visione di Bill Gates: la console più potente progettata finora, Xbox. Dobbiamo ammettere che la casa di Redmond, per lanciare la sua console in terra natia, non ha badato a spese. Già una settimana prima del 15, la zona attorno a Time Square era addobbata con manifesti, poster, locandine, che riportavano impressi il marchio Xbox. Anche un visitatore casuale, poteva rendersi conto dell'importanza dell'evento per il mondo dei videogiochi. Dalla mattina del 15, fino a tarda notte, la catena di negozi di giocattoli Toys R Us, è rimasta aperta ad orario continuato, per soddisfare le richieste dei fortunati giocatori messi in coda dall'alba. Hostess molto gentili hanno rifocillato gli esausti clienti con tartine e bevande rigorosamente marchiate con una bella X verde. Motivo di interesse in più è stato sicuramente la presenza dello stesso Bill Gates a New York, pronto a consegnare personalmente la prima console ad un fortunato cliente, tale Mr. Edward Glucksman, che ha

avuto anche l'onore di sfidarlo ad una partita ad NHL Hitz. Inoltre, egli si è diletto a posare con The Rock (stella del wrestling USA), durante una emozionante (almeno per i fotografi) partita dimostrativa a Dead Or Alive 3. Parlando di cifre, Microsoft dichiara che almeno 300.000 console erano disponibili il giorno del lancio e che di queste, secondo le stime, ne sarebbero state piazzate almeno 250.000, senza dimenticare poi l'elevato numero di giochi venduti in abbinamento. Tra i titoli disponibili inizialmente, oltre al già citato DOA3, c'erano anche Halo (Bugie), Project Gotham Racing (Bizzarre Creations) e Air Force Delta (Konami). Personalmente, piuttosto che affrontare la ressa e gli spintoni degli hardcore gamers, abbiamo preferito acquistare la versione NTSC dell'Xbox direttamente dal nostro importatore di fiducia. Vuoi per la nostra innata curiosità morbosa, vuoi per vedere se effettivamente l'hard disk in dotazione fosse di 8 Giga (in alcuni modelli pare ce ne fosse uno da 10), abbiamo anche deciso di vivisezionare la scatola nera di casa Microsoft...



The Rock e Bill Gates ormai fanno coppia fissa!



Il "fortunato" primo acquirente di Xbox USA si è aggiudicato, oltre ad una calorosa stretta di mano da parte di zio Bill, cinque minuti di motorata all'interno della comunità videoludica. Si può vivere anche di sole soddisfazioni.



Foto ricordo per Davide Belardo, Pippo Vader, Xbox, giochi e accessori.



E' eccolo qua, in tutta la sua "posseanza", l'enorme console 128 bit di casa Microsoft, fotografata nel nostro laboratorio.

Il telecomando Xbox. Privatevene e non potrete usufruire della visione dei films in DVD.



Il pad dell'Xbox è davvero enorme: dopo una lunga sessione di gioco, i doloretti ai polsi si fanno sentire...



## E IN REDAZIONE!

**Non ce la siamo sentita di recarci sino a Times Square e fare la fila al freddo per acquistare la nostra bella Xbox.**

**Ma grazie all'importazione parallela, siamo riusciti lo stesso a farla nostra!**

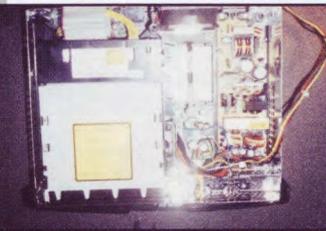
■ Ci sembra quantomeno doveroso fornirvi le nostre impressioni sul sistema operativo presente all'interno della consolona di casa Microsoft. L'interfaccia utente è molto bella. Non solo, è anche molto user-friendly, perché le varie animazioni in stile "Matrix" non infastidiscono più di tanto, e le transizioni sono molto veloci. Per cui, nonostante sia molto vistosa, non è affatto invadente. Come già detto, tra le opzioni, oltre alle classiche data/ora, fuso orario, ora legale e parental-lock (caratteristica che pare destinata al solo mercato USA) c'è la tanto attesa opzione PAL 60 Hz. Il selettore è quindi nella consola. Se si possiede un TV compatibile, lo si imposta una volta per tutte e i giochi PAL lo utilizzeranno. Stesso discorso per l'uscita Mono, Stereo o Dolby Surround e per il formato 16:9 o 4:3. Il menu di gestione dell'HD è strutturato in maniera razionale: vengono indicati il numero di blocchi liberi e i giochi hanno una cartella ciascuno, con tutti i salvataggi relativi a quel gioco messi

insieme. Per quanto riguarda i giochi, abbiamo avuto modo di testare Metropolis Street Racer, Dead Or Alive 3, Halo, Shrek, Tony Hawk Pro Skater 2X, Madden 2002 e Air Force Delta. A nostra memoria, non ci sembra di ricordare una line-up così fornita e, soprattutto, così valida per il lancio di una consola. Nonostante, infatti, alcune delusioni provenienti da titoli di minor richiamo (Fusion Frenzy, giusto per citarne uno), il comparto ludico e tecnico dei giochi disponibili al lancio americano non ha deluso le aspettative e giochi come Halo, possono sin da ora considerarsi come vere e proprie Killer Application per la consolona di Zio Bill. Come redazione, non ci rimane altro che darvi appuntamento nelle pagine delle review, dove troverete i primi test NTSC riferiti alla consola Microsoft. Dal mese di marzo, in concomitanza con l'arrivo in Europa di Xbox, cominceremo a trattare i giochi nostrani. Nel frattempo, gustatevi le nostre recensioni sui titoli import nelle pagine delle review!

### DENTRO L'XBOX

#### NOI LO ABBIAMO APERTO E IL RISULTATO CONFERMA LE NOSTRE SUPPOSIZIONI

Ebbene sì: l'architettura interna è simile, se non identica, a quella di un PC. Dopo aver svitato lo chassis che fa da custodia al cuore di Xbox, siamo rimasti soddisfatti nel constatare come le nostre supposizioni erano in realtà certezze inequivocabili. Piasta madre con processore saldato sopra (in realtà è un Celeron!), DVD di serie, flat e cassetteria varia, e un bell'hard disk Seagate da 8 Giga sono il numero di elementi che compongono la consola di casa Microsoft. Indubbiamente questa "somiglianza" con i PC permetterà ai programmatori di sviluppare più agevolmente i titoli previsti per Personal Computer.



## RUMORI

## ■ Super Smash Bros by Namco?

Il successo dilagante ottenuto da Super Smash Bros DX in Giappone, potrebbe aver convinto Namco a produrre una versione "personale" del gioco battezzata Namco All-Stars. Secondo insistenti voci di corridoio, Namco sarebbe già al lavoro su un picchiaduro a incontri in stile Super Deformed contenente tutte le mascotte delle sue serie più popolari (Pac-Man e Tekken sono solo due di queste). Dopo una priva versione Coin Op, il titolo raggiungerebbe direttamente la piattaforma Nintendo Game Cube.



## ■ Goku Vs Blanka

Uno dei rumors più insistenti degli ultimi mesi è quello che vuole Capcom impegnata nello sviluppo di un nuovo picchiaduro 3D (o di un seguito della loro serie "Versus"), basato almeno in parte sulla saga di Dragonball. Stando a queste voci di corridoio, il progetto arcade dovrebbe vedere la luce entro il primo trimestre 2002 in sala giochi.



## ■ La nuova mascotte Namco

Dopo Reiko Nagase e la poco fortunata Ai Fukami è ora il turno di Hitomi Yoshino. La novella digital girl di casa Namco apparirà nei prossimi Moto GP 2 (20 dicembre l'uscita Jap) e Alpine Racer 3 (system 246), del quale Namco sta ultimando la conversione per PS2.



## PIOGGIA DI SANGUE

UNA PROTAGONISTA D'ECCEZIONE PER IL PRIMO TITOLO MAJESCO DEDICATO ALLE CONSOLE 128 BIT

■ ■ ■ Majesco ha pubblicato le prime immagini relative a BloodRayne, atteso su PC, Xbox, PS2 e Game Cube per il prossimo autunno. Protagonista sarà una giovane agente degli anni '30, nata dall'unione di un'umana e un vampiro. Riprendendo l'idea alla base di Max Payne, anche in BloodRayne sarà possibile ricorrere allo slow-motion per evitare i colpi dei nemici. Questa volta sarà il nuovo motore grafico Infernal Engines a gestire le spettacolari evoluzioni acrobatiche della protagonista.



BloodRayne: la versione in gonnella di Max Payne?



## POKÉMON DA PASSEGGIO

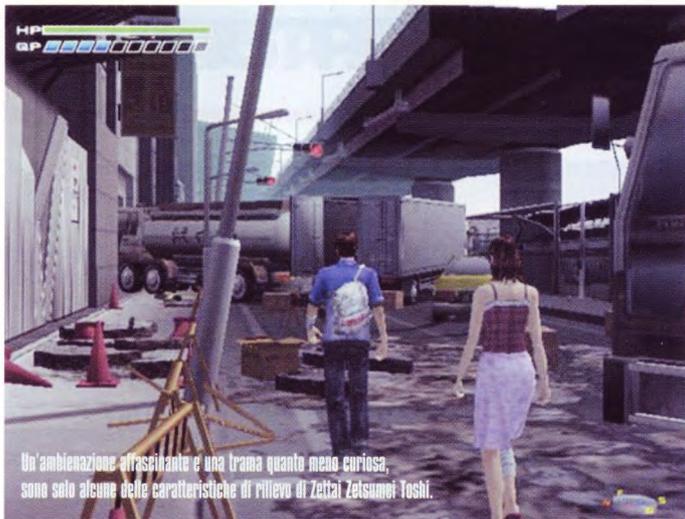
NINTENDO LANCIA UNA NUOVA CONSOLE PORTATILE CHE FARÀ GIRARE CARTUCCE POKÉMON-DEDICATE

■ Presentato dalla Nintendo lo scorso mese di settembre, Pokémon Mini è un nuovo handheld che la casa di Mario intende immettere sul mercato nel breve termine e ovviamente indirizzato ai giocatori più giovani. Grande un quarto circa di un Game Boy Advance, la macchina permetterà di utilizzare un particolare formato di giochi su cartuccia già in lavorazione, di cui possiamo fornirvi le prime informazioni riguardanti quattro titoli: Pokémon Pinball (flipper con circa 90 livelli), Pokémon Zany Cards (gioco di carte in solitario contro il computer), Pokémon Party Mini (raccolta di sottogiochi) e Pokémon Puzzle Collection (raccolta di puzzle game). Nonostante le dimensioni ridotte, il nuovo handheld offre una discreta quantità di feature: contiene un sensore di movimento (che permetterà di controllare il personaggio muovendo direttamente la console), un motore di vibrazione e un orologio interno.

L'uscita sul mercato europeo è prevista per la primavera 2002, ad un prezzo non ancora comunicato ufficialmente. Il Pokémon Mini arriverà per la prima volta in Giappone nel mese di novembre. Nintendo ha infatti confermato una notizia peraltro già nell'aria (i prodotti del marchio Pokémon sono da sempre candidati alla distribuzione in tutto il mondo), annunciando l'arrivo della mini-console in Giappone. Il prezzo della versione nipponica è fissato a 4800 Yen per la console e 1200 Yen per i giochi. Al lancio, saranno tre i titoli distribuiti ai rivenditori: Pokémon Puzzle, Pokémon Animation e Pokémon Pinball cui va sommato un quarto gioco, Pokémon Party distribuito in bundle nella confezione del Pokémon Mini. Riguardo all'autonomia della console, Nintendo assicura circa 60 ore di funzionamento

ininterrotto con una sola batteria AAA (batteria tampone comunemente usata per orologi e altre apparecchiature di ridotte dimensioni).





Un'ambientazione affascinante e una trama quanto meno curiosa, sono solo alcune delle caratteristiche di rilievo di Zettai Zetsumei Toshi.



## RUMORI

### ■ GT4 sarà On Line

Secondo notizie provenienti dal paese del sol Levante, il futuro della serie corsistica sviluppata da SCEJ sarà completamente incentrato sul gioco via network e arriverà sul mercato nipponico entro la primavera 2003. GT4, dunque, sarà il primo titolo della saga a sfruttare il collegamento on line provvisto da Sony. Quale modo migliore per sfruttare al meglio le possibilità broadband offerte da PS2?

### ■ Xbox = Naomi 3?

Sembra che Microsoft e Sega siano a un passo dal raggiungimento di un accordo per la produzione di una scheda arcade basata sull'hardware Xbox e recante le stesse specifiche "di massima" (vale a dire che la scheda arcade dovrebbe essere in tutto e per tutto simile alla console da casa, compresa scheda Ethernet e disco fisso). Il nome della nuova scheda, secondo indiscrezioni, sarebbe Naomi 3, mentre dal punto di vista commerciale questo prodotto dovrebbe sostituire la precedente famiglia di hardware (Naomi 2) più volte criticata per questioni relative al prezzo troppo elevato.

### ■ Il ritorno di Blade

Activision ha annunciato lo sviluppo di Blade 2, seguito del mediocre Tie-In ispirato al film con Wesley Snipes. Nei primi screenshots diffusi dalla casa americana, si può notare l'elevato dettaglio grafico e l'aggiunta di alcune mosse al protagonista. Blade 2 è atteso per il prossimo anno nei formati PS2 e Xbox.

# LA PRIMA VOLTA DI IREM

DOPO ANNI DI BRILLANTI SPARATUTTO (IN VERSIONE ARCADE E HOME) IREM TENTA LA STRADA DELLE AVVENTURE...

Irem, produttrice di alcuni dei più importanti titoli arcade della storia (R-Type vi dice nulla?), ha annunciato ufficialmente l'uscita della sua prima avventura su PS2: Zettai Zetsumei Toshi (la città deceduta). In questo adventure game, vestiremo i panni di un intrepido reporter alla ricerca dei sopravvissuti ad un terremoto. L'ambientazione, piuttosto interessante, è una città costruita in mezzo all'oceano (per ragioni dovute alla sovrappopolazione dei continenti) e ridotta in rovina, in cui i pochi sopravvissuti vagano senza meta alla ricerca di beni di prima necessità o di uno spiraglio di speranza per fuggire da questa improvvisata prigione. Nonostante la trama fantascientifico-catastrofica, il gioco presenterà alcuni spunti di realismo come la necessità del protagonista di bere, mangiare e la presenza di pericoli costanti nell'ambiente (il terreno resta soggetto a ulteriori terremoti durante la nostra esplorazione). L'uscita è prevista al momento solo in Giappone per il mese di aprile.

Il gioco presenterà alcuni spunti di realismo come la necessità del protagonista di bere, mangiare e la presenza di pericoli costanti nell'ambiente (il terreno resta soggetto a ulteriori terremoti durante la nostra esplorazione). L'uscita è prevista al momento solo in Giappone per il mese di aprile.



Durante l'avventura la terra continuerà a tremare sotto i vostri piedi.

# ZOMBI, BUGIE E VIDEOGAMES

SARÀ IN CEL SHADING IL NUOVO EPISODIO DI HOUSE OF THE DEAD

Dopo le voci assolutamente infondate di un possibile fake riguardo l'aspetto grafico di House Of The Dead 3, la stessa Microsoft, in accordo con Sega, ha tenuto a ribadire che il terzo titolo della shooter "horror" vanterà una realizzazione grafica in puro cel shading. Inoltre, pare che nella sua incarnazione Coin-Op, House Of The Dead 3, sviluppato dal team WOW Entertainment, conterrà come arma di default un bel fucile a pompa, dettaglio che potrebbe rendere l'azione su schermo ancora più violenta rispetto ai capitoli precedenti.

Per il momento, non si conosce ancora la data d'uscita, l'unico dettaglio certo è che seguirà una conversione per Xbox.



Per quanto molti non gradiscano la grafica in Cel Shading, Sega sembra voler proseguire su questa strada: di prossima uscita infatti anche Jet Grind Radio Future, che sfrutterà la stessa tecnica.



### ■ Ancora Supereroi!

Activision ha acquisito le licenze esclusive di Iron Man e i Fantastici Quattro, altre due pubblicazioni storiche della Marvel. Al momento, non sono stati annunciati i piani relativi alla produzione di videogiochi ispirati a questi due fumetti, ma è praticamente scontato un nuovo legame al mondo del cinema, visto che due lungometraggi basati su questi characters sono già in lavorazione da Twentieth Century Fox e New Line Cinema (previsti per il 2003/2004).



RUMORI

**■ Tony Hawk si è fatto in quattro!**

Activision ha annunciato di essere già al lavoro sul quarto episodio della serie Tony Hawk. Svitupatori del titolo saranno ancora una volta i Neversoft, team che ha curato l'ultimo episodio per PS2. Poche le informazioni preliminari che Activision ha rilasciato: per il momento, si sa che continueranno ad essere presenti campioni reali dello skateboard e che la giocabilità sarà simile ai prequels. Non si conosce invece né il nome ufficiale di questo sequel, né le piattaforme sulle quali girerà (anche se è sicura per ora la versione PS2). L'uscita di questo nuovo sequel, è prevista entro la fine di Marzo 2003.

**■ Britney Spear canta su PS2**

Era inevitabile. Presto anche PS2 avrà il suo bel videogame dedicato alla pop star americana. A die il vero non sarà proprio un videogame, si tratterà più di un video interattivo dove, nei panni di un improvvisato regista, dovremo dirigere le riprese del concerto di Britney, con tanto di zoom e stacchi repentini sulle forme della siliconata cantante. Britney Spear Immersive Video sarà lanciato da THQ sul mercato americano entro la fine di giugno.



**■ GTA III verso il milione...**

...di copie vendute! Lo comunica direttamente la Rockstar Games, e noi non possiamo che congratularci con loro e con i DMA. L'originalità è il divertimento sono stati premiati dai videogiocatori di tutto il mondo.



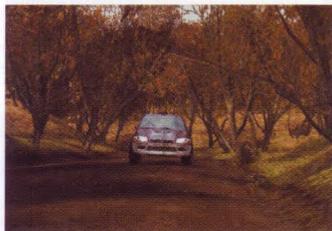
# IL TERZO RALLY VIRTUALE

INFOGRADES RILASCIA I PRIMI DETTAGLI SULLA NUOVA VERSIONE DEL SUO STORICO SIMULATORE RALLYSTICO

■ ■ ■ Aspettando Colin McRae Rally 3 di Codemaster, potremo ingannare l'attesa con V - Rally 3. Il terzo episodio del famoso racing game (curato come i precedenti da Eden Studios) arriverà in versione PS2 Pal a giugno 2002 portando con sé una nutrita serie di miglioramenti rispetto all'ultima versione giocata su PsOne. Oltre all'utiliz-

zo di 15.000-16.000 poligoni per ogni modello 3D delle auto, saranno presenti numerosi effetti speciali, come la rifrazione della luce o lo sporco accumulato sulla carrozzeria. Anche i circuiti non saranno da meno, e presenteranno numerosi elementi interattivi con circa 500.000 poligoni utilizzati per renderizzare ogni pista. La varietà da

ciruito a circuito è testimoniata dal fatto che Infogrames ha assegnato il design di ogni tracciato a un diverso programmatore, in modo tale da rendere lo stile della pista più personale ed esclusivo. Subito dopo quella PS2, seguiranno le versioni Xbox e Game Cube. Appuntamento a presto per una preview approfondita.



Sarà questo il livello di dettaglio finale di V-Rally 3? Sinceramente non ci crediamo troppo, ma le dichiarazioni rilasciate da Infogrames lasciano ben sperare...

# C'È CHUN-LI AL TELEFONO!

PRESTO POTREMO GIOCARE CON STREET FIGHTER SUL NOSTRO WAP GRAZIE A THQ E WARTHOG!

■ Grazie all'accordo siglato tra Capcom e la divisione "wireless" di THQ, sarà presto possibile giocare al più famoso picchiaduro della storia videoludica anche sul proprio telefonino.

Oltre all'idea di convertire un gioco simile su WAP, THQ vuole tentare anche la strada degli SMS, dando vita al primo picchiaduro via messaggi della storia.



Chun-Li in tutto lo splendore della grafica Wap.

# LA COSA DELLE CONSOLE

DETTAGLI SUL VIDEOGIOCO ISPIRATO A "LA COSA", IL CELEBRE FILM DI JOHN CARPENTER



Lo spirito del film sembra essere stato mantenuto in pieno.

■ ■ ■ In sviluppo da ormai qualche mese presso gli studi di Universal Interactive, The Thing promette di farci rivivere le stesse sensazioni del celebre film. Il gioco previsto per PS2, Xbox e Game Cube, infatti, non prevede uno sviluppo dedicato al multiplayer, "Abbiamo voluto mantenere la sensazione legata al fatto che non ci si può fidare di nessuno" ha spiegato William Latham, direttore creativo di Computer Artworks, la software house che ha il compito di sviluppare il titolo. "Il giocatore dovrà gestire una squadra senza sapere se i membri sono stati posseduti dalla "Cosa" oppure no, e questo con dei giocatori umani era impossibile da proporre" ha aggiunto, "quindi dividere il gruppo risulterà un rischio. Abbiamo anche inserito la possibilità di testare il san-



gue dei protagonisti, proprio come nel film". Il gioco riparte dal punto esatto in cui il film si è concluso, nella base artica devastata dall'essere alieno. Lo sviluppo di The Thing sarà seguito da vicino da John Carpenter (che, a quanto sembra, si occuperà anche della colonna sonora del gioco) e dai suoi collaboratori. Appuntamento ad uno dei prossimi numeri per una dettagliata preview!



## IL SERVIZIO VINCENTE DI NAMCO

VIRTUA TENNIS 2 HA UN NUOVO AVVERSARIO: IL PRIMO SET STA PER COMINCIARE!

■ Dopo una breve ma intensa apparizione nelle sale giochi nipponiche, Smash Court Tennis Pro Tournament si appresta a fare il suo debutto su PS2 per l'inizio di questo 2002. Il gioco, seguito del classico titolo sportivo giocato su PsOne, offrirà otto campioni selezionabili provenienti dal tennis reale, più altri quattro giocatori creati ex novo dai programmatori Namco. In aggiunta alla semplice modalità arcade presente nella versione originale da sala giochi, l'uscita su PlayStation 2 presenterà altre opzioni di gioco tra cui il Pro Tournament, il Time Attack, il Challenge e il supporto al Multitap per sfide tra quattro giocatori in contemporanea. Nell'attesa di giocare la versione home, ammirate le prime screenshots.



Namco cambia rotta e sfida sul campo Sega e il suo Virtua-Tennis 2.



### RUMORI

#### Il ritorno di James Pond

Nato su Amiga e trasferitosi in seguito su Mega Drive e Super Nintendo, James Pond, l'agente segreto "acquatico" (un pesce antropomorfo), tornerà in azione su Game Boy Advance nei prossimi mesi, con un'avventura-remake prodotta da Swing Entertainment (che ora detiene la licenza sul personaggio) attorno al vecchio titolo Super NES Super James Pond. Oltre al titolo GBA, in uscita entro la fine del 2002 è prevista una versione per le console di nuova generazione.



#### Gli X-Men ritornano

Siamo in grado di mostrarvi la prima foto di X-Men: Next Dimension. Il titolo, sviluppato ancora una volta da Paradox, è destinato a raggiungere le console di nuova generazione entro l'estate prossima. Rispetto ai due precedenti episodi, Activision promette arene sviluppate su più livelli e, soprattutto, interattive agli attacchi dei personaggi (interne sezioni del livello potranno essere distrutte). Viene inoltre annunciata la possibilità di muoversi finalmente in vero 3D durante i combattimenti, dotando il gioco di una maggiore profondità. Prevista anche una curiosa modalità di gioco simile ai classici picchiaduro a scorrimento degli anni ottanta. Non perdetevi i prossimi numeri di Evolution per scoprire ulteriori dettagli.



#### Dragon's Lair 3D

Il prode Dirk sta per tornare nello splendore del cel shading in un nuovo titolo che vedrà la luce entro la fine dell'anno su Xbox. Il gioco sarà distribuito dalla Encore.



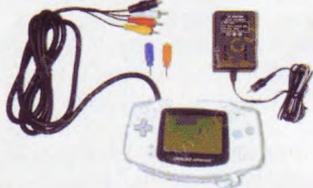
## RUMORI

### Un concerto fantastico!

Square, insieme agli sponsors Enterbrain e DigiCube, ha annunciato la prossima realizzazione di un concerto orchestrale tutto basato sulle musiche di Final Fantasy. Il concerto sarà realizzato dalla Tokyo Philharmonic Orchestra che eseguirà le composizioni del maestro Nobuo Uematsu. L'orchestra ed il direttore Takemoto eseguiranno i brani al Tokyo International Forum nella serata del 20 Febbraio 2002. Il biglietto unico costerà 6.000 yen (circa 120.000 lire), e potrà essere acquistato via telefono e web.

### Il GBA sul televisore!

Tra poco sarà disponibile un nuovo accessorio per Gameboy Advance. Si chiama GBATV ed è un adattatore messo in commercio dall'azienda americana UVGA (Ultimate Video Game Accessories) che permetterà di collegare la console alla TV. La qualità delle immagini su TV sembra essere buona.



### Kingdom Hearts ha una data

Il curioso RPG, sviluppato da Square in collaborazione con Disney Soft, ha finalmente una data di uscita per il mercato nipponico: Kingdom Hearts uscirà il 28 marzo.



### V-Rally 3 anche per GBA

Non contenta di annunciare lo sviluppo per le piattaforme 128 bit, Infogrames fa sapere che V-Rally 3 vedrà la luce entro la fine dell'anno anche su GBA. A giudicare dalle prime screen sembra davvero tecnicamente ben fatto.



# APPUNTAMENTO AL BUIO

DISPONIBILE IN GIAPPONE IL SEGUITO DEL SIMULATORE DI APPUNTAMENTI PIÙ FAMOSO DELLA STORIA

Il terzo episodio di Tokimeki Memorial (Konami), un divertente simulatore di "appuntamento" con le fanciulle nipponiche, ha fatto registrare lunghe code al di fuori dei negozi. Nella foto potete ammirare (si fa per dire) uno degli sviluppatori della Konami, con tanto di parrucca dai folli capelli corvini in testa, mentre si congratula con uno degli acquirenti.



## IL "DISCO DURO" DI PS2

FINALMENTE IN REDAZIONE L'HARD DISK PER PS2 (IN VERSIONE JAP): ANALISI IN DETTAGLIO E PRIME IMPRESSIONI

Disponibile solo in Giappone, dal 19 luglio scorso, al modico prezzo di 19.000 yen (337.000 al cambio), è finalmente giunto in redazione l'HD (40GB) per PS2. La versione da noi provata è quella esterna. Dopo aver aperto la confezione, troviamo al suo interno l'unità centrale (HDD), il suo alimentatore, una scheda PCMCIA da inserire nell'ingresso PS2, il manuale ed un utility-disc.

La forma dell'HDD segue il design di PS2. Nel retro troviamo una ventola di raffreddamento, più un ingresso di colore giallo per l'alimentatore. Una volta collegato il tutto e dopo aver inserito il nuovo utility-disc, la console ci chiederà di formattare l'HDD, impiegando circa 10 minuti. Finito il setup, il bios di PS2 si arricchisce di nuove opzioni, e viene aggiornato nei driver. Da adesso, nel browser, oltre all'icona

della memory card, troveremo anche quella dell'HDD; premendo il tasto triangolo, si potrà creare una cartella e dargli un nome. Grazie al nuovo comando Move, potremo spostare un salvataggio dalla Memory Card all'HDD (attenzione: per riutilizzarlo lo si dovrà riportare, sempre con lo stesso comando dall'HDD alla Memory). Tra le nuove opzioni troviamo anche Rename, per rinominare i file (limitata alle cartelle presenti su HDD), e Information, che mostra le informazioni del file selezionato. Il System Configuration si arricchisce di nuove features come la regolazione del Mouse e il la possibilità di scegliere tra tastiera inglese e giapponese. I pregi della nuova periferica Sony si fanno sentire soprattutto con i giochi più recenti. Personalmente abbiamo provato Final Fantasy X, Ace Combat 04 e

Capcom Vs SNK 2, tutti in versione Jap. Final Fantasy X si può installare (1.7GB di dati), facendo diventare quasi nulli i caricamenti. Ace Combat 04, dal canto suo, è il primo titolo PS2 ad offrire la possibilità di registrare i salvataggi sull'HDD al posto delle memory card. Anche il titolo Namco, si può installare (1GB di dati), annullando completamente i caricamenti. Stesso discorso per Capcom vs SNK 2, che salva su HDD circa 206 Mb, snellendo di molto i caricamenti.

In conclusione c'è da dire che l'HDD di Sony è una buona periferica, sicuramente utile, seppur ancora non indispensabile. Aspettiamo che il parco giochi si estenda, che l'HDD esca su tutti i mercati e che finalmente la nostra PS2 ci offra il tanto atteso collegamento ad internet, per esprimere un giudizio definitivo.

# PS2 ON LINE IN GIAPPONE

**PER LANCIARE LE FUNZIONALITÀ ON LINE DI PS2, NONCHÉ L'ATTESISSIMO FINAL FANTASY XI, SQUARE HA PREPARATO UN MEGA PARTY A TOKYO!**

La prima edizione dell'On line Party, tenutasi a Tokyo lo scorso Dicembre, ha visto Square presentare una beta version di Final Fantasy XI, giocabile completamente via Internet. Quale miglior occasione per tastare il polso degli appassionati videogiocatori e capire se l'utente medio giapponese è pronto per questa nuova svolta nel mondo dei videogiochi? Durante la manifestazione, diverse postazioni collegate su reti ad alta velocità ADSL hanno permesso ai visitatori di provare FFXI in versione quasi completa. Seppur con qualche remora iniziale, i giocatori giapponesi hanno mostrato di gradire il nuovo episodio di casa

Square, che segna più degli altri una sorta di distacco dal classico gioco di ruolo che hanno imparato ad amare durante gli ultimi dieci anni. Insieme alla prima uscita PlayStation 2, Square ha mostrato anche una versione già funzionante per PC, confermando nuovamente l'arrivo di questo titolo sulle due piattaforme. Durante lo svolgimento dello Square On Line Party, Logicool ha presentato un nuovo controller per PS2, denominato NetPlay Controller. Questa periferica alloggia nel suo vano sia una tastiera professionale che un dual shock 2. La sua uscita è prevista in contemporanea all'imminente capolavoro Square.

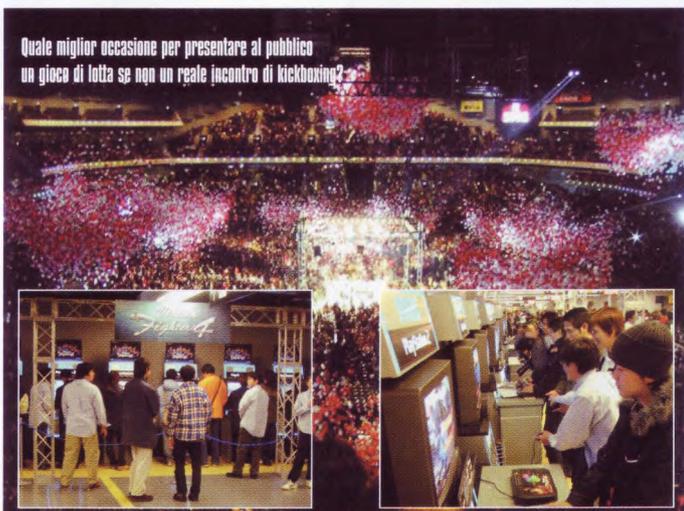


## VF4 IN PROVA...

**PRIMA E DOPO L'INOKI BOMBAY 2001, UN EVENTO KICKBOXING GIAPPONESE**

La massiva campagna pubblicitaria di Sega ha fatto provare dal vivo Virtua Fighter 4 ai fortunati spettatori dell'in-

contro sportivo. Durante le riprese dell'evento, Sega ha mandato in onda diversi spot televisivi del gioco.



Quale miglior occasione per presentare al pubblico un gioco di lotta se non un reale incontro di kickboxing?



### E-TOYS

#### LA POTENZA DI GODZILLA NEI VOSTRI RADIOCOMANDI

Il nuovo giocattolo Bandai (10.000 Yen) permette al lucertolone gommoso, tramite un curioso radiocomando, di camminare (per mezzo di comode rotelle sotto i piedi), di muovere la testa e di emettere suoni e versi propri del protagonista di molti film giapponesi. Il modellino misura 26 centimetri di altezza e, se consideriamo la coda, raggiunge una lunghezza di 56! Quando si dice... le dimensioni contano!



### RUMORI

#### Un calcio al Game Cube

A sorpresa, il nuovo titolo per Game Cube in sviluppo presso gli studi di Visual Concepts è sì un gioco sportivo, ma di tutt'altro stampo rispetto alle loro precedenti produzioni. Soccer Slam metterà di fronte squadre di quattro giocatori, disposte ad affrontarsi senza esclusione di colpi. Visual Concepts promette oltre 1000 movimenti diversi per atleta, oltre ad una tifoseria "dinamica", pronta a sostenere i loro beniamini e a fischiare gli avversari.



#### Dinosaur Planet cancellato

No, non temete. Il titolo Rare uscirà lo stesso sul vostro amato Game Cube. Solamente, gli sviluppatori hanno deciso di eliminare il sottotitolo "Dinosaur Planet". Così, il titolo completo del nuovo gioco Nintendo (slittato a fine marzo), sarà semplicemente Star Fox Adventures.

#### Akira su PS2

Un gioco di Akira su PS2? Come minimo sarà uno spettacolare action adventure. E invece no! Sviluppata dalla giapponese AIA, Akira Psychoball è una simulazione di... flipper, con tanto di bumper e bonus ispirati al famoso manga, sia per la grafica, che per quanto concerne la trama.



#### ISS 2

Konami annuncia il seguito di ISS (uno dei titoli di lancio) previsto sia su PS2 che su Xbox e Game Cube. speriamo vengano inserite migliorie.



# UN DATA DISK DA SOGNO

IL FENOMENALE RACING GAME SONY RITORNA IN UN NUOVA  
VERSIONE APPPOSITAMENTE STUDIATA PER IL MERCATO NIPPONICO

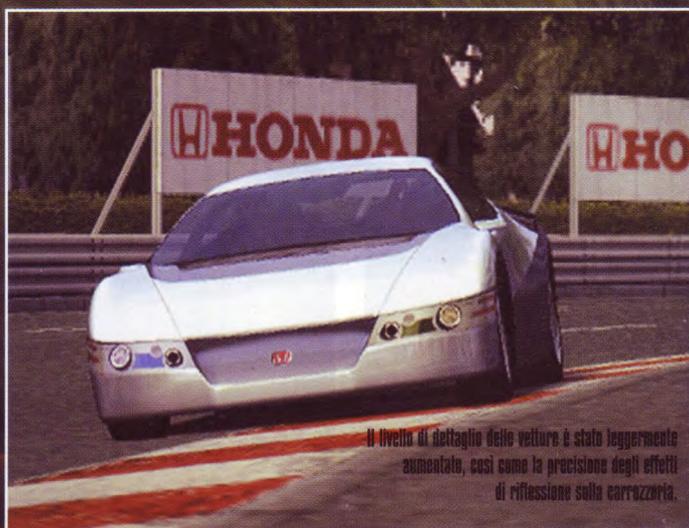


■ Disponibile in versione Jap dal 31 di Dicembre 2001, GT Concept - Tokyo 2001, rappresenta il primo data disk attualmente disponibile per un gioco PS2. In realtà, GT Concept non necessita affatto dell'originale GT3 A-Spec (anzi, nelle opzioni è presente un filmato pubblicitario che invoglia chi non lo avesse ad acquistarlo).

Le novità di questa versione sono sostanzialmente tre: una nuova intro (splendida), una quarantina di macchine nuove, suddivise in categorie, ed una nuova modalità di gioco.

Quest'ultima consiste nel superare i classici circuiti di GT3

qualificandosi allo stesso modo di quanto avveniva con le patenti. Diversamente da quei test, però, qui è possibile sbandare e commettere infrazioni senza essere squalificati: l'importante è battere il tempo! Una volta qualificati è possibile gareggiare sugli stessi circuiti in modalità normale e successivamente professionale. Su ogni pista si può gareggiare con le macchine vinte suddivise in 5 categorie: Concept, New, Dream, Race e Dirt (per lo sterrato). Durante le gare, se si arriva primi si potrà vincere una nuova vettura, utilizzabile nelle sfide successive. Ulteriore apprezzabile novità è il Game Status, una mappa dettagliata che ci fa vedere dove e quante macchine è possibile vincere nelle gare specifiche, dandoci la possibilità di batterci per ottenerle in premio. Tecnicamente GT Concept è identico a GT3 A-Spec, anche se i modelli delle auto sembrano ancora più curati, così come i riflessi sulla carrozzeria. Ai più nostalgici farà sicuramente piacere sapere la presenza di una nuova pista, mutuata direttamente da GT2: Autumn Ring. In definitiva, GT Concept è un titolo molto semplice da portare a termine, consigliato quasi esclusivamente a chi ha amato alla follia il primo GT visto su PS2. Sony Europe fa sapere che è in previsione una versione europea del titolo Polyphony, seppur con vetture in parte differenti. Attendiamo ulteriori informazioni.



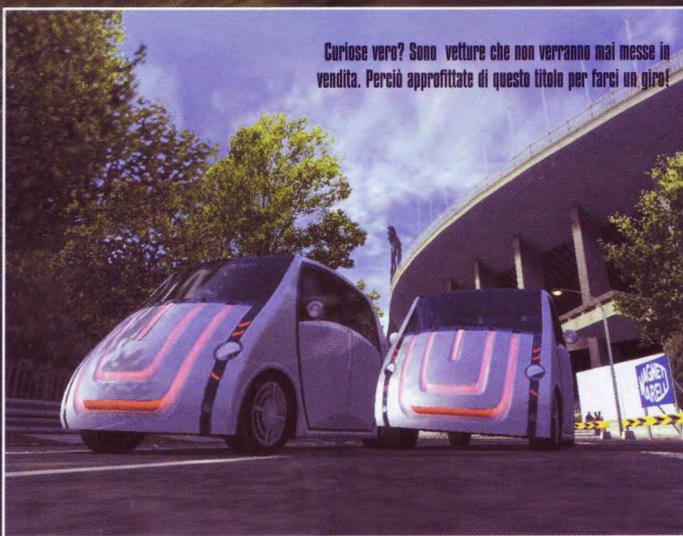
Il livello di dettaglio delle vetture è stato leggermente aumentato, così come la precisione degli effetti di riflessione sulla carrozzeria.



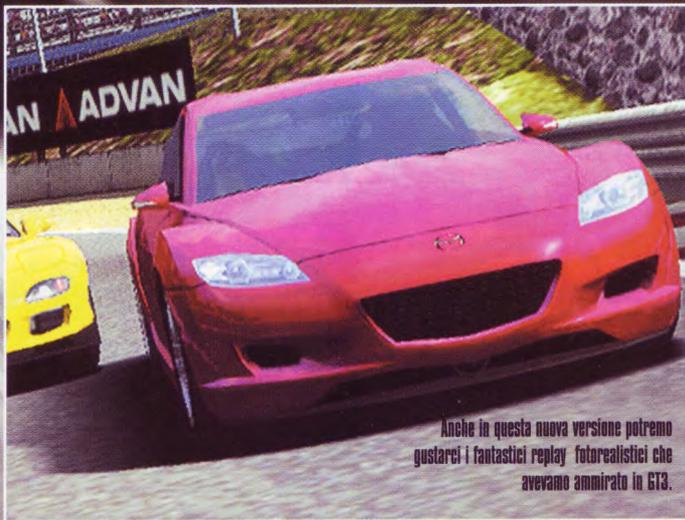
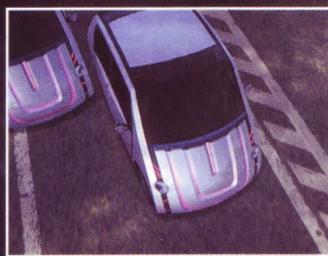
In GT Concept Tokyo 2001 potremo prendere parte ad una nuova modalità di gare, nelle quali è richiesto il superamento entro un tempo limite.



I modelli in gamma, sono i rispettivi ammirati al Tokyo Motor Show 2001. Le ragazze non sono incluse.



Curiose vero? Sono vetture che non verranno mai messe in vendita. Perciò approfittate di questo titolo per farci un giro!



Anche in questa nuova versione potremo gustarci i fantastici replay fotorealistici che avevamo ammirato in GT3.

**AUTOMODEL-LISTA**

**VETTURE SUPERIORI PER CONCEZIONE**

**LA LISTA DEI NUOVI VEICOLI DISPONIBILI**

**DAIHATSU**

COPEN

**HONDA**

CIVIC TYPE R

INTEGRA TYPE R

NSX TYPE R

DUAL NOTE

**MAZDA**

RX 8

ATENZA 5 - HB

RX 7 BATHRUST R



**MITSUBISHI**

LANCER EVOLUTION VII PROTOTYPE

**NISSAN**

SKYLINE GT-R CONCEPT

SKYLINE R 34 GT-R-M SPEC

SKYLINE 300 GT

FAIRLADY Z

PRIMERA 20 V

**SUBARU**

IMPREZA WRX STI PRODRIVE STYLE



**TOYOTA**

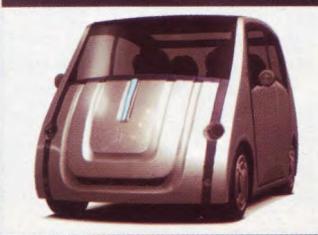
ALTEZA GITA AS300

POD

SOARER 430 SCV

WILL VS

RSC



## CONFESIONE SHOCK!

**Un anonimo ex programmatore SNK rilascia in una fantomatica intervista ad un magazine nipponico clamorose rivelazioni. Fake o realtà? Noi vi riportiamo testualmente quanto ricevuto dalla nostra talpa...**

“Il Neo Geo era morto dal 1994, anno in cui l'SNK tentò il tutto per tutto soffiando alla Capcom alcuni programmatori chiave per lo sviluppo di Street Fighter II. Da questa strana collaborazione nacque così "The King of Fighters", l'unico picchiaduro veramente bello dell'SNK. I tipi dell'ex-Capcom avevano creato il padre di Kyo Kusanagi, un Rugal giocabile, Billy Kane, Eiji e Iori, quello che nelle loro intenzioni sarebbe dovuto essere stato l'antagonista di Kyo, poi eliminato perché ritenuto da loro stessi stupido e poco versatile. Visto lo scarso successo del primo episodio, il team Capcom si legò anche dall'SNK per andare a sviluppare un certo Resident Evil. È qui che iniziò il declino dell'SNK: le terze parti non erano stimolate a creare giochi per un hardware obsoleto. Eravamo davvero quattro gatti: SNK insistette per KOF. Pubblicammo il seguito ripescando i personaggi abbandonati dai precedenti autori, e stavolta fu un successo. I successivi picchiaduro furono l'opera di riciclaggio più bieca che ci fosse capitato di fare: lavoravamo in due, il programmatore e io. Riprendevo personaggi come Kyo e ci costruivo sopra altri personaggi, cambiavo due colori e oplà! L'operazione più bieca è stata quella di Shingo. È proprio Kyo, con volto preso da (non dico dove!) e tutto il resto identico! Trasformavo le cadute in mosse speciali e le mosse normali in speciali. Nel frattempo il programmatore si occupava di far deambulare questi cadaveri per lo schermo. Sovente era sufficiente vincere facendo sempre la stessa mossa! E pensare che KOF 97 è stato un successo superiore a Tekken3. È nata così una nicchia di appassionati che seguiva solo le nostre pubblicazioni, veri maniaci che acquistano KOF 97 oggi a un milione, con tutti i rallentamenti che il gioco contiene! Con un copia e incolla preso dai vari Fatal Fury (come Blue Mary). Sono felice di esserne uscito fuori, perché quello che abbiamo fatto nei confronti di queste persone non mi sembra sia onesto.”

# NAMCO FUORI ORBITA

Il futuro dei videogiochi da sala è da tempo legato ai caratteristici cabinati sviluppati dalle software house. Come non citare, ad esempio, la postazione deluxe di Ferrari 355 di Sega o il fucile da cecchino inserito nella plancia di Silent Scope di Konami? Namco, da anni leader di un settore che negli ultimi anni sta attraversando una crisi di identità, propone, per il momento nelle sole sale giochi del sol levante, il suo nuovo mastodontico progetto: O.R.B.S. (Over Reality Booster System). O.R.B.S. è un cabinato provvisto di sedile scorrevole e di uno schermo a 360° che "assorbe" totalmente il videogiocatore. Una volta posizionate le nostre natiche sulla comoda poltrona di gioco, questa scorrerà in avanti, relegando il videoplayer in una situazione alienante ma, di fatto, mai provata prima. Molto curioso, anche solo da osservare, il nuovo sistema Namco è attualmente in fase di test presso alcuni locali nipponici. Il primo gioco sviluppato per questa macchina è Star Blade Operation Blue Planet, sequel del preistorico Star Blade. Ma si mormora sia imminente una conversione di Rez, appositamente riveduta per questo cabinato.



L'interno dell'ORBS mostra uno splendido schermo multiangolo, in grado di trasmettere al giocatore reali sensazioni di profondità, grazie anche al surround 5.1 fornito dalla divisione arcade di Namco.



## IL GIORNO DEI DROIDI

In arrivo il seguito di Virtua On Oratorio Tangram, il nuovo episodio della saga robotica di Sega, che ci permetterà di combattere in arene fino a quattro players in contemporanea, tutto questo attuabile anche nel gioco online. Virtua On Force si annuncia come un vero hit: il coin-op è stato infatti sviluppato basandosi su una nuova tecnologia hardware, la stessa di Planet Harriers e Brave Firefighters, chiamata Hikaru.

## UN GIOCO DI GRUPPO



World Club Champion Football Serie A 2001-2002, nuovo titolo arcade Sega, è costituito da ben 8 postazioni collegate in rete in ognuna delle quali si può giocare solo dopo aver acquistato una particolare scheda magnetica. Attraverso questa scheda e 11 tessere da disporre sul tavolo da gioco secondo la formazione prescelta si potrà iniziare il gioco. Le tessere sono prodotte in collaborazione con la Panini e contengono tutti i dati e le statistiche aggiornate del campionato in corso e sarà proprio sulla base di queste informazioni che si svolgerà il match. Lo vedremo mai in Italia?

## IL COIN-OP DEL MESE



La nuova macchina mangia-monete prodotta da Banpresto permette al giocatore più bravo (e fortunato) di vincere simpatici premi depositando in buca almeno venti palline posizionate nel piano di gioco. Dopo aver scelto il nostro premio (A o B), comanderemo un strano e simpatico robot, dalle sembianze di scavatrice, intento a spingere le palline in buca.

Per ogni pallina imbucata, si accenderà un led nella colonna centrale. Divertente e difficile.



## LUPIN III - IL LADRO DEI VIDEOGAMES

Il grande successo di uno dei fumetti più seguiti in Occidente ha, com'è prevedibile, portato alla versione giocata delle avventure del simpatico "ladro gentiluomo". Il progetto arcade sarà sulla falsariga di Virtua Cop e potremmo immedesimarci nel personaggio di Lupin o in quello del suo fedele compagno Gigen. A seconda della posizione scelta nel cabinato, si impersonerà il primo o il secondo personaggio dotati rispettivamente di armi dalle caratteristiche completamente diverse. Lupin avrà una veloce pistola automatica, Gigen una potente ma più lenta arma da fuoco. Saranno 15 i livelli di gioco da superare, alternati da spettacolari inseguimenti e dalle immancabili rapine.



## IL RE DEI COMBATTENTI

The King Of Fighters 2001 è finalmente disponibile nelle sale giochi nipponiche. I fan della storica serie hanno atteso dall'alba l'apertura del Neo Geo Land Cafe per fare la loro prima partita al primo titolo della saga distribuita da Eolith Software. Oltre all'introduzione di tre nuovi personaggi, sono state ulteriormente raffinate le animazioni ed è stato perfezionato l'utilizzo dello Striker.



# 29<sup>a</sup> ENADA LA CAPITALE DEL DIVERTIMENTO



● L'imponente cabinato di Wave Runner GP (sequel del precedente Wave Runner) ha attirato decine di videogiocatori vogliosi di cavalcare un Sea-Doo.



● Il bellissimo Virtua Fighter 4 è stato il vero mattatore della fiera. Mai si era visto sino ad ora, un fighting game di tale bellezza.



● Coin-Op atipico e inizialmente divertente, Bug Busters si rivela alla lunga sin troppo ripetitivo e... faticoso!



● L'ingresso dell'esposizione (desolatamente vuota).

Dal 1972, l'ENADA di Roma, edizione dopo edizione, ha sempre offerto agli addetti ai lavori e ai visitatori il meglio del divertimento automatico, nazionale ed internazionale. L'apice di questo avvenimento è stato toccato agli inizi degli anni '90, con la partecipazione all'esposizione italiana degli illustri staff di Data East, SNK e Capcom. Purtroppo, con la crisi che ormai da più di cinque anni sta avvolgendo tutto il mercato da sala, anche quest'edizione autunnale dell'ENADA non ha riservato grosse sorprese. I numeri parlano chiaro: delle 4000 sale giochi presenti in Italia dagli anni '90, ne sopravvivono a stento un migliaio. Inesorabilmente povero, nonostante gli oltre duecento stand presenti, il panorama delle novità. È certo, ormai, che i progetti più interessanti vengono dirottati dalle software house sulle macchine da gioco casalinghe (le console sono di fatto uno dei motivi della crisi), relegando al mercato Coin Op, titoli di ben diversa caratura. Così, accanto ai giochi più attesi, era possibile trovare curiosi cabinati dalle dimensioni "extra large", dedicati a titoli particolari e destinati ad un pubblico molto giovane.

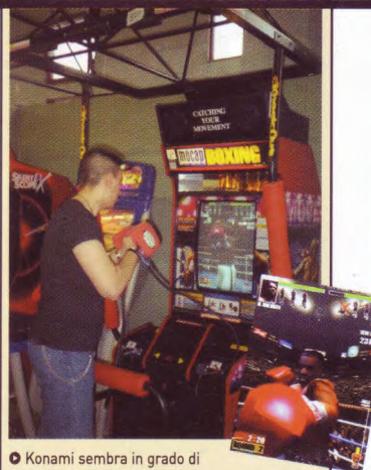
Tipico esempio era rappresentato da Bug Busters (EM Teck), un clone di Time Crisis, con delle bombolette spray al posto delle pistole. Scopo del gioco sarà colpire tutti gli insetti che infestano la nostra dimora, stando ben attenti a ricaricare spesso l'arma da fuoco (agitando furiosamente la bomboletta!). Allo stupore e al divertimento iniziale, presto si sostituiva una leggera noia, accentuata da un fastidioso dolore alla spalla destra (!) derivante dalle continue "ricariche" di cui

gli insetticida hanno bisogno. La vetrina dei videogames offriva in anteprima italiana, alcuni dei titoli che presto o tardi giocheremo anche su console. La parte del leone, così come lo scorso anno, l'ha sicuramente fatta lo stand Technoplay, grazie ai suoi prodotti SEGA. Abbiamo avuto così il piacere di provare Virtua Tennis 2K (unica vera novità rispetto all'edizione precedente è l'inclusione delle tennis; la configurazione dei pulsanti è stata portata da 3 tasti a 2 e la velocità risulta molto più elevata), The King Of Route 66 (il seguito di 18 Wheeler, non troppo dissimile dal primo; da rilevare le dimensioni del cabinato: davvero abnormi!), Wave Runner GP (la versione arcade dei simulatori di scooter d'acqua, con tanto di cabinato in tema), Monkey Ball (disponibile anche



● Il divertentissimo e realistico Virtua Tennis 2K.

in versione GC, un titolo divertente e originale, dotato di un joystick a forma di banana!), Club Kart European Session (ennesimo titolo di guida riservato agli amanti dei Kart), Beach Spikers (il beach volley giocato da splendide donzelle in bikini... poligonali), Virtua Striker 3 (gode di una più pronta risposta ai comandi e di una grafica leggermente migliorata), Virtua Golf (mancava solo questo sport alla saga!) e, dulcis in fundo, Virtua Fighter 4 (vera attrazione di tutta la fiera e autentico blockbuster in Giappone, dove ha superato in popolarità persino Tekken 4 di



● Konami sembra in grado di apportare sostanziali innovazioni in un mercato stantio come quello arcade. MOCAP Boxing è la sua ultima creazione.



● Quei pesci lì in basso stanno per fare una brutta fine... Per il momento in Italia non è prevista l'importazione di simili Coin-Op. Per fortuna, aggiungiamo noi.

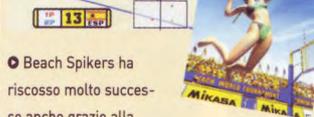


● Dopo le corse di F1, il tennis, il basket, il football americano e il decathlon, poteva forse mancare il simulatore virtuale di golf? Certo che no: ecco a voi Virtua Golf di Sega.



● Nonostante la chiusura definitiva di SNK, gli ultimi titoli prodotti dalla sotto nipponica continueranno a riempire le sale giochi di tutto il mondo grazie alla distribuzione di case minori come la Eholix. Sengoku 3 è uno tra questi.





● Beach Spikers ha riscosso molto successo anche grazie alla presenza di graziose atlete poligonali in costume da bagno. Divertimento garantito.



● The King Of Route 66, il cui cabinato si erigeva minacciosamente nello stand Technoplay (davvero ENORME), non aggiunge molto al suo predecessore, se non un radiotrasmettitore presente sulla plancia del mobile e una nuova modalità multi-giocatore.



● A tutti gli appassionati di Go Kart, Sega ha dedicato l'edizione 2001 di Kart Club. Questo gioco permette di salvare i propri punteggi all'interno della classifica presente nel sito web dedicato, raggiungibile tramite:

www.segaarcade.com

Namco). Nello stand Gevin, un tempo dedicato esclusivamente alle novità SNK, potevamo trovare i nuovi Coin Op Konami. Spettacolare il nuovissimo **MOCAP Boxing**: infilate i guantoni e posizionatevi sotto i sensori elettronici... Da questo momento, sarete voi i veri atleti e dovrete far di tutto per non prenderle e vincere il titolo! Dovrete **realmente** schivare, pararvi e colpire con rapidità il vostro avversario digitale. Stancante, ma divertente e originale! Gli altri titoli Konami erano tutti seguiti di famosi franchise di successo: **Fighting Mania** (moderno punch ball virtuale con i personaggi di Ken Il Guerriero), **Thrill Drive 2** (una sorta di guida spericolata all'interno di metropoli nipponiche), **Silent Scope EX** (che non aggiunge nulla di nuovo, ma risulta sempre gradevole e appassionante), **Police 24/7** (molto divertente anche questo, seppur in sostanza non apporti nessuna novità di rilievo rispetto al prequel) e **Dancing Stage Euromix** (sequel del famoso simulatore di ballo virtuale, dove molti giocatori hanno lasciato impronte e sudore...). Presente solo sotto forma di video **Kurugi - The Sword**, gioco dalle caratteristiche simili a Police 911, ma ambientato nell'antico Giappone feudale. Dal fronte SNK, dopo il triste annuncio della definitiva chiusura della storica filiale giapponese, non si attendevano certo clamorose novità. È dunque con piacere che abbiamo giocato a **Sengoku 3**, terzo seguito del classico picchiaduro da strada, rigorosamente in grafica bitmap.

Namco era presente in quasi tutti gli stand, con la versione Coin-Op di **Tekken 4**, titolo molto atteso, che ha in realtà deluso le aspettative. Poche, difatti, le migliorie apportate dalla softco nipponica al suo gioiello tali da giustificare il suffisso numerico dopo il titolo: a parte la possibilità di incastare l'avversario "all'angolino" e l'aggiunta di due nuovi personaggi (ma sarebbe meglio dire uno), Tekken 4 si è rivelato né più né meno come l'ennesimo tentativo, da parte di Namco, di sfruttare un marchio di successo. Speriamo in un migliora-



● Grafica bitmap come da tradizione, per SNK.

mento nella versione PS2. Altro titolo dal quale ci si aspettava molto era **Resident Evil Gun Survivor 2: Code Veronica**, nato dalla collaborazione tra Namco e Capcom. Che dire...? Siamo rimasti sconcertati dalla scar-



● Poche le innovazioni di rilievo in Tekken 4.

sità tecnica e ludica di tale cabinato: il gioco è lento e noioso, lo finirete in meno di 30 minuti, la grafica è povera di dettaglio e il tutto scatta molto spesso.

Il resto della fiera era dominato da numerose varianti del videopoker, dalle postazioni internet dedicate ai Pub ed alle sale giochi e dal Bingo: da quest'anno in Italia, sono aperte apposite sale dedicate a questo gioco



● Il deludente Gun Survivor 2 (in arrivo per PS2).

nato in America. Le aspettative dei gestori sono altissime e noi di Evolution le condividiamo appieno: forse questa novella tombola elettronica, sarà in grado di far riflettere molte società in crisi.

Un piccolo spazio se lo ritagliavano anche i nuovi video-jukebox, che implementano la moderna tecnologia del DVD e, in alcuni esemplari, sfruttano addirittura il formato MP3, offrendo un catalogo di pezzi musicali praticamente infinito. Menzione d'onore allo stand della DEN Videogiochi, che ospitava i primi Coin-Op italiani realizzati dai ragazzi della Treccion: **International Soccer** e **Street Soccer** (cfr Evolution N.0). Chiudiamo la nostra rassegna ringraziando la Saper per l'ospitalità (il buffet dopo la conferenza entra di diritto nei nostri cuori) e per la professionalità con la quale ha organizzato l'evento. Appuntamento a marzo con l'Enada di Rimini!

**Davide Belardo,  
Giuseppe Nigro  
e Maurizio Quintiliani**



● Primo piano per il caratteristico joystick, inserito nel cabinato di Monkey Ball. Questo titolo, tra l'altro, è stato il primo gioco Sega sviluppato per Nintendo Game Cube.



● Il Coin-Op di Bio Hazard Gun Survivor 2. Un gioco di infima qualità, che tenta di sfruttare il nome di Claire e compagnia, ma che risulta in realtà noioso, lento, tecnicamente povero e discretamente frustrante. Peccato.



● ZuPaPa di SNK, riprende le tematiche di Bubble Bobble, aggiornandone la grafica (peraltro pur sempre in 2D).



● Dopo una faticosa giornata di lavoro (!), il buon Davide ha deciso di fare un riposino direttamente in... fiera!

# FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

● Evolution inaugura una nuova rubrica, dal carattere forse un po' pazzariello, ma che speriamo risulti simpatica ed utile.

● Scopo di questo spazio non sarà il trattare un argomento o una linea di prodotti ben definita, ma piuttosto dare uno sguardo alle cose che ci riserva il Futuro. Intendiamoci, questa non è una rubrica dedicata alla divinazione, ma piuttosto una finestra aperta su quelli che saranno gli sviluppi della tecnica e dell'elettronica.

In un futuro non molto lontano saremo, tramite un parente molto evoluto, del cellulare, sempre collegati.

Potremo, ad esempio, scaricare una demo dell'ultimo videogioco, provarlo giocando con un amico che abita a 2000 km di distanza, acquisitarlo on-line e,

catturata la schermata che testimonierà il nostro record, inviarla con un SMS multimediale o qualche cosa di simile.

Future's sight nasce proprio per aiutare i lettori a percepire e capire il cambiamento che ci aspetta: fra qualche anno giocheremo ancora (e sempre meglio) ma con strumenti che saranno sempre più globali e trasversali e che adotteranno supporti e memorie che oggi forse non riusciamo neppure a immaginare

Non sappiamo bene cosa ci riserverà il futuro, ma Evolution sarà lì a raccontarlo, e siamo sicuri che sarà divertente.

Buona lettura

Nicodemo Angi

www.lego.com

## Another brick in the wall...

I robot della Lego diventano multimediali

Ma il muro, questa volta, è quello dell'informatica: i mattoni, anzi, i mattoncini più famosi del mondo sono infatti entrati in forze nel mondo dell'alta tecnologia. La serie MINDSTORMS della Lego allarga infatti l'offerta della casa danese al campo della robotica, tramite un'unità di controllo ed una serie di periferiche quali sensori, motori e perfino una videocamera. Il concetto ispiratore è sempre quello della modularità: l'unità di controllo, chiamata RCX, ha le classiche sporgenze per l'innesto con gli altri elementi, come fosse un normale mattoncino; la stessa impostazione la troviamo anche nei sensori e negli altri componenti del sistema: la compatibilità con i "pezzi" classici è perciò assicurata. La programmazione dell'unità di controllo si effettua con un software dedicato ed un PC, mentre il trasferimento dei dati si effettua con un link ad infrarossi.

Sono previsti dei kit di ampliamento e perfino un software di riconoscimento visuale, da usare in abbinamento alla videocamera. È in produzione anche un processore semplificato, chiamato Micro Scout, adatto anche a bambini di soli 9 anni e che non richiede un PC per essere programmato. I vari pezzi sono venduti in kit dai nomi immaginifici: Droid Developer, Vision Command Kit, Dark Side Developer Kit e così via. Il software di sviluppo, fornito insieme ai componenti, è di facile uso e gira su qualsiasi Pentium che lavori ad almeno 166 MHz e abbia almeno 70 MB liberi su disco. Ci sono anche dei kit "a tema", per assemblare robot sportivi, o per l'esplorazione di Marte, e un telecomando ad infrarossi per operare rapidamente sui robot. I giochi Lego hanno sempre affascinato tutti, anche i grandi, ma il successo di MmdStorm presso gli hackers è andato al di là di ogni aspettativa, anche se probabilmente non è stato voluto. Si narra infatti che il Kit di sviluppo proprietario, concepito in casa Lego per giocare, è stato preso di mira da molti

smanettoni che, ritenendolo limitato, si sono messi all'opera per studiarne e modificarne il codice. Risultato: la nascita nuovi prodotti molto più evoluti di quelli offerti dalla casa madre, come leJOS, che fornisce un ambiente di programmazione Java per il MindStorm RCX, o Not Quite C, un linguaggio con una sintassi simile al C. Insomma, il piccolo mattone di plastica (che ha fatto crescere intere generazioni di bambini) cambia pelle e si trasforma radicalmente, rimanendo incredibilmente uguale a se stesso: la forza della semplicità riceve così un'altra importante conferma.



### 8 dispositivi in 1

#### Geode Origami Mobile Communicator

La forma, decisamente inconsueta, altro non fa che rispecchiare la straordinarietà di questo oggetto sviluppato da National Semiconductor, uno dei giganti dell'elettronica mondiale, in cooperazione con altre aziende specializzate. In un oggetto dalle dimensioni simili a quelle di un palmare [17 x 8,5 x 3,4 cm] trovano posto una videocamera digitale, un terminale da videoconferenza, uno strumento per accedere ad Internet, un terminale di posta elettronica, uno schermo di visualizzazione, uno smart phone, un lettore MP3 e, ovviamente, un palmare funzionante con una versione apposita di Windows XP. Porta USB, schermo tattile, mini-tastiera, microfono e altoparlanti sono incorporati, mentre la telecamerina VGA, fa parte di un modulo ad innesto rimovibile. Presente uno slot per memorie Compact Flash. Peso: solo 3 hg!



## DVD ovunque!

### Fujitsu Siemens Lifebook P

Lifebook P: dietro questo nome c'è un computer portatile (veramente portatile) e con una forte attitudine al multimedia.

Il processore Transmeta attorno al quale è costruito assicura un basso consumo di energia ed è quindi particolarmente adatto per prodotti portatili ultraleggeri come questo compatto notebook, che pesa solo 1,5 kg. Lo schermo a cristalli liquidi è in formato widescreen mentre il lettore DVD integrato, le uscite TV e S-Video e la porta IEEE 1394 lo rendono particolarmente versatile nel trattamento di materiale video. Le batterie in dotazione, con autonomia rispettiva di 3,6 e 7,3 ore garantiscono la possibilità di vedere un intero DVD ovunque, anche in assenza di energia elettrica. I 4 tasti funzione programmabili, che normalmente consentono l'immediato accesso ad applicazioni come il Web o la posta, controllano direttamente il DVD player quando questo è in funzione. Insomma, questo piccolo ma vivace computer rende il cinema ovunque un po' più vicino.



# Action Now!

www.olympus.com

## I primi occhiali a... 16/9!

Quanto può essere spettacolare vedere un videogioco su un maxischermo da 62 pollici? E quanto deve essere grande la stanza che ospita uno schermo del genere? E quanto costa il tutto (stanza + maxischermo)?

Sono domande senza dubbio stimolanti, e anche vagamente ansiogene, soprattutto la terza.

Eppure si possono ricreare le stesse sensazioni stando in una cabina telefonica o in ascensore... Magia, sostanze stimolanti o un paio di occhiali? "La terza che hai detto", parafrasando lo slogan di una famosa trasmissione televisiva.

Certo, occhiali particolari, come questi Olympus Eyetreck FMD 250 W... Già questa lettera (la W) ci induce un dubbio: non saranno occhiali a 16/9? Risposta esatta: questi particolarissimi oggetti sono dotati di due schermi LCD in grado di riprodurre immagini in formato widescreen, conservando comunque la compatibilità con il classico 4/3.

Ogni occhio ha a disposizione un display a cristalli liquidi capace di 240.000 pixel, per una visione equivalente a quella che può dare un 62 pollici visto alla distanza di due metri: la spettacolarità è assicurata! La compatibilità con le sorgenti più varie è poi assicurata dalle prese S-Video e videocomposito; per la gioia di tutti i giocatori comunichiamo che è disponibile come optional un cavo per il collegamento immediato con la Playstation 2. Questo legame con la celeberrima console si consolida se si pensa che gli FMD 250 W sono pienamente compatibili con il quarto episodio di Ace Combat che pre-



vede anche la spettacolare modalità HUD. Quando questa versione del gioco verrà presentata, nel gennaio del 2002, sarà proposta proprio insieme a questi fantastici accessori.

Appena più grande di un normale paio di occhiali da sole, hanno anche un'avanzata sezione audio stereo, in grado di ricreare un suono veramente coinvolgente e tridimensionale.

Olympus ha in serbo anche un allettante pacchetto, dedicato a chi non vuole mai rinunciare al proprio film preferito. Con il nome FMD 250 W Bundle è infatti in commercio un kit composto da un paio di Eyetreck, un lettore DVD portatile Panasonic DVD PV-40 e accessori vari (batteria per il DVD, cavi di alimentazione e collegamento A/V, un paraluce ed una borsa per il trasporto del tutto). Il kit è stato significativamente chiamato DVD ovunque: un nome che è tutto un programma.



# Festa... mobile!

www.nokia.it

## Il telefonino ai confini della realtà

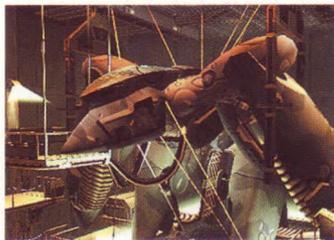
Questo bizzarro Nokia 5510 racchiude infatti, in un volume poco più grande di quello di un cellulare, un riproduttore MP3, una radio FM stereo, una tastiera integrale ed un GSM dual band con funzionalità WAP.

Il lettore MP3 immagazzina, grazie ai 64 MB di memoria, fino a due ore di musica con una qualità simile a quella di un CD; è possibile registrare dalla radio, da un lettore CD esterno e anche da un altro Nokia 5510. La parte telefonica è altrettanto a la page: lo standard è il GSM Dual Band abilitato alla navigazione WAP in versione 1.1 e, grazie alla tastiera QWERTY

integrale, consente una velocissima composizione dei messaggi SMS e delle e-mail; è inoltre possibile chiamare fino ad otto numeri diversi con comandi a riconoscimento vocale. E qualora vi stancaste di parlare o ascoltare musica avrete a disposizione 5 giochi diversi: e potete anche ascoltare la radio o la musica mentre state giocando. Il Nokia 5510 incorpora anche un visualizzatore per le immagini bitmap di grandi dimensioni e per le GIF animate.

Tutto questo ben di Dio è contenuto in un volume di 165 cc, derivante da dimensioni pari a 134 x 58 x 28 mm, per un peso di 155 grammi!





METAL GEAR SOLID 2 - SONS OF LIBERTY **GENERE** ▶ ACTION ADVENTURE **PRODUTTORE** ▶ KONAMI **SVILUPPATORE** ▶ KONAMI **USCITA PREVISTA** ▶ 8 MARZO

# L'ANNO DEL



Prima di tuffarvi nella lettura di questo articolo dedicato a Metal Gear Solid 2, è d'uopo un avvertimento. Se non avete mai giocato l'originale MGS su PSX, correte a farlo. Questo è quanto. Altrimenti non sarete preparati a quanto accadrà in Metal Gear Solid 2. Non riuscirete a cogliere i collegamenti col passato, non capirete al meglio la trama, non apprezzerete abbastanza le innovazioni introdotte nella modalità stealth e non conoscerete le vicende alle spalle dei protagonisti, primo fra tutti lui: Solid Snake. È molto importante, infatti, sapere da dove provengono Revolver Ocelot e Liquid Snake, Mei Ling e Otakon, conoscere il loro background storico e il loro nesso relativo al Metal Gear Rex e alla base di Shadow Moses. Una volta assimilato al meglio Metal Gear Solid, sarete pronti ad entrare nel favoloso mondo di MGS2 e a conoscere i nuovi ed affascinanti personaggi che le menti di KCET hanno creato per voi.

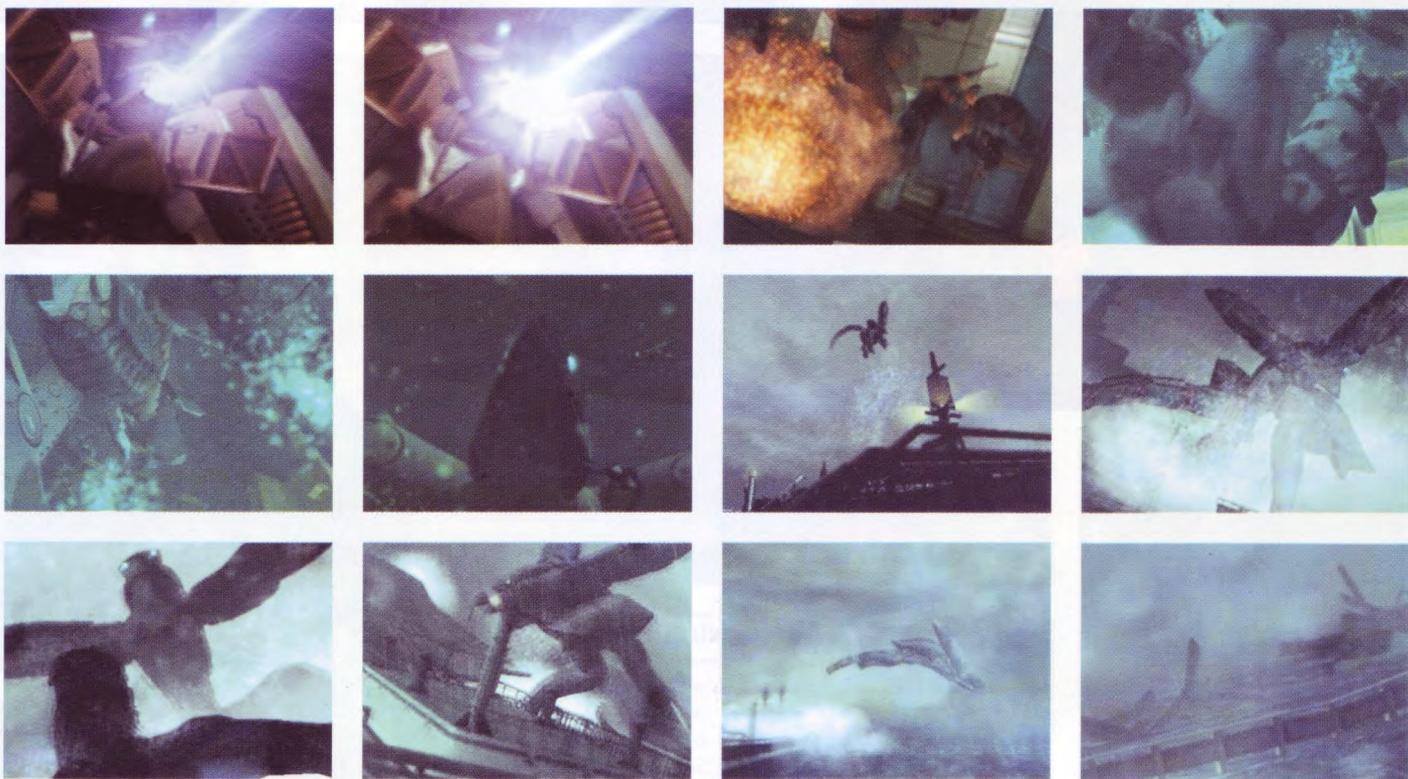
di Davide Belardo e Andrea "Negative" Boschiere, box di Luca Paolini

**D**opo la sua apparizione nei negozi giapponesi e statunitensi, l'ultima fatica di Hideo Kojima si appresta finalmente ad invadere gli scaffali di tutta Europa. Non c'è bisogno di dire, ovviamente, che l'hype è salito alle stelle durante questi anni di gestazione, ma alla fine ci siamo: il gioco più atteso dalla maggior parte dei giocatori è in dirittura d'arrivo (l'uscita è prevista per l'8 marzo in Italia, quindi pazientate ancora un po' per una review completa della versione PAL).

Il gioco, per chi come noi ha avuto il piacere di provarlo in una versione comprensibile (quella USA), ha suscitato pareri davvero contrastanti; da un

lato l'ammirazione per l'aspetto grafico/tecnico, dall'altro lo stupore per aver appurato quanto l'esperienza videoludica sia differente dal suo predecessore. Non fraintendetemi, ma credo che molti di noi si aspettassero lunghe ore di azione in "prima persona" (e ci sono, ci mancherebbe...), ma l'enorme quantità di intermezzi, la cui lunghezza totale supera quella del gioco vero e proprio, dà l'impressione di trovarsi di fronte ad una sorta di film interattivo "e basta". Niente di più sbagliato, sia chiaro, ma sta di fatto che questa era l'idea di Kojima nelle prime fasi di sviluppo e tale si è mantenuta fino alla fine.

Il gioco, nella sua versione integrale, è



# SERPENTE

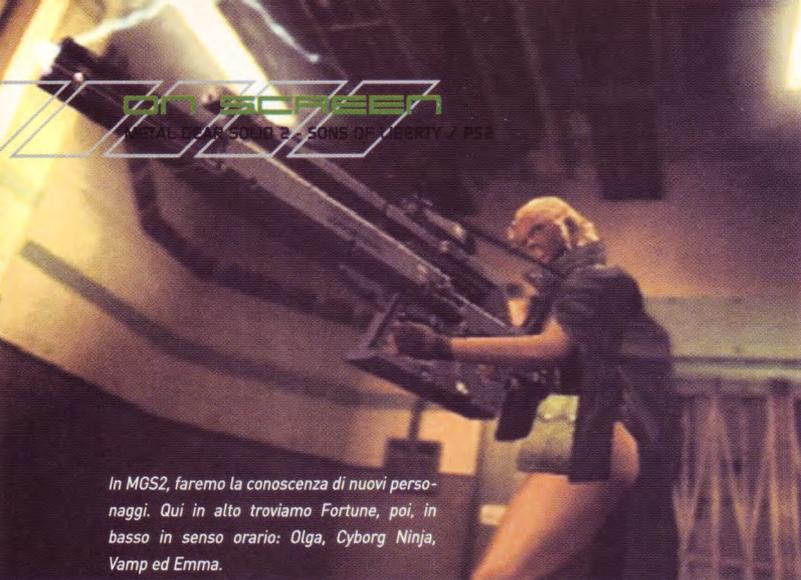
appagante, la trama è solida e di gran spessore come nel precedente episodio, ricca di colpi di scena, a volte forse un po' troppo "forzati", ma tant'è. Quello che colpisce maggiormente è la grafica, con tutti i suoi piccoli grandi tocchi di classe.

E' vero che forse la palette cromatica è un po' povera di colori (anche il primo MGS, però, non faceva miracoli, quindi...), ma passa decisamente in secondo piano quando ci si trova ad osservare i modelli poligonali dei personaggi, molto curati, dettagliati e "solidi". Nonostante l'atmosfera vagamente cupa, asettica e distaccata, Metal Gear Solid 2 brilla di luce propria. L'interazione con i fondali, poi, è

qualcosa di impressionante: i vetri si infrangono in mille pezzi, le riviste vengono ridotte a brandelli dai proiettili, i tubi del gas incominciano a "perdere" sotto i colpi esplosivi, le luci si fulminano se colpite, per non parlare delle provvigioni che, se "coinvolte" in uno scontro a fuoco, lasciano intravedere mele che saltano in aria e patate che rotolano sul pavimento!!! Snake, poi, quando entra al coperto dopo essersi spostato sotto la pioggia battente, lascia le impronte bagnate sul pavimento (per la gioia dei nemici in cerca di intrusi), lo stesso dicasi per quando viene ferito, con la conseguente perdita di sangue. Insomma, dal punto di vista tecnico il gioco lascia

davvero a bocca aperta e, come di consueto, non manca la regia a dare conferma di ciò; la posizione ed il movimento delle varie telecamere riesce perfettamente, soprattutto nelle scene cruciali, a rendere il giusto effetto di suspense e tensione che si viene man mano a creare, il tutto condito da alcuni effetti grafici davvero ottimi applicati alle stesse: le bollicine d'ossigeno nelle inquadrature subacquee (sì, ci sono anche passaggi in cui Snake dovrà cavarsela più coi polmoni che con le armi), gli spruzzi causati dalla pioggia o, ancora, la condensa che si crea quando la temperatura scende drasticamente.

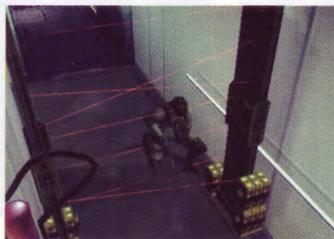




In MGS2, faremo la conoscenza di nuovi personaggi. Qui in alto troviamo Fortune, poi, in basso in senso orario: Olga, Cyborg Ninja, Vamp ed Emma.



La versione Jap, uscita subito dopo quella USA, presenta diversi extra. Molto curioso e interessante ci è sembrato l'edit mode. Agli utenti della versione nipponica è infatti concesso di "controllare" la regia di alcune scene di intermezzo sostituendo uno o più personaggi a scelta ai protagonisti del filmato originale. Volete che sia Otacon a lanciarsi dal ponte all'inizio del gioco? Ora potete farlo, a patto di avere in casa una PS2 Jap e relativa copia del gioco. Tra gli extra (per ora) esclusivi all'uscita nipponica si segnala anche una modalità Boss Battle in cui vanno affrontati in sequenza, e con un livello di difficoltà maggiormente elevato, tutti i boss di fine livello. La notizia buona però è che pare che la versione Pal del capolavoro Konami, conterrà questo simpatico bonus!



Fate attenzione ad agire molto accuratamente.



La visuale in prima persona si rivela fondamentale.

Altro esempio che ci mostra l'alto grado di realismo grafico delle ambientazioni, è rappresentato dagli escrementi dei gabbiani che si accumulano sulla parte esterna della nave. Passeggiando su e giù per la prua, dovrete prestare attenzione a non scivolare sul cumulo di guano depositato dal gentile volatile, pena una probabile scivolata con momentanea perdita di sensi!

Dal momento che il comparto grafico sembra aver soddisfatto pienamente le nostre aspettative (seppur il risultato finale non si discosti troppo dalla demo giocata lo scorso anno), non ci resta che parlare dei soldati nemici e della loro intelligenza artificiale.

Anche qui, come previsto, i tocchi di classe si sprecano e portare a casa la pelle non sarà affatto facile.

I soldati non si lanciano quasi mai in attacchi suicidi ma, se vi scoprono, cercano in tutti i modi di ripararsi per poter prendere la radio e avvisare i compagni del pericolo. Ovviamente non basterà uccidere un soldato che vi ha scoperto per scamparla, ma potrete rallentare la vostra "fuga" distruggendo la sua radio prima che dia l'allarme o eliminandolo in modo pulito e silenzioso, lontano da occhi indiscreti. Alcuni soldati poi saranno dotati di uno scudo antiproiettile e qui entra in gioco l'importanza della visuale in prima persona introdotta in questo episodio:

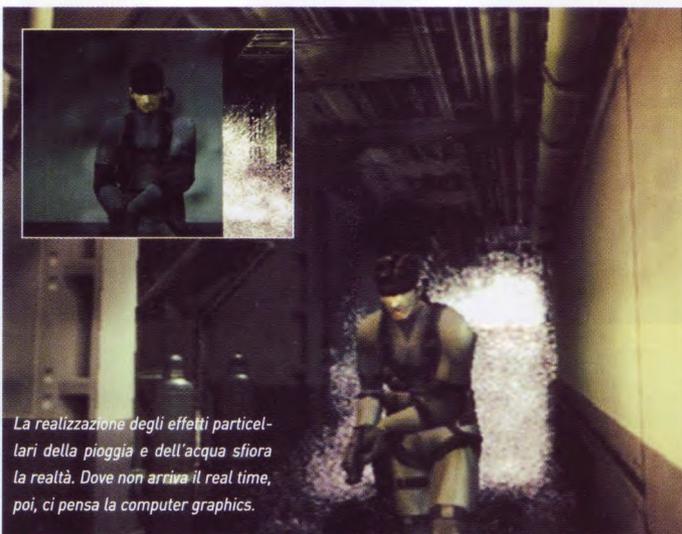


Anche in MGS2, l'azione è principalmente di stampo Stealth. Molto spesso infatti, sarà più fruttuoso nascondersi alla meglio che affrontare un combattimento da soli.



I volti denotano un elevatissimo dettaglio.

premete l'apposito tasto per passare alla suddetta modalità, prendete bene la mira e sparate alle gambe delle guardie per vederle cadere a terra sanguinanti. Naturalmente ci sono un mucchio di altri casi che potremmo citare, ma preferiamo soprassedere: ne ripareremo in sede di review. Spendiamo due parole anche sul reparto audio. Sebbene la colonna sonora sia stata affidata ad Harry Gregson-Williams (autore delle musiche di Armageddon), il risultato non è, curiosamente, memorabile. Mentre, per quanto riguarda il parlato americano (che ricordiamo rimarrà tale anche nella versione italiana), c'è da registrare un'ottima performance da



La realizzazione degli effetti particolari della pioggia e dell'acqua sfiora la realtà. Dove non arriva il real time, poi, ci pensa la computer graphics.

### MGS2 DELUXE VERSION

Una volta aperta, ci si ritrova davanti ad un pregiatissimo libro di circa settanta pagine contenente interviste inedite ai membri dello staff di programmazione, allo stesso Hideo Kojima, presentazione dei doppiatori (sia Giapponesi che Americani), interessanti foto di produzione e varie illustrazioni fatte da nomi famosi del panorama fumettistico giapponese come, ad esempio, Matsumoto. Si continua con una copia del gioco caratterizzata da una illustrazione di copertina diversa dalla versione normale e da un DVD contenente materiale extra per circa 100 minuti: una carrellata di Trailers di stampo cinematografico riguardante sia MGS che MGS2 che Kojima ha confezionato dal 1996 ad oggi, e vari Spot televisivi con protagonista il nostro programmatore preferito. Compresa nella confezione una originale statuetta (purtroppo in plastica) raffigurante Solid Snake ideata dal bravissimo Yoji Shinkawa (foto).



parte dei doppiatori. Decisamente è meglio ascoltare la recitazione in lingua inglese, piuttosto che sorbirsi uno scadente italiano con voci tutte simili. In conclusione, questo Metal Gear Solid 2 - Sons Of Liberty sembra destinato a bissare, se non ad aumentare, il successo del suo prequel. Konami ha ritardato l'immissione sul mercato Pal apposta per cercare di produrre in tempo il maggior numero di pezzi disponibili alla vendita. Preparatevi dunque a partire col giusto "stato mentale" e non pensate di trovarvi di fronte ad un seguito identico all'altro nella sua meccanica. È vero che la parte giocata è la stessa con qualche aggiunta alle possibilità di movimen-

to/azione del protagonista, ma qui la storia vera e propria assume un ruolo di primaria importanza. Nuovi personaggi (seppur non troppo approfonditi per quanto riguarda il livello introspettivo), un nuovo anti-eroe a far compagnia a Snake, nuove sconvolgenti rivelazioni (vi anticipiamo, purtroppo, che la trama di Kojima in alcuni punti rasenta la clamorosa quanto incredibile banalità), questo e molto altro vi attende nel sequel del capolavoro Konami.

Metal Gear Solid 2 è quanto di più vicino ad un film interattivo una software house abbia mai realizzato. Se questo sia un bene oppure un male, lo scopriremo solamente il mese prossimo.



## HIDEO KOJIMA IL GENIO

Hideo Kojima è sicuramente da annoverare tra i più grandi Game Designers, della storia dei videogiochi. Nato a Setagaya, il 24 agosto del 1963, Hideo cominciò durante le scuole medie a coltivare la passione per il cinema e la sceneggiatura, tanto da girare nel tempo libero alcuni film amatoriali su pellicole da 8mm. Arrivato alla Konami nel 1986, debutta con un titolo l'anno successivo: si tratta di Metal Gear per MSX, un gioco che otterrà un discreto successo di vendite e di critica, tanto da meritarsi una conversione per il più diffuso NES. Non male per un giovane ragazzo di 24 anni. Sorretto da un concept rivoluzionario e da una trama matura e stimolante, il primo Metal Gear della saga rimane tuttora una piacevole esperienza videoludica. I successivi titoli sviluppati da Kojima e dal team KCET di Konami, Metal Gear 2 (MSX 1990) - Policenauts (PSX 1994) fanno il resto, imponendo il grande Hideo agli occhi di tutti come uno dei più grandi artisti del divertimento elettronico. Bisogna però attendere il 1998 per assistere alla definitiva consacrazione di Hideo, nel firmamento videoludico moderno. Il titolo che diede la grandezza e la fama al nostro "genio", fu il suo primo gioco creato per una console a 32bit con protagonista Snake. Metal Gear Solid (1998) pubblicato per la console Sony PlayStation, divenne subito uno dei titoli più venduti, piazzando milioni di copie sia in Giappone che nel resto del mondo, portando il genio di Kojima, nelle case di tutti i videogiocatori del pianeta. Come i suoi predecessori anche questo colpisce per la sua stupenda trama, tanto da farlo sembrare veramente un film uscito dagli studi di Hollywood. Il gioco ebbe così successo che la McFarlane Toys acquistò i diritti di produzione per creare delle fantastiche action figure ispirate ai personaggi del gioco per PSX.



GENERE ▶ ACTION ADVENTURE PRODUTTORE ▶ PHANTAGRAM INTERACTIVE SVILUPPATORE ▶ TRILOBITE STUDIOS USCITA PREVISTA ▶ NATALE 2003



# Duality

di Massimiliano De Ruvo - Intervista di Giuseppe Nigro



**I**l nuovo action-RPG di Trilobite Studios (loro primo titolo in sviluppo anche su console), distribuito da Phantagram Interactive, ci trasporta in un ipotetico futuro dalle tinte oscure e dall'ambientazione cyberpunk. Il giocatore prenderà i comandi di tre personaggi differenti per abilità e stile di gioco. Ogni personaggio andrà utilizzato nel proprio capitolo: si inizierà impersonando un mercenario, per poi passare all'hacker ed, infine, ad un'entità virtuale. Il mercenario rappresenta la fase di gioco più convenzionale, cosa che salta immediatamente all'occhio vista la sua somiglianza con prodotti quali Metal Gear Solid o Syphoon Filter. Gli altri due, a dispetto del primo, richiedono maggiore abilità ed

uso di materia grigia. Pur essendo fondamentalmente un gioco d'azione (a dirla tutta un action adventure), Duality comporta alcune caratteristiche RPG: i tre protagonisti, infatti, possono incrementare le loro abilità acquisendo esperienza ed avanzando così di livello. L'avventura si snoda fondamentalmente tra una metropoli futuristica e il cyberspazio; tutti gli ambienti sono sviluppati interamente con grafica poligonale. Da notare l'alto grado di realismo rappresentato, oltre che dal trascorrere del tempo e dalle differenti condizioni atmosferiche, anche dall'ottima rappresentazione grafica dei modelli poligonali, provvisti di espressioni facciali e movimenti degli occhi (nel caso dei personaggi umani). Un particolare molto interes-

sante sembra essere la notevole libertà con cui il giocatore potrà proseguire nel gioco. Sarà possibile, ad esempio, concentrarsi esclusivamente sull'azione o scegliere vie meno cruente, risolvendo enigmi o procedendo in stealth style. Gli avversari presenti spaziano da macchine a umanoidi, fino ad entità virtuali del cyberspazio. Nella versione finale del titolo

prodotto da Trilobite, sarà implementata un'opzione multiplayer (deathmatch) che renderà ancor più appetibile e longeva la loro ultima fatica. Inoltre è al vaglio lo studio per una possibilità di gioco on line. Se volete saperne di più, non dovrete far altro che girar pagina e leggere l'intervista che abbiamo realizzato con i disponibilissimi Trilobite Studios.

## STRIDENT - THE SHADOW FRONT

### ANCORA UN TITOLO DI RILIEVO IN SVILUPPO PRESSO PHANTAGRAM INTERACTIVE

Altro titolo in sviluppo presso Phantagram Interactive è Strident - The Shadow Front. Questo nuovo action adventure ci trasporta in un ipotetico futuro dopo la terza guerra mondiale e ci mette nei panni di un agente scelto della truppa d'assalto denominata FIST. Scopo della missione: sventare una cospirazione segreta che minaccia il futuro della terra. Forse Phantagram sta tentando di mettersi in concorrenza con Konami, giacché questo titolo ricorda molto Metal Gear Solid. Le differenze sostanziali tra i due stanno nel fatto che, mentre Metal Gear si svolge in modo per lo più lineare, Strident ci propone 20 missioni da 30 minuti ciascuna che il giocatore può svolgere da solo, in gruppo o facendo parte di un vero e proprio plotone di soldati scelti. All'inizio di ogni missione si potrà scegliere l'equipaggiamento più adatto allo svolgimento della suddetta e lo stile di gioco preferito, tra cui: utilizzo di armi da fuoco, combattimento senza armi o infiltrazione. Alla fine di ogni missione ci verrà assegnato un certo quantitativo di punti bonus, da sfruttare per migliorare le caratteristiche del proprio personaggio. Tecnicamente Strident appare ben costruito; buoni i modelli poligonali dei personaggi, che vantano animazioni piuttosto fluide (alcuni nemici sono veramente impressionanti), gli ambienti sono molto definiti grazie ad un sapiente uso delle textures, mentre il sistema di inquadrature intelligenti, soprattutto nei combattimenti ravvicinati, mette in risalto le movenze acrobatiche della protagonista. STSF possiede alcuni elementi innovativi che dovrebbero innalzarlo rispetto alla miriade di cloni di MGS. Uscita prevista: inverno 2002 per Xbox.





# Domande e Risposte con: **TRILOBITE GRAPHICS**

**D: Innanzitutto un caloroso benvenuto nelle pagine di Evolution!**

**R:** Grazie a voi per l'ospitalità!

**D: Che tipo di gioco sarà Duality? Simile a quanto visto e giocato in Project Eden di Core? Cosa aggiungerà di innovativo alla schiera di action game visti in questi ultimi cinque anni?**

**R:** Attualmente sul mercato ci sono molti giochi con chiari riferimenti al mondo cyberpunk. Anche Duality è molto influenzato da questa categoria letteraria. Questo però è l'unico punto in comune che Duality ha con i titoli da te citati: due mondi differenti ma interconnessi tra di loro, quello reale e quello virtuale. L'intera trama del nostro titolo sarà resa nota al giocatore solamente progredendo durante i livelli e aumentando i punti di esperienza di tutti i personaggi.

**D: Da quanto tempo è in sviluppo Duality, e quanto ancora prevedete di lavorarci?**

**R:** Lo sviluppo di Duality è cominciato a Marzo, del 2001, e la lavorazione complessiva è stimata per circa due anni.

**D: Pensate di implementare qualche sorta di modalità multiplayer?**

**R:** Stiamo lavorando per aggiungere differenti modalità multigiocatore. Stiamo pensando alla seria possibilità di introdurre una sorta di modalità alla Dungeon Master, con uno dei giocatori impegnato a condurre i protagonisti attraverso i livelli, prestando attenzione alle insidie, decidendo e stabilendo gli obiettivi.

**D: Quali sono le più grosse difficoltà tecniche nello sviluppo di un titolo di questa portata?**

**R:** Molte difficoltà sorgono facilmente quando si lavora su un progetto con queste caratteristiche. È molto difficile stabilire quali sono le più "importanti". Cercheremo di scoprirlo giorno per giorno, e di superarle grazie alle nostre capacità.

**D: Cosa avranno le versioni per console in più rispetto alla loro controparte PC?**

**R:** Le versioni PS2 e Xbox, il cui sviluppo comincerà non appena ultimato quello PC, sfrutteranno appieno le caratteristiche di queste macchine da gioco. In questo periodo, stiamo studiando un buon metodo, per effettuare il porting grafico di

Duality su console, senza perdere l'alto livello di dettaglio sin'ora raggiunto.

**D: Perché proprio un Action-RPG come titolo di debutto su console?**

**R:** Il nostro punto di partenza come team di programmatori era quello di decidere quale tipo di gioco sarebbe stato meglio per noi sviluppare. Nelle nostre menti avevamo tutti l'idea di un titolo suggestivo e dal design visionario, dotato di un background a carattere cyberpunk. Crediamo fortemente che il mix tra avventura, RPG ed azione sia la strada giusta da intraprendere per realizzare un titolo interessante e gratificante per i giocatori.

**D: Il plot alla base del gioco esplora, dopo molti anni, le tematiche del cyberpunk. Come mai una scelta simile? Credete che a tutt'oggi i game-designers possano trovare nuovi stimoli e nuovi incentivi da questa corrente fantascientifica?**

**R:** Consideriamo il cyberpunk solamente come una delle fonti di ispirazione disponibili, anche se, dobbiamo ammetterlo, ultimamente non è che sia stato troppo sfruttato. Al genere RPG ha sempre fatto da sfondo un contesto fantasy-medievale e giochi come Dungeons and Dragons e The Lord of the Rings sono stati chiari modelli di riferimento per molti RPG moderni. La nostra ispirazione - per chiamarla in questo modo - viene da un altro videogioco degli anni novanta, Shadowrun, e da libri cyberpunk come Il Negromante e Snowcrash.

**D: Quali sono i vostri giochi preferiti su PS2? E qual è il titolo che attendete con maggior ansia?**

**R:** È molto difficile scegliere un titolo tra tanti, soprattutto quando ce ne sono molti che ancora devono uscire e che promettono faville. Crediamo che giochi come Onimusha e GT3 siano in grado di colpire i giocatori sin dal primo sguardo ma attendiamo con ansia MGS2 e Soul Reaver 2.

**D: Quali sono i progetti in sviluppo per il prossimo futuro?**

**R:** Tenteremo di portare avanti lo sviluppo di Strident, un altro titolo interessante destinato ad essere convertito su console.

**D: Quando potremo giocare la versione finale di Duality?**

**R:** La release finale è fissata per Natale 2003! (Diventerò vecchio! N.d.R.)

# Vi semplifichiamo il lavoro.

**MC-link**, servizi e soluzioni **Internet** che guardano avanti.

Abbiamo messo al primo posto le vostre esigenze di business. Per questo le nostre tecnologie puntano da sempre ad un uso concreto di Internet. E oggi le nostre idee innovative consentono, accanto alla migliore delle connessioni, un utilizzo pieno e "facile" delle potenzialità della rete. Ecco perché le aziende ed i professionisti preferiscono MC-link. Connettività dial-up, ADSL, HDSL, qualità e flessibilità dell'offerta impostata sulle diverse necessità di utilizzo, esclusivi servizi di groupware inclusi in tutte le formule di abbonamento, soluzioni innovative di housing e hosting, progettazione e sviluppo di applicazioni Web. Per saperne di più visitate il nostro sito [www.mclink.it](http://www.mclink.it)

Connettività dial-up  
e larga banda (ADSL, HDSL)

Housing  
dedicato

Servizi  
di groupware

Soluzioni  
e applicazioni Web

**MC-link spa**  
via C. Perrier 9/a  
00157 Roma  
tel. 0641892434 (r.a.)  
[www.mclink.it](http://www.mclink.it)

**mc link**

Il valore aggiunto di Internet

GENERE ▶ RACING PRODUTTORE ▶ INFOGRAMES SVILUPPATORE ▶ REFLECTIONS USCITA PREVISTA ▶ MAGGIO



# Stuntman

di Marco Motta



**T**ra i numerosi i titoli presentati al recente SAMU nel padiglione Infogrames, merita sicuramente uno spazio d'approfondimento Stuntman, la nuova creazione dei geniali Reflections. Per usare poche parole, con Stuntman siamo di fronte ad un gioco di guida, il cui fine ultimo non è altro che realizzare degli stunt: scene tanto rischiose quanto spettacolari, che spesso gli attori professionisti si rifiutano di girare in prima persona. Senza ombra di dubbio l'atmosfera creata intorno al titolo in questione era indubbiamente palpabile. Inizialmente sono stati dati in pasto alla stampa semplicemente dei video, peraltro di pregevole qualità, ma pur sempre dei "Teaser trailer", con i quali spesso è impossibile giudicare con cognizione il buon operato di un programmatore. Fortunatamente, dopo un ritardo di un paio d'ore, si è presentato nientedimeno che Martin Edmonson, leader dei Reflections, il team responsabile del progetto, che ha letteralmente rasserenato le anime impazienti dei giornalisti presenti. A questo punto, il buon Martin ha presentato una vera e propria "code version" del gioco, ricchissima di effetti

speciali, dei quali il titolo fa un uso esasperato. In particolare, mi riferisco all'implementazione di veri prodigi grafici come, per citare il più conclamato in questo periodo, il full scene antialiasing, presente senza che sia stato necessario ricorrere a compromessi (textures scialbe e vistosi cali di framerate). Pensate che tutto il gioco viaggia



a 60 fps costanti! Stupefacente anche il dettaglio medio raggiunto dalle varie ambientazioni nonché le textures che ricoprono i cruscotti virtuali dei mezzi a disposizione (textures che, ricordiamo, latitavano nella demo presentata allo scorso E3 di Los Angeles).

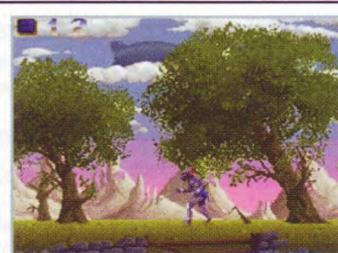
Un encomio meritano anche le routine comportamentali dei veicoli ed il sistema di gestione delle collisioni e dei danni: investendo rottami ed altri oggetti presenti negli ambienti tridimensionali, le sospensioni della nostra vettura subiscono sollecitazioni più o meno realistiche. I Reflections, inoltre, non hanno puntato unicamente sulla parte cosmetica ma anche sul piano della longevità. Numerose e ben diversificate tra loro saranno infatti le modalità di gioco, a partire da quella denominata Career (Carriera). Qui non dovrete far altro che realizzare i vari stunt, rispettando le indicazioni fornitevi dalla regia virtuale che, in un secondo momento, andranno a divenire parte integrante del film per il quale sono stati preparati. Impegnandovi al massimo, potrete guadagnare crediti coi quali acquistare le attrezzature necessarie per "addebbare" la vostra arena personale e realizzare inediti stunt.

Altra possibilità offerta dagli sviluppatori è quella di prender parte ad un time attack "leggermente" diverso dal solito: vi verranno fornite le coordinate di due luoghi, già visitati in precedenza. Partendo da uno di questi, dovrete raggiungere l'altro nel minore tempo possibile. A voi la scelta della strada più breve o più veloce da seguire, sem-

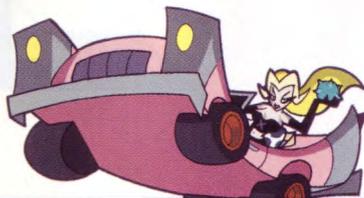
pre e comunque all'insegna dello sprezzo del pericolo. Immediatamente dopo il lancio del titolo, inoltre, su di un apposito sito web sarà possibile inserire i vostri migliori risultati, coi quali, magari, potrete dimostrarvi migliori degli stuntman professionisti!

Appuntamento quindi alla seconda metà del 2002. Ah, per inciso: Driver 3, che secondo voci attendibili dovrebbe vedere luce prima della fine dell'anno, sfrutterà il medesimo motore grafico ulteriormente arricchito.

Scusate se è poco.



Scambiando quattro chiacchiere con Martin Edmonson abbiamo scoperto che, per il momento, non è in previsione un fantomatico seguito di Shadow Of The Beast (la trilogia più famosa nella storia degli home-computer, sviluppato su Amiga e convertito poi per quasi tutte le piattaforme 16 bit dell'epoca). Il motivo principale viene proprio dalle parole di Martin, il quale si dice disgustato nel voler riproporre, seppur in versione tecnologicamente avanzata, una meccanica di gioco a suo dire troppo basilare. Altra motivazione meritevole di attenzione, sta nel fatto che i diritti dello sfruttamento del marchio Shadow Of The Beast appartengono ancora a Psygnosys... cioè a Sony!



GENERE ▶ RACING PRODUTTORE ▶ ELECTRONIC ARTS SVILUPPATORE ▶ PSEUDO INTERACTIVE USCITA PREVISTA ▶ IMMINENTE

# Cel Damage

di Maurizio Quintiliani

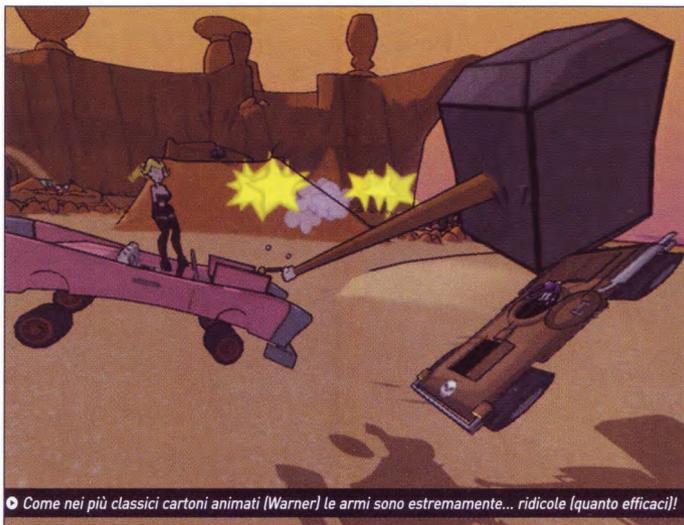


**T**ra i tanti giochi di corsa ispirati al mondo dei cartoni animati, uno dei più divertenti è senza ombra di dubbio Wachy Races dell'Infogrames, disponibile da ormai qualche mese per PS2.

Ora, però, sembra che i programmatori della Pseudo Interactive (!) abbiano deciso di conquistarsi il primo posto tra i giochi di questo genere. Le premesse affinché tutto ciò accada sembrano esserci tutte, almeno a giudicare dalle informazioni diffuse dagli sviluppatori e dai primi filmati visionati.

In un mondo dove regna la legge del cartone animato, potremo scegliere il nostro alter ego fra sei personaggi selezionabili, più ulteriori quattro da sbloccare nel corso del gioco. Ce n'è davvero per tutti i gusti, dalla papera in bianco e nero, sullo stile dei vecchi cartoni animati anni '30, alla più moderna ragazza in stile manga di nome Skully. Calpesteremo il terreno e, in alcuni casi, accarezzaremo l'aria, con i nostri veicoli da guerra, nei quattro mondi, divisi a loro volta in dieci livelli e caratterizzati ognuno da un tema differente. Divertentissimo sarà rincorrersi in un vorticoso girotondo attorno agli anelli di Saturno o attraversare la folta boscaglia della Transilvania, rabbrivendo alla vista del castello di Dracula che ci si parerà dinnanzi, nascosto tra la fitta nebbia. Le armi a nostra disposizione saranno ben 36 e sottolineano da gigantesche asce in stile Thor, ai più "comuni" buchi neri portatili, pistole, guantoni estendibili e bombe varie.

La differenza sostanziale di questo titolo con quello di Infogrames è che le modalità di gioco saranno principalmente tre, e dunque non ci si limiterà alla sola corsa del circuito. I giocatori saranno altresì trasportati nel bel mezzo di un deathmatch, o di un 'rubabandiera', ambedue ambientati in arene create ad hoc dai programmatori. Tecnicamente, c'è da dire che il gioco sembra molto ben fatto; l'uso del



• Come nei più classici cartoni animati (Warner) le armi sono estremamente... ridicole (quanto efficaci)!



Il concorrente diretto di Cel Damage arriva da Eidos e si chiama Mad Dash Racing. Il titolo, uscito in questi giorni in versione americana, presenta la possibilità di gareggiare non su strampalati mezzi a quattro ruote, bensì adoperando curiosi personaggi dalle sembianze animalesche. Ebbene sì, dovrete correre sfruttando solamente la vostra accelerazione bipede. Non perdetevi i prossimi numeri di Evolution per saperne di più.

Cel Shading è all'apice della perfezione, tutto si modella e distorce in tempo reale, giocare un livello del gioco sembra come assistere ad un episodio di un cartone animato. La stessa EA tiene a sottolineare come "...la grafica cartonesca del gioco, gli sprite ed i fondali, siano lo stato dell'arte raggiunto nel campo del cel shading...". Il titolo è già uscito in questi giorni in versione americana per Xbox, e pare confermare quanto di buono mostrato da immagini e filmati durante questi ultimi mesi. La versione Nintendo è attesa a breve, per quanto riguarda il mercato Pal, invece, si attende l'annuncio di EA per le relative conversioni. A questo punto, la sola cosa che rimane da fare è aspettare che inizi la trasmissione e goderci lo spettacolo... That's all folks!



• Gli scenari di gioco vanno dalle desolate lande desertiche alle tenebrose pianure della Transilvania.



GENERE **PICCHIADURO** PRODUTTORE **TITUS** SVILUPPATORE **SAFFIRE** USCITA PREVISTA **PRIMAVERA**



# Barbarians

di Massimiliano De Ruvo



Barbarians, è previsto anche per Gameboy Advance, sempre sotto etichetta Titus. La struttura di gioco perderà, come ovvio, la sua natura tridimensionale, attestandosi su un più classico picchiaduro ad incontri 2D. Graficamente, come potete osservare da queste screenshots preliminari, il titolo per il portatile di casa Nintendo sembra avere tutte le carte in regola per suscitare più di una buona impressione: sprite di notevoli dimensioni, colori sgargianti e fondali parallattici.

**P**rendete una parte di Golden Axe, una di Bushido Blade e una di Thrill Kill, mescolate il tutto e otterrete Barbarians il nuovissimo picchiaduro della Titus. Altri due importanti titoli del passato avevano portato questo nome: il primo fu Barbarians della Palace, che vide i suoi natali nell'ormai lontano 1986 su Commodore 64, il secondo venne prodotto dalla Psygnosys nel 1989 per un altro computer di casa Commodore e cioè il mitico Amiga 500. Sviluppato dalla Saffire Corporation, Barbarians è forse il primo gioco Titus che attendiamo con un certo interesse. Descritto dagli stessi autori come un "picchiaduro d'azione", questo titolo permette al giocatore di muoversi in arene multilivello un po' come accadeva in

Bushido Blade. La differenza sostanziale tra il prodotto Square il nuovo titolo Titus risiede nelle arene, qui realmente immense e completamente interattive. In pratica, potremo adoperare qualsiasi oggetto situato nel fondale a mo' di arma, compresi gli altri personaggi (!). Barbarians ci presenta dieci diversi combattenti, ognuno dei quali non sfugirebbe in Golden Axe o Gauntlet. L'uso di combo e attacchi magici è presente anche qui ma, a tutto ciò, si aggiungono elementi del genere RPG. Il personaggio che utilizziamo, infatti, guadagnerà livelli di esperienza in base agli scontri sostenuti e potrà scegliere quale percorso intraprendere tra i numerosi proposti dal gioco. Gli avanzamenti acquisiti nel punte-

gio, ci permetteranno di specializzarci in particolari tecniche di combattimento. Gli altri aspetti di natura ruolistica risiedono nella possibilità di risolvere delle Quest con ognuno dei dieci personaggi. Dopo ogni Quest risolta con successo, sarà possibile scegliere il percorso seguente. Proseguendo nella storia, si potranno guadagnare degli upgrades per il nostro personaggio. Il bello è che il nostro guerriero opportunamente potenziato potrà essere usato anche negli scontri con i nostri amici o nella modalità versus! Altro aspetto di notevole interesse è la possibilità di giocare in 4 utilizzando un multitap, avendo quindi, contemporaneamente su schermo, un totale di 8 personaggi, di cui 4 giocatori e 4 guidati dalla CPU.

Nella demo che abbiamo visionato spicca senza dubbio un discreto livello grafico, che si traduce in personaggi ben caratterizzati e in ambientazioni adeguate allo stile di gioco.

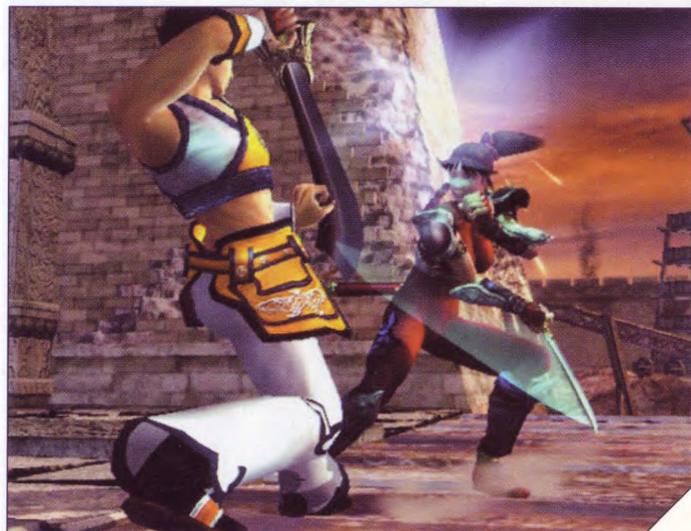
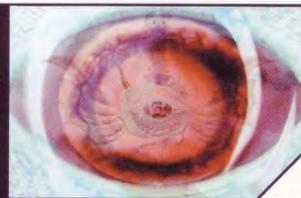




GENERE ▶ PICCHIADURO PRODUTTORE ▶ NAMCO SVILUPPATORE ▶ NAMCO USCITA PREVISTA ▶ IMMINENTE [VERSIONE COIN OP]

# Soul Calibur II

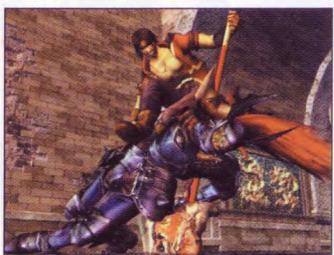
di Giuseppe Nigro



**S**oul Calibur II è il seguito dell'imponente picchiaduro Namco, apparso tre anni or sono in versione coin-op e, successivamente, convertito in maniera ampiamente "riveduta e corretta" su Dreamcast. Proprio il titolo Namco è considerato dai più una delle killer application disponibili ancora oggi per la comatosa console Sega. Non stupisce quindi che Namco, forte della sua esperienza nel settore arcade, giochi nuovamente il suo asso nella manica, con un sequel invocato a gran voce da milioni di fans. La vera novità, se in cotale modo è lecito definirla, è che Soul Calibur II, dopo la versione coin-op, raggiungerà quasi contemporaneamente le tre console 128 bit della next generation. Un titolo multiplatforma dunque, uno dei tanti franchise Namco, finalmente a disposizione di comunità videoludiche differenti e non più relegato ai soli possessori di PS2. La nuova politica Namco porterà su Xbox e Game Cube, anche Dead To Rights e Ridge Racer VI (titolo provvisorio) entro la metà del prossimo anno. Tornando a Soul Calibur II, dalle prime screen e dai filmati diffusi dalla softco nipponica, non si rilevano eclatanti variazioni né all'impianto grafico (sicuramente notevole, ma tutto sommato "vecchio" di due anni), né al sistema di gioco: l'unica aggiunta di rilievo consistente è data dalla presenza di un numero imprecisato di arene "chiuse" (un po' come accade in Tekken 4).



lame affilate), Tarimu (nessun dettaglio è per il momento trapelato sul suo conto) e Hon Yun Sun (lo stereotipo dell'eroe giapponese). La versione arcade di Soul Calibur II, sviluppata su scheda System 246 (praticamente una PS2 con più memoria video), è attesa entro la fine di dicembre nelle sale giochi giapponesi, con quelle americane ed europee a seguire.



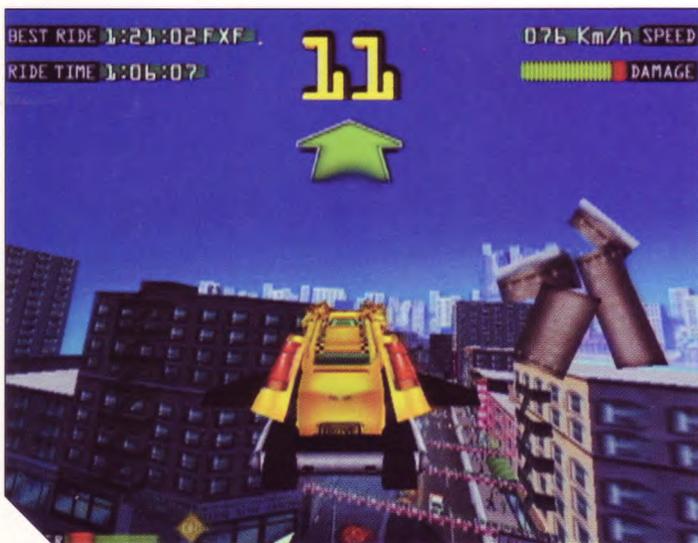


GENERE RACING PRODUTTORE NAMCO SVILUPPATORE GAELECO USCITA PREVISTA TBA



# Smashing Drive

di Laura Bennato



La più alta forma di adulazione è l'imitazione. Gli sviluppatori spagnoli della Gaelco devono amare in maniera particolare Crazy Taxi, e Smashing Drive (apparso in versione arcade lo scorso anno in Europa) ne è la riprova. In Smashing Drive vestiremo i panni di un improbabile cabbie, alle prese con un impossibile traffico cittadino e con clienti indaffarattissimi. In questo universo, dovremo cercare di raggiungere la nostra destinazione entro lo scadere del tempo limite. Ogni livello presenterà molte scorciatoie: sarà possibile saltare gli ingorghi e volare (!) attraverso edifici e costruzioni. Inoltre, potremo mandare le altre vetture fuori strada e raccogliere dei simpatici bonus come la sega ronzante, il clacson rimbombante e i missili turbo, che ci aiuteranno ad abbattere gli ostacoli presenti sul nostro percorso e a risparmiare preziosi secondi. Alcune scorciatoie regaleranno ai giocatori preziosi bonus, mentre altre abbrevieranno la distanza al traguardo. I fans di San Francisco Rush troveranno sicuramente delle analogie su questo versante.

L'esperienza di gioco si dipana attraverso quattro turni lavorativi: prima mattinata, ora di punta, tramonto e città notturna. Ad ogni turno corrisponde un differente paesaggio, illuminato dai raggi del sole (alba o tramonto) o da quelle della città (notte). Ogni modalità prevede lo scontro diretto con l'avversario gestito dalla CPU ma sarà altresì possibile gareggiare contro un avversario umano per mezzo di un pratico e funzionale split-screen. A dire la verità, ci stupisce che questo titolo sia stato scelto da Namco per il suo debutto come distributore su Game Cube e Xbox. Intendiamoci, non che Smashing Drive sia un brutto gioco. È solo che il titolo Gaelco soffre di una certa "lentezza" di base e presenta un aspetto grafico tutt'altro che memorabile. Tutto questo almeno in versione arcade: sicuramente un tentativo poco riuscito di reinventare i fasti dell'acclamato Crazy Taxi di Sega. Confidiamo che Namco inserisca a tempo di record alcune aggiunte cosmetiche atte a giustificarne il porting su un hardware potente come quello delle console 128 bit di Microsoft e Nintendo.

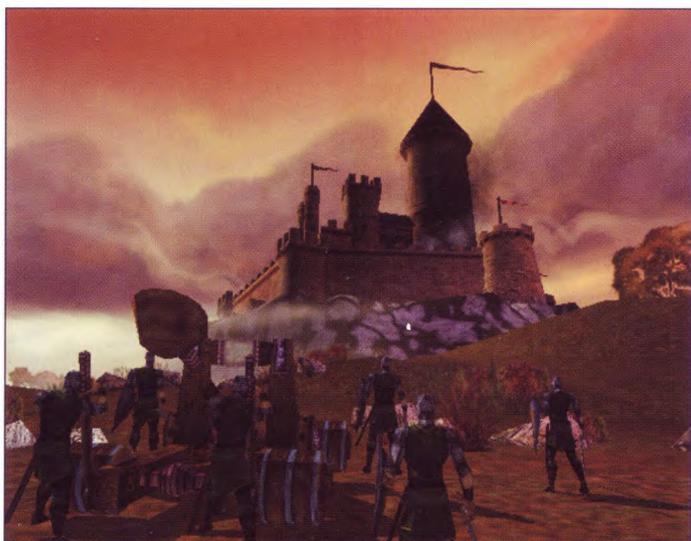




GENERE ◉ STRATEGIA PRODUTTORE ◉ CINEMAWARE SVILUPPATORE ◉ CINEMAWARE USCITA PREVISTA ◉ FINE 2002

# Robin Hood Defender Of The Crown

di Massimiliano De Ruvo



**C**inemaWare, risorta dalle sue ceneri lo scorso anno, ha da tempo in cantiere il seguito, previsto per PS2 e Xbox, di uno dei suoi cavalli di battaglia: Robin Hood - Defender of the Crown 2. Se, come noi, avete avuto modo di giocare l'originale Defender of the Crown per il glorioso Commodore 64 o per Amiga, saprete anche cosa aspettarvi da questo nuovo titolo. Uscito nel 1986, DOTC fu un gioco che suscitò critiche entusiaste per il suo eccezionale (per l'epoca) aspetto grafico e, soprattutto, per la sua struttura che ne faceva, di fatto, un vero e proprio film interattivo. DOTC può essere, a ragion veduta, considerato il bisnonno degli odierni giochi di strategia come Ages of the Empire e Warcraft. Il nostro ruolo era quello di

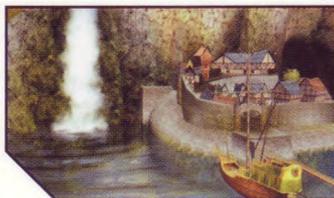
un nobile inglese che doveva scontrarsi attraverso tutta l'Inghilterra contro le truppe del Principe Giovanni Senza Terra e dei suoi alleati. Tra una battaglia e l'altra si aveva la possibilità di acquistare milizie aggiuntive e nuove armi; si poteva inoltre fare un salto nella foresta di Sherwood per chiedere aiuto al leggendario Robin Hood. Ad intervalli di qualche settimana, si aveva persino l'opportunità di partecipare ad una giostra che si svolgeva nel castello principale. Vincere uno di questi tornei ci permetteva di incrementare fama, ricchezze e nuove terre. Di tanto in tanto accadeva che qualche altro nobile ci chiedesse di salvare sua figlia rapita da qualche losco feudatario inutile dire che riportare la gentile donzella dal nobile

padre rappresentava un'altra valida fonte di incremento munifico (e di matrimonio!). Dato l'enorme successo, questo titolo venne convertito per numerose piattaforme dell'epoca, una delle quali fu il Nintendo 8 bit. Questa nuova versione, in sviluppo da più di un anno, riprende alcune caratteristiche direttamente dal prequel degli anni '80 ma, ci fa vestire i panni di Robin Hood. Lo scopo sarà però il medesimo: sconfiggere il perfido Principe Giovanni, salvare Re Riccardo ed infine riunire l'Inghilterra. Potremo assediare castelli, misurarci in duelli all'ultimo sangue, tirare con l'arco sia a piedi che a cavallo. Inoltre i nostri riflessi saranno messi a dura prova in numerosi tornei e in altre tradizioni della vecchia Inghilterra. Ma non

dovremo preoccuparci, perché Little John, Frate Tuck e gli altri baldi compagni ci saranno d'aiuto nel corso della nostra avventura. Robin Hood - Defender of the Crown 2 vedrà la luce questa primavera e, a giudicare dalle ultime immagini rilasciate dagli sviluppatori, sembra che il feeling dell'originale sia stato mantenuto invariato, sfruttando però le possibilità grafiche offerte dalle nuove console 128 bit. Chiudiamo questo articolo informandovi come sia prevista una versione riveduta e corretta dell'originale Defender Of The Crown per il portatile di casa Nintendo (GBA). Dalle prime screen osservate, possiamo anticiparvi che si tratterà di un titolo davvero intrigante. Maggiori informazioni a riguardo nei prossimi numeri.

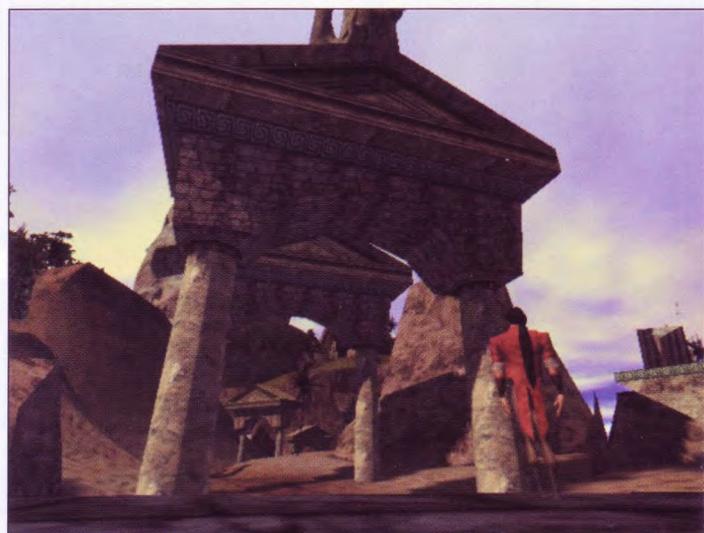
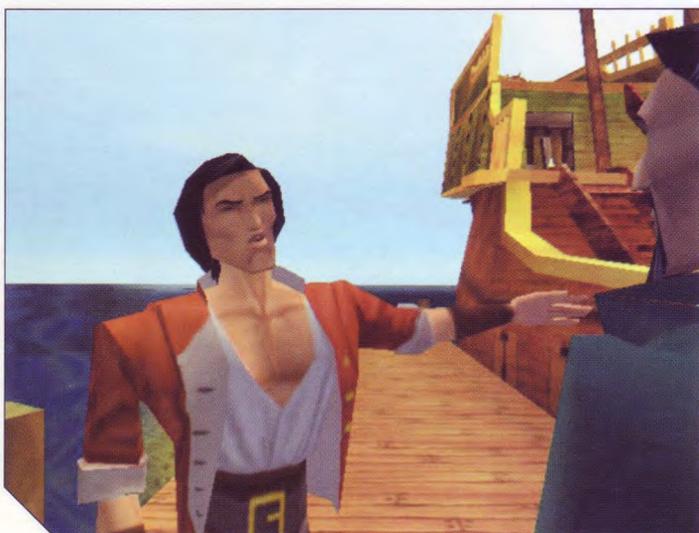


GENERE **ACTION ADVENTURE** PRODUTTORE **INTERPLAY** SVILUPPATORE **COUNFOUNDING FACTORY** USCITA PREVISTA **IMMINENTE**



# Galleon

di Laura Bennato



**A** guidare il team di sviluppo di Galleon è Toby Gard (ex Eidos). Il più famoso personaggio di Toby è Lara Croft e questo è sicuramente un'ottima credenziale per Galleon.

Il titolo, che verrà distribuito dalla Interplay, si discosta (o almeno tenta di farlo) da Tomb Raider e dalle altre avventure dinamiche in maniera relativamente netta. Personaggio principale di Galleon è Rhama. L'avventura si dipana in sei isole, dove incontrerete un cospicuo numero di personaggi (giocanti e non), che si riveleranno amici o nemici. Durante i vostri viaggi vi imatterete in Faith, una simpatica testa calda, accompagnato da un serpente magico, e Minoko, esperta di arti marziali, dotata di un tocco mortale.

I tre, collaboreranno assieme per ripulire le prigioni e districarsi nelle situazioni di pericolo a cui andranno incontro durante l'avventura. Rhama ha a disposizione una ricca varietà di attacchi, automatici o manuali. Tra le varie azioni performabili dal nostro muscoloso eroe, vale la pena citare la possibilità di prodursi in spettacolari traversate in cima agli alberi, alla pari di un novello Tarzan. Ogni isola ha il suo tema predominante. Non potrete accedere a ciascuna di esse dall'inizio del gioco: dovrete seguire un itinerario prestabilito. Giusto per darvi qualche ulteriore informazione sulle stesse, vi diciamo che vi ritroverete su di un'isola greca, in una sorta di vulcano-isola e in un'altra caratterizzata dalla presenza di antichi palazzi turchi.

I combattimenti si sviluppano in 3D, proprio come in Tomb Raider. Finché non avrete armi a disposizione combatterete a mani nude.

Successivamente, potrete utilizzare spade e incantesimi per proseguire nel gioco. Ogni personaggio e PNG della storia ha voce in capitolo e presenta dettagli grafici superbi, così come il resto delle ambientazioni. La sfida dei programmatori è proprio quella di superare, sotto ogni aspetto, le franchi- se che a suo tempo rivoluzionarono il genere delle avventure tridimensionali: Tomb Raider. In breve, Galleon sembra essere un titolo di qualità. Se sarà in grado di ritagliarsi il giusto successo tra il pubblico, potrebbe diventare il nuovo beniamino di Xbox e Game Cube alla stregua di Lara Croft su PSX.

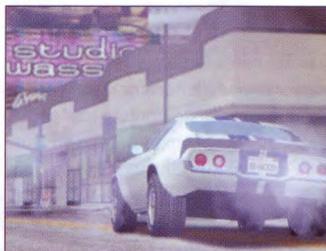
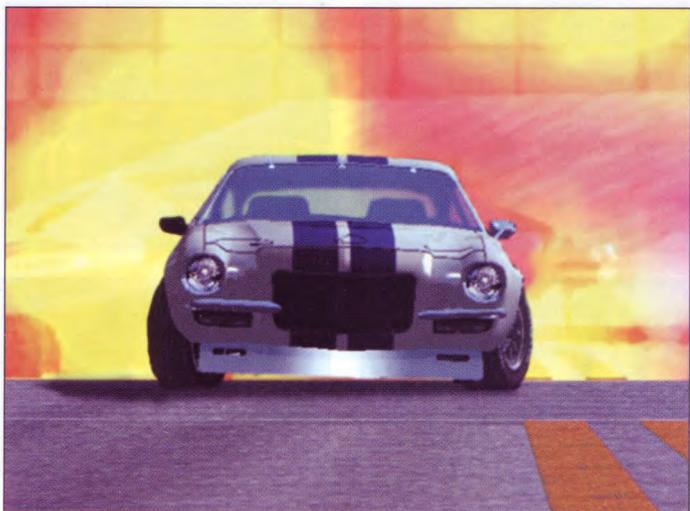
E Lara Croft? Che fine ha fatto? Tranquilli, un nuovo episodio di Tomb Raider è in sviluppo da più di un anno presso gli studi della Core. Le ultime news danno a Lara un look meno fumettistico e la possibilità di agire in modalità stealth, così come avviene in Metal Gear Solid. L'altra notizia che farà piacere ai fans di Xbox è che il suddetto titolo sarà convertito anche per la loro console!



GENERE **RACING** PRODUTTORE **MICROSOFT** SVILUPPATORE **GENKI** USCITA PREVISTA **MARZO 2002**

# Maximum Chase

di Giuseppe Nigro



**N**ostante sia da poco disponibile in terra americana, l'Xbox annovera nel suo catalogo già una grande varietà di giochi di corsa. Tra titoli usciti e giochi in fase di sviluppo, abbiamo avuto modo di pilotare superbe sport cars (Gotham Racing), velocissime monoposto (F1 2001) o curiosi animali senzienti (Mad Dash Racing). Il genere è dunque in forte sviluppo, e presto un altro presunto capolavoro si aggiungerà al catalogo Xbox: Maximum Chase. A dare il lieto annuncio alla comunità videoludica mondiale, sono stati la stessa Microsoft e Genki Corporation, che si occuperà della distribuzione giapponese del titolo. In Maximum Chase, ricoprirete il ruolo di un poliziotto di Los Angeles, tale Rick.

La trama alla base di Maximum Chase ruota attorno alla figura di una misteriosa e bellissima donna, preda di un rapimento da parte di pericolosi banditi. Giocoforza, sarete coinvolti in una serie di estenuanti inseguimenti e cruenti sparatorie. Sfortunatamente, Microsoft non ha lasciato trapelare ulteriori dettagli riguardo le vicissitudini di Rick. Maximum Chase è il primo titolo Xbox a beneficiare delle licenze ufficiali di General Motors, Toyota e Nissan Motors. Un fattore, questo, che ha consentito agli sviluppatori di riprodurre nella maniera più realistica possibile il comportamento delle vetture nel gioco, rendendo quasi perfetta la guidabilità. Maximum Chase mette sul piatto della bilancia un elevato grado di realismo



anche nelle collisioni, evidenziando, con ammaccature e deterioramenti della carrozzeria, i danni agli autoveicoli. Microsoft e Genki hanno disposto un parco macchine di 29 unità, incluse una Chevy Tahoe e una Pontiac Firebird. Ammirate le immagini disseminate in questa pagina per rendervi conto dello strabiliante dettaglio grafico raggiunto.



GENERE **RPG** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **SACNOT** USCITA PREVISTA **GIUGNO**



# Shadow Hearts

di Galadriel Snape



**L**a Paura, nuda, cruda e semplice, è stata uno degli elementi vincenti delle ultime produzioni videoludiche di grande successo e Shadow Hearts prosegue su questo binario. Sviluppato da Sacnot (team che ha lavorato a Koudelka e nato dalla separazione di alcuni programmatori da Squaresoft), questo nuovo RPG su Playstation 2 vi trasporta in un'atmosfera dark e gotica. L'anno è il 1913 e siamo a Parigi, la città è sconvolta da una serie di omicidi cruenti, l'ultimo dei quali si svela con il ritrovamento del cadavere di un gentleman inglese fatto a pezzi in un vicolo. Le indagini si dividono anche nella ricerca della figlia dell'assassinato, la quale, come da "regola", risulta misteriosamente scomparsa. Passano i mesi, l'attenzione sugli avvenimenti cala in maniera inesorabile, l'antefatto ci porta ora a bordo di un treno che attraversa la Cina, una delle carrozze viene sorvegliata dall'esercito giapponese, il motivo? Top Secret... (come era logico pensare!). Uno strano incidente crea lo scompiglio generale, i passeggeri non ricordano nulla dell'accaduto, una bambina (Aris Eliot),

rimasta sola, urla il suo terrore, uno dei soldati intento ad ispezionare le carrozze viene letteralmente squartato a metà... a questo punto, sulla scena, appare un gentleman britannico, sorride dolcemente alla bambina spaventata e sussura: "Sono Roger Bacon, sono venuto per te...". Questo è solo l'inizio della storia...

Il protagonista del titolo, distribuito in Europa da Infogrames, è Urmnaf Bort Hyuga, ragazzo con radici tra il russo e il cinese. Hyuga possiede poteri soprannaturali che gli consentono di affrontare i combattimenti in maniera spettacolare.

Il Nuovo RPG è in arrivo il 28 Giugno nei nostri negozi e sarà accompagnato da una colonna sonora composta da Yasunori Mitsuda, creatore della colonna sonora di Chrono Cross. Shadow Hearts presenterà fondali pre-renderizzati insieme a personaggi poligonali. Dalle immagini e dai video osservati non possiamo dire di essere rimasti particolarmente impressionati: non ci resta che attendere la versione finale per esprimere un giudizio definitivo.



# Parappa The Rapper 2

di Maurizio Quintiliani

GENERE ▶ RHYTHM GAME **PRODUTTORE** ▶ SCEE **SVILUPPATORE** ▶ SCEJ **USCITA PREVISTA** ▶ FEBBRAIO

Quando uscì su PSX, Parappa The Rapper fu subito accolto come un indiscusso successo, vuoi per la sua estrema semplicità d'approccio al gioco e per la sua accattivante giocabilità, vuoi per il meccanismo, a suo tempo originale, del rhythm game. Inoltre, il particolare characters design conferito da Masaya Marura e da Rodney Greenblat al buffo protagonista e ai suoi bizzarri comprimari, esaltò in maniera decisa l'immaginario dei giocatori più giovani, facendone, di fatto, uno dei giochi preferiti dall'utenza nipponica. Non stupisce quindi che, dopo qualche anno di "congelamento", Sony sia pronta a rispolverare il suo franchise "musicale", convertendo in versione europea il seguito di Parappa The Rapper, da poco disponibile in Giappone. Oltre a ballare, rappare e cantare, il nostro scopo in Parappa The Rapper 2 sarà quello di aiutare il simpatico cagnolino a sconfiggere la banda dei Noodle (letteralmente, "imbecilli"), e riconquistare il cuore dell'amata Sunny Funny. Naturalmente potremo usufruire dell'aiuto dei nostri inseparabili amici: il barbuto maestro di hamburger, l'i-

struttore Museisha, Octopus il barbiere e la formica Guru. Di cambiamenti sostanziali non ce ne saranno: anche a livello grafico, il titolo Sony non sembra distaccarsi troppo dal primo episodio. Ci sarà qualche sottogioco in più, atto a smorzare un po' la monotonia dell'azione, ma quello che conta è che la giocabilità ed il feeling presenti nel primo capitolo rimarranno intatti.



Il simpaticissimo cane-rapper in questo seguito incontrerà nuovi, bizzarri personaggi...



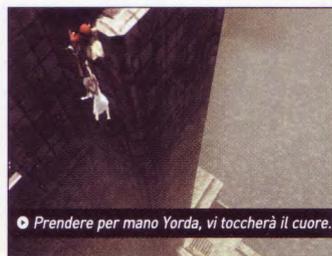
# Ico

di Davide Belardo

GENERE ▶ ACTION ADVENTURE **PRODUTTORE** ▶ SCEE **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ MARZO

La storia di Ico è semplice quanto malinconica: una volta ogni generazione, in un villaggio, un ragazzo nasce deforme con due corna sulla testa. Uno di questi è Ico, abbandonato in un castello in tenera età. Qui, il nostro eroe, farà la conoscenza di una strana ragazza di nome Yorda, principessa di un regno dimenticato. Scopo del gioco sarà trovare la via di uscita del castello, in modo tale da sfuggire alle creature della notte. Oltre a badare a voi stessi, non dovrete mai perdere di vista la vostra giovane amica, giacché Yorda è di fatto priva di forze. Potrete chiamarla, prenderla per mano ed aiutarla a seguirvi. Molte volte sarete costretti a trovare strade alternative che solo Yorda potrà percorrere. Più che un gioco, Ico è un'esperienza di vita: vede-

re Ico aiutare Yorda stringendola per mano, toccherà il cuore a molti di voi. I programmatori, si sono focalizzati molto sugli ambienti, dotandoli di textures veramente ultradefinite. Le animazioni di Ico sono parimenti realistiche: vederlo muoversi, scalare, correre, rimanere aggrappato al ciglio di un dirupo, vi lascerà di stucco. Ico è atteso su PS2 in versione Pal per marzo 2002.



Prendere per mano Yorda, vi toccherà il cuore.

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione

# Kakuto Chojin



di Galadriel Snapefan

GENERE ▶ PICCHIADURO PRODUTTORE ▶ MICROSOFT SVILUPPATORE ▶ DREAM PUBLISHING USCITA PREVISTA ▶ TBA



◉ Uno dei personaggi protagonisti è dichiaratamente ispirato al mitico Bruce Lee.

Passato nel giro di pochi mesi da semplice hi-tech demo a titolo in via di sviluppo, Kakuto Chojin (conosciuto prima col nome di Project K-X) si appresta a divenire uno dei più spettacolari picchiaduro mai visti su console. In sviluppo presso gli studi di Dream Publishing, nati dalla fusione dei Dream Factory (Tobal, The Bouncer) e alcuni membri Microsoft, le caratteristiche tecniche di questo titolo sembrano essere la vera arma vincente rispetto alla concorrenza: i lottatori e i loro movimenti rasentano davvero la perfezione. Altrettanto non si può dire dei fondali, poco ispirati e scarsamente animati. La versione finale comprenderà 10 combattenti e una interessante modalità 4 giocatori.



# Xenosaga - Episode I

## Der Wille Zur Macht



di Davide Belardo

GENERE ▶ RPG PRODUTTORE ▶ NAMCO SVILUPPATORE ▶ MONOLITH USCITA PREVISTA ▶ 28 FEBBRAIO [VERSIONE JAP]

Quanti hanno amato alla follia *Xenogears*, saranno felici di sapere che il sequel (ma in realtà dovremmo parlare di prequel) è giunto ormai nelle fasi finali di sviluppo da parte di Monolith, il team staccatosi da Square e approdato sui lidi Namco. Nei due DVD che conterranno la versione Jap (si parla di 30 ore di goco totali) avremo modo di ritrovare lo splendido Mecha design di Junya Ishigaki, molto influenzato dalla saga di Gundam. I combattimenti saranno basati sull'utilizzo di punti azione, dando vita a spettacolari combinazioni di attacco. Pur non essendo presente la componente magica, permangono una serie di elementari a scelta dei personaggi. Gli scontri a bordo dei mech saranno altresì dettagliati, con la possibilità di essere espulsi dalla cabina di pilotaggio in caso di pericolo.



# Circus Maximus



di Giuseppe Nigro

**GENERE** ▶ RACING **PRODUTTORE** ▶ ENCORE **SVILUPPATORE** ▶ KODIAK INTERACTIVE **USCITA PREVISTA** ▶ PRIMO TRIMESTRE 2002

**Kodiak Interactive sviluppa per Xbox**, questo atipico gioco di corse. Al contrario di racing games dove sfrecciamo a bordo di bolidi ipersofisticati, o di navicelle spaziali per quel che riguarda il genere futuristico, con Circus Maximus, potremo provare l'ebbrezza di pilotare nientemeno che le bighe dell'antica Roma.

Se avete sempre sognato di correre in un mondo antico dove la libertà è l'unico premio che conta, questo potrebbe essere il vostro gioco. Nella modalità principale, il tournament, dovremo, una volta selezionati biga, cavalli, pilota e cocchiere (si va dagli amazzonici agli africani, passando per gli unni, i barbari e i romani), partecipare ad un numero imprecisato di corse, che ci consentiranno, se vinte, di accumulare crediti (ma forse sarebbe meglio parlare di "sesterzi"), per migliorare le performance del nostro veicolo e per passare di categoria. A proposito delle bighe, c'è da far notare come queste saranno differenziate il più possibile tra di loro, e come le loro caratteristiche principali possano rivelarsi determinanti ai fini della vittoria.

I circuiti, tutti ambientati nell'antico

regno Romano, saranno in totale 37, compresi quelli percorribili a ritroso. Tra le modalità multiplayer, segnaliamo sia la classica split-screen (un giocatore contro l'altro), sia quella cooperativa, in cui un giocatore comanderà il pilota e l'altro il cocchiere. In pista, sarà altresì possibile usufruire di determinati power-up che incrementeranno la nostra resistenza al danno o la nostra velocità massima. Il comparto audio si annuncia degno di kolossal come Ben Hur: folle acclamanti, nitriti e rumore di zoccoli, urla dei piloti, faranno da additivo di qualità ad una colonna sonora che si preannuncia epica. Circus Maximus è atteso entro il primo trimestre di quest'anno e si annuncia come uno dei titoli più interessanti e curiosi degli ultimi tempi.



# Wrath



di Giuseppe Nigro

**GENERE** ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ TBA **SVILUPPATORE** ▶ THE COLLECTIVE **USCITA PREVISTA** ▶ TBA

**In un mondo mitologico, diviso in** quattro reami e popolato da 12 diverse creature, dovremo riuscire a conquistare il territorio nemico dando vita ad incredibili battaglie in tre dimensioni. Se avete avuto occasione di giocare il mai dimenticato Moonstone (Amiga), potrete farvi un'idea di cosa vi attende in Wrath. Le fasi picchiaduro, vero cuore del titolo marchiato The Collective, si svolgono all'interno di arene dal dettaglio elevato e dai colori sgargianti. Qui sarà possibile librarsi in volo, mutare la propria forma animalesca e scagliare attacchi ravvicinati o pericolosi projectyle.

The Collective, in attesa di annunciare produttore e data d'uscita, fa sapere che sarà possibile giocare in quattro anche on line.



# Test Drive Overdrive

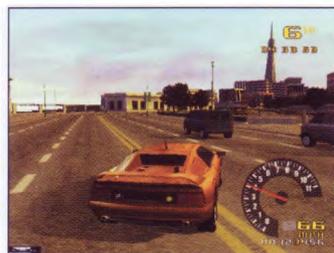
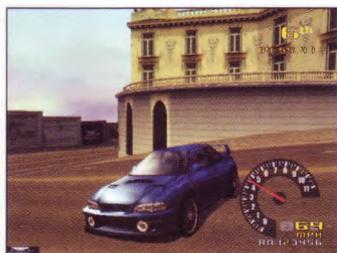
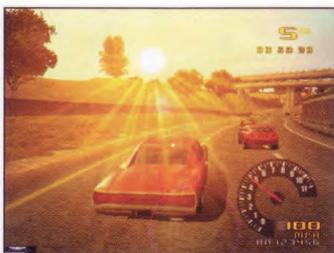
di Annalisa Castelli

GENERE **RACING** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **PITBULL SYNDICATE** USCITA PREVISTA **FEBBRAIO**



**Infogrames distribuirà Test Drive Overdrive**, ennesimo sequel di quella saga cominciata più di dieci anni fa in casa Accolade. Il gioco, in fase sviluppato dai Pitbull Syndicate, includerà un gran numero di vetture di prestigio (citazione di merito per Dodge Viper GTS, Aston Martin DB7 Vantage, Nissan Skyline, Ford GT40 e Dodge '69 Charger) impegnate in velocissime e furiose sfide all'interno di "circuiti" cittadini, tutti riprodotti studiando alla perfezione la planimetria e la struttura morfologica delle realtà urbane ai quali sono ispirati. In particolare modo, Londra appare davvero realizzata in maniera credibile. A completamento della fluidissima componente grafica, ci saranno elementi animati quali pedoni, traffico cittadino e segnali

stradali che potranno essere distrutti dai giocatori più spericolati. La modalità principale di TD Overdrive sarà curiosamente un particolare Story Mode, dove, nei panni di un corridore clandestino, dovremo sfidare gli altri bolidi gestiti dalla CPU in un susseguirsi di sfrenate corse inseguite dalla polizia locale. A giudicare dalle ultime immagini rilasciate da Infogrames, TD Overdrive non sembra spingere troppo oltre i limiti di PS2 e Xbox (c'è da far notare come quest'ultima versione benefici dell'utilizzo dell'anti aliasing). Speriamo che giocabilità e velocità si dimostrino all'altezza della fama di una saga che, negli ultimi anni, ha sicuramente perso un po' di spessore. L'uscita è prevista per Marzo.



# Scooty Racers

di Laura Bennato

GENERE **RACING** PRODUTTORE **TRECISSION** SVILUPPATORE **TRECISSION** USCITA PREVISTA **TBA**

**Dagli italianissimi Trecision, arriva un nuovo simulatore di corse motociclistiche.** Il concept alla base del gioco è completamente diverso da quanto visto in Moto GP di Namco: Scooty Races infatti è un racing game bizzarro e assolutamente fuori di testa! A bordo di agilissimi scooter, simpatici personaggi particolarmente caratterizzati, dovranno sfidarsi attraverso diverse ambientazioni, accompagnati dalle note di famose bands Ska europee (ancora non è stata comunicata la track list ufficiale). Ciò che salta subito all'occhio dell'osservatore è il caratteristico stile grafico adottato dai programmatori, un incrocio tra il cel shading visto negli ultimi titoli Sega e un deciso tratto fumettistico. Il risultato, appare colorato e gradevole.

Le modalità di gioco permetteranno ai giocatori di vivere sfide emozionanti e velocissime nelle aree ispirate a famose località di tutto il mondo anche in split screen. Purtroppo ancora non possiamo informarvi sul grado di fluidità raggiunto da Scooty Racers, giacché il titolo Trecision non uscirà che nel secondo trimestre 2002.



# Virtua Fighter 4



di Maurizio Quintiliani

**GENERE** ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ SEGA **SVILUPPATORE** ▶ AM2 **USCITA PREVISTA** ▶ 31 GENNAIO [VERSIONE JAP]



**L'attesa si fa sempre più spasmodica,** soprattutto nella terra del Sol Levante, dove il fighting game di Sega gode di un seguito di fans ed appassionati davvero imponente. Le ultime dichiarazioni rilasciate da AM2 sono allucinanti: la versione PS2 di Virtua Fighter 4 muoverà in tempo reale 63.000.000 di poligoni al secondo! Secondo noi è impossibile che PS2 riesca a spingersi così avanti (a meno che non ci si riferisca al computo di poligoni totale, comprensivo di ambientazioni tridimensionali), e, difatti, le prime screen relative alla versione PS2, denotano un lieve downgrade grafico rispetto al Coin - Op. Comunque tutto gira a 60 fps senza rallentamenti. Virtua Fighter 4 è atteso in versione Pal per un non

meglio precisato giorno di marzo. I fortunati giocatori giapponesi invece, potranno godersi il fighting game AM2 a partire dal 31 Gennaio. Appuntamento al mese prossimo per uno speciale quasi obbligato!



# Orchid



di Massimiliano De Ruvo

**GENERE** ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ ARGONAUT **SVILUPPATORE** ▶ ARGONAUT **USCITA PREVISTA** ▶ TBA

**Il nuovo progetto di Argonaut previsto** per Xbox è un picchiaduro a scorrimento in tre dimensioni che prende a prestito molti spunti dal mondo dei comics. Nei panni di una ragazzina dai tratti orientali, privati dei nostri ricordi, dovremo affrontare un esercito di soldati addestrati alla morte. Lo stile grafico adottato dai programmatori riprende ancora una volta l'utilizzo del cel shading. Questo effetto molto particolare rende pienamente giustizia al lavoro svolto da Tony Daniel, affermato disegnatore americano (le sue vignette sono apparse di recente sulle pagine di Spawn), ingaggiato dagli Argonaut per definire il look dei personaggi. Orchid includerà più di un'ora di parlato digitale, con voci provenienti da famosi attori di Hollywood.



# Maximo

di Davide Belardo

**GENERE** ▶ PLATFORM AZIONE **PRODUTTORE** ▶ CAPCOM **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ FEBBRAIO

**A detta di Capcom, Maximo sarà il** sequel ufficiale della mitica serie bidimensionale dedicata alle gesta del prode cavaliere Artù.

Chi ricorda con nostalgia la trilogia di Ghost'n'Goblins, sarà felice di sapere che in Maximo ritroveremo essenzialmente lo stesso plot del nobile "antenato". In un susseguirsi di livelli rigorosamente tridimensionali, Maximo dovrà salvare la pelle dai numerosi zombi e mostri che infestano il suo cammino. Armato di spada (upgradabile nel corso del gioco) e di uno scudo (che può essere lanciato), il nostro eroe dovrà superare ogni tipo di prova, stando attento a non finire in mutande se colpito troppo spesso, proprio come accadeva al suo predecessore. Dal punto di vista grafico, Capcom sembra aver fatto un buon lavoro:

il look generale, a metà tra Medieval e Megaman, appare molto colorato e dettagliato. La visuale di gioco, in larga parte posta alle spalle del protagonista, varia repentinamente, con rapide zoomate e opportuni stacchi cinematografici, in funzione dell'avanzamento nei livelli. Maximo, disponibile in Giappone mentre leggete queste



righe, farà la sua comparsa sul mercato europeo, entro la fine di febbraio.



Complimenti per il look... I cuoricini vi donano Sir!



# Yager

di Giuseppe Nigro

**GENERE** ▶ SIMULAZIONE ARCADE **PRODUTTORE** ▶ THQ **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ SECONDO TRIMESTRE 2002

**Yager, sviluppato da un team interno a**

THQ, si appresta a divenire il primo simulatore di volo arcade, con la possibilità di affrontare un deathmatch, nella storia di Xbox. Nel gioco, ambientato in uno scenario bellico molto prossimo, dovrete districarvi tra combattimenti aerei, cospirazioni e giochi di potere. Oltre alle qualità tecniche, di cui questo titolo sembra già disporre a sufficienza (date uno sguardo alle bellissime schermate qui a sinistra), Yager si segnala per la possibilità di scegliere tra ben 20 personaggi differenti, ognuno col suo personale velivolo, e per un'ambientazione interamente "modificabile" dalle nostre armi. L'uscita di Yager è prevista per la metà del 2002. A presto per una prova su schermo.



La visuale dalla cabina di pilotaggio contribuisce a rendere più spettacolari le fasi di scontro nei cieli.



# REVIEW

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



## La quiete prima della tempesta

Un mese ricco di novità e di bei titoli questo di febbraio! Per quanto, spesse volte, soprattutto durante gli anni passati, i mesi successivi al calderone Natalizio, non rappresentino sicuramente il massimo in termini di uscite e di titoli di richiamo, questo febbraio 2002 passerà alla storia come il mese di Wipeout Fusion.

Se è vero il detto che la concorrenza stimola la produttività, non possiamo che accogliere con un certo ottimismo il titolo di corse futuristiche Sony e tutta la line-up post-festività della multinazionale dei videogames.

Il livello qualitativo delle produzioni PS2 sta infatti attraversando la sua seconda giovinezza e, siamo sicuri, chi beneficerà delle raffinate tecniche di programmazione e dell'implementazione di effetti grafici e audio (vedere il DTS in SSX Tricky) di nuova generazione, saremo esclusivamente noi videogiocatori. A proposito di concorrenza, è ormai imminente l'uscita sul mercato europeo delle due console 128 bit di Microsoft e Nintendo. Questo mese, tanto per darvi un'anticipazione di ciò che sono in grado di fare queste due macchine, abbiamo recensito i primi titoli disponibili al loro lancio americano.

E allora, buona lettura e buon divertimento con le nostre review!

La redazione

## I PREMI DI EVOLUTION



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



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



88 - Dead Or Alive 3



66 - Devil May Cry

## I TITOLI DEL MESE

52 - Wipeout Fusion	PS2
58 - Max Payne	PS2 Xbox
62 - Ace Combat Distant Thunder	PS2
65 - Pikmin	GC
66 - Devil May Cry	PS2
68 - Silent Hill 2	PS2
70 - SSX Tricky	PS2
71 - Evil Twin - Cyprien's Chronicles	PS2
72 - Halo - Combat Evolved	Xbox
74 - Star Wars Rogue Leader	GC
76 - Penny Racers	PS2
77 - Twisted Metal Black	PS2
78 - Headhunter	PS2
80 - The Simpson - Road Rage	PS2
81 - Rez	PS2
82 - Dropship	PS2
85 - Super Smash Bros Melee	GC
86 - Capcom vs SNK 2 - Millionaire Fighting 2001	PS2
88 - Dead Or Alive 3	Xbox
90 - Ecco The Dolphin - Defender Of The Future	PS2
91 - Half Life	PS2



# WIPEOUT FUSION



Dopo una lunghissima attesa, il capostipite del genere future-racing su 32 bit è pronto a spiccare il volo nella sua nuova incarnazione PS2.

**P**ianeta Terra, 2150. La Federazione, organizzatrice dei precedenti tornei di corsa anti-gravità, indica la via da seguire per il futuro. Nuove tecnologie e nuovi velivoli verranno impiegati per l'esperienza di gara definitiva: la Wipeout 9000 league. Le otto migliori scuderie, provenienti da tutto il mondo, reclutano così la crema dei piloti disponibili attualmente sul mercato.

Nuovi circuiti vengono costruiti a tempo di record dalla Federazione, che aggiunge nuove e spettacolari sezioni all'interno degli stessi: giri di vite, rampe di salto verticali, giri della morte e sottosopra.

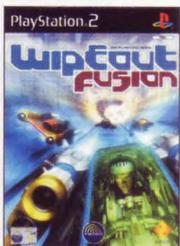
È tempo di accendere i motori e preparare le armi. È tempo di correre per la nostra vita. È tempo di... Wipeout Fusion.

Il titolo SCEE giunge alfin sui nostri schermi, dopo una gestazione durata più di due anni. Ma il risultato finale è tale da giustificare tempo e risorse impiegate per lo sviluppo? La risposta, seppur con alcune riserve è sì. Wipeout Fusion è tutto quello che gli appas-

sionati di corse futuristiche desideravano dalla saga: nuove astronavi, nuove armi, nuovi circuiti, nuove modalità di gioco, nuove musiche, e solito incredibile divertimento. Eppure, ci sono alcune remore che negano a Wipeout Fusion la palma di titolo indispensabile. Al di là di alcune imprecisioni di livello tecnico (sulle quali torneremo più avanti), Wipeout Fusion non mi lascia affatto appagato. Non fraintendetemi, il titolo Sony non è affatto un brutto gioco. Tutt'altro. È solo che dopo un'attesa così prolungata, mi attendevo un titolo in grado di rivoluzionare il concetto di racing game futuristico, così come fece sei anni fa il primo Wipeout, sviluppato da Psygnosys.

A malincuore, invece, sono costretto ad ammettere che Wipeout Fusion sembra essere "solamente" una versione "potenziata" dell'ultimo episodio della saga apparso su PsOne. In ogni caso, tutto quanto di nuovo è stato introdotto dal team interno a SCEE merita un plauso particolare e necessita di un accurato riepilogo. Le navette, innanzi-

tutto, sono salite a ben 32 modelli, ognuna dotata di 48 parametri di diversificazione, che rendono la scelta del velivolo molto più personalizzabile che in passato. Avremo da oggi la possibilità di valutare con attenzione persino il peso delle nostre astronavi: in genere, una navetta più pesante sarà in grado di resistere maggiormente agli urti e alle collisioni tra avversari, mentre una più leggera guadagnerà qualcosa in più in velocità. Inoltre, 6 di questi parametri (tra i quali accelerazione, manovrabilità e velocità mas-

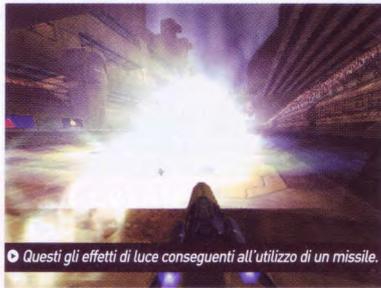


DISTRIBUTORE   SONY
GENERE   RACING
GIOCATORI   1-2
PRODUTTORE   SCEE
SVILUPPATORE   INTERNO
FORMATO   PLAYSTATION 2
SUPPORTO   DVD-ROM





simila) potranno essere modificati direttamente dai giocatori, previo accumulo di punti-credito da spendere a fine corsa. Altra novità è costituita dall'introduzione dei piloti, 16 in tutto (8 scuderie), tra i quali scegliere, per guidare il nostro bolide. Ogni pilota ha un diverso comportamento in gara, ed è più o meno ammirato/odiato dagli avversari. Selezionando i piloti della Tigrone, ad esempio, sarete bersagliati dai colpi avversari molto più di quanto avverrebbe pilotando nelle vesti di Natasha



Questi gli effetti di luce conseguenti all'utilizzo di un missile.

e il nuovissimo zone mode, una sfida a velocità crescente all'interno di un circuito privo di veicoli avversari e armi. I tracciati, ben 45, sono suddivisi in sette differenti locations, ognuna caratterizzata da imponenti background poligonali (si va dalla giungla al deserto, dalla città ai circuiti di montagna) e da condizioni climatiche differenti.

Inoltre, come accennato nell'introduzione, gli sviluppatori hanno introdotto alcuni elementi inediti quali scorciatoie, rampe che fanno compiere alla vostra navetta un giro di 180°, incroci pericolosi, tratti di pista da percorrere in verticale e via di questo passo... Prima di tuffarci nella disamina tecnica, ricordiamo come tutto il gioco sia completamente localizzato in italiano e come siano presenti ben quattro inquadrature per la telecamera virtuale che segue la vostra navicella (si va da quella dietro la coda alla spettacolare telecamera nell'abitacolo).

Passando ad analizzare il comparto tecnico, c'è da osservare come i due mesi extra di sviluppo concessi agli sviluppatori di Psygnosys abbiano giovato alla qualità delle performance del motore grafico di Wipeout Fusion. Rispetto all'ultima beta da noi prova-



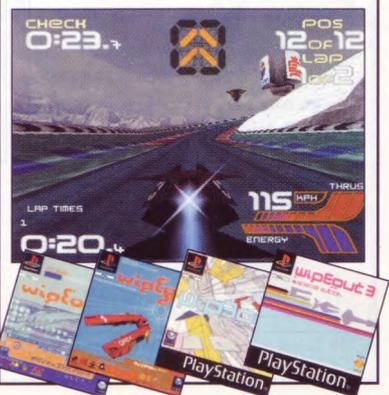
## FLASHBACK

### STORIA E GLORIA DELLA DINASTIA DEI WIPEOUT

È il 1995, e Wipeout, titolo di lancio della Psx in Europa, riscuote da subito un successo senza precedenti. Costruito soprattutto sulla velocità, incredibile, sul divertimento, infinito, e sul livello grafico, davvero eccellente, Wipeout rompe già dai primi momenti con tutti gli altri racing games presenti sul mercato. Adesso non basta più arrivare primi al traguardo grazie alla propria abilità nella guida, bisogna far fuori il nostro avversario, utilizzando le armi disseminate lungo la pista. Il titolo della Psygnosys diventa così una pietra miliare nella storia dei videogiochi, non solo per la sua ottima realizzazione tecnica, ma anche per essere il primo titolo che unisce il mondo videoludico a quello della musica. Artisti di fama internazionale, infatti, legano i loro nomi a quello di Wipeout, contribuendo al raggiungimento dell'ambito traguardo di gioco dell'anno, assegnato all'unanimità da tutte le riviste del settore. A poco più di un anno dall'uscita di Wipeout, Psygnosys bisca il successo ottenuto, sviluppando Wipeout 2097 (anche detto XL oltreoceano). Diversamente da molte serie, Wipeout 2097 non è solamente un sequel.

Il livello grafico è decisamente migliorato rispetto al genitore, così come la gestione delle collisioni, decisamente più realistica, e il sistema di controllo, anche se più complesso, permette di pilotare i velivoli con maggiore precisione. Come in Wipeout, la colonna sonora è curata da artisti di grande fama, quali i Prodigy, gli Underworld e i Chemical Bros. Tutte le ottime cose mostrate nei primi due episodi, subiscono però un lieve ridimensionamento nell'ultima creazione di casa Psygnosys. Wip3out infatti, pur dotato di 8 nuovi circuiti e di 3 nuovi team, oltre che della compatibilità con il nuovo Dual Shock, di una grafica ad alta risoluzione e della solita ottima musica, non riesce proprio ad entrare nell'immaginario dei giocatori, forse a causa della frustrazione derivante dall'elevata difficoltà complessiva del gioco. Per risolvere la situazione, SCEE immette sul mercato l'anno seguente Wip3out Special Edition, praticamente una versione riveduta del terzo capitolo, arricchita dalle più belle piste giocate nelle edizioni precedenti.

Daniele Ceccarelli



**Rispetto all'ultima beta da noi provata, sono spariti quasi del tutto i rallentamenti che affliggevano il frame rate...**

Belmondo. Occhio quindi all'accoppiata pilota/velivolo, spesso determinante ai fini della vittoria finale. Passando alle armi, ritroviamo quelle standard, accessibili sin dall'inizio ad ogni navetta, e le "superweapons", differenti per ogni team, ottenibili vincendo di seguito le gare (date uno sguardo al box apposito per maggiori dettagli). Giocando in due, potremo usufruire di gadget tecnologici come missili a ricerca e cariche turbo. Le modalità di gioco in singolo sono in totale sei. Oltre all'obbligatorio 9000 League, ritroviamo l'arcade mode (notevolmente migliorato), l'elimination, il time trial, l'endurance



L'aggiunta di due piloti per ogni scuderia (il secondo si sbloccherà solo progredendo nelle gare), aggiunge un tocco di profondità all'intera esperienza di gioco.



ta (presente anche allo Smau), sono spariti quasi del tutto i rallentamenti che affliggevano il frame rate (soprattutto quando più di sei velivoli erano presenti contemporaneamente su schermo). Bisogna però far notare come si possa assistere ad un lieve calo di presta-



zioni quando utilizziamo l'arma "earthquake", capace di spostare l'intera pavimentazione poligonale del circuito che si sta sorvolando. Nulla che pregiudichi la completezza o la giocabilità di Wipeout Fusion, sia ben chiaro. Solo che ci sembrava una lacuna doverosa di segnalazione. Nonostante ciò, Wipeout Fusion, viaggia a 50 fps, riuscendo a muovere una mole incredibile di poligoni senza alcuna difficoltà. Sfrecciare a folle velocità lungo le rampe di Alca Vexus, ammirando nel contempo le bellissime infrastrutture generate dalla nostra PS2 (meritano una citazione particolare le cascate di Mandrashee e il canyon della prima pista disponibile), ha provocato ben più di un sorriso di soddisfazione da parte di chi scrive.



## VINCA IL MIGLIORE

## OTTO TEAM ALLA RICERCA DEL SUCCESSO

### FEISAR

### VAN-UBER

### G-TECH SYSTEM

### AURICOM



Un'eccellente stabilità laterale rende queste navette ideali per i piloti di F9000 alle prime armi. La potenza degli scudi è intermedia.



1P Daniel Johnson 2P Carlos Beneto



Una struttura di massa ridotta garantisce alle Van-Uber un'ottima accelerazione. Il sistema di armi utilizzato è il potente Sirius IV. La tecnologia degli scudi è di basso livello.



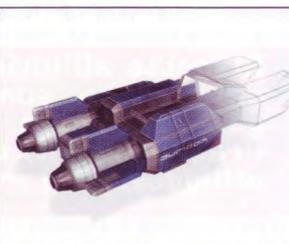
1P Songen Grey 2P Nami Mishima



Le navette G-Tech garantiscono performance equilibrate per quanto riguarda motore, scudi e armi. L'accelerazione è scarsa. Solo per piloti abbastanza esperti.



1P Roberto Sergio 2P Naomi Turner



Buone armi e tecnologia degli scudi rendono queste navette ottime per i piloti che prediligono il combattimento. La struttura ad alta densità penalizza in parte la manovrabilità.



1P Pascale Rowser 2P Franco Gonzalez



A corredo di totale gargantuesca orgia poligonale, troviamo effetti di luce (esplosioni e lens flares) e particellari (da segnalare la polvere alzata dalle nostre navicelle) degni delle migliori produzioni videoludiche recenti. Rispetto ai prequel giocati su PsOne, si può ammirare un completo restyling delle navicelle, ora dotate di un cospicuo numero di poligoni in più. Alettoni stabilizzatori e flat in movimento, sono solo alcuni dei dettagli introdotti dai programmatori nella conformazione delle astronavi. Ulteriore nota positiva, che testimonia la dedizione degli sviluppatori al loro progetto, riguarda il gioco in multiplayer.

È davvero incredibile ammirare come, persino in split screen, la fluidità di gioco si mantenga ancorata sui 50 fps. L'unico compromesso a cui sono scesi gli ex membri Psygnosys, è stato quello di dimezzare il numero di concorrenti in pista, che scendono così ad un totale di otto. Il prezzo da pagare per sfrecciare a bordo delle nostre navette a queste folli velocità è la ormai cronica mancanza dell'uso del chip AA e un leg-

gero flickering che affligge la pista durante la sequenza di partenza.

Ma è quasi stupido considerarli difetti.

Sul versante audio, la colonna sonora, ormai caratteristica principale e motivo di orgoglio dell'intera saga, si segnala per una tracklist

**A corredo di totale gargantuesca orgia poligonale, troviamo effetti di luce e particellari degni delle migliori produzioni...**

composta da brani techno-trance di indubbio spessore (per conoscere nel dettaglio canzoni e autori, vi rimando all'apposito box presente in queste pagine). Questi trovano nelle curve paraboliche, nei sorpassi al limite dell'impossibile e nelle coreografiche esplosioni generate dalle nostre armi, la loro dimensione ideale, divenendo non solo un ottimo accompagnamento sonoro alle nostre acrobazie, ma parte integrante e galvanizzante dell'intera esperienza di gioco.

Con una punta di entusiasmo, vi comunico che Wipeout Fusion sfrutta, oltre alle classiche modalità mono e stereo, anche la codifica Dolby Prologic II, vera novità di rilievo per quanto concerne il comparto audio in un videogame, che garantisce un ottimo coinvolgimento e una più che discreta separazione anche dei canali posteriori. Il Dolby Prologic II è retro compatibile con il Dolby Prologic, ma necessita di un ampli di ultimissima generazione con decoder Prologic II per essere sfruttato al meglio. Presente anche il 5.1 relegato solamente al filmato di apertura.

Il giudizio finale fortunatamente è più che positivo. I due anni e più di sviluppo hanno consentito a Psygnosys di creare il miglior episodio di Wipeout (il primo per PS2) mai giocato sinora. Ad una componente grafi-

## EG-R

## TRIGON

## XIOS

## PIRANHA



La straordinaria tecnologia Electro-Gravitron garantisce a queste navette un controllo unico ed eccellenti prestazioni in materia di accelerazione.



Navette molto veloci, nonostante la struttura di massa elevata. Ottima la resistenza degli scudi. Ideali per attuare strategie di gara basate sulle collisioni con gli avversari.



La potenza e il buon controllo rendono le navette Xios un veicolo molto ambito dai piloti di F9000.



Struttura di massa ridottissima e tecnologia QuadDrive garantiscono a queste navette AG le più alte velocità raggiungibili nella categoria. Buone la stabilità e la potenza delle armi.



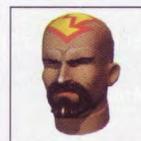
1P Paul Cheng 2P Alex Reece



1P Omarr Khumala 2P Sveta Kirovski



1P Natasha Belmondo 2P Zala Wolff

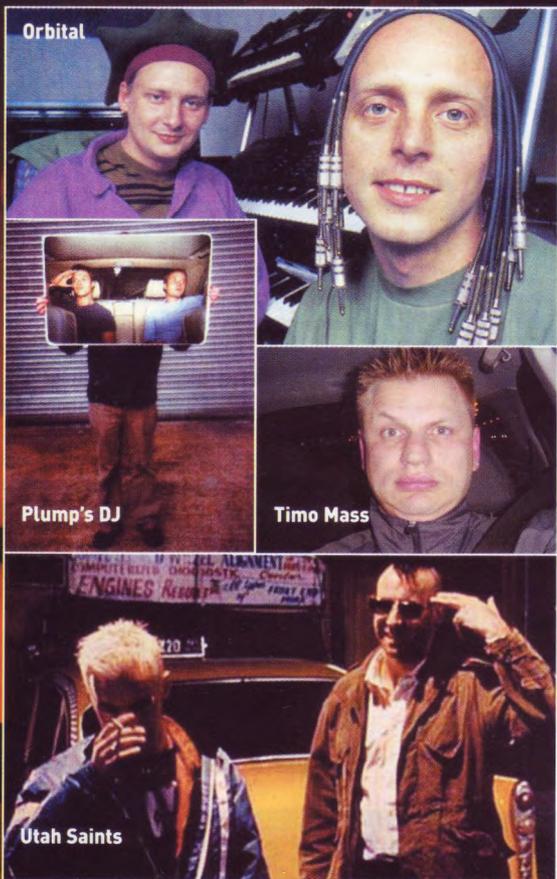


1P Myima Tsarog 2P Jann Shlaudecker

LA TRACKLIST

LA COLONNA SONORA DI WIPEOUT FUSION

Come da tradizione, anche Wipeout Fusion figura nella sua soundtrack, alcuni dei più famosi artisti della musica elettronica europea. Ecco nel dettaglio l'elenco dei pezzi presenti.



**1 - Future Sound Of London**

Papua New Guinea  
(Hybrid Mix)

**2 - Braniac**

Neuro

**3 - Pariah**

Beats Defective

**4 - BT**

SmartBomb  
(plump Dj's Rmx)

**5 - Cut La Roc**

Basshead

**6 - JDS**

Punk Funk

**7 - Elite Force**

Krushyn

**8 - Elite Force vs Silverkick**

Switch Back

**9 - Amethyst**

Blue Funk

**10 - Utah Saints**

Sick

**11 - Plump Dj's**

Big Groovy Funker

**12 - Stakker**

Humanoid  
(plump Dj's Mix)

**13 - Timo Mass**

Old School Vibes

**14 - Luke Slater**

Bolt Up

**15 - Orbital**

Funny Breaks  
(plump Dj's Mix)

**17 - Bob Brazil**

Big Ten

**18 - Intuitive**

Wav Seeker

**19 - Hong kong Trash**

Down The River  
(torrential Rapids Mix)

**20 - Nightmares on wax**

Bleu My Mind





## LA SANTA BARBARA DI WIPEOUT FUSION

## TUTTE LE SUPER ARMI DELLE SCUDERIE IN GARA

SUPER MISSILES	SEISMIC FIELD	BIO SNARE	ORBITAL LASER	POWER SWARM	NITRO ROCKET	PENETRATOR	SHIELD DRAIN
							
<b>Feisar</b> Simili ai Missili standard, ma più potenti. Tre missili colpiscono una delle tre navi nemiche più vicine. Se davanti c'è una sola nave nemica, tutti e tre i missili colpiscono questa nave.	<b>Van-Uber</b> Le navi nemiche vengono attratte come magneti da questo buco nero, provocando rallentamenti e ingenti danni. I colpi Diretti causano i danni maggiori e alte probabilità di eliminazione.	<b>G-Tech</b> Un proiettile biologico viene sparato in avanti e sviluppa un muro che copre metà dell'ampiezza della pista. La nave nemica che finisce in questa trappola riporta seri danni.	<b>Auricom</b> Una volta lanciato, numerosi lampi di luce provocano seri danni alla nave nemica, con un'alta probabilità di sconfiggerla. La raffica provoca una nube di fumo intorno all'area per circa 30 secondi.	<b>EG-R</b> Tre o quattro piccole navi radiocomandate equipaggiate con rapide armi da fuoco, provenienti dalla parte bassa del veicolo del giocatore distruggono la nave nemica.	<b>Tigris</b> Un proiettile ad azoto liquido viene scagliato sulla nave nemica. Al solo contatto, questa si cristallizza. La nave colpita può assumere di nuovo il suo stato normale passando attraverso il pit lane.	<b>Piranha</b> La nostra nave diventa una sorta di pseudo missile pronto a scagliarsi contro la nave nemica, forandola e causando molti danni.	<b>Bios</b> Forma un collegamento tra la nave del giocatore e la nave nemica. L'energia degli scudi della nave nemica viene assorbita dal giocatore.

co/visuale di tutto rispetto, si unisce una profondità di gioco sicuramente maggiore rispetto agli ultimi episodi della saga. L'intelligenza artificiale dei piloti avversari (in grado ora di memorizzare il vostro comportamento in gara e di agire di conseguenza) e la difficoltà calibrata decisamente vero l'alto, non fanno che aumentare la longevità di un titolo che offre ben cinque modalità di gioco. Gli extra presenti nel DVD, sbloccabili completando vittoriosamente le competizioni, seppur non raggiungano i livelli di Soul Reaver 2 o Silent Hill 2 (troviamo solamente una galleria di sketches, l'elenco dei credits e un più interessante menu dei cheats), rappresentano una gratifica supplementare per i videogiocatori più dediti e smalzati. In definitiva, Wipeout Fusion su PS2 è il degno seguito che i tanti appassionati della serie attendevano da tempo: più bello, più lungo, più veloce (almeno nei tornei avanzati, anche se non è presente la modalità di selezione 50/60 Hz) e caratterizzato da alcune innovative caratteristiche che, seppur non imprescindibili ai fini della vittoria finale, apportano una sostanziale e inedita componente strategica per un titolo di questa categoria. È certo però che chi come me si aspettava un titolo in grado di sconvolgere la categoria, dovrà attendere ancora (magari Wipeout Fusion 2?). Concludo la stesura di questo articolo segnalandovi la presenza ricorrente del marchio Kappa sui tabelloni pubblicitari presenti a bordo e in alto pista. La popolare "factory" internazionale di sportswear, ha siglato con Sony un contratto di sponsorizzazione esclusivo, che porterà nelle case dei più veloci acquirenti online, una esclusiva maglietta Wipeout Fusion, griffata dal logo Kappa.

Giuseppe Nigro



## 2ª OPINIONE

Nonostante i piccoli difetti grafici, Wipeout Fusion mi ha fatto un'ottima impressione e non parlo del mero aspetto estetico. I circuiti sembrano ben congegnati avvicinandosi più a quelli presenti in Wipeout 2097 (o XL, nomenclatura americana) che a quelli di Wip3out. La giocabilità è rimasta la stessa dei precedenti episodi ma il livello di difficoltà è stato sensibilmente incrementato, forse i programmatori dello Studio Liverpool (ex Psygnosis), hanno deciso di dar retta alle critiche mosse a Wip3out, giudicato dagli addetti ai lavori troppo semplice e quindi poco longevo. Il fatto di trovarsi di fronte al solito Wipeout (si fa per dire visto l'impressionante impatto audiovisivo!), avrebbe dovuto in realtà farci saltare di gioia, e invece devo dire che mi aspettavo una vera e propria rivoluzione da questo seguito, non una "semplice" evoluzione.

Massimiliano De Ruvo

**CONTROL BOX** PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ 32 navette, 16 piloti	- Sporadici rallentamenti
+ Fluidità a 50 fps	- Alcuni difetti di aliasing e flickering
+ Modalità 2 giocatori	- Non "spacca"
+ Formato sonoro in Dolby Surround	
+ Livello di difficoltà incrementato	
GRAFICA	■■■■■■■■■■■ 8
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■■ 8
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■■ 8
SONORO	■■■■■■■■■■■ 8
GLOBALE	■■■■■■■■■■■ 8

Non è la rivoluzione che ci attendevamo, ma è pur sempre Wipeout! Merita di far parte della vostra ludoteca.





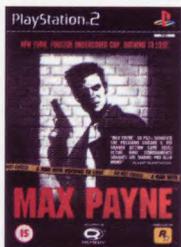
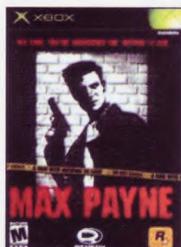
# MAX PAYNE

**Senza più famiglia. Senza più certezze. Braccato da una gang di killer senza scrupoli. Ricercato dalla polizia per un'accusa infamante. Ora la verità è nei proiettili delle sue pistole.**

Sviluppato dal team finlandese Remedy Entertainment, Max Payne ha richiesto due anni di sviluppo su PC. Il titolo, distribuito da Rockstar Games, è sostanzialmente un "rabbioso" sparattutto in terza persona, ispirato palesemente allo stile cinematografico e coreografico dei film d'azione di Hong Kong. Osservare le spettacolari evoluzioni del protagonista, intento a scaricare una pioggia di proiettili sui nemici, ricorderà ai più le sequenze ammirate nei film di John Woo, regista molto apprezzato, da tempo trasferitosi ad Hollywood. Ma chi è Max Payne? Scopriamolo assieme.

Max è un moderno poliziotto che agisce in incognito per le strade di New York. Sua moglie e sua figlia sono state brutalmente assassinate. Proprio Max è stato incolpato di questo efferato crimine. Egli comincerà così una terribile battaglia per scoprire la verità e per avere la sua vendetta.

I controlli delle versioni PlayStation 2 e Xbox, mutuati dalla combinazione originale PC tastiera+mouse, risultano ottimamente adattati e facilmente gestibili. Con lo stick analogico di sinistra sposteremo il protago-



DISTRIBUTORE	CIVIVETE
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ROCKSTAR GAMES
SVILUPPATORE	REMEDY ENT.
FORMATO	PLAYSTATION 2/XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM
<b>MAX PAYNE</b>	





Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

nista, mentre con quello di destra potremo mirare ed osservare l'ambientazione circostante. Con i tasti dorsali potremo far fuoco con le nostre armi e attivare il bullet time, vero cavallo di battaglia dell'intera opera di Remedy Entertainment nonché uno dei motivi di successo del gioco su PC. Il bullet time è una sorta di modalità "slow motion", durante la quale tutto il gioco subisce un curioso rallentamento.

I suoni degli spari si attenuano, diventando sempre più distanti, e la colonna sonora viene accompagnata dal battito del cuore di Max. Mentre tutta l'azione di gioco è in uno stato di irreali lentezza, Max godrà di riflessi sovrumani, che gli consentiranno di schivare le pallottole e mirare in maniera più efficace, i nemici. Il bullet time dona a Max, incredibile abilità nello sparo e, in combinazione con lo stick di sinistra, permette al nostro eroe di effettuare salti acrobatici in ogni direzione [anche all'indietro!]. Questa particolare tecnica, chiamata shootdodge, che ricorda molto da vicino le spettacolari sequenze d'azione del film Matrix, è la chiave per sopravvivere a gran parte degli scontri a fuoco. Quando vi lanciate nell'aria, potrete davvero schivare i proiettili dei vostri nemici. Il rovescio della medaglia è costituito dal non poter usufruire del bullet time che per un periodo di tempo molto breve,

D'altronde, è anche vero che questo va utilizzato solamente quando se ne ha davvero bisogno e che una scelta simile non fa che rendere il gioco meglio bilanciato, non consentendo al giocatore meno avvezzo un abuso indiscriminato delle abilità predatorie di Max. In breve, il bullet time è sicuramente un ottimo effetto, innovativo e spettacolare. Siamo sicuri che molto presto avremo modo di ammirarlo anche in altre produzioni videoludiche.

Durante la sua avventura, Max brandirà una grande varietà di armi fedelmente riprodotte dal mondo reale. Queste includono pisto-

**...il bullet time, vero cavallo di battaglia dell'intera opera di Remedy Entertainment nonché uno dei motivi di successo del gioco su PC.**

le, mitragliatori, fucili a pompa, fucili da cecchino, granate, bombe molotov, e diverse altre. Max potrà trasportare nel suo inventario tutte le armi che troverà, ma potrà utilizzarne solamente una alla volta. Visto che i nemici saranno tanti e differenti, vi converrà utilizzare in maniera strategica il vostro arsenale, risparmiandovi per gli avversari più ostici le armi più potenti. Max infatti è

*La versione Xbox di Max Payne è nettamente superiore a quella PS2 per dettaglio, fluidità ed effetti di luce. Dal canto suo, PS2 può vantare un notevole uso del blur motion.*

piuttosto vulnerabile: una pallottola nel cranio o una sola granata possono ucciderlo. Di contro, egli può resistere in maniera energica a ferite relativamente minori. Potrete recuperare il vostro stato di salute iniziale collezionando, nel corso del gioco, appositi antidolorifici che troverete disseminati nei luoghi più vari, come bar e bagni.

Il fatto di poter trasportare con sé un intero arsenale da guerrafondaio, nonché quello di continuare a schivare i proiettili anche se siete già stati colpiti, contrasta nettamente con l'apparenza realistica del titolo Rockstar Games. Ma è proprio questa "incoerenza intelligente" a rendere il gioco piacevole. Max Payne non è alla ricerca di graffette o lacci emostatici da applicare alle ferite; al massimo lo vedremo zoppicare vistosamente dopo uno scontro piuttosto duro, ma basterà un antidolorifico a fargli recuperare la sua flemma d'eroe. In Max Payne tutta l'azione gira necessariamente attorno alle sparatorie tridimensionali. Alcune di queste richiederanno salti calcolati molto attentamente, nonché simpatici diversivi come delle incredibili passeggiate su di una fune! Oltre a questo, non c'è una significativa varietà negli avversari che affronterete: sia che combattiate contro membri di una gang, o contro poliziotti corrotti, avrete bisogno di impiegare le stesse tattiche per riuscire a sconfiggerli. Talvolta, potrete strisciare dietro di loro prima che questi si accorgano della vostra presenza. In battaglia, i vostri avversari ricorreranno spesso alle coperture, lanceranno granate per colpirvi o vi affronteranno direttamente. Sarà una sfida costante e la lotta si rivelerà divertente: presto vi accorgete che il vostro comportamento intelligente vi farà avere la meglio sui vostri avversari.

La longevità di Max Payne si attesta attorno alle 10 - 15 ore di gioco continuato. Il gioco non prevede modalità multiplayer ma, completato la prima volta, vi consentirà di riaffrontarlo ad un livello di difficoltà maggiore: mentre voi sarete più vulnerabili, i vostri nemici godranno di un numero elevato di



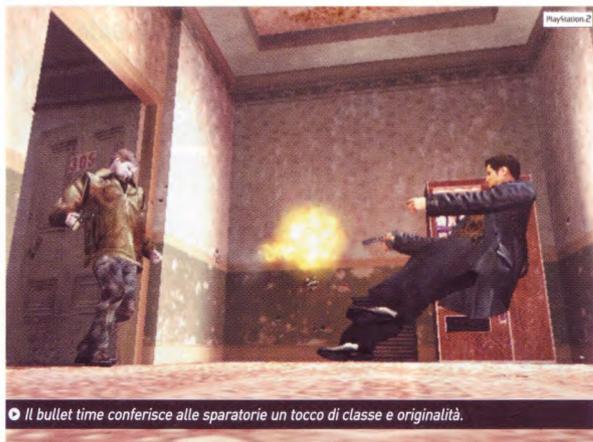


**UNA TRAMA AFFASCINANTE...**

**...ILLUSTRATA CON UN METODO ORIGINALE E INTRIGANTE!**

Tra un livello e l'altro e all'interno di ogni stage, la trama di Max Payne si dipanerà attraverso l'uso di cut scene, realizzate con lo stesso engine poligonale del gioco, nonché tramite l'ausilio di questi bellissimi disegni a mano, che ricordano da vicino i comics americani. Ogni nuvola sarà recitata da bravi doppiatori italiani, che ci aiuteranno ad immedesimarci nei panni di uno dei personaggi più carismatici, ammirati negli ultimi videogames moderni.





Il bullet time conferisce alle sparatorie un tocco di classe e originalità.

punti danno. Completate il gioco a questa difficoltà, e attiverete il New York Minute Mode, in cui avrete solamente un minuto per completare ogni livello.

La storia del gioco, sorprendentemente complicata, è illustrata attraverso cut scene, realizzate con lo stesso engine poligonale del gioco e, soprattutto, con immagini fisse, che sembrano uscite direttamente da un fumetto. Queste immagini, molto dettagliate e dotate di un gradevole stile grafico, sono accompagnate da un doppiaggio italiano ben realizzato. L'alternarsi di scene in real time e di immagini fisse contribuisce a rendere la narrazione degli eventi drammatica e coinvolgente. Peccato che, al contrario della versione PC, i fonts all'interno dei fumetti siano stati rimpiazzati da scritte cubettose e antietetiche e che la successione delle vignette avvenga non in maniera graduale, ma tutta in un solo blocco, togliendo al giocatore la possibilità di godere appieno del programmato colpo di scena. Passando all'aspetto tecnico, c'è da rilevare come la versione Xbox sia una spanna superiore a quella PS2: textures e dettagli sono alla pari di quelle PC e la fluidità si mantiene tra i 60 e i 30 fps. Passando a descrivere l'aspetto tecnico della versione PS2 di Max Payne, c'è da dire come il lavoro di conversione non sia stato dei più felici. Tanto per cominciare, le textures godono di un livello di dettaglio davvero basso e tutto il comparto estetico sembra aver perso un gran numero di dettaglio e fluidità, rispetto alla controparte PC, o alla stessa Xbox (effetti di luce inclusi).



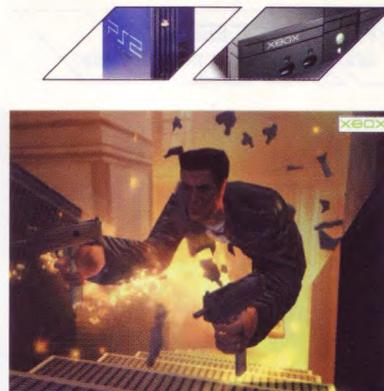
*Che Max Payne si prestasse a diventare un film non v'era dubbio alcuno. A dare il lieto annuncio è stata la Dimension Films, autrice di produzioni quali Scream. La pellicola di Max Payne, ancora in stato embrionale, vedrà la luce entro la fine del 2003.*



Ve ne accorgete soprattutto durante i combattimenti, arricchiti (si fa per dire) di inediti rallentamenti che spesso volte saranno causa di morti premature dovute ad una conseguente difficoltà di mira. Inoltre, Max Payne su PS2 presenta estenuanti e snervantanti caricamenti, che si ripeteranno ogni volta che morirete, costringendovi ad attendere una ventina di secondi buoni, prima di ricominciare il livello. A proposito di livelli, ci chiediamo come mai sia sparita la possibilità di salvare la nostra posizione in maniera veloce: in questa conversione, i salvataggi avverranno solamente ad inizio segmento stage raggiunto dal giocatore. Davvero un peccato, giacché alcune volte, ci è capitato di soccombere proprio pochi metri prima del completamento di un segmento, e di rigiocarlo daccapo dopo esserci sorbiti il solito nauseante caricamento. Forse per camuffare le lacune delle prestazioni ottenute dall'hardware PS2, i programmatori hanno inserito, solo per questa versione, un decoroso effetto di blur motion, attivabile nel menu delle opzioni. Il tutto ricorda molto quanto accadeva con The Bouncer, picchiaduro di casa Squaresoft, gravato da un poco gradevole aliasing. Gli aspetti positivi si ritrovano nelle animazioni del protagonista e dei nemici, davvero realistiche e spettacolari. Ad esempio, facendo esplodere una granata contro un avversario, questi si produrrà in una serie di capriole e ribaltoni aerei, dando luogo ad una scena incredibile, drammaticamente esaltata dall'utilizzo del bullet time.

Diversamente dalla grafica, l'audio di Max Payne rimane intatto nel passaggio dal PC. L'utilizzo del sonoro è eccellente, sebbene i nemici abbiano a disposizione una varietà limitata di rintocchi mortali, gli effetti delle armi del gioco, i suoni dell'ambiente circostante, e l'uso intermittente della musica sono ottimamente realizzati. Lode alla dizione con la quale sono state differenziati i suoni dei colpi delle armi da fuoco: imparerete velocemente a distinguere il rumore di una pistola da quello di un fucile a canna mozza. Inoltre, l'effetto del fuoco errante che colpisce vetri e tutti gli altri oggetti sparsi per gli ambienti è davvero convincente.

Remedy Entertainment è riuscita a creare uno sparattutto in terza persona degno di



nota, che introduce, finalmente, alcune caratteristiche innovative in un genere da tempo stantio. Il fatto è che la conversione su PS2, al contrario di quella per Xbox, perde per strada alcune caratteristiche che ne avevano decretato il successo su PC: ci riferiamo alla chiarezza d'immagini, all'alta risoluzione, alla fluidità costante, e alla velocità di caricamento. Così com'è, risulta "solamente" un buon titolo, sicuramente notevole, intenso e raffinato, ma da giocare su questa piattaforma solo se non potrete farlo su Xbox.

Marco Virtuale

CONTROL BOX XBOX	
PLUS	MINUS
+ Trama adulta e coinvolgente	- Anche qui si verificano alcuni rallentamenti
+ Bullet time: una vera innovazione	
+ Divertente e mai frustrante	
+ Sonoro ottimo	
GRAFICA	■■■■■■■■■■ 9
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■ 9
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■ 8
SONORO	■■■■■■■■■■ 8
GLOBALE ■■■■■■■■■■ 9	
La versione migliore.	
Max Payne su Xbox è un'acquisto obbligato per tutti gli amanti degli sparattutto.	
<b>9</b>	

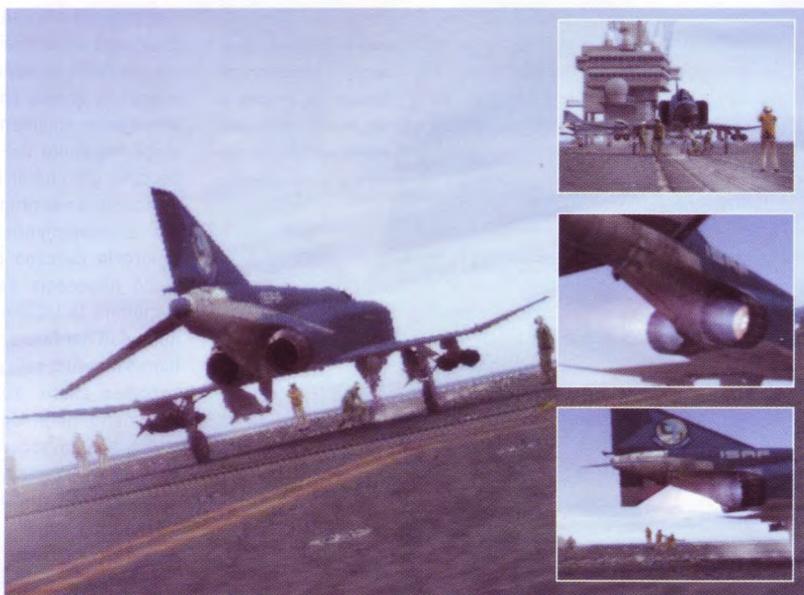
CONTROL BOX PlayStation 2	
PLUS	MINUS
+ Trama adulta e coinvolgente	- Textures scarsamente definite
+ Bullet time	- Troppo spesso si verificano rallentamenti
+ Blur Motion	- Caricamenti assurdi
+ Divertente e mai frustrante	- Scene d'intermezzo deludenti
+ Sonoro ottimo	
GRAFICA	■■■■■■■■■■ 8
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■ 8
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■ 8
SONORO	■■■■■■■■■■ 8
GLOBALE ■■■■■■■■■■ 8	
Max Payne su PS2 è purtroppo inferiore alle aspettative, ma è pur sempre una pietra miliare in ambito videoludico.	
<b>8</b>	

# ACE COMBAT DISTANT THUNDER

"Someone's gonna fly  
We may never get to Heaven  
Bu still we're gonna to try" - Alan Parson - On Air

**A**vanti il prossimo. Questo sembra essere il motto in voga da ormai due anni negli uffici marketing di quasi tutte le software house dedite allo sviluppo di titoli per PS2. Questa volta, l'upgrade generazionale spetta alla saga di volo *namchina* più ammirata dagli amanti delle simulazioni: stiamo parlando di Ace Combat, che fa la sua prima apparizione su PS2 con il quarto episodio della serie, sottotitolato Distant Thunder. La trama si dipana, attraverso un contesto bellico post-nucleare, nell'utopistico continente di Usea: una conglomerazione di numerosi stati in conflitto tra di loro, dove regna la pace "armata". La situazione, però, è destinata a mutare in maniera drastica e repentina: un gigantesco meteorite, infatti, si schianterà su Usea, generando enormi crateri e seminando morte e distruzione tra i civili. Non è la fine del mondo, ma la situazione è davvero catastrofica: cenere e crateri fanno ormai parte della morfologia del pianeta. Le poche migliaia di sopravvissuti rimasti esigono viveri e medicinali, e per far fronte a tali necessità gli stati di Usea daranno vita ad una nuova guerra. Vostro compito, nei panni di un giovane pilota di caccia nativo dello stato di Erujia, sarà di arruolarvi nella ISAF (Independent States Allied Force) e compiere in battaglia la vostra missione, vendicando la morte dei vostri genitori uccisi i primi giorni del conflitto. Tutta la storia è illustrata con dei disegni in stile manga, proposti tra una missione e l'altra, con una voce narrante in lingua inglese sottotitolata in italiano.

La realizzazione tecnica non presenta particolari virtuosismi: quello che sorprende è la cura generale con cui è stato realizzato il tutto. Cominciamo parlando delle textures. In rapporto alla vastità degli ambienti che sorvoleremo e a tutta la mole di dati che PS2 deve gestire contemporaneamente, la qualità delle textures va da accettabile a molto buona. Chiaramente, come per tutti i giochi



che presentano grossi ambienti poligonali, anche in Ace Combat Distant Thunder ci sono stages, o particolari locations, dove le textures non sono molto riuscite. In generale, però, il lavoro svolto dai grafici Namco è più che buono. I vari accostamenti cromatici sortiscono il loro effetto massimo ad una certa altezza, permettendoci di godere di un panorama immenso che stupisce per la resa fotorealistica e la ricchezza di dettagli, alle volte anche insignificanti. È evidente che Namco puntava molto sull'effetto ad alta quota, ed è indubbio che in tal senso i programmatori hanno svolto un lavoro di primissimo rilievo. Anche scendendo a quota 2000 piedi, le textures non sfocano eccessivamente, mantenendo una definizione accettabile in gran parte delle circostanze. Meno riusciti per certi versi i due stages cittadini, dove, scendendo a bassa quota, le textures appaiono troppo sgranate in relazione al paesaggio che dovrebbero rappresentare.

Passando al fattore poligoni, non si può certo dire che siano stati fatti sforzi eccessivi per diversificare questo gioco dal prequel. È indubbio, però, che quello che è stato fatto, è fatto bene. Gli ambienti ora sono meno piatti e presentano depressioni, collinette, montagne, rilievi. Aggiungiamo a questo il fatto che la superficie terrestre è un tantino più estesa visivamente e rinvigorisce una volta di più la percezione di tridimensionalità.



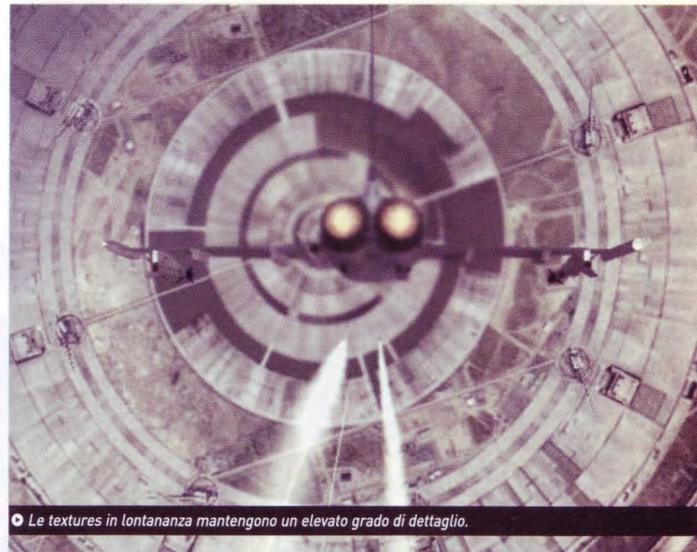
DISTRIBUTORE   SONY	
GENERE   SIMULAZIONE	
GIOCATORI   1-2	
PRODUTTORE   NAMCO	
SVILUPPATORE   NAMCO	
FORMATO   PLAYSTATION 2	
SUPPORTO   DVD-ROM	
ACE COMBAT Distant Thunder	

## IL MASSIMO DEL REALISMO

### ROMBI CAMPIONATI IN DIRETTA DALLE PISTE DI LANCIO



● I modelli degli aerei sono realizzati in modo realistico.



● Le textures in lontananza mantengono un elevato grado di dettaglio.

Molto ben realizzata la "volta celeste". In prossimità dell'orizzonte, un effetto nebbiolina simula la distanza e, ad un certo punto, divora credibilmente il paesaggio, per una soluzione efficace che non rende "marcata" la contrapposizione tra cielo e terra. Da lì in poi il cielo può assumere diverse tonalità di colore in base alla posizione del sole e all'intensità di nubi nel cielo, la cui realizzazione è davvero convincente. Le nubi, infatti, sembrano realmente gassose e non una semplice accozzaglia di trasparenze, estendendosi in tutte e tre le dimensioni. Menzione d'onore per la cura riposta nella modellazione degli aerei, davvero ottimi e ricchi di dettaglio (è persino possibile ammirare il pilota alla guida del mezzo). Curatissimi i briefing, ricchi di informazioni e con un look davvero professionale, realizzati con l'ausilio di professionisti del settore. Gratificante, infine, la presenza di tante piccole accortezze, che rendono la grafica del gioco ancora più apprezzabile. Come non citare, ad esempio, l'effetto dell'aria che viene "tagliata" dalle ali del nostro aereo, l'effetto "nuvole in spostamento" di uno degli stages successivi (splendido), l'effetto ormai standard dell'ac-

**Le nubi, infatti, sembrano realmente gassose e non una semplice accozzaglia di trasparenze, estendendosi in tutte e tre le dimensioni.**

no tra le nubi, la pioggia e i lampi del nono stage e molti altri ancora, che non citiamo per non dilungarci troppo. Si segnala l'assoluta assenza di flickering, la ridottissima presenza di aliasing (per lo più visibile da parte di qualche maniaco solo in prossimità delle linee oblique che delimitano il confine tra le parti dell'aereo e il resto dell'ambientazione) e un banalissimo shimmering, visibile per lo più sulle textures del mare in lontananza.



Il gioco viaggia a 50 frames incrollabili. In nessuna circostanza abbiamo assistito al benché minimo rallentamento. Alla fine di ogni missione sarà possibile ammirare le nostre gesta per mezzo di un replay nel più puro stile GT3, con la bellezza di nove inquadrature selezionabili.

Il reparto audio di Ace Combat Distant Thunder si fa notare per delle musiche d'atmosfera durante le sequenze filmate (in semplice stereofonia), alle quali fanno da controparte anonime schitarrate nelle fasi di gioco reale. Il parlato, per quanto completamente in lingua inglese, è uno degli aspetti che maggiormente trasporta il giocatore a livello emotivo. Durante le battaglie potremo ascoltare grida di aiuto, sentiremo esultare i nostri compagni, i nostri nemici ci augureranno allegramente felice morte e apprenderemo indicazioni sugli sviluppi della missione. Il tutto è realizzato in maniera impeccabile, con un doppiaggio credibile e naturale, che aiuta tantissimo a sentirsi il maverick della situazione. Plauso anche per gli effetti dei motori dei nostri alianti, digitalizzati dallo staff sonoro Namco direttamente dalle basi militari nipponiche. Dopo aver descritto gli aspetti positivi del nuovo capitolo di Ace Combat, passiamo a narrarne i meno convincenti. Tanto per cominciare, Distant Thunder, è una mera evoluzione dei precedenti episodi, nemmeno tanto progredita in



● In modalità due giocatori, lo schermo si divide ma la fluidità non diminuisce.

tal senso: se non fosse per alcuni aspetti, potremmo tranquillamente affermare che questo episodio è tutto quello che avrebbe voluto essere il predecessore (o Ace Combat II), ma che non poteva essere per limiti tecnici. Con PS2, Namco ha preferito concentrarsi principalmente sull'impianto cosmetico e di caratterizzazione, appoggiandosi su una struttura già collaudata. Chi ne avesse abbastanza dei precedenti capitoli, farà meglio a girare al largo da Distant Thunder che, in questo senso, si rivela poco più di un seguito-fotocopia. Nessun nemico nuovo con nuove possibilità offensive, nessuna situazione particolarmente evoluta, nessuna missione con inaspettati risvolti per la trama o per il gameplay. È tornata la medesima impostazione del secondo capitolo: quanto



● Lo strato di nubi ci avvolge nel cielo virtuale.

più distruggeremo, tanti più soldi guadagneremo. Ciò ci permetterà di acquistare nuovi aerei e armi, indispensabili ad affrontare le missioni più avanzate. Le maggiori capacità dell'Emotion Engine hanno permesso la gestione simultanea di più velivoli su schermo, generalmente rintracciabili attraverso il radar. Il ruolo dei nostri compagni di volo è secondario e si limita perlopiù a qualche distrazione nemica, sicuramente d'effetto, ma tutto sommato non imperativa ai fini della narrazione degli eventi. La difficoltà già al livello normal è discreta: in più di una situazione dovremo cercare di pianificare il nostro operato, e cercare di affinare la guida del nostro mezzo per contrastare gli avversari nelle situazioni più ostiche. A livello hard ACDT è dannatamente impegnativo. La longevità è, quindi, accettabile, anche se non straordinaria, in quanto sono presenti "solo" 24 missioni. I controlli sono pressoché invariati, se non per il fatto che tutte le funzioni sono ora analogiche. Oltre all'accelerazione più o meno intensa secondo la pressione del tasto R2, i differenti gradi di pigiatura dei tasti del Dual Shock 2 determineranno la variazione del campo di visuale in soggettiva e del range coperto dal nostro radar. Per quanto riguarda i controlli, siamo davvero vicini alla perfezione: pensate che è stato

aggiunto addirittura lo strafe laterale ottenibile mediante L1 e R1. C'è anche una inedita modalità due giocatori (competitiva o uno contro l'altro), inizialmente composta da sole 5 missioni. Osservando Ace Combat Distant Thunder con occhio distaccato, soprattutto se si è già giocato ai precedenti capitoli, non è possibile ignorare tutti i suoi limiti e la scarsissima innovazione che apporta al genere. Quello che però le parole non possono rendere, è il grande coinvolgimento che, nonostante tutto, il titolo Namco riesce a dare, in particolar modo grazie alla lussuosa realizzazione tecnica nel suo complesso. Chi è stufo dei precedenti Ace Combat, ed è in cerca di nuove emozioni per quanto riguarda il gameplay vero e proprio, può decisamente ignorare questo titolo. Al contrario, i fans della saga troveranno un degno sparatutto camuffato da simulatore di volo che, purtroppo, non apporta nulla di nuovo.

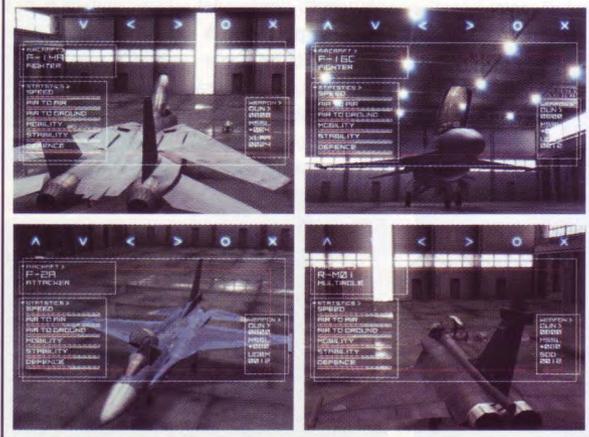
Daide Belardo

ACE COMBAT SHOP

SCUSI, MI FA TRE CHILI DI F-14 A PORTAR VIA?

Alla fine di ogni missione sarà possibile impiegare i crediti guadagnati per acquistare nuovi velivoli e nuove armi che si renderanno via via disponibili.

La scelta dell'aeroplano giusto sarà spesso determinante per la buona riuscita delle missioni. Tutti i velivoli sono fedeli riproduzioni di aerei realmente esistenti (i nomi sono però fittizi). Un plauso dunque a Namco, per aver mantenuto un pizzico di strategia alla base di un simulatore di volo sin troppo... arcade!



CONTROL BOX		PlayStation 2
PLUS	MINUS	
+ Dettaglio grafico fotorealistico	- Alcune textures da rivedere	
+ Giocabilità arcade	- Scarsamente innovativo	
+ Modalità multiplayer		
GRAFICA	■■■■■■■■■■	8
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■	7
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■	7
SONORO	■■■■■■■■■■	8
GLOBALE		84567890
Un degno seguito della trilogia simulativa sviluppata da Namco. Peccato non apporti sostanziali novità alla saga.		

# PIKMIN

**Pikmin... Che diavolo è un Pikmin?!? È... un seme... ehm, no, una piantina... no un piccolo animale... Be', in effetti è un po' di tutti i tre!**



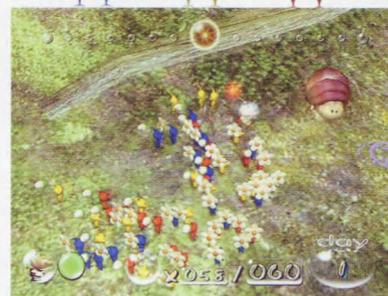
**M**a andiamo con ordine... Tutto è cominciato quando, un giorno sfortunato, la nave del capitano Orimar, un piccolo (circa 2 cm) astronauta alieno, colpita da un asteroide, è precipitata su un pianeta sconosciuto. L'unico modo per Orimar di tornare a casa è quello di raccogliere tutti e 30 i pezzi della sua navicella finiti dopo l'impatto in ogni angolo del pianeta, metterli assieme e ripartire. Come se non bastasse trovarsi in un ambiente sconosciuto e pieno di creature ostili, Orimar ha anche un limite di tempo, perché per poter utilizzare i pezzi (sparsi in 5 grandi livelli) dovrà recuperarli tutti entro trenta giorni.

I Pikmin, esserini che nascono da alcuni "onion", contenitori caduti anch'essi dallo spazio, saranno d'aiuto a Orimar nel suo intento. Egli, infatti, avrà bisogno di un determinato numero di Pikmin per compiere qualsiasi azione: si tratti di combattere un insetto, abbattere un muro, o trasportare i pezzi di astronave. Ma non tutti i Pikmin sono uguali: quelli rossi (l'unica specie che avrete a disposizione fin dall'inizio) sono i più abili a combattere e sono resistenti al fuoco; quelli blu sono gli unici a saper nuotare e aiuteranno gli altri ad attraversare l'acqua; quelli gialli, infine, sono utili per raccogliere oggetti e per saltare, riuscendo a raggiungere altezze molto maggiori



rispetto alle altre specie. Potrete comandare fino a 100 Pikmin alla volta, e se in molti casi non ci sarà bisogno di utilizzarne un numero così elevato, in altri potranno anche rivelarsi troppo pochi... Per fortuna, però, il sistema dei controlli è ideato in modo da poter essere appreso molto facilmente, e non vi ci vorrà molto per imparare come servirvi dei vostri "soldatini". Ciò nonostante, se li lasciate per un po' da soli, spesso i Pikmin decideranno di fare qualcosa di loro iniziativa: fareste meglio a tenerli sempre sotto controllo!

Graficamente, Pikmin non è un gioco che stupisce per la sua spettacolarità. Se cercate un titolo che mostri le grandi potenzialità del GC, Pikmin non fa per voi... Ma se non meraviglia per il numero di poligoni su schermo, o per le textures, Pikmin stupisce



invece per la grande cura riposta in ogni più piccolo dettaglio: il mondo di Pikmin è un microcosmo ricreato alla perfezione in tutti i particolari. Il bello è che ogni creatura agisce in modo intelligente (tenendo conto del comportamento di alcuni Pikmin, forse "intelligente" non è il termine più adatto; diciamo che seguono il loro istinto). Le animazioni sono fantastiche, e l'atmosfera è resa più coinvolgente da una colonna sonora molto azzeccata e dai divertenti effetti sonori (tenerissime le loro vocine!).

Pikmin riesce ad entusiasmare fin dalle prime partite e una volta preso in mano il joypad sarà difficile che riusciate a staccare prima di averlo completato. Purtroppo, proprio per questo motivo, potrebbe non durarvi molto; ma se vi piacciono gli strategici e cercate un gioco che offra sfida e, soprattutto, innovazione (nessuna sorpresa, è un gioco di Miyamoto!), con Pikmin avrete fatto la scelta giusta.

**Galadriel Snapefan**



**IMPORT**

DISTRIBUTORE | IMPORT

GENERE | STRATEGIA

GIOCATORI | 1

PRODUTTORE | NINTENDO

SVILUPPATORE | NINTENDO

FORMATO | GAME CUBE

SUPPORTO | MINI DVD-ROM



CONTROL BOX		SISTEMA GAMECUBE
<b>PLUS</b>	<b>MINUS</b>	
+ Coinvolgente	- Non troppo longevo	
- Impegnativo	- Alcune textures non proprio bellissime	
+ Atmosfera incantevole		
+ Molto innovativo		
GRAFICA	■■■■■■■■■■	8
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■	9
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■	7
SONORO	■■■■■■■■■■	7
GLOBALE		■■■■■■■■■■
Un capolavoro a livello di concept, rovinato da una longevità mediocre. Comunque un grande titolo.		<b>8</b>



# DEVIL MAY CRY

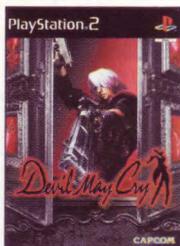
"Mi è apparso!!! Il suo aspetto è così spaventoso che fa raggelare il sangue! L'essere che cambierà la mia vita... La mia natura! Il Re demone DANTE"  
(Mao Dante - Go Nagai 1971)

**D**opo cinque anni di Survival Horror, Shinji Mikami (produttore) e Hideki Kamiya (direttore del progetto) hanno deciso di portare sui nostri schermi una ventata di aria fresca. Devil May Cry non è la solita avventura "made in Capcom", ma una sorta di Action Game che, la casa di Osaka chiama Stylish Hard Action. Dante, figlio del demone Sparda, si vede costretto ad emulare le gesta del padre: contrastare l'invasione degli abitanti degli inferi sul pianeta Terra. Dante è una sorta di uomo-demone, molto simile al protagonista dei fumetti di Go Nagai, Devilman. Egli è in grado di scatenare sui suoi avversari enormi poteri. Per quanto riguarda il sistema di controllo, il team di sviluppo Capcom ha modificato il vecchio Character Relative impiegato negli altri horror game, tramutandolo in un più dinamico Screen Relative. Il personaggio principale viene controllato dallo stick analogico di sinistra, mentre un sistema di lock-on automatico dirige i nostri attacchi verso il bersaglio più vicino. Inoltre, come in Onimusha, il tasto R1 permette di agganciare un nemico e di non lasciarlo fino al suo sterminio. Con R1 potremo altresì estrarre le nostre armi da fuoco, che com-

prendono una coppia di pistole, un fucile a canne mozze, uno spara granate, un arma bio-meccanica e un particolare fucile subacqueo spara aculei (che potrà essere utilizzato esclusivamente nelle missioni sottomarine). Oltre a quelle da fuoco, Dante può far uso anche di armi bianche, come la spada (di proporzioni enormi) con il potere del fulmine, i guanti d'osso con il potere del fuoco e una lama che muta la sua forma, secondo il colpo effettuato. Inutile aggiungere che tutto questo po' po' di armamentario andrà duramente conquistato nel corso dell'avventura. Dopo essere entrati in possesso della prima spada demoniaca, attiverete una barra d'energia mistica ed una nuova abilità,

denominata "Devil Trigger".

A questo punto, alla semplice pressione del tasto L1 il prode Dante risveglierà i propri poteri infernali, e si tramuterà in "diavolo", così da effettuare numerosi attacchi speciali. Ed è qui che arriva il bello poiché, per effettuare questi attacchi, sarete costretti a collezionare un numero sempre crescente di Orbs, una sorta di sfere rosse sparse nell'ambiente di gioco o nascoste nel corpo dei nemici (una volta uccisi, questi rilasceranno le preziosissime pietre). Gli Orbs vi saranno utili anche per acquistare nuove e differenti mosse al termine di ogni missione e per aprire alcune porte altrimenti bloccate. Come avrete capito, i combattimenti occu-



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



Lo scontro con Angelo Nero si rivelerà davvero ostico.



Gore e splatter sono ingredienti principali di DMC.



pano una parte fondamentale del gioco: non vi sarà missione dove non vi verrà chiesto di spaccare le ossa alle varie creature che popolano il mondo di Devil May Cry. Strutturalmente, quindi, ci troviamo di fronte ad un action game spettacolare, arricchito di elementi puzzle minimalisti: in poche parole, il massimo dello sforzo che verrà richiesto alle nostre cellule grigie sarà quello di raccogliere un determinato oggetto (es: chiave) per far scattare un meccanismo correlato (es: apertura porta). Nulla di clamorosamente impegnativo da ergere il titolo Capcom nell'olimpico degli action-adventure. Graficamente, Devil May Cry fa davvero un'ottima impressione. Le animazioni di Dante sono ottime e il look dello stesso, è stato studiato molto bene da mamma Capcom, capace di infondere al protagonista un appeal fuori dalla media. Ammirare Dante mentre cammina armato di tutto punto, pronto a far fuoco da un momento all'altro, infonderà un appagante senso di onnipotenza in molti di voi! Vederlo saltare (altra novità per i Survival Horror di Capcom) e rimbalzare da un muro all'altro nel più puro stile Vega o Chun-Li (Street Fighter II) è solo un piccolo antipasto dell'alto numero di azioni performabili dal nostro demoniaco eroe. In breve, i talentuosi sviluppatori Capcom hanno fatto di tutto per ergere Dante a nuova icona del mondo videoludico moderno: dai vestiti alla gestualità del protagonista, nulla è lasciato al caso. Gli ambienti, nel più puro stile fantasy-gotico sono curati nei minimi particolari, tanto da sembrare pre-renderizzati. Peccato per alcune textures di infima qualità, presenti soprattutto sugli oggetti in primo piano. Tra gli effetti speciali sono da segnalare le rifrazioni di luce dinamica, l'effetto particellare della nebbia e dell'acqua, la distorsione dello schermo durante le missioni subacquee (qui il gioco diventa in prima persona), l'effetto calore generato dal primo boss che incontrerete (una sorta di scorpione gigante fatto di roccia e lava) che, al suo passaggio, vi offuscherà la vista. Stupende le animazio-

ni dei nemici: le marionette sembrano realmente controllate dall'alto, i lucertoloni corrono e saltano così realisticamente da sembrare veritieri... fantastico! Il sonoro, seppur vario e differenziato (spazia da canti gregoriani e mistici a brani metal), non è certo a livello del reparto grafico. Tutte le musiche sembrano un po' sottotono e l'assenza del supporto Dolby Digital rappresenta secondo noi una grave mancanza per un titolo di questa portata. Come ogni action game che si rispetti, il nuovo capolavoro Capcom fa della giocabilità la sua arma vincente. Dopo i primi minuti di apprendimento dei controlli, Devil May Cry risulterà subito divertentissimo e giocabilissimo, tanto da non farvi lasciare il pad fino al termine dell'avventura. Ed è qui, purtroppo, che Devil May Cry presenta le maggiori pecche. Non ci

*Colpire i nemici "al volo" con le due pistole, conferisce al giocatore una sensazione di appagante soddisfazione.*



**...i talentuosi sviluppatori Capcom hanno fatto di tutto per ergere Dante a nuova icona del mondo videoludico moderno...**

vorrà infatti molto per completare le 22 missioni di gioco, più le 12 nascoste. Personalmente in poco più di otto ore sono riuscito a completare l'avventura la prima volta. Praticamente in tre giorni di gioco continuato. È d'uopo far notare, però, come il titolo Capcom sia farcito di segreti e aree nascoste, e come, se giocato una seconda volta, vi dia la possibilità di sbloccare il livello Hard. Completato una terza volta, avrete accesso ad un'altra piacevolissima sorpresa. Altro difetto, seppur non eclatante, riguarda la gestione della telecamera virtuale durante le inquadrature dinamiche. Negli scontri con i giganteschi boss, spesso l'inquadratura indugia più su Dante che sui suoi nemici, risultando quasi "impallata" dall'imponenza poligonale di queste creature. A questi difetti congeniti se ne aggiungono altri derivanti dalla conversione in forma-

to Pal del titolo di origine nipponica. Quanti attendevano da parte di Capcom Europe una prova di intelligenza e di strategia marketing, che riscattasse almeno in parte le cocenti delusioni provocate dall'adattamento di Onimusha e Redient Evil Code Veronica X, dovranno per forza di cose cominciare ad odiare le filiali europee della casa di Osaka. Devil May Cry Pal non ha il selettore della modalità 50/60 Hz. Conseguentemente, perde circa il 15% di velocità di gioco e presenta delle orribili bande nere ai lati superiori e inferiori dello schermo. Inoltre, non è doppiato in italiano e solo i sottotitoli sono in lingua nostrana. Un vero peccato, giacché Devil May Cry è un grandissimo gioco che nessun videogiocatore che si rispetti dovrebbe farsi scappare, almeno in versione NTSC. Se siete disposti a scendere a compromessi (50 Hz, velocità limitata), e siete pronti a giocare un titolo di natura prettamente arcade, Devil May Cry sarà in grado di regalarvi un'esperienza intrigante ed appagante, seppure non eccessivamente duratura. Consigliato se non avete visto o giocato la versione NTSC. Ultim'ora: Capcom comunica che è appena cominciato lo sviluppo di Devil May Cry 2!

**Davide Belardo**



La mutazione effettuabile da Dante: un diavolo volante!

CONTROL BOX		PlayStation 2
<b>PLUS</b>	<b>MINUS</b>	
+ Fondati e sprite fenomenali	- Livello di difficoltà iniziale troppo basso	
+ Protagonista "cool"	- Alcune textures da rivedere	
+ Azione senza sosta	- Conversione Pal scadente	
GRAFICA	■■■■■■■■■■	9
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■	9
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■	7
SONORO	■■■■■■■■■■	6
GALEALE	■■■■■■■■■■	6
Un capolavoro mancato, rovinato da una longevità ridicola. Comunque un titolo che merita l'acquisto.		<b>8</b>

# SILENT HILL 2

Dovrai temere ciò che non puoi vedere. Ciò che non conosci. L'orrore ultimo è nella mente...

**I**l buio, la paura, il terrore sono tornati. Forte del successo ottenuto con il primo episodio, Konami ci riprova, trasportando uno dei suoi franchise di maggior successo su PS2. Bentornati, dunque, a Silent Hill. Sì, perché anche questa volta gli ambienti che ci vedranno protagonisti saranno quelli di questa tetra città. Il gioco ci porta a vivere l'avventura di James Sunderland. Egli è giunto a Silent Hill dopo aver ricevuto una lettera da parte di sua moglie Mary, che lo invitava a raggiungerla nella nebbiosa collina. Tutto tranquillo dunque... se non fosse che Mary è passata a miglior vita tre anni prima!

Così come nel predecessore, gli sviluppatori KCET (uno dei team più talentuosi interni a Konami), hanno puntato molto sulla risoluzione di enigmi più o meno difficili. Questi, metteranno a dura prova il nostro quoziente intellettivo rendendo, di fatto, Silent Hill 2



**Le ambientazioni, ricalcate in maniera più o meno palese da quelle del prequel, aggiungono una buona dose di inquietudine**

un titolo dove la componente d'azione non è essenziale ai fini del completamento dell'avventura.

A tale proposito va sicuramente citato il nuovo sistema di difficoltà introdotto dai programmatori: dopo aver selezionato la modalità New Game, vi verrà chiesto di scegliere il livello di difficoltà. Questo sarà a sua volta diviso in due sezioni: Action Level



PlayStation 2

**SILENT HILL 2**

DISTRIBUTORE | HALIFAX

GENERE | SURVIVAL HORROR

GIOCATORI | 1

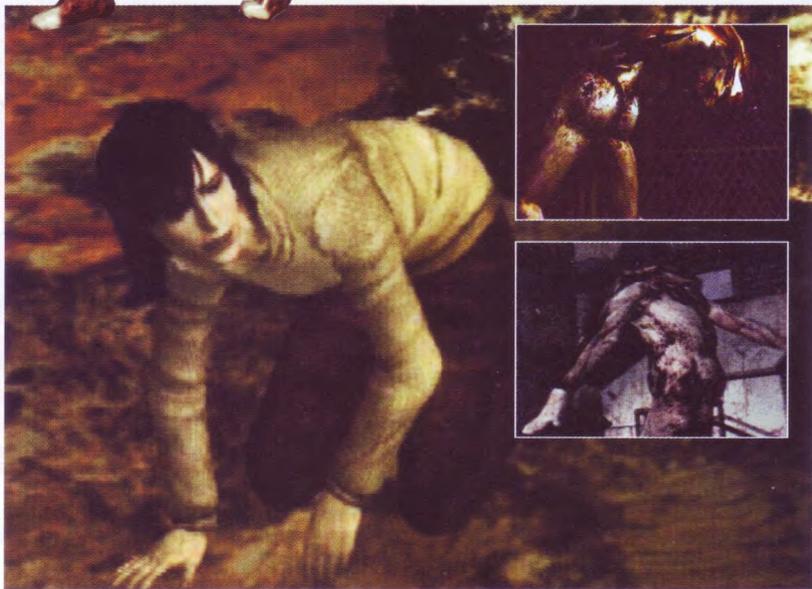
PRODUTTORE | KONAMI

SVILUPPATORE | KCET

FORMATO | PLAYSTATION 2

SUPPORTO | DVD-ROM

**SILENT HILL 2**



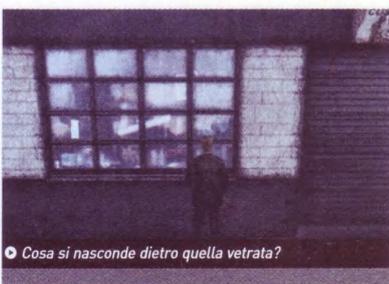
## ALTRE VERSIONI

Silent Hill 2 è uscito in versione USA per Xbox con l'aggiunta del suffisso X e del sottotitolo "Restless Dreams". Apparentemente, le due versioni sono simili, ma quella Xbox impiega per le scene di intermezzo sequenze generate in real time dal performante engine grafico sviluppato da KCET. Inoltre, una volta completata l'avventura, sarà possibile giocare con un nuovo personaggio (non vi diciamo il nome per non rovinarvi la sorpresa), e capire meglio alcuni risvolti della trama. In breve, un titolo da tenere d'occhio anche su Xbox.

(beginner, easy, normal e hard) per i combattimenti e Riddle Level (easy, normal e hard) per quel che riguarda gli enigmi. Selezionando, ad esempio, Beginner nell'Action Level, i combattimenti saranno del tutto eliminati. Stessa condizione per gli enigmi, i quali verranno semplificati: in questo caso nel corso del gioco, si reperiranno più indizi per la loro risoluzione. Tutto questo è stato fatto per consentire anche ai neofiti un approccio più graduale alla meccanica di gioco. A tale proposito, c'è da far notare come un incredibile sistema di mappe faciliti l'esplorazione della cittadina, visto che ogni location da visitare appare contrassegnata in maniera inequivocabile sulla mappa. Il sistema di inventario, eredi-

tato direttamente dal primo Silent Hill, non ha limiti di spazio, consentendoci di portare con noi tutti gli oggetti utili che si trovano nel corso dell'avventura (l'esatto contrario di quanto accade nella saga di Resident Evil).

Graficamente, SH2 si presenta piuttosto bene. Da lodare l'effetto sgranatura che dona al titolo un singolare look "angosciante". La nebbia, che mai come adesso sembra 'vera', gioca come in precedenza un'importanza fondamentale: essa non ci consente di vedere ciò che ci aspetta al di là della nube e porta il giocatore in uno stato di angoscia continuo. Per nostra fortuna, saremo aiutati dalla nostra fidata radio, che inizierà a stridere non appena il pericolo





Scene come queste sono sconsigliate ad un pubblico di minori.



sarà nelle vicinanze. Ottimamente gestite le ombre dinamiche, generate dal fascio di luce della torcia di James, che si riflette e si contorce su tutto ciò che incontra. Le animazioni delle creature sono veramente raccapriccianti. Queste inoltre, sono state rivestite di particolari textures "traslucide", che conferiscono alle stesse un particolare aspetto "viscoso". L'engine grafico, poi, muove tutto il carico poligonale a 60fps costanti. Le ambientazioni, ricalcate in maniera più o meno palese da quelle del prequel, aggiungono una buona dose di inquietudine, proponendo strani graffiti, case ed auto in rovina e pareti piene di sangue. Il comparto audio è spettacolare: splendidi motivi ed effetti audio strepitosi saranno sempre pronti a farvi saltare dalla sedia o farvi scendere un brivido di paura lungo la schiena. Silent Hill 2 infatti, è uno dei primi giochi che sfrutta la libreria S-Force 3D Sound di Sony.

Completano il tutto le spettacolari sequenze in CG ideate dalla mente di Thakayoshi Sato [game designer]. Passando al fattore giocabilità, c'è da ammettere come il sistema di controllo sia stato ben ponderato dai programmatori KCET. Nella schermata delle opzioni, potremo scegliere se usufruire del character relative (Tom Raider docet) o screen relative (molto simile a quanto

visto negli ultimi titoli Capcom). Durante i duelli corpo a corpo con le (non troppo numerose) creature orripilanti, sarà possibile ruotare loro attorno, facendo uso dei tasti dorsali L1 e R1, e continuare a colpirle. Potremo altresì sbarazzarci di loro, anche dalla lunga distanza: schiacciando il tasto R2, James imbraccherà il fucile e sarà pronto a far fuoco. Da lodare, inoltre, il sistema di telecamere virtuale, ora molto più funzionale che nel titolo originale: con l'utilizzo della levetta analogica di destra, infatti, si può finalmente osservare l'ambiente che ci circonda. Passiamo ora alle note negative. Tanto per cominciare, tutte le creature che incontrerete in Silent Hill 2 sono state realizzate sfruttando la miseria di quattro modelli differenti. Queste, poi, sono tutte più o meno facili da sopprimere e, con il passare del tempo, tenderete ad evitarle per sopprimere alla monotonia dei primi combattimenti. Fortunatamente, i Boss risultano più impegnativi. I caricamenti sono piuttosto frequenti anche se brevi, e vengono intervallati da una schermata nera pian piano attraversata da impronte di scarpe bianche. Suggestivo, ma dopo che l'avrete vista decine di volte, comincerete ad odiarla...

La versione Pal di Silent Hill 2, oltre ad essere sottotitolata in italiano (il parlato resta in inglese), viene distribuita da Halifax, anche in versione Deluxe. Questa vede, inserito nel package, un secondo DVD contenente un "dietro le quinte" esclusivo sulla lavorazione di Silent Hill 2, con materiale selezionato appositamente dagli sviluppatori. Per una volta, il mercato Pal viene considerato alla stregua di quello americano e giapponese. Grazie Konami e grazie Halifax.



Il sistema di mappe, faciliterà in parte il nostro compito.

La longevità non risulta troppo elevata: terminare Silent Hill 2 la prima volta richiederà un dispendio di ore totali non superiore alle dieci unità. C'è però da dire che la rigiocabilità del titolo Konami viene garantita dai differenti tipi di difficoltà, e dai 5 finali differenti che vengono assegnati in base alle nostre decisioni nel corso dell'avventura. In definitiva Silent Hill 2 è un buon gioco, che non apporta sostanziali innovazioni o modifiche al primo capitolo. Svanito l'effetto sorpresa, quanto rimane è in grado di appassionare l'utenza alla ricerca di una storia coinvolgente e, prima ancora, di regalare ai videogiochi un'avventura giocabile e tecnicamente solida. Se non avete mai attraversato i sentieri di Silent Hill, acquistate pure questo seguito a scatola chiusa: saprà regalarvi molte più emozioni di quanto non è in grado di offrire ai fan della saga.

Daide Belardo

CONTROL BOX		PlayStation 2
PLUS	MINUS	
+ Effetto nebbia incredibilmente realistico	- Combattimenti alla lunga ripetitivi	
+ Sonoro impressionante	- Grafica buona ma non eccezionale	
+ 5 finali differenti		
GRAFICA	■■■■■■■■■■	7
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■	8
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■	8
SONORO	■■■■■■■■■■	8
GLOBALE		1234567830
Un seguito che fa tremare ancora i videogiochi. Stessa atmosfera, stesso ossessante accompagnamento audio.		



# EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

Benvenuti nel "lato oscuro" di Rayman...

**R**inchiuso in orfanotrofio dopo la morte dei suoi genitori, il giovane Cyprien si appresta a festeggiare assieme ai suoi compagni il giorno del suo compleanno. Restio alla festa organizzatagli dai suoi amici per il lieto evento, Cyprien scatena inconsciamente il suo ego demoniaco su di loro, generando dal nulla un mostro tentacolare lancia fulmini. In breve, i suoi amici vengono colpiti dalle mortali scariche ed egli, in preda ad una proiezione immaginifica del suo subconscio, si ritrova magicamente a Undabed, un paese bizzarro pieno di creature fantastiche e un po' speciali. Cyprien dovrà attraversare le lande di Undabed e recuperare il suo orsacchiotto di pezza, per sperare di ritornare alla sua triste, ma normale esistenza. Per facilitare il nostro viaggio in questo paese bizzarro, gli sviluppatori In Utero hanno ben pensato di donare all'intero design di Evil Twin un qualcosa di grottesco, tanto da ricordare da vicino il look di un paio di film di Tim Burton. Nella versione Pal, in nostro possesso, si



**DISTRIBUTORE** | UBI SOFT  
**GENERE** | PLATFORM  
**GIOCATORI** | 1  
**PRODUTTORE** | UBI SOFT  
**SVILUPPATORE** | IN UTERO  
**FORMATO** | PLAYSTATION 2  
**SUPPORTO** | DVD-ROM



possono apprezzare, oltre ai carismatici personaggi che fanno parte del mondo di Undabed, anche i sottotitoli in lingua nostrana. L'atmosfera di Evil Twin, così densa da tagliarsi con un coltello, è sostenuta da una colonna sonora sufficientemente deprimente da buttare giù il morale del giocatore. Gli sviluppatori non si sono però accontentati di consegnarci un clone di Spyro o Crash Bandicoot e hanno pensato bene di introdurre qualche tocco di originalità. La più interessante è senza ombra di dubbio la possibilità di Cyprien di tramutarsi in SuperCyp. Praticamente si può parlare di smart bomb sotto forma di nuovo personaggio. SuperCyp è capace di salti più lunghi, può restare sospeso in aria, planare alla velocità d'un lampo o scagliare delle palle di fuoco. Altri spunti curiosi e notevoli riguardano alcuni personaggi come il ragno minaccioso, che per una volta si dimostrerà gentile, o lo scarabeo, terrorizzato per la presenza delle mantidi religiose. La più grande lacuna della versione PC risiedeva nei controlli. Con PS2, questo problema è stato solo in parte risolto. Se da un lato, guidare Cyprien lungo i livelli di gioco risulterà non molto impegnativo, padroneggiare i salti e le scivolate sarà causa di irritante frustrazione. Questo perché l'engine poligonale non fa il suo dovere come dovrebbe e, spesse volte, vi ritroverete la visuale impallata dalla telecamera virtuale. Se riuscirete a sopportare questi piccoli difetti, potrete divertirvi parecchio, giacché il livello di difficoltà di Evil Twin risulta ben calibrato. Quel poco che la versione PS2 guadagna in giocabilità, lo perde tuttavia nella bellezza grafica. L'aliasing è fastidiosamente presente e talvolta risulta difficile persino distinguere Cyprien dal fondale,

durante l'azione. La scelta delle textures non è in discussione, dal momento che rinforzano molto l'atmosfera descritta peccato per la loro qualità mediocre. L'aspetto visivo è in effetti un po' confuso, e la risoluzione video di PS2 non basta a giustificare la scempia opera di degradazione svolta dai programmatori durante la conversione. Completano il reparto grafico, effetti di luce e bagliori ben realizzati, forse l'unica cosa salvabile di un reparto cosmetico sin troppo pixelloso e raramente fluido (25 fps). In definitiva, se siete alla ricerca di un platform diverso dai colorati e allegri Klonoa 2 e Rayman Revolution, con Evil Twin potrete trovare un titolo in grado di regalarvi la giusta atmosfera. Il prezzo da pagare però è una realizzazione tecnica mediocre, causa primaria del giudizio finale del titolo Ubisoft.

Giuseppe Nigro



Le ambientazioni gotiche di Evil Twin sono affascinanti.

**CONTROL BOX** PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Caratterizzazione di Cyprien interessante	- Imprecisioni nella gestione della telecamera virtuale
+ SuperCyp è un gradevole bonus	- Controlli a volte irritanti
	- Graficamente migliorabile

GRAFICA: [Progress bar] 5  
 GIocabilità: [Progress bar] 5  
 LONGEVITÀ: [Progress bar] 5  
 SONORO: [Progress bar] 5

GLOBALE: [Progress bar] 5

Un platform dal concept ispirato, ma penalizzato da una realizzazione tecnica non esente da vistose lacune.



# HALO - COMBAT ENVOLED

Quale migliore occasione per convincervi della bontà di Xbox quale macchina videoludica, se non un'intensa sessione di gioco ad Halo, il primo FPS della nuova generazione?



DISTRIBUTORE   IMPORT
GENERE   FPS
GIOCATORI   1-8
PRODUTTORE   MICROSOFT
SVILUPPATORE   BUNGIE
FORMATO   XBOX
SUPPORTO   DVD-ROM



La storia di Halo comincia con la nascita di un cyborg di nome Master Chief, a bordo di uno dei vascelli della flotta stellare terrestre. In un futuro lontano, infatti, gli abitanti del globo terracqueo, consci dei pericoli ai quali andavano incontro, si sono lanciati in un programma di colonizzazione spaziale nello spazio più profondo. Un brutto giorno, però, la razza aliena dei Covenant decide di attaccare violentemente le truppe umane. Subito dopo essere stato svegliato dal suo sonno criogenico, Master Chief, assieme alle truppe dei marines spaziali, si confronta con i temibili avversari nelle lande desolate di un pianeta sperduto dell'universo: Halo.

Halo fa parte di questi giochi annunciati come killer application, dai quali ci si aspettava molto. Il titolo di Bungie Software ha la responsabilità di mostrare ai neo possessori di Xbox Usa quanto potente sia la loro

macchina, e quanto sia in grado di divertire i giocatori più smaliziati.

Diciamo sin da subito che il risultato finale è davvero impressionante: rispetto alla demo giocata all'ultimo E3, i rallentamenti sono del tutto scomparsi e Halo, riesce a muovere decine e decine di oggetti su schermo, mantenendo una fluidità di 30 fps costanti. I due mesi di debugging impiegati dagli sviluppatori hanno sortito gli esiti desiderati.

Ma cos'è Halo? Fondamentalmente, possiamo dire di trovarci di fronte ad uno sparattuto in prima persona. Alcune scelte strategiche, e la possibilità di pilotare differenti veicoli terrestri (la jeep Warthog, l'hovercraft fantasma, Let ank Scorpion, o il vascello Banshee), apportano una sufficiente ventata di innovazione, facendo di Halo un titolo di notevole interesse. L'atmosfera è unica, davvero "aliena". I programmatori della



## HALO SU PS2?

**SI... INSOMMA... FORSE...  
CI STIAMO GIÀ LAVORANDO...**

Un titolo di lancio come questo, acquistato da circa il 70% delle persone che hanno prenotato una console in America, fa pensare che il grande pubblico sia alla ricerca di un FPS piuttosto profondo. Sony, che non vuole perdere il primo posto nel settore vendite, non sta a guardare: secondo voci di corridoio piuttosto insistenti infatti, Sony of America ha già in lavorazione un antagonista del titolo Microsoft, costruito attorno a premesse simili (azione FPS, combattimento a squadre) e pensato espressamente per la PlayStation 2. Il gioco, di cui al momento non si ha alcuna conferma ufficiale, sarebbe in fase di sviluppo presso le sedi SCEE di Foster City, negli USA.



Bungie hanno trascorso gran parte dello sviluppo a ricercare soluzioni grafiche d'impatto per trasmettere al loro titolo quelle caratteristiche tipiche delle killer application: esibizioni di potenza poligonale, un design ricercato ed un uso degli effetti speciali ai fini creativi. Tra questi spicca sicuramente il bump mapping: non ricordo nessuna superficie che non lo usasse, erba, sassi, ponti, acqua, tutto è "bumpato" e non c'è un pixel fuori posto. Fanno la loro bella figura anche, i vari lens-flare, riflessioni, fumo, tutti contemporaneamente su schermo, senza nessun rallentamento. Evocativo il paesaggio, con questo enorme anello che ci sovrasta da qualsiasi parte ci giriamo, e che ci ricorda che siamo milioni di anni luce lontani da casa... Gli spazi aperti sono enormi, come pure sono impressionanti i modelli dei nemici e delle astronavi, riprodotte con tutte le loro torrette, mitragliatrici, portelloni che si aprono, alieni che sbarcano. Il tutto sembra molto "vivo" e realistico. È un gioco che sembra spingere ad esplorare in libertà l'ambiente, piuttosto che sparare a tutto ciò che si vede. Ma la realtà è ben diversa, poiché dovremmo stare molto attenti alle gesta del nemico. A tale proposito, altra nota di merito riguarda l'I.A. degli avversari: si ha quasi l'impressione che essi agiscano per istinto proprio. Alcuni fuggono in cerca di rinforzi, danno l'allarme, altri volano, salgono sulle torrette da tiro, prendono i vascelli da combattimento, si nascondono negli anfratti più remoti, altri ci accerchiano attaccandoci alle spalle o, peggio, ci bombar-



dano di granate. Per affrontarli con le nostre armi, avremo un mirino su schermo (differentemente secondo il tipo di arma) che diventerà di colore rosso quando il nemico sarà nei paraggi. Oltre alla modalità campagna, le opzioni multiplayer presenti prevedono il gioco in 2 via split screen, in 4 ancora in split screen, con 2 Xbox collegati tramite cavo di rete e con 4 Xbox dotati di Hub e relativi cavi. Proprio da qui vengono le note più felici di Halo. Se è infatti molto divertente giocare in modalità singola (la longevità si attesta su un buon 15 ore di gioco), grosse soddisfazioni sono riservate a chi ha la possibilità di affrontare la campagna con un amico, o ancora a quanti possono collegare due o più Xbox tra di loro e godere di apposite modalità come il "capture the flag".

I controlli di Halo, risultano ben congegnati e i tasti dell'Xpad, sono stati predisposti in maniera razionale dagli sviluppatori, lasciando alle levette analogiche il compito di farci spostare e di mirare. Completa l'esperienza di gioco la possibilità di posizionare i nostri soldati su torrette di fuoco fisse, o mobili (a bordo della Jeep), relegando al secondo player la guida del mezzo.

I difetti, seppur marginali, sono da ricercarsi principalmente nel reparto grafico (presenza di scalettature dovute all'aliasing), piccoli errori di collisione, e nella gestione della telecamera virtuale, che tende a collocarsi in posizioni "scomode". Nonostante tutto, Halo è sicuramente il più impressionante FPS mai visto su console di nuova generazione.

In conclusione Halo è senza alcun dubbio il

**Evocativo il paesaggio, con questo enorme anello che ci sovrasta e che ci ricorda che siamo milioni di anni luce lontani da casa...**



• Anche in due, sebbene il dettaglio grafico cali, non si riscontrano rallentamenti.



• Decine e decine di creature sullo schermo e il frame rate non accenna problemi...



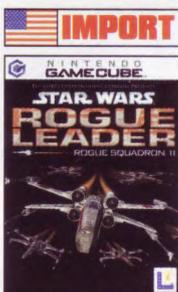
titolo di richiamo che ci si attendeva da Xbox. Certo, gli sviluppatori non hanno avuto modo di apprendere al meglio le caratteristiche della macchina Microsoft ma, malgrado tutto, siamo rimasti stupiti dal risultato. Tecnicamente impressionante, estremamente giocabile, con una longevità rispettabile, Halo è il primo titolo meritevole di acquisto a prezzo pieno per i possessori di Xbox. Bungie ha inoltre annunciato la commercializzazione di un data disk.

**Marco Virtuale**

CONTROL BOX <small>XBOX</small>	
PLUS	MINUS
+ Tecnicamente solido e spettacolare	- Si muove a "soli" 30 fps
+ Comandi facili da assimilare	- Potrebbe non piacere a chi è dedito a giochi meno impegnativi
+ Modalità multiplayer ben congegnate	
GRAFICA	■■■■■■■■■ 9
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■ 8
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■ 8
SONORO	■■■■■■■■■ 7
GLOBALE <small>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</small>	
La prima killer-app per Xbox.	
Meritevole d'acquisto, anche se è il vostro primo FPS.	
Potreste rimanerne ammalati.	

# STAR WARS ROGUE SQUADRON II ROGUE LEADER

In attesa dell'uscita nelle sale di Episode II, i fans di Guerre Stellari possono rivivere le più spettacolari battaglie della trilogia grazie a Factor 5 e al Nintendo Game Cube!



DISTRIBUTORE   IMPORT
GENERE   SPARATUTTO
GIOCATORI   1
PRODUTTORE   LUCASARTS
SVILUPPATORE   FACTOR 5
FORMATO   GAME CUBE
SUPPORTO   MINI DVD-ROM

**S**tar Wars: Rogue Leader, titolo di punta del lancio americano di GC, dimostra sin da subito di essere una vera killer application. Gli sviluppatori del gioco sono i Factor 5, autori sin dai tempi degli home computer 16 bit, di capolavori del calibro di R-Type (conversione) e del ben più famoso Turrigan su Amiga. Rogue Leader è l'evoluzione di Rogue Squadron, un gioco apparso nel 1998 su Nintendo 64. In esso avevate la possibilità di vestire i panni del mitico Luke Skywalker, il giovane Jedi, in una serie di missioni, utilizzando molte delle navi presenti nella trilogia: dall'X-Wing al Millennium Falcon, e persino i caccia Tie imperiali. Rogue Squadron fu un successo, anche perché fu il primo gioco a utilizzare l'espansione di memoria da 4 MB per il Nintendone, e poté perciò vantare una spet-

tacolare grafica in alta risoluzione.

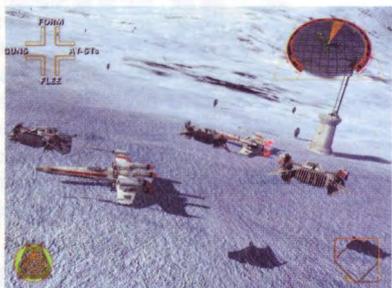
Dopo aver pubblicato un seguito, sempre per N64, ossia Star Wars Episode I: Battle for Naboo, i Factor 5 si sono dedicati a questo Rogue Leader, destinato, per ora, a restare un'esclusiva Gamecube.

Il titolo Lucasarts è strutturato in 11 missioni, ognuna delle quali è, divisa in tre submission. Le missioni sono tratte dai film della prima trilogia, e comprendono lo scontro su Hoth, l'attacco alla Morte Nera, la battaglia di Endor e altri memorabili episodi. Al termine di ogni missione riceverete una medaglia; in base al tempo che avrete impiegato per portarla a termine, del numero di nemici abbattuti, dei colpi utilizzati e di altri parametri che indicano la vostra bravura, la medaglia potrà essere d'oro, d'argento o di bronzo. Se in breve tempo riuscirete ad ottenere le medaglie di bronzo, quelle d'oro risulteranno molto più difficoltose da conquistare. Per cercare di ottenerle, dovrete fare un accuratissimo studio di ogni missione. Vale però la pena di impegnarsi, giacché si

possono ottenere extra davvero interessanti, quali 5 nuovi livelli e nuovi mezzi da pilotare (c'è persino il caccia Tie di Darth Vader!).

Il sistema delle medaglie contribuisce a dare maggior spessore al gioco e a renderlo parecchio più longevo (senza preoccuparsi delle medaglie d'oro, un giocatore abbastanza esperto lo finirà in meno di dieci ore).

Non si impiega molto per rendersi conto che, almeno a livello tecnico, Rogue Leader è qualcosa di eccezionale. All'uscita giapponese del Game Cube è stato grande, da parte di tutti, lo stupore di fronte agli effetti di luce di Luigi's Mansion, o alla splendida realizzazione dell'acqua di Wave Race. Ma con l'arrivo di SW Rogue Leader la situazione è destinata a cambiare: è sicuramente il titolo sviluppato da Factor 5 ad ottenere la palma del gioco più spettacolare per GC. La grafica fa spesso dimenticare che non ci si trova di fronte a un film della saga; ciascun X-Wing è composto da più di 20.000 poligoni, e tutto, fin nei più piccoli dettagli, appare incredibilmente curato. Le textures sono



Il paesaggio di Bespin è stato ricostruito alla perfezione dai grafici dei Factor 5. George Lucas può vantarsene al bar!



varie e dettagliatissime; luci, ombre, esplosioni, tutto è terribilmente "reale". In alcuni momenti, quando è presente sullo schermo un numero enorme di oggetti in movimento, il frame-rate scende al di sotto dei 60 fps, e il rallentamento si nota (si toccano dai 30 ai 15 fps); ma è questione di pochi attimi, e non mina in maniera assoluta la giocabilità.

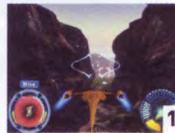
Il sonoro è un altro punto forte del titolo Lucasarts: grazie agli effetti (presi in prestito quasi tutti dagli archivi della Skywalker Sound), alle parti parlate tratte dai film e alla celebre colonna sonora di John Williams, sembra davvero di trovarsi nell'universo di Star Wars. In particolare, RL supporta il Dolby Pro Logic II, offrendo quindi, a chi ha la possibilità di goderne, un'esperienza sonora a dir poco strabiliante.

Per quanto riguarda il gameplay, i Factor 5 hanno cercato di sfruttare al meglio le potenzialità offerte dal controller del Game Cube. Ci sono, infatti, varie tipologie di fuoco, che verranno utilizzate a seconda di come si preme il tasto A: tenendolo premuto a lungo, o al contrario rilasciandolo subito, o ancora schiacciandolo più volte, il tipo di fuoco varia. Interessante anche come sono stati utilizzati i tasti L e R, analogici, per cui si può frenare o accelerare progressivamente a seconda di quanto si schiaccia-

no i due tasti: se vorrete chiudere le ali del vostro X-Wing e accelerare il più possibile, vi basterà premere R fino in fondo, e sfreccerete alla massima velocità. Il pad direzionale è utile per dare ordini alla vostra squadra: potrete scegliere, ad esempio, se farvi proteggere oppure se ordinare ai compagni di dirigersi su un determinato obiettivo. Il tasto C, infine, serve ad adottare la visuale in soggettiva, per poter evitare di essere colti di sorpresa. Cosa comunque piuttosto improbabile, visto che avrete a disposizione un radar "quasi-3D", dove le navi nemiche vengono rappresentate con colori diversi a seconda che siano sotto o sopra di voi. Potrete anche udirli mentre si avvicinano da lontano. Grazie all'effetto surround, sarà facile capire se si stanno avvicinando da dietro oppure dai lati. Con il tasto Y, infine, si richiama il targeting monitor, grazie al quale potrete vedere tutti i bersagli evidenziati con diversi colori (per esempio, un bersaglio da

## LE GUERRE STELLARI DELLE CONSOLE

### I TITOLI CHE GIOCHEREMO ISPIRATI ALL'UNIVERSO DI STAR WARS



Durante questo 2002, in concomitanza con l'arrivo nelle sale cinematografiche di Episode II, avremo la possibilità di giocare altri titoli ispirati all'universo di Star Wars. Nella fattispecie, su Xbox avremo Star Wars Starfighter Special Edition (1) (prevista una versione anche per PS2) e Obi Wan (2), un gioco d'azione con visuale in terza persona. Sulla console Sony, invece, potremo divertirci con Racer Revenge (3).

**Non si impiega molto per rendersi conto che, almeno a livello tecnico, Rogue Leader è qualcosa di eccezionale.**

abbattere verrà evidenziato in giallo); se vi servirete troppo spesso del monitor, però, difficilmente otterrete una medaglia.

L'unica critica di rilievo che si potrebbe fare a SW Rogue Leader è di essere troppo simile, almeno nel gameplay, al suo predecessore; ma è comunque un acquisto quasi obbligato per chiunque possieda un GC e ami la saga di Star Wars; tutti gli altri potrebbero non comparlo solo se detestano gli sparatutto... o se detestano il mondo di Guerre Stellari!

**Galadriel Snapefan**



Il sogno di tutti i fans di Guerre Stellari: volare attraverso il canyon della Morte Nera!

CONTROL BOX		SISTEMA GAMEDISC
PLUS	MINUS	
+ Modelli dei caccia e ambientazioni ricostruite in maniera maniacale	- Se non amate Guerre Stellari, potrebbe non dirvi nulla...	
+ La colonna sonora riprende i motivi della saga	- Simile ai prequel	
	- Rallentamenti durante le fasi più "pesanti"	
GRAFICA	■■■■■■■■■■	8
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■	8
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■	8
SONORO	■■■■■■■■■■	8
GLOBALE		12345678910
Un gioco di Star Wars che supera per interesse l'ultimo film della saga. Un acquisto obbligato per i fans e non solo.		<b>S</b>

## REVIEW

PENNY RACERS / PS2



Le ambientazioni, così come da copione, risultano allegre e colorate e riescono ad entusiasmare i giocatori più giovani.

# PENNY RACERS

Le mini macchine della Takara, dopo un esilio di cinque anni, tornano a farci visita direttamente su PS2.

**L**a serie di Coro Q, apparsa cinque anni fa su PSX, non ha mai goduto di grosso successo al di fuori del Giappone. Vuoi per una realizzazione tecnica di scarso rilievo, vuoi per il fatto che le simpatiche macchinine giocattolo qui da noi non sono importate, in Europa è arrivato solamente un episodio (il primo) su PSX, caduto ben presto nel dimenticatoio, surclassato da titoli più importanti come GT (1 e 2) e Rage Racer. Ora Takara ci riprova, distribuendo al di fuori delle lande nipponiche la versione PS2 del suo Gadget Racers: Penny Racers. Al contrario di titoli simulativi come GT3, Penny Racers si basa sulle corse di queste simpatiche macchinine super-deformed, in grado di potenziarsi con curiosi upgrade quali ali per spiccare il volo e chiatte galleggianti per superare i tratti percorsi da distese acquifere. Accumulando i premi in denaro vincendo le gare di categoria, sarà possibile modificare il vostro bolide, ed accedere alle classi superiori. Tutto sommato non è neppure troppo difficile ottenere i primi concreti risultati, senza ripetere le gare decine e decine di volte come accade in GT3. Solo raramente abbiamo dovuto ripercorre le corse per intascare il premio di primo classificato. Oltre alla modalità Grand Prix, il titolo Takara gode di alcune interessanti modalità che ne aumentano la longevità: ci sono le gare di resistenza (endurance), le corse con vetture "modificate", i test della

patente (indispensabili) e le gare in multiplayer, fruibili da ben quattro giocatori simultaneamente (si nota un ridimensionamento delle textures).

Nonostante l'elevato numero di modalità e di gare previste, il neo di Penny Racers è da ricercarsi nel numero totale di circuiti: solamente 20, metà dei quali sono varianti arricchite da spezzoni più o meno lunghi di pista. Così, nel tempo che impiegherete nella modalità Grand Prix, avrete modo di vedere, sin troppo presto, tutto ciò che vi riserva Penny Racers a livello di ambientazioni, perdendo così l'effetto sorpresa iniziale.

Da far notare però, come, nonostante siano limitate ad un numero di 20, le piste risultino divertenti (a parte un paio di ovali), fantasiose e ben caratterizzate: durante le corse, attraverseremo una città con locomotive a vapore, un parco dei divertimenti (con escursioni sull'otto volante e sulla tazza da tè

roteante) e una tundra gelata! Penny Racers è un titolo onesto, sicuramente diverso da tutti quelli simili visti finora su PS2. Dotato di una realizzazione tecnica tutto sommato sufficiente (sono presenti sporadici pop-up durante le corse), Penny Racers potrebbe non interessare il grande pubblico per via dello stile grafico al quale è votato. Inoltre, i soli 20 percorsi non ne fanno di certo un campione di longevità. Se, però, siete disposti a sopportare questi difetti marginali, avrete di che divertirvi.

Simona Carlini



DISTRIBUTORE | COVERTE

GENERE | RACING

GIOCATORI | 1-4

PRODUTTORE | MIDAS

SVILUPPATORE | TAKARA

FORMATO | PLAYSTATION 2

SUPPORTO | CD-ROM

**PENNY RACERS**



CONTROL BOX		PlayStation 2
PLUS	MINUS	
+ Giocabilità sufficiente	- Tecnicamente non eccelso	
+ Grafica fluida e colorata	- Troppo poche le piste	
+ Molto adatto ad un pubblico di "minori"	- Un titolo non digeribile dalla grande maggioranza di videogiochiatori.	
GRAFICA	GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	SONORO	6
GLOBALE		6
Carino, simpatico, ma relegato ad una particolare categoria di giocatori. Se proprio non riuscite a farne a meno...		<b>6</b>

# TWISTED METAL: BLACK

I tralicci infernali di Sony ritornano in un nuovo, distruttivo torneo indetto da Calypso.

**N**iente di strano apparentemente, se non fosse che i partecipanti sono tutti graditi ospiti del manicomio criminale Blackfield, allettati dalla promessa di vedere realizzato il desiderio più infido espresso dall'ultimo di loro rimasto in vita al termine degli scontri. Scontri da effettuarsi rigorosamente a bordo di veicoli motorizzati "particolari", tutti chiaramente contraddistinti da differenti armamenti. Ad ogni veicolo corrisponderà un'adeguata condotta di gara: dimenticate dunque di speronare gli avversari efficacemente se non siete a bordo della motrice di un autoarticolato.

L'arsenale disponibile spazia da armi da fuoco a ricarica graduale, a quelle reperibili unicamente previo recupero di appositi item all'interno delle arene di gioco. Definire le variegate ambientazioni semplicemente con la parola arena è riduttivo, vista la loro chilometrica estensione. Si ha come la sensazione che gli scontri non avvengano mai in luoghi delimitati, ma in spazi aperti, visti i numerosi spettatori/vittime circolanti all'interno degli stessi.

Il vostro veicolo riporterà graficamente i danni provocati da un eventuale scontro con l'avversario. Eventuale è in realtà un eufemismo, in un gioco nel quale verrete praticamente braccati senza pietà dai piloti della CPU. Più sarete indeboliti e più questi vi si accaniranno contro. Viceversa, dinanzi alla minima difficoltà, gli stessi avversari cercheranno di rifuggere lo scontro per recuperare armi più potenti e successivamente ripresentarsi per brandire il vostro scalpo come trofeo. Tutto questo, per



lodare ulteriormente il lavoro svolto dagli sviluppatori, in grado di gestire contemporaneamente una grafica degna di nota, con un'intelligenza artificiale ragguardevole.

Giocando in single player, non avrete più la sensazione di superiorità derivante dalla stoltezza dei bot (anche solo a livello Normal), ma sarete in grado di tenere testa ai temibili veicoli avversari dopo poche sessioni di gioco.

Questo anche perché verrete adeguatamente assistiti da un sistema di controllo molto intuitivo, che vi permetterà di eseguire rapidi cambi di direzione, scodate e letali testa-coda, in maniera piuttosto naturale. Volendo trovare un punto debole nel gameplay, potremmo citarne la velocità, invero eccessivamente elevata, almeno inizialmente. Fortunatamente, dopo pochi minuti di pratica tutto torna regolare e piacevolissimo.

Nonostante manchi il supporto per il gioco on-line, gli amanti sfegatati dell'esperienza multiplayer non rimpiangeranno questa lacuna, vista la possibilità di giocare in 2 o in 4,



*I veicoli sono quanto di più bizzarro e atipico ammirato in questa categoria di giochi.*



previo multitaq, sullo stesso teleschermo. I fantastici 4 potranno allettarsi con scontri deathmatch all'ultimo sangue, arrivando addirittura a dettare le regole di gioco mediante un apposito editor. Giocando a schermo diviso l'engine grafico non ne risentirà eccessivamente: le textures forzatamente perderanno qualcosa nel dettaglio ma il frame rate si attesterà su livelli pressoché costanti.

Al contrario, nella modalità principale saltuariamente si presentano accenni di rallentamento, ma solo in particolari situazioni di vistoso sovraffollamento di sprites ed esplosioni contemporaneamente su schermo.

Anche il sonoro vanta una pletera di effetti ottimamente realizzati e le musiche, dal tono trash rock, si rivelano adatto accompagnamento ad un titolo simile. In TMB, si ha come la sensazione che nulla sia stato tralasciato, l'unico appunto che ci sentiamo di muovere riguarda proprio l'interesse che un titolo del genere può riscuotere da noi in Europa. Se però avete amato la saga sin dagli albori su PsOne, lasciate pure da parte ogni remora e acquistate questo titolo a scatola chiusa.

Marco Motta



La fluidità e la velocità del gioco in singolo rendono giustizia alle abilità dei programmatori.

PlayStation 2

DISTRIBUTORE | SONY

GENERE | COMBAT RACING

GIOCATORI | 1-4

PRODUTTORE | SCEA

SVILUPPATORE | INCOGNITO

FORMATO | PLAYSTATION 2

SUPPORTO | DVD-ROM

twisted metal BLACK

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Sistema di controllo ben realizzato	- Alcuni rallentamenti nelle situazioni più "affollate"
+ Le arene sono di dimensioni "enormi"!	- Genere non molto adatto ai gusti "occidentali"
+ Possibilità di gioco in quattro simultanea	

GRAFICA | ██████████ 7

GIOCABILITÀ | ██████████ 8

LONGEVITÀ | ██████████ 7

SONORO | ██████████ 7

GLOBALE | ██████████ 7

Twisted Metal sbarca su PS2 e lo fa in maniera spettacolare!

Se avete amato alla follia i quattro prequel, fatelo vostro.

# HEADHUNTER

Il mio nome è Wade. Jack Wade.  
Ed è l'unica cosa che ricordo...



## AMARCORD

### JACK PRIMA DELLA CURA



Ecco come apparivano Jack e la sua moto agli stadi iniziali di sviluppo.



DISTRIBUTORE | SONY  
GENERE | ACTION-ADVENTURE  
GIOCATORI | 1  
PRODUTTORE | SEGA  
SVILUPPATORE | ARUZE  
FORMATO | PLAYSTATION 2  
SUPPORTO | DVD-ROM

HEADHUNTER

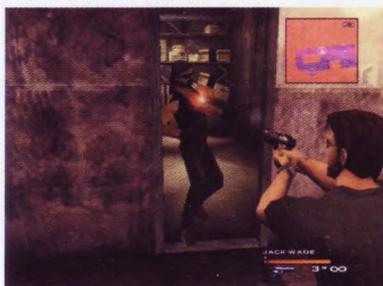
In un futuro neppure troppo lontano, la merce di scambio primaria della società è costituita da organi umani. Tale mercanzia si rivela utile non solo alla cura di deficienze fisiche, ma anche a questioni estetiche o di prolungamento della durata di vita. In un simile scenario, una sola grande multinazionale, la Biotech, detiene il monopolio. Se da un lato i "ricambi" artificiali sono accessibili alla maggior parte della popolazione, dall'altro quelli naturali sono apprezzati solo dai ricchi: quale miglior fonte di approvvigionamento a buon mercato, dunque, se non la criminalità? Logica conseguenza di tutto ciò è il fiorire del mestiere di cacciatore di teste. Jack Wade (il vostro alter-ego digitale), ne è un celebre rappresentante. O per meglio dire... ne era, dato che la sua (e nostra) avventura, comincerà in una strana prigione, dove a regnare, su tutto, sarà l'amnesia.

Ciò comunque non vi impedirà di evadere e di iniziare la ricostruzione del puzzle della vostra memoria. Al vostro fianco ci sarà una giovane e ricca donna, Angela, che vi prenderà sotto sua protezione e vi affiderà l'incarico di scoprire chi ha ucciso suo padre, ex presidente di Biotech. Per riuscire nell'impresa, dovrete ripercorrere le tappe principali della "carriera" di un cacciatore di teste. Il background che fa da sfondo al titolo Sega è di chiare reminescenze "Robocoppiane". Se durante le fasi di gioco vere e proprie possiamo anche non farci troppo caso, assistendo ai filmati di apertura e di intermezzo, è impossibile non accorgersi delle numerose analogie tra Headhunter ed il film di Paul Verhoeven. Vi basti come esempio il notiziario d'apertura, con i cinici giornalisti, pronti ad annunciare disgrazie e sventure mantenendo costantemente il sorriso sulle labbra. Prima di cominciare la vostra avventura, dovrete ottenere le "licenze di caccia". Ovvero, dovrete superare alcune prove di addestramento, simili a quelle viste in Metal Gear Solid per PSX (VR Training). Negli uffici della L.E.I.L.A., l'organismo che forma e



gestisce i cacciatori di teste, il superamento delle prove, vi garantirà un arsenale sempre più fornito. Nei cinque livelli di addestramento dovrete imparare a pilotare la vostra moto, a non farvi sorprendere dai nemici (proprio come accadeva nelle VR Missions di MGS) e ad eliminarli furtivamente. La nota stonata è che le prove da affrontare sono tutte simili tra di loro: ottenendo le differenti licenze di caccia, aumenterà esclusivamente la difficoltà delle stesse prove. Altra caratteristica che mi ha lasciato un po'

sconcertato riguarda la "scarsa sensibilità auditiva" dei nemici. Braccateli alle spalle, e neanche si accorgeranno di voi; non batteranno ciglio: non reagiranno, finché sarete fuori dal loro campo visivo. Mentre nel primo Metal Gear Solid era però possibile studiare il cono visivo delle guardie, in Headhunter dovremo solo fare affidamento sui nostri occhi e sul nostro sesto senso. Tutto ciò, pur rivelandosi invero irritante, aggiunge una buona dose di sfida nella sfida. Altro aspetto curioso è la sparizione dei cadaveri dei vostri





## VIVO O MORTO, TU VERRAI CON ME!

### ROBOCOP STA PER ARRIVARE SULLE NOSTRE CONSOLE



A proposito di RoboCop, siamo lieti che qualcuno si sia ricordato di sfruttarne la licenza per confezionare un buon videogame. È dai tempi delle console 16 bit, infatti, che il corazzato poliziotto non ci diletta con una versione videoludica delle sue avventure. In questo caso, la programmazione del titolo spetta a Titus, che lo distribuirà in un non meglio precisato giorno di primavera...

**... è impossibile non accorgersi delle numerose analogie tra Headhunter e il film RoboCop di Paul Verhoeven.**

avversari. Impossibile, dunque, far scattare l'allarme lasciando un corpo di un avversario eliminato sul luogo del delitto. Nonostante queste esigue concessioni alla realtà, Headhunter rimane un titolo convincente e fluido. In ogni missione, percorrere sulla vostra moto le vie di una Los Angeles ben ricostruita, alla ricerca di punti per accedere alla "licenza di caccia" superiore e, soprattutto, alla ricerca di auto da "ripulire" a fondo (piccolo e simpatico *bonus* inserito dagli sviluppatori). Le missioni integrano alla perfezione avventura ed esplora-

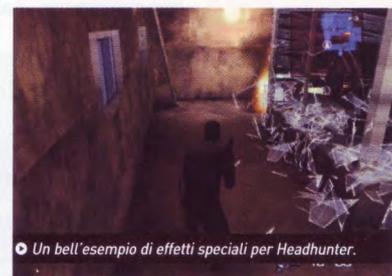
zione, obbligandovi a seguire i livelli e a risolvere i numerosi enigmi (talvolta molto semplici), giocando continuamente al gatto e alla volpe col nemico. Il tutto in uno scenario coerente e sorprendente.

Passando alla descrizione del comparto tecnico di Headhunter, c'è da far notare come il gioco Sega risplenda sotto certi aspetti e lasci a desiderare sotto altri. Per cominciare, le sequenze intermedie in FMV non sono il massimo. I più pignoli sollevano poi la questione legata alla mancanza di realismo nel movimento dei personaggi. La visibilità è poi imbarazzante: l'inquadratura è quasi sempre sul giocatore e, in certi ambienti, lo scorcio è limitato. La cattiva visibilità viene però incontro al giocatore, nel senso che l'avversario non è affrontabile se non è comparso in maniera chiara sullo schermo.

La grafica, nell'insieme convincente e riuscita, presenta accurate textures, ricche e differenziate. La fluidità di gioco è costante e gli unici rallentamenti che si possono incontrare sono legati, ad esempio, al fumo della moto. Alcune sequenze, inoltre, come il combattimento contro un boss sotto la pioggia battente, meritano un plauso particolare. Potrete salvare quando vorrete, col vantaggio di non dover ripetere lunghi passaggi. Tutto il gioco presenta il parlato in lingua inglese (davvero ben realizzato), sottotitolato in italiano. Inoltre, come tutti i titoli Sega in uscita su PS2 questo mese, anche Headhunter gode della tanto auspicata opzione 50/60 Hz.

In breve, malgrado qualche punto ampiamente discutibile, Headhunter è un titolo riuscito. La giocabilità e il fascino del suo background, sono le sue armi vincenti.

**Giuseppe Nigro**



Un bell'esempio di effetti speciali per Headhunter.

## 2<sup>a</sup> OPINIONE

Headhunter può essere definito un buon titolo, meritevole di acquisto, a patto che non si abbia intenzione di prendere MGS2 in uscita il mese prossimo. Difatti sono molte le analogie tra i due titoli, ma personalmente preferisco la struttura collaudata del game Konami alle gesta di Jack in un futuro dalle tinte cyberpunk.

La realizzazione tecnica, curata da Amuze, si rivela solida e cosmeticamente apprezzabile. Qualche riserva sull'animazione e sul look del protagonista: Jake Wade è forse il personaggio più "anonimo" che abbia mai visto su PS2. Per il resto, Headhunter è un titolo gradevole che saprà impegnarvi e coinvolgervi sino alla, non troppo lunga, fine.

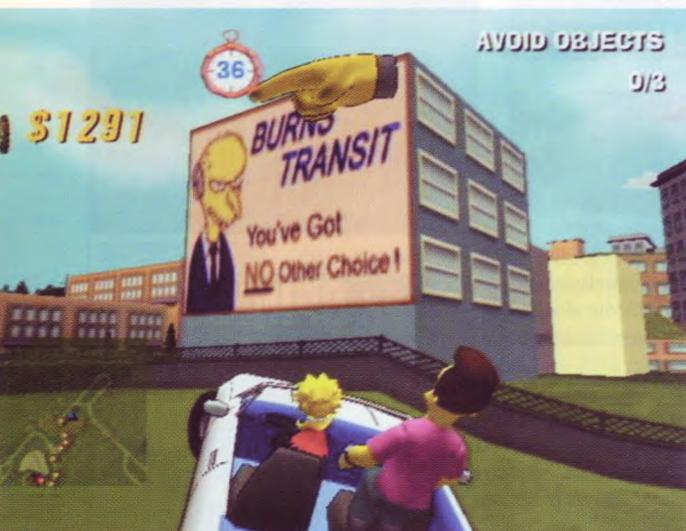
**Davide Belardo**

CONTROL BOX		PlayStation 2
<b>PLUS</b>	<b>MINUS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Atmosfera in stile RoboCop</li> <li>Opzione 50/60 Hz</li> <li>Livelli esplorativi intervallati da sezioni in moto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scarsa verve del protagonista</li> <li>Licenze di caccia troppo simili tra loro</li> <li>Intelligenza artificiale di infimo livello</li> </ul>	
GRAFICA	■■■■■■■■■■	7
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■	7
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■	7
SONORO	■■■■■■■■■■	8
GLOBALE	12345678910	
Un buon action adventure da parte di Sega, che rispetvera un genere sempre in voga su PS2. Non male come inizio.		



# THE SIMPSON ROAD RAGE

Un gioco dei Simpson su PS2? Bello! Speriamo che non sia stato programmato dalla geniale mente di... Homer Simpson!



velocità. Inopportuni, specie se si sta facendo scendere un passeggero o si sta zig-zagando nel traffico. Non ci saranno turbo-boost o potenziamenti di sorta per il vostro veicolo: vedrete perciò tutti i piloti sfilare più o meno alla stessa velocità per le strade della variopinta cittadina. Questa infelice trovata dei programmatori non permette il sorpasso dell'avversario nella modalità multiplayer. Incredibile!

Le varie modalità di gioco non offrono molto in termini di varietà. C'è la Sunday Drive, nella quale farete il giro di Springfield senza particolari restrizioni temporali, facendo qualsiasi cosa (troppo presto noioso), e la modalità Mission, nella quale avrete compiti ben precisi come, ad esempio, portare Homer Simpson al lavoro prima che Mr. Burns scopra la sua assenza. Per ogni missione avrete tempo a sufficienza, anche troppo a dire il vero (!).

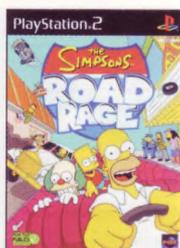
La modalità due giocatori (testa a testa) consiste nell'affrontare l'avversario su uno stesso percorso, con l'impossibilità di superarlo essendo assenti boost o power-up. Tutto ciò lascia poco spazio alla fantasia ed alla creatività di guida, conferendo all'altro del vincitore al giocatore che meglio riesce a mantenere una traiettoria dritta e pulita. I tempi di caricamento sono assurdi. Ogni scenario richiede almeno 30-35 secondi per essere caricato in memoria, durante i quali assisteremo ad una stupida schermata con un Bart assorto nella visione della TV. Volendo fare una stima, il tempo al quale assisteremo a tale "capolavoro" 0 sarà più o meno equivalente a quello della nostra vera esperienza ludica, tanto sono numerosi e frequenti i caricamenti.



Passando a descrivere il lato cosmetico, si può ammirare una fedele ricostruzione poligonale di Springfield e dei personaggi giocanti. Peccato per il basso (bassissimo) dettaglio delle textures, in alcuni casi davvero orribili. Come se non bastasse, l'engine poligonale presenta seri problemi di clipping e collisioni. L'audio ripropone il tema della serie televisiva, in maniera quasi ossessiva. Le voci sono quelle degli originali doppiatori americani, a volte ripetute in maniera bislacca decine e decine di volte. Dai tempi del NES, passando per Amiga e Game Boy, non abbiamo mai avuto il piacere di gustare una conversione videoludica adeguata delle gesta di Bart, Homer e compagnia. Il titolo EA purtroppo non smentisce la regola.

Simona Carlini

**L**a trama alla base di questo apparente clone di Crazy Taxi vede l'arrivo Mr. Burns acquistare l'intero corpo trasporti di Springfield. Tale fatto costringe gli abitanti ad una forzata inaccessibilità dei trasporti. Proprio per questo, i cittadini progettano un sistema "alternativo" che sperano possa portare introiti per almeno un milione di dollari, cifra necessaria al riciclaggio dei mezzi di trasporto. Una storia che fa da pretesto ad una spericolata corsa a bordo dei mezzi più strampalati attraverso le strade urbane (e non solo) di Springfield. Nella modalità Road Rage, la principale, potrete scegliere, a nostro piacimento, un membro del cast dei Simpson (17, compresi quelli segreti), e scarrozzare i cittadini di Springfield verso le loro destinazioni entro il tempo limite. Man mano che completerete la modalità principale, si sbloccheranno scenari e personaggi aggiuntivi. Come già visto in Crazy Taxi (Sega) potrete eseguire spericolate manovre di testa-coda, unica caratteristica di rilievo del titolo EA. Con la leva analogica sinistra del Pad potrete sterzare, mentre con i tasti accelererete, frenare e strombazzare il vostro clacson. L'eccessiva sensibilità dei comandi sarà però causa di repentini e indesiderati cambiamenti di scenario e di



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



I personaggi e i veicoli sono realizzati con discreta cura.

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ È un clone di Crazy Taxi	- Textures orribili
+ Voci originali dei doppiatori americani	- Tempi di caricamento assurdammente lunghi
	- Modalità 2 giocatori priva di appeal

GRAFICA	■■■■■■■■■■	5
GIOCABILITÀ	■■■■■■■■■■	5
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■■	4
SONORO	■■■■■■■■■■	6

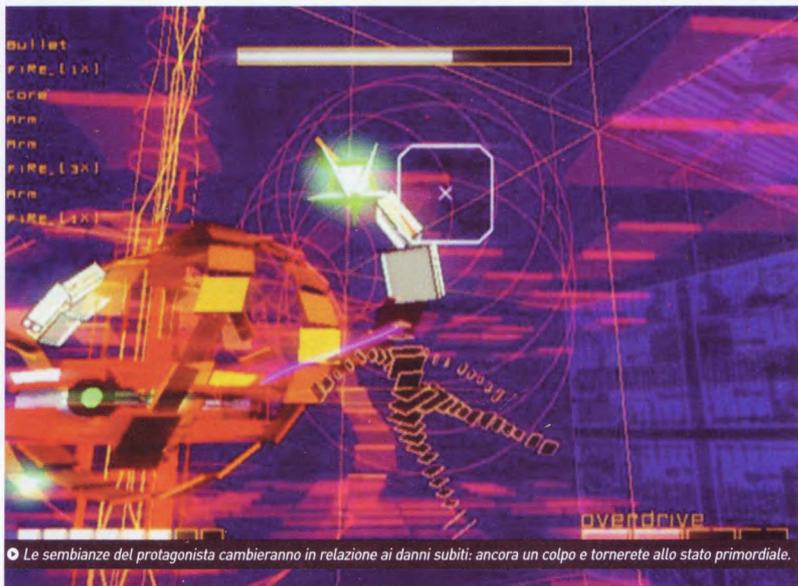
GALEAZZA

Un vero peccato e, ancor più, l'ennesima buona occasione sprecata. Evitatelo se non volete rimanere delusi.



# REZ

Ogni forma ha un colore, ogni colore ha un suono. Se Wassily Kandinsky, pittore russo astrattista, fosse ancora vivo, questo sarebbe stato il suo gioco.



Le sembianze del protagonista cambieranno in relazione ai danni subiti: ancora un colpo e tornerete allo stato primordiale.

In un'industria troppo spesso restia a lanciare sul mercato titoli realmente innovativi, vuoi per la paura di clamorosi flop, vuoi per un'imbarazzante carenza di idee originali, Sega gioca le sue carte con questa nuova produzione, uscita a fine 2001 in terra Nipponica e proposta in versione Pal da Sony per questo mese di febbraio. Cos'è Rez? Osservando le foto con attenzione, potrete rendervi conto dello stile grafico adottato dagli sviluppatori. Un mix tra il minimalismo di Vib Ribbon (PsOne) e gli sgargianti effetti di luce di Fantavision. Ad un osservatore non assuefatto al mondo dei videogames, il tutto potrebbe apparire come un incredibile "trip" generato dal cuore di silicio del monolite nero di casa Sony. In realtà l'ambientazione di Rez è una sorta di Cyberspazio in wireframe che il giocatore dovrà penetrare di "strato in strato", per arrivare al cuore del sistema e sconfiggere il temibile guardiano che agisce da firewall tra un server (leggi livello di gioco) e l'altro. In sostanza siamo di fronte ad uno sparattuto in terza persona, con alcune escursioni laterali della telecamera. Niente di clamorosamente sconvolgente, quindi.

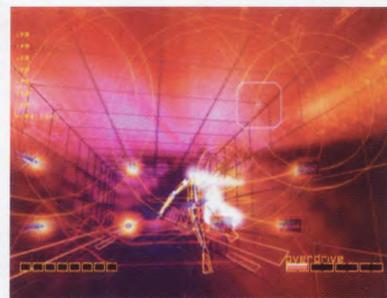
Chi si aspettava di trovarsi di fronte a qualcosa di tremendamente nuovo, sappia che il titolo Sega ricorda molto da vicino quel Panzer Dragoon ammirato sei anni fa su Saturn. Potremmo quasi parlare di plagio, se ambedue i titoli non fossero stati sviluppati dalla

stessa software house! La componente audio, riveste un ruolo di rilievo, giacché sarà possibile, semplicemente schiacciando il tasto X (fire), generare un timpano campionato e modificare a nostro piacimento il ritmo della splendida colonna sonora techno-space. Le vibrazioni del Dual Shock 2 contribuiscono in maniera decisa a farci coinvolgere dall'armonia musicale generata dalle nostre prestazioni videoludiche. Anche lo scenario di gioco cambierà di conseguenza, dando vita a nuove infrastrutture e a nuovi effetti di luce. Colpendo in sequenza il maggior numero di nemici [operazione effettuabile tramite "lock"], generando quindi combo sempre più elaborate, potremo accumulare la nostra energia ascetica e scaricarla, schiacciando il tasto cerchio, addosso al nemico (overdrive).

I cinque livelli complessivi sono suddivisi in



I boss finali, pur non essendo troppo impegnativi, necessitano di costanza e applicazione.

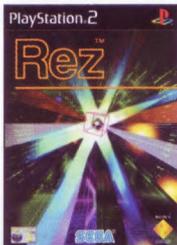


layer, ognuno dei quali richiede un breve periodo di tempo per essere attraversato. Al termine dell'ultimo layer risiede il classico boss di turno, impegnativo quanto basta, ma non certo insormontabile.

Rez è un titolo che mi ha lasciato interdetto. Mi chiedo come sia possibile pretendere di vendere a prezzo pieno un titolo che garantisce una longevità non superiore alle 4-5 ore.

Il difetto principale è proprio qui: i soli cinque livelli presenti nel titolo Sega, sono una pugnata alle spalle della longevità di questo titolo. Lo score attack mode, sbloccabile dopo aver terminato il gioco, non migliora di certo le cose. Altra nota negativa viene dalla non implementazione dell'audio in Dolby Digital o, perlomeno, in Dolby Surround. Per un gioco che fa della musica la sua arma, mi sarei aspettato qualcosa di più che la semplice stereofonia a due vie. Malgrado un concept originale (almeno a livello ideale) e una realizzazione tecnica tutto sommato sufficiente, Rez non è un titolo che merita i vostri sudati risparmi.

Giuseppe Nigro



DISTRIBUTORE | SONY  
 GENERE | SPARATTUTO  
 GIOCATORI | 1  
 PRODUTTORE | SEGA  
 SVILUPPATORE | UGA  
 FORMATO | PLAYSTATION 2  
 SUPPORTO | CD-ROM

Rez™

CONTROL BOX		PlayStation-2
PLUS	MINUS	
+ Concept parzialmente originale	- Solamente cinque livelli	
+ Graficamente psichedelico	- Non è stato implementato né il Surround né il DD	
+ Colonna sonora techno ben realizzata	- Nonostante tutto è un semplice sparattuto	
GRAFICA		7
GIOCATABILITÀ		6
LONGEVITÀ		4
SONORO		8
GLOBALE		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Se solo Uga avesse curato maggiormente la varietà e la longevità di Rez, avremmo avuto un ottimo titolo.		

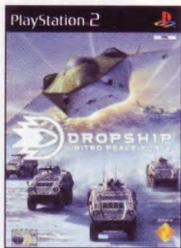


# DROPSHIP UNITED PEACE FORCE

**Colony Wars sulla terra! Anche se non ufficialmente, le analogie tra i gloriosi titoli di simulazione spaziale e questa nuova produzione Sony lasciano percepire una sorta di proseguimento "ideale".**

Anno 2050, il mondo è sconvolto da innumerevoli conflitti, causati da una crescente e generalizzata instabilità politica. Vista l'inefficienza nel trattare tali problematiche, la NATO e le Nazioni Unite vengono sciolte e, dalle loro ceneri, nasce l'UPF: "United Peace Force". In questo clima di disordine in Cina sale al potere un regime militare dittatoriale il cui leader incontrastato è il maresciallo Wu Xian. Per ribaltare Wu Xian ed il suo esercito di ribelli, viene chiamata l'UPF. Qui entriamo in gioco noi, nei panni di una recluta che, dopo un periodo di duro addestramento, viene inviata al fronte. Sviluppato da Camden Studio di SCEE, Dropship si presenta come una sorta di simulatore bellico-arcade che ci metterà alla guida di numero-

si tipi di veicoli. Si passa dal caccia da ricognizione al bombardiere pesante per finire con navette da trasporto e mezzi corazzati terrestri come i carri armati. Il gioco è strutturato in 20 missioni diverse l'una dall'altra per ambientazione e obiettivi, più tre segrete (non vi leviamo il gusto di scoprirle da soli, ma dire che queste sono un tantino bizzarre, è dir poco!). La successione degli eventi, che fa da filo conduttore tra le varie missioni, è narrata con l'ausilio di sequenze in FMV che ci faranno calare maggiormente nel clima militare futuribile che permea il nuovo prodotto Sony. Lo stile di queste sequenze, completamente doppiate in un buon italiano, è particolarmente apprezzabile e cinematografico (steadycam) e ricorda da vicino, alcu-



DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	SIMULAZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	CAMDEN ST.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM



Le scie lasciate dai missili sono un vero tocco di classe.



Durante le missioni, riceverete comunicazioni dalla base.



ne scene del primo Robocop, soprattutto durante il notiziario televisivo, con i commentatori che descrivono cruenti fatti avvenuti in guerra, mantenendo il sorriso sulle labbra (un po' come in Headhunter). Gli incarichi da portare a termine, missione per missione, sono eterogenei e ci consentiranno di sviluppare la nostra bravura di pilota sui numerosi mezzi della UPF. Tra i compiti da assolvere avremo la ricognizione, il trasporto di truppe, le incursioni da terra e dal cielo e, perfino il bombardamento di una zona comandando solamente la torretta armata di un enorme velivolo da combattimento. I vasti scenari di guerra (Africa del Nord, Colombia, Kazakhstan e Cina), comprendenti canyon, deserti, zone montuose o



## DIMMI DI CHE PLOTONE SEI...



### Dropship d'Assalto

L'ammiraglia della Syon Aerospace è la Dropship d'assalto di classe A-9 Fury. Perfetta come caccia, velivolo di attacco a terra o vascello speciale per il trasporto di truppe, la Fury domina l'aria. L'aggiunta di razzi, missili ed un cannone di classe Halo, ed il risultato sarà la più veloce, mortale e sfuggevole nave che abbia mai solcato i cieli.



### Dropship da Difesa

Dalla Syon Aerospace arriva la Dropship da difesa di classe D-15 Tempest. Vero e proprio ampliamento delle Fury, queste navi sono robuste ma tuttavia sofisticate e piuttosto utili per gli attacchi a terra, trasporti e combattimenti aria-aria. Mitragliatori, missili e razzi sono uno standard per questo tipo di velivoli.



### Dropship da Trasporto

La classe da trasporto L-12 Guardian della Syon è l'avanguardia dei vascelli da trasporto. Armata con razzi, mitragliatori e missili se si debbono trasportare preziose tecnologie belliche, la Guardian può essere usata anche in conflitti dallo scenario di guerra molto intricato.



### Veicolo Armato d'Assalto Ibox

Costruito dalla Foxstanley Truck Corporation, questo veicolo è disponibile in diverse varianti. Tutte supportano un mitragliatore pesante montato a terra e un'armatura sufficiente a dargli una buona protezione sul campo di battaglia. I carri Ibox sono stati adottati dagli eserciti nell'ultima metà del ventesimo secolo.



### Carro Pesante d'Assalto Granite

Re del campo di battaglia è il Granite. Questo carro armato è l'ultimo e il più grande mai concepito. Monta un mitragliatore da 120mm Alu Tanium che può sparare tutti gli ultimi tipi di proiettili, inclusi i Sabot, Fury e SHATA. Questo ne fa un'impressionante base corazzata da combattimento.







# CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHT 2001

Dopo il primo episodio apparso lo scorso anno su Dreamcast, Capcom regala anche ai possessori di PS2 il fantastico sequel...

Capcom vs SNK 2 è forse il gioco di combattimento bidimensionale più ambizioso mai creato da Capcom, che ha già dato prova di grande qualità a partire dalla prima edizione. Benché il precedente tentativo fosse audace, non era tuttavia ancora perfetto. Riuscire a realizzare un sequel competitivo non era certamente impresa facile, anche perché è difficile mettere d'accordo gli appassionati delle diverse saghe, mescolando stili di combattimento e universi differenti, mantenendo una certa coerenza nel risultato finale senza rinunciare a continue innovazioni.

Così se Capcom vs SNK è stato accolto relativamente bene dalla gran parte del pubblico, i fans più esigenti gli hanno sempre preferito *Marvel vs Capcom 2 New Age of Heroes* o, ancora, *Street Fighter III Third Strike* (ambedue disponibili su Dreamcast). Capcom, preso atto delle lamentele del suo pubblico di appassionati, trasporta in formato Pal un titolo in grado di superare tranquillamente il suo predecessore, in ogni campo. Anche quest'anno, i più grandi esperti di arti marziali dell'universo dei videogiochi, si

ritrovano a partecipare ad un grande torneo per misurare la loro forza. Il cast da sogno è costituito da 44 personaggi selezionabili provenienti da alcune delle più importanti e famose produzioni Capcom ed SNK. Tra le new entry di questo sequel spiccano Yun (*Street Fighter III*), Kyosuke (*Rival Schools*), Maki (*Final Fight 2*), Eagle (*Street Fighter*), Rolento (*Final Fight*), Dan (*SF Alpha*), Hibiki (*Last Blade*), Athena (*Psycho Soldiers*), Todo (*AOF*), Chang (*King Of Fighters*), Haohmaru (*Samurai Shodown*), Rock (*Fatal Fury IV*) ed infine Joe (*Fatal Fury*). Un parco personaggi così ampio, permette al giocatore di passare molto tempo a padroneggiare le tecniche di lotta dei medesimi, ed aumenta in maniera esponenziale il grado di interesse tra i fans della saga. Alla lunga lista iniziale si aggiungeranno due dei boss più feroci, che vi sarà possibile sbloccare dopo averli prima sconfitti: G.Rugal e Shin Gouki (una versione potenziata di Gouki).

Il sistema di distribuzione del valore di potenza dei personaggi (ratio) è stato in questo sequel, perfezionato: il giocatore è ora libero di ri-definire a suo piacimento il ratio



Maki è una delle new entry presenti in questo episodio. Proviene da *Final Fight 2*, e utilizza le stesse tecniche di combattimento di Guy.



44 personaggi e 6 grooves differenti sono in grado di soddisfare ogni giocatore.

dei suoi combattenti. Prima, infatti, questo era stabilito a priori in maniera molto soggettiva, spesso giudicata ingiustificata dai giocatori particolarmente affezionati ad un personaggio al quale era stata inculcata un ratio troppo debole. L'altra particolarità introdotta dal primo episodio era la possibilità di scegliere il "groove" prima di un combattimento. Il groove è un insieme di elementi che determina lo stile di combattimento, ovvero che costituisce l'essenza e la differenziazione tra i personaggi e i loro colpi speciali. Ci riferiamo, ad esempio, alla possibilità di ristabilirsi dopo una proiezione, di effettuare una "roulade" per passare dietro ad un avversario o ad una fireball, di bloccare un attacco aereo, di fare un salto più alto del normale, ecc... In questo sequel, i grooves sono stati portati da due a sei. Inoltre ha fatto la sua apparizione il groove edit, che permette di personalizzare questi ultimi nel caso in cui un giocatore non si accontentasse di quelli proposti. Proprio questo è il punto forte del titolo Capcom: le possibilità di gioco offerte sono di gran lunga superiori al normale: la combinazione tra grooves, ratio e il numero allucinante dei personaggi disponibili offre al giocatore un numero di possibilità semplicemente inesauribile. A ciascuno il



suo stile, tale è il credo di questo Capcom vs SNK 2: mai un gioco di combattimento era stato così flessibile e complesso. Il lavoro effettuato dagli sviluppatori soddisferà sia il novizio che il giocatore più esigente. Altra novità che merita di essere citata è il supporto dei 6 pulsanti del pad PS2 per i colpi, contro i 4 precedenti. Un fattore che rende il sistema di combos più vario. Altra aggiunta di rilievo è il guard crusher proveniente da Street Fighter Alpha: visibile grazie a una barra di stato che si riempie man mano che ci si protegge, lascia i combattenti troppo "difensivisti", vulnerabili agli attacchi avversari per alcuni istanti. Viene dunque incoraggiato il fattore aggressività del giocatore ed aumenta nettamente il fattore adrenalinico degli scontri. Le modalità di gioco compendono, oltre al classico arcade mode, il training e il survival. Completano il ricco parco opzioni la possibilità di creare ex novo il proprio groove, e il "Color Edit" che permette, come indica il nome, di personalizzare il colore dei combattenti (per i più feticisti tra di voi). Scomparsa del tutto, in questa versione Pal, la possibilità di affrontare il gioco On-Line. Un vero peccato, chissà che nella prossima edizione Capcom Europe non rimetta le cose a posto... Infine, la funzione replay vi permetterà di registrare i vostri combattimenti più avvincenti contro un avversario umano e di rivederli in serie per deridere i vostri rivali.

Se il lavoro al livello di gameplay è stato,



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



Con l'edit mode potremo ridefinire i nostri personaggi.

come avete potuto constatare, fenomenale, non si può tuttavia dire altrettanto per la componente grafica e sonora. Ci spieghiamo meglio: benché i fondali siano di buona fattura e risultino realizzati con imponenti costruzioni poligonali, i personaggi, pur mantenendo dimensioni rispettabili, non sono in alta risoluzione come ci saremmo aspettati, ma appaiono sin troppo pixellati. Le musiche, seppure realizzate discretamente, risultano talvolta di qualità inadatta ad un gioco di combattimento. Rispetto alla versione Ntsc, nella conversione Pal non troviamo il selettore della modalità di refresh (50/60 Hz), ma la velocità di gioco è ampiamente settabile secondo i propri gusti. Diciamo che quando un gioco arriverà a combinare l'impressionante risoluzione di Guilty Gear X e l'animazione fluidissima di Street Fighter III Third Strike, si potrà allora dire che la perfezione non è lontana. Speriamo che con Capcom Vs SNK 3 la casa nipponica riesca a risolvere questi piccoli difetti tecnici.

Maurizio Quintiliani

CONTROL BOX PlayStation 2	
PLUS	MINUS
+ 44 personaggi disponibili!	- Sprite pixellati
+ Sistema di groove completissimo	Generi ormai datati
+ Fondali poligonali	- Conversione Pal scadente
GRAFICA	8
GIOCATABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
Globale	8
Il miglior picchiaduro bidimensionale disponibile su console! Almeno fino alla prossima edizione.	



# DEAD OR ALIVE 3

Nuova console, nuovo gioco di combattimenti! Nuovo? A dire il vero di nuovo questo Dead Or Alive 3 sembra avere solo il suffisso numerico. Ma forse sono io che sono cattivo...

**C**oncorrente diretta di Tekken o, ancora, di Soul Calibur, la serie di Dead Or Alive ha sempre saputo distinguersi per la sua appariscente veste cosmetica: combattenti agili e muscolosi, proiezioni spettacolari, giocabilità immediata... La ricetta di Tecmo per il nuovo Dead Or Alive 3 su Xbox, null'altro è che la somma di queste vincenti caratteristiche. Come premessa per la prossima generazione di fighting games, possiamo subito anticiparvi che ci troviamo di fronte ad un buon titolo.

Chi si aspettava però un cospicuo numero di nuovi personaggi e vestiti (io ero tra questi), potrebbe rimanere amaramente deluso. Kasumi, Hayabusa, Zack, Gen Fu, Tina, Bass, Leon, Jann Lee, Leifang, Helena, Ein e Ayane fanno il loro grande ritorno con due sole uniformi. A questa galleria abbastanza eterogenea, va ad aggiungersi una piccola schiera di nuovi combattenti, che si possono contare sulle dita di una mano (monca).

Si tratta di Bayman, già ammirato nel prequel, Christie, Hitomi e Brad Wong. Il titolo Tecmo,



così come i suoi predecessori, si svolge attraverso ampie e dettagliate ambientazioni situate su più piani differenti. Capiterà così di sconfiggere l'avversario gettandolo dal bordo d'una scogliera! Le arene possono anche essere parzialmente distrutte durante il combattimento. In caso di colpi violenti, infatti, la pavimentazione si sgretola, le tubature si spezzano, le rocce esplodono, gli alberi lasciano cadere foglie e noci di cocco: in breve, un piccolo festival della ricercatezza direttamente sui vostri schermi.

Gli sviluppatori si sono anche permessi il lusso di inserire la neve che si deforma sotto i passi (o della parte del vostro corpo con la quale viene a contatto) del vostro lottatore o, ancora, arene che si estendono per cinque o sei piani in altezza. Se aggiungiamo il variare dal giorno alla notte durante il combattimento, è lecito pensare di essere di fronte ad un fighting game0 dotato di alcuni dei più bei livelli mai visti.

Come da tradizione, Dead Or Alive 3 propone diverse modalità già viste in titoli simili.



IMPORT
XBOX
DEAD OR ALIVE 3
DISTRIBUTORE   IMPORT
GENERE   PICCHIADURO
GIOCATORI   1-4
PRODUTTORE   TECMO
SVILUPPATORE   TEAM NINJA
FORMATO   XBOX
SUPPORTO   DVD-ROM

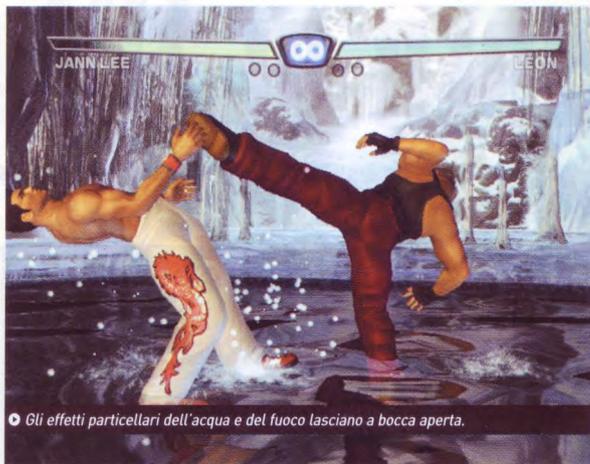
Dead or Alive 3



## 2<sup>a</sup> OPINIONE

Pur presentando i soliti problemi di longevità non eccelsa (soprattutto in modalità singola) DOA3 è un titolo di altissima qualità tecnica per la neonata macchina di casa Microsoft. Il suo punto di forza è sicuramente l'impatto grafico, che rappresenta il top attuale sul mercato casalingo e non: tale aspetto invoglia il videogiocatore poco avvezzo alle tecniche della saga di Tecmo a completare la modalità story per gustarsi i bellissimi finali in CG. Un titolo che non è obbligatorio avere nella propria ludoteca, almeno a mia opinione, ma, se per caso amate i bei picchiaduro e ancora non avete mai giocato un episodio di Dead Or Alive, non vi pentirete dell'eventuale acquisto.

Massimiliano De Ruvo



● Gli effetti particellari dell'acqua e del fuoco lasciano a bocca aperta.

**DOA3 è un titolo molto bello, anche solo da osservare, ma che manca di quel quid che ne avrebbe fatto un sicuro capolavoro.**

Lo Story Mode ci permetterà di ammirare le sequenze finali di ciascun combattente (circa un minuto di FMV a personaggio, come accadeva in Tekken). Per gustarvi questi FMV dovrete affrontare cinque combattimenti, legati da un filo conduttore, e vedervela poi col boss Omega. È qui che assistiamo alla unica novità di rilievo presente in DOA3: la visuale, nello stage di Omega, passa dalla classica laterale, ad una curiosa inquadratura in terza persona. Un'evoluzione che ha luogo all'interno di un'arena in fiamme, contro un gigante armato di doppia sciabola laser (presa in pre-



sto per l'occasione da Darth Maul) dotata di sfere di potere e raggio di fuoco. Durante questo faccia a faccia abbastanza inconsueto, l'immagine trabocca letteralmente di effetti di calore (GT3 docet), mentre l'avversario vi assesta tutto il suo repertorio di attacchi a distanza, per impedirvi di avvicinarlo. Per dirla tutta, questo combattimento finale è davvero deludente, e lascia al giocatore più esperto l'impossibilità di gestire lo scontro con un minimo di tecnicismo. Tutto si riduce ad eseguire calci volanti a ripetizione. Man mano che assistiamo alle sequenze finali, queste saranno rivedibili in un comodo Theater Mode.

Oltre allo Story Mode, DOA3 propone le modalità Survival, Time Attack, Team Battle e, soprattutto, la modalità Versus in cui potremo randellare a sufficienza un nostro amico. Se non altro avremo modo di affrontare qualche avversario un po' più capace, giacché, anche in modalità very hard, DOA3 non si rivela affatto un osso duro.

Nonostante un comparto grafico di primo spessore, Tecmo sembra aver dimenticato di inserire qualche ingrediente alla sua ricetta. Visivamente, DOA3 è il più bel gioco di combattimento del mondo, ma, a voler essere franchi, non si discosta troppo dal secondo episodio apparso su DC e PS2. I tre personaggi supplementari (Bayman non si può considerare inedito) e le arene multilivello, non bastano a giustificare il suffisso numerico presente alla fine del titolo. Se mettiamo da parte le animazioni (ora più veloci), e la schivata laterale (finalmente utile), la giocabilità e i colpi dei personaggi, non sono cambiati di una virgola, così come non è cambiata la musica di selezione e il sonoro nei menu. Fortunatamente, l'interfaccia è più completa e consente al giocato-



re di cambiare personaggio in qualsiasi momento di gioco. Stranamente è sparita la selezione Random del combattente nelle sfide Versus. Per ciò che concerne la giocabilità, ritroviamo la semplicità nelle esecuzioni delle combo e la serie di proiezioni e counter di cui DOA si vanta. È indubbio che chi ama alla follia Tekken o Virtua Fighter, non apprezzerà troppo il sistema di combattimento del titolo Tecmo. Ma questi sono personali punti di vista. La verità è che DOA3 è un titolo giocabilissimo anche dai neofiti, molto bello anche solo da osservare, ma che manca di quel quid che ne avrebbe fatto un sicuro capolavoro. Così com'è sembra solo la versione 2, presa e portata di peso su un hardware più potente. Chiudo ricordando che Tecmo distribuirà, tramite web, add-on appositi per il suo pargoletto, quali nuovi set di costumi per i personaggi e nuovi fondali. Sarà, ma io aspetto Soul Calibur 2...

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX XBOX	
PLUS	MINUS
+ Graficamente arricchito da molteplici tocchi di classe	- Animazioni riciclate dal prequel
+ Modalità Tag Team molto divertente	- Nulla di nuovo sotto il sole
GRAFICA	■■■■■■■■■ 9
GIocabilità	■■■■■■■■■ 8
LONGEVITÀ	■■■■■■■■■ 7
SONORO	■■■■■■■■■ 6
GLOBALE 12345678910	
Dead Or Alive su Xbox. Più bello, più grosso, più cattivo, ma pur sempre Dead Or Alive.	
Aspettate Virtua Fighter 4.	

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione



# ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

Più simpatico di Flipper, più dolce di Galak, il mammifero caudato, eroe Sega, approda sui lidi PS2. Ma l'utente medio è pronto a "dialogare" con lui?



La prima novità di rilievo è naturalmente costituita dall'aspetto grafico, non più bidimensionale ma completamente in 3D. Nonostante ETDDOTF sia un gioco "vecchio" di due anni, non ho potuto fare a meno di provare un senso di stupore e di meraviglia quando ho assistito, per la prima volta su PS2, alle splendide evoluzioni del novello Flipper. È lui la star principale del gioco: motivo di orgoglio degli Appaloosa, che ne hanno curato all'inverosimile le animazioni rendendo un semplice modello poligonale, qualcosa di vivo e tangibile. Al contrario, il sonoro non mi ha affatto entusiasmato. Sia ben chiaro, è realizzato in maniera adeguata, ma le composizioni realizzate dal celebre Tim Follin, che fanno da sottofondo al nostro incedere, risultano, per così dire, prive di "appeal". La nostra avventura ci porterà a salvare l'umanità dalle grinfie del perfido Foe, deciso più che mai a soddisfare la sua fama di potere. La trama è stata scritta da David Brin, vincitore del premio "Hugo and Nebula Award". Pur variando l'aspetto grafico in maniera sostanziale, la struttura di gioco di Ecco The Dolphin non si discosta troppo dall'originale episodio a 16 bit. A livello tecnico, le differenze con la versione Dreamcast sono impercettibili. Questo non è certo un complimento, considerando il tempo concesso agli sviluppatori per apportare modifiche degne di nota al loro primo titolo PS2. Le uniche aggiunte da rilevare, riguardano un modesto effetto di blur motion in occasione della pressione del tasto cerchio (in pratica quando Ecco comunica con i PNG), e la presenza di un radar in basso a sinistra dello schermo, che ci consente più facilmente di percorrere le vaste aree di gioco. I difetti di Ecco vanno però ricercati nel sistema di

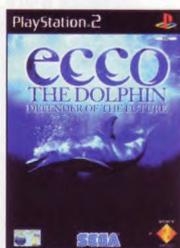
controllo: riuscire a "governare" il delfino alla perfezione è un'impresa davvero titanica. Inizialmente, il senso di frustrazione potrebbe indurvi a desistere dal prosieguo della vostra esplorazione. Mai come in questo caso, però, perseverare è la parola d'ordine da seguire: una volta assimilati alla perfezione tutti i meccanismi alla base delle piroette del mammifero caudato, vagare liberamente nei fondali marini, come spostarsi a tutta velocità tra stretti cunicoli, risulterà appagante e, verosimilmente, più divertente che cercare di risolvere i numerosi enigmi rispettando un percorso predefinito. In definitiva, Ecco The Dolphin, Defender Of The Future, si rivela un titolo abbastanza particolare: rispetto alla versione Megadrive, la meccanica di gioco non offre sostanziali innovazioni e la principale attrattiva è data dall'affascinante aspetto grafico delle ambientazioni e del protagonista. Di contro, il sistema di controllo non particolarmente comodo potrebbe frustrare i giocatori alle prime armi, facendo diminuire rapidamente il livello di interesse e, di conseguenza, la voglia di giocare. Per riuscire ad apprezzare al meglio il titolo Sega, dovrete armarvi di molta pazienza ed essere ben disposti nei confronti di un gioco dove l'azione è abbastanza diluita e in cui può essere molto più divertente anche solo vagare senza una particolare meta. Non per tutti.

Massimiliano De Ruvo

I videogiocatori di vecchia data ricorderanno bene il simpatico delfino Ecco, protagonista di due titoli dal notevole contenuto tecnico, apparsi su Megadrive nella prima metà degli anni novanta. Nei panni di Ecco, dovevamo vedercela con un numero imprecisato di nemici (nella fattispecie pesci), all'interno di evocative ambientazioni sottomarine. I due titoli sviluppati da Appaloosa si fecero notare soprattutto per le stupende animazioni del cortese cetaceo e per il comparto audio realizzato con la medesima cura e a tratti "rilassante". Di contro, la meccanica di gioco risultava decisamente troppo ripetitiva. Ora, a distanza di più di due anni dalla sua prima (e ultima) apparizione sul moribondo Dreamcast, Ecco The Dolphin è pronto ad solcare i mari azzurri di PS2.



Vi ci vorrà un bel po' per padroneggiare i movimenti di Ecco.



DISTRIBUTORE | SONY  
 GENERE | ACTION ADVENTURE  
 GIOCATORI | 1  
 PRODUTTORE | SEGA  
 SVILUPPATORE | APPALOOSA  
 FORMATO | PLAYSTATION 2  
 SUPPORTO | DVD-ROM



CONTROL BOX		PlayStation 2
PLUS	MINUS	
+ Animazione di Ecco davvero spettacolare	- Sistema di controllo inizialmente frustrante	
+ Fondali marini realizzati con dovizia di particolari	- Nessuna aggiunta di rilievo rispetto alla versione DC	
+ Trama di David Brin	- Struttura di gioco dispersiva	
GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ
SONORO	GLOBALE	
Un titolo atipico, tecnicamente buono, ma dotato di un concept che lo rende non adatto a chi ama l'azione immediata.		



# HALF LIFE

Convertire Half Life per Playstation2, era un atto dovuto nei confronti di uno dei migliori sparattutto in prima persona mai prodotti, e che vanta un mostruoso numero di fans sparsi in tutto il globo.



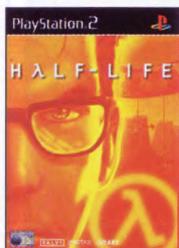
**I** Gear Box Software hanno fatto un ottimo lavoro di restyling grafico, vista l'età dell'originale per PC (il primo episodio apparve nel 1998). Comincerete il gioco con un tutorial che vi servirà per familiarizzare con il sistema di controllo del personaggio. Le azioni performabili comprendono: correre, saltare, chinarsi ed utilizzare armi e oggetti di vario genere. Terminato il tutorial inizierà il gioco vero e proprio nel quale vestiremo i panni dello scienziato Gordon Freeman, assunto dai responsabili di un laboratorio di ricerche super segreto chiamato Black Mesa. Purtroppo, arrivati al laboratorio, ci rendiamo subito conto che qualcosa deve essere andato storto: dei minacciosi alieni infatti, hanno invaso l'avanposto terrestre, gettando a ferro e a fuoco i pochi scienziati sopravvissuti. È qui che iniziano le vicissitudini del nostro eroe.

Nonostante la struttura di gioco sia quella di un classico sparattutto alla Quake, Half Life si rivela essere una vera e propria avventura, colma di colpi di scena mozzafiato, strutturalmente ben realizzata e sapientemente narrata da scene in real-time, capaci di trasportare il giocatore in un'esperienza video-ludica paragonabile ad un film di fantascienza. Le aberranti creature che infestano il gioco sono numerose e ottimamente disegnate, vasto è anche l'arsenale atto alla loro distruzione. Dal punto di vista cosmetico, la versione PS2 può vantare, rispetto alla controparte originale PC, un restyling dei personaggi (ora molto più definiti), delle armi (l'arsenale è stato ridisegnato) e dei nemici (ora molto più spaventosi). Ci duole constatare però che la struttura dei livelli è rimasta pressoché identica, con textures piuttosto scialbe e look antiquato. La nota dolente, risiede nella non totale fluidità delle situazioni di gioco: spesse volte, sarete costretti a sorbirvi fastidiosi rallentamenti dovuti all'apparire di costruzioni imponenti, o di un cospicuo numero di nemici. Sul piano del sonoro non



siamo certo a livelli di eccellenza ma, eccettuato il campionamento vocale dei PNG, l'audio svolge il suo lavoro più che degnamente. Chi non ha mai giocato la versione PC potrà scoprire uno dei più innovativi sparattutto degli ultimi anni e anche chi già lo conosceva si diventerà a rigiocarlo se non altro per vedere le nuove missioni implementate nella sezione "Decay". La nuova veste grafica e la possibilità di giocare in due in split screen sia in modalità cooperativa che nei vari tipi di deathmatch, non fanno altro che incrementare la longevità di un titolo storico. In definitiva, pur non essendo perfetto, Half Life si dimostra un ottimo prodotto ancora oggi e si pone come il migliore del suo genere, almeno per quanto riguarda la piattaforma Sony. Provatelo e non ve ne pentirete.

**Massimiliano De Ruvo**



DISTRIBUTORE | VIVENDI  
GENERE | FPS  
GIOCATORI | 1-2  
PRODUTTORE | SIERRA  
SVILUPPATORE | GEARBOX  
FORMATO | PLAYSTATION 2  
SUPPORTO | CD-ROM

HALF-LIFE



Salve, è qui la redazione di Evolution?



**CONTROL BOX** PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Giocabilità immediata	- Grafica leggermente datata
+ Trama appassionante	- Occasionali rallentamenti
+ Si gioca in due	

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

Half Life su PS2 è senza'altro il migliore nel suo genere.  
Peccato per alcune sviste degli sviluppatori.

a cura di Daniele Ceccarelli

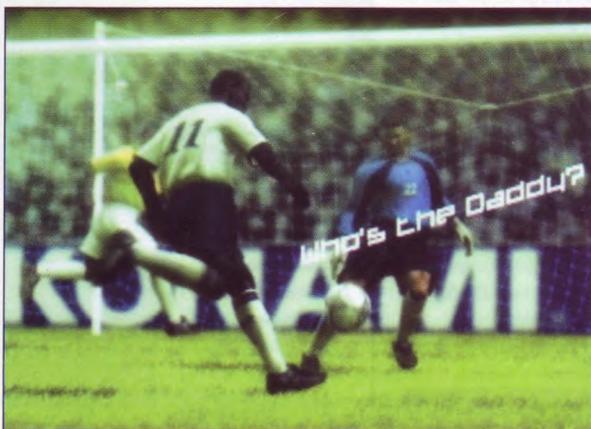
## ▶ QUESTO MESE

Questo mese abbiamo messo a confronto i tre titoli calcistici usciti recentemente su PS2. Visto che questo sarà l'anno dei mondiali, con tutte le polemiche che seguiranno, è bene cominciare a fare un po' di "ordine" sin da subito. Scoprite assieme a noi, a chi spetterà la palma di miglior simulazione calcistica di questo inizio 2002!



## ▶ PRESENTAZIONE

Dalla custodia, Fifa 2002 e This is Football 2002 sembrano, grazie ai testimonial ingaggiati (rispettivamente il giallorosso Totti e il laziale Nesta), avere qualcosa in più rispetto al sobrio involucro che contiene Pro Evolution Soccer, che presenta in bella vista un anonimo calciatore stilizzato. Tutto cambia però nel momento in cui inserirete il vostro gioco all'interno della vostra PS2: la presentazione di Pro Evolution Soccer è esaltante. Rivivrete le azioni più salienti della storia del calcio, da Paolo Rossi a Maradona, e nel finale sarete fulminati dallo slogan del gioco: "we are a tribe" (siamo una tribù). D'altronde ogni giocatore di Pro Evolution Soccer si sente parte di questa grande famiglia. Stessa cosa non si può dire per gli altri due titoli, la cui presentazione soffre non tanto a livello grafico, quanto per le emozioni (poche a dire il vero), che vengono trasmesse al giocatore, fondamentali per creare quello stato d'animo carico di tanto sano agonismo.



## ▶ GRAFICA

La Ea con la sua serie Fifa si è sempre distinta per un livello grafico letteralmente superiore ai suoi concorrenti. Anche in quest'ultima uscita quindi, tutti aspettavano di vedere cose entusiasmanti. Purtroppo però non sempre le aspettative sono in linea con la realtà. Anche se è innegabile che il titolo Ea contenga spunti ottimi, vedi gli stadi realizzati in modo eccellente con il pubblico ben animato, inevitabilmente la prima cosa che balza all'occhio sono i calciatori in campo: questi purtroppo non sono nemmeno lontani parenti di quelli reali, quasi del tutto irriconoscibili e con animazioni non molto convincenti. La musica cambia invece in Pro Evolution Soccer e TIF 2002. Nel primo soprattutto, balza all'occhio il miglioramento avuto rispetto ai titoli precedenti della serie. Gli atleti sono ben realizzati, riconoscibilissimi e animati in modo perfetto. Meno convincente invece la realizzazione del pubblico presente negli stadi, riprodotti invece in maniera perfetta. Validissimo anche TIF 2002. La grafica è stata curata alla perfezione. Gran parte dei calciatori sono riconoscibili facilmente (tutti tranne i meno celebri) grazie ad una particolare tecnica riproduttiva, sviluppata sovrapponendo più immagini di ogni calciatore l'una sull'altra, ricreando così alla perfezione mimiche ed espressioni facciali di ognuno di loro. Gli stadi e il pubblico sono realizzati ottimamente. I tifosi si alzano ad ogni goal e festeggiano sventolando bandiere e accendendo fumogeni, il tutto condito da una cura maniacale dei dettagli: bellissima l'idea dei cameraman all'interno del terreno di gioco. Le animazioni sono fluide, anche se quelli del team Soho avrebbero potuto curare maggiormente l'aspetto della corsa dei giocatori, sinceramente un po' approssimativa.



## SONORO

Personalmente ritengo che i miglioramenti più grandi nel mercato videoludico di questo 2002, saranno rivolti al sonoro, soprattutto dopo aver visto SSX Tricky, interamente in DTS. Penso quindi che nessuno dei tre titoli calcistici in questione sia all'altezza di quanto mostrato negli altri aspetti. Ci troviamo di fronte ad una sufficienza generale, un po' più stiracchiata per Pro Evolution Soccer, il cui commento soffre per le infinite ripetizioni della stessa frase e soprattutto per una sincronizzazione imprecisa nella pronuncia del periodo: in pratica, spesso, il commentatore parla, ma troppo in anticipo o in ritardo rispetto a quello che in effetti sta accadendo. Le colonne sonore sono tutte orecchiabili anche se la più bella è sicuramente quella di Fifa 2002.



## COSTRUZIONE DELLE AZIONI

Il misuratore del realismo di un gioco calcistico è sicuramente il modo con cui riuscite ad andare in rete. Mentre in Fifa e TIF si può arrivare in porta abbastanza agevolmente, anche con un'azione sviluppata da un solo giocatore, (sia al livello più semplice che a quello con difficoltà maggiore), nemmeno se foste il "Ronaldo delle console" riuscireste in Pro Evolution Soccer a dribblare l'intera squadra avversaria, portiere compreso, per dare sfogo ad ogni sorta di esultanza. Nel titolo Konami infatti, solo attraverso un'azione ragionata che coinvolge buona parte dei giocatori della vostra squadra, potrete arrivare al goal: il condizionale da me usato sta a significare che anche con una perfetta trama di gioco non sarà cosa agevole la marcatura di una rete. Questo fattore, aumenta di gran lunga il livello di realismo di PES, costringendoci a pianificare una strategia di gioco adeguata al nostro avversario. Cosa tutt'altro che utile in Fifa o TIF, dove le partite terminano molte volte con risultati tennistici.



## GIOCABILITÀ

C'è sicuramente un re già da anni sotto questo aspetto. Tutti gli appassionati di simulazioni calcistiche furono letteralmente terrorizzati dopo aver visto il primo titolo di casa Konami uscito per PS2, a dir poco inguardabile, soprattutto perché aveva perso quanto di buono fatto vedere sotto il profilo della giocabilità. Un anno di attesa è bastato per scongiurare la paura di aver perso l'unico vero titolo che permetteva di sentirsi pienamente all'interno di una partita di calcio. Pro Evolution Soccer è ancora una spanna sopra ogni titolo calcistico ad oggi in commercio. Anche se lo sforzo fatto da EA per produrre un titolo che non fosse per giocabilità solo un lontano antenato dell'arte pedatoria, e quello della Sony, di introdurre aspetti mai visti prima all'interno di una simulazione calcistica (avevate mai provato l'emozione di simulare un fallo in area?), i due colossi del mondo videoludico, molto ancora dovranno fare per raggiungere il livello ultra-realistico del titolo Konami. Per capire ulteriormente le differenze tra i tre titoli, credo sia meglio analizzare sotto differenti aspetti l'elemento giocabilità: nei box successivi il confronto si svilupperà secondo la costruzione delle azioni, i tiri ed i passaggi.



## TIRI

La pecca più grande scovata nel titolo Sony riguarda il modo in cui potete indirizzare il pallone in rete: una sola potenza di tiro! Questo difetto spinge TIF 2002 a livelli di insopportabilità e frustrazione tali da non permettervi di spiccare quel salto qualitativo capace di portarlo nell'olimpo dei titoli calcistici. Diverso il discorso per Fifa 2002: lo sforzo fatto dalla EA per rendere la conclusione in rete più realistica è decisamente apprezzabile: più terrete premuto il tasto di tiro, più forte scaglierete il pallone verso la porta avversaria. Peccato però che il più delle volte vi ritroverete ad effettuare tiri a mezz'altezza nonostante abbiate impresso una forza decisa al tasto apposito. Konami invece, memore delle già realistiche esperienze prodotte su PsOne, gratifica i giocatori di PES, con sistema di tiro pressoché perfetto. Dovrete calcolare con la massima precisione la potenza impressa ai vostri tiri: un minimo di pressione di troppo e il tiro risulterà troppo debole o alto sopra la traversa.



**PASSAGGI**

Come già detto più volte nel corso della mio confronto la Ea ha cercato di rendere meno arcade l'ultimo Fifa: il tentativo ha compromesso l'intero sistema di passaggi, ora dotati anch'essi di una barra di potenza. Ora, così come avviene per il tiro, anche la pressione del tasto X genera una barra di forza. Più a lungo si tiene premuto il tasto, più lungo sarà lo stesso passaggio. In poche parole, non sarà il giocatore più vicino a noi a ricevere il nostro passaggio, ma quello cui, effettivamente, abbiamo designato come ricevitore. La prima domanda che ci siamo fatti qui in redazione, una volta ammirata l'insolita decisione della EA è stata: perché? Perché rallentare tutta la manovra con questa trovata? Si sa, le scommesse sono rischiose, e non sempre vincenti. Il nuovo sistema di passaggio di Fifa infatti, per cercare di raggiungere un livello di realismo elevato, rende la costruzione del gioco troppo lenta e macchinosa: ci sentiamo vivamente di consigliarvi di disattivare la barra di potenza, o, se proprio non volete, di selezionare la velocità a livello massimo.



Tif 2002 è sicuramente molto più efficace e veloce sotto questo aspetto. I passaggi sono veloci e potrete indirizzarli in modo reale dovunque vogliate tramite l'uso dei tasti direzionali del Pad.



Nel titolo Konami invece, oltre ai soliti realistici passaggi effettuabili con il tasto X, nel caso vi sentiste forti e tecnici come Zidane, o dinamici e geniali come Rui Costa, potrete anche effettuare degli assist perfetti con l'ausilio della leva analogica di destra. Per non parlare, della possibilità di calibrare perfetti assist a mo' di palombella, o rapide e precise triangolazioni. Anche se difficoltoso, questo sistema permette di raggiungere un livello di perfezione del controllo sia, rispetto alla direzione che darete al passaggio, sia alla potenza con la quale calcerete il pallone.



**CONCLUSIONI**

Durante le feste natalizie mi sono trovato a disputare match con i miei amici e parenti: durante la cena della vigilia mentre giocavo a Pro Evolution Soccer mio zio, entrato di soppiatto nella mia cameretta, mi ha chiesto chi fossero i pazzi che scendevano in campo la sera della vigilia e di quale partita di campionato si trattasse. Nel riso generale mio zio ha pensato bene di uscire velocemente dalla stanza, rosso in volto e sudato in fronte per l'imbarazzo. Anche se questo è solo un aneddoto, serve a spiegare quanto il titolo Konami si avvicini alla realtà, più di quanto non si sia mai visto prima su alcuna console. Anche se con meno squadre, e con meno cura nei dettagli, Pro Evolution Soccer è un titolo che giocherete fino alla nausea, ammesso che vi venga.



Discorso diverso per TIF e Fifa. Il primo è la conferma che il team Soho sta migliorando e che forse con qualche attenzione in più, riuscirà a trasformare la sua prossima edizione in un capolavoro. Per quanto riguarda Fifa invece, l'ultimo nato rappresenta la rottura con quanto fatto in precedenza: ma si sa, le inversioni di rotta richiedono tempo...



**IL VINCITORE**

Risulta chiaro che, essendoci una sola corona, l'unico re è sicuramente Pro Evolution Soccer. Non sarà facile scalzarlo dal trono!



in edicola il numero di  
**gennaio**

**SPECIALE LETTORI DVD: 5 IN PROVA TRA 200 E 500 EURO**

**DV gennaio n. 31**

**digital**  
video home theater

**esclusiva!**



**DENON AVC-A11SR**  
IL PRIMO AMPLIFICATORE CON DTS 96/24  
E DTS-ES 6.1 DISCRETO  
COADIUVATO DAL POST PROCESSING THX

**FILM IN DVD**  
TUTTE LE  
NOVITÀ

**HOME AUTOMATION**  
NILES, MUSICA  
IN TUTTA LA CASA

**CINEMA IN CASA**  
T+A K6, "ALL IN ONE"  
DA SUONO

**TECNICA**  
COME SI SCEGLIE  
IL VIDEOPROIETTORE

**VIDEO CREATIVO**  
PROiettore di video,  
OVIOMI 1000

**MERCATO**  
TUTTI I PREZZI  
DELLA HOME THEATER

771128 421008

**La più autorevole rivista europea di cinema in casa**

**Speciale DVD:** come si leggono le misure, 5 lettori in prova.

**Tecnica:** come si sceglie il videoproiettore.

**Home Automation:** Niles, musica in tutta la casa.

**Cinema in casa:** T+A K6, "tutto in uno senza compromessi".

**DVD:** 48 pagine di recensioni, notizie, interviste, monografie

DIGITAL VIDEO  
HOME THEATER  
è una  
pubblicazione

**TechniPress**

LINK

DRIVEN

# SCREAM

***IF YOU WANT TO DRIVE FASTER***



**Motori e Cinema, un connubio da sempre felice che ha portato, nel corso degli anni, ad indimenticabili produzioni cinematografiche. Driven rientra tra queste? La risposta nella recensione dell'omonimo DVD. A seguire troverete anche la review del gioco per PS2 ispirato alla pellicola con Stallone.**



# DRIVEN - IL DVD

## AZIONE

**Regia:** Renny Harlin  
**Cast:** Sylvester Stallone, Burt Reynolds, Kip Pardue, Til Schweiger, Gina Gershon, Estella Warren  
**Video:** 2.35:1 anamorfoico  
**Audio:** Italiano, Inglese, Francese  
 Dolby Digital 5.1

**FILM** 


 2

**DVD** 


 10



dedicando 5 anni di studio è riuscito ad ottenere questo risultato! Musica frenetica con ritmi ossessivi, scritte multicolori che scorrono sullo schermo, carrelate ad alta velocità su città americane e non, ma soprattutto: "Gentleman, start your engines!". State per iniziare una partita ad un videogioco?

No, state vedendo "Driven", sceneggiatura di Silvester Stallone e regia di Renny Harlin ("Blu profondo" e non aggiungo altro). Non è soltanto l'inizio che dà l'idea di essere davanti ad una console o a un videoclip di MTV, ma

anche il resto. Colori esageratamente brillanti, riprese in "camera car", effetti digitali come se piovesse, ma soprattutto collisioni palesemente finte. Non so voi, ma io non ho mai visto uno scontro tra monoposto far esplodere il fondo piatto (!) ma non il serbatoio della benzina. Oppure una macchina che vola fuori pista a cui esplose il serbatoio, ma che nella sequenza seguente, ripresa dall'alto, è ancora integra. Anche l'abile sostituzione di manichini agli stuntmen, in alcune scene particolarmente a rischio, non passa inosservata. La storia non va al di là del prevedibile, di uno stantio "già visto": Jimmy Bly è un giovane pilota di sicuro talento al suo primo campionato ma, dopo un inizio luminoso e vincente inizia la sua parabola discendente con prestazioni sempre più deludenti. In realtà Jimmy è oppresso da un fratello ambizioso che gli fa da manager e dalle aspettative che diventano sempre più pressanti.

A questo punto entra in scena il nostro Stallone che, nei panni di Joe Tanto (so che è incredibile, ma questo è il nome del personaggio), un ex-pilota ritiratosi dopo un incidente in cui è scampato alla morte per miracolo, deve disciplinare meglio il povero Jimmy e portarlo così alla vittoria. Ah, dimenticavo c'è una storia d'amore (se così si può dire) accessoria: Sophia (Estella Warren nella vita reale fa modella di Chanel) la ragazza di Beau Brandenburg (l'antagonista istituzionale), decide di lasciarlo poiché non sopporta più lo stress di vederlo correre



## LE AUTOMOBILI NEL CINEMA

L'automobile detiene un posto di riguardo nell'immaginario cinematografico che ha alimentato i sogni, le speranze e le passioni degli spettatori in cento anni di storia. L'idea stessa del movimento che è alla base della grammatica del cinema ha trovato la sua incarnazione metaforica più concreta proprio nell'utilizzo dell'auto. Sostenuta anche da una florida letteratura al riguardo, l'automobile è il mezzo di spostamento per antonomasia, l'unico capace di garantire l'assoluta libertà di movimento nelle avventure consumate nei grandi spazi, soprattutto negli States. Tante le chiavi di lettura proponibili e centinaia gli esempi che il cinema

offre ai suoi spettatori. Il cinema hollywoodiano, per animare i suoi film d'azione, ha prodotto lo stereotipo, più volte abusato, degli inseguimenti mozzafiato, come in "Driver l'imprendibile", di Walter Hill, in cui le scene d'azione in automobile acquistano con-



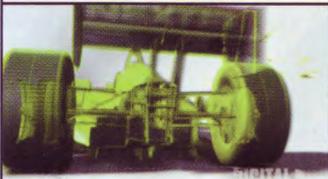
notazioni iperrealiste, oppure si trasformano in apocalittiche carambole, inseguimenti senza tregua, auto distrutte nel prototecnico "The Blues Brothers" di John Landis con la coppia Belushi-Aykroyd, e l'intera polizia di Chicago ad inseguirli. Un classico assoluto è "Bullitt", con Steve McQueen, film che vinse l'Oscar per il montaggio che è serrato, soprattutto nel celeberrimo inseguimento di due auto nel traffico di San Francisco. Sulla stessa lunghezza d'onda si collocano "Ronin" John Frankenheimer e "Vivere e morire a Los Angeles" di William Friedkin. Ma di certo il genere che si adatta meglio a dissertare sui "Car Movie" sono i film "on the road", qualunque siano le motivazioni che spingono i per-

## EXTRA EXTRA

Benché il film lasci piuttosto a desiderare, questo DVD di "Driven" offre dei contenuti speciali davvero interessanti soprattutto per gli appassionati di corse automobilistiche. Cominciamo con il commento audio del regista Renny Harlin, che si dimostra un vero appassionato ed un buon conoscitore di Formula 1 e Formula 1 e che vi accompa-



gnerà nelle spiegazione delle scelte durante la realizzazione del film. La traccia è chiaramente in inglese e purtroppo manca di qualsiasi sottotitolo in italiano (quindi dovrete per forza imparare l'inglese!). Troviamo poi 12 scene eliminate con l'opzione del commento di Sylvester Stallone questa volta sottotitolato in italiano. Il dietro le quinte della durata di 15 minuti è un lungo videoclip di presentazione del film. C'è poi lo speciale "La conqui-



sta della velocità tramite azione ed effetti visivi" che vi farà scoprire i trucchi di realizzazione degli incidenti e come sia stato possibile unire gli effetti speciali in Computer Grafica con le riprese reali. Abbiamo, infine, il trailer cinematografico in formato anamorfico e il trailer del gioco per PS2.



e con chi decide di fidanzarsi? Con Jimmy ovviamente. A questo punto non voglio svelarvi "l'imprevedibile" finale. Le uniche considerazioni oltre alla sovrabbondanza di sponsor, al rosso "Ferrari" dominante nei box, e ad un'immagine dei Gran Premi decisamente stereotipata (belle donne in abiti succinti che gravitano intorno a piloti vestiti all'ultimissima moda), abbiamo il tecnico della scuderia di Sly che è quasi un clone di Jean Todt e Burt Reynolds che "guida" una sedia a rotelle in seguito ad un brutto incidente. Il video, nel formato cinematografico originale 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master in perfette condizioni in grado di garantire per tutta la durata del film una definizione estremamente elevata sia in primo piano che sugli sfondi. Ciò che più colpisce è però

la resa cromatica sempre molto accesa e brillante e tipica di un videoclip più che di un lungometraggio. La nitidezza si attesta su livelli anch'essi piuttosto elevati grazie alla pulizia del telecinema utilizzato che lascia trasparire un leggero rumore video di fondo solo in alcune rare scene. Chiude, infine un quadro generale veramente degno di nota il contrasto deciso ed in perfetto equilibrio con le regolazioni della luminosità.



L'audio Dolby Digital 5.1 è un trionfo di effetti speciali e di suoni provenienti da ogni direzione. La traccia è incredibilmente separata e i diffusori posteriori intervengono vigorosamente e senza sosta con frequenti effetti panning fronte/retro e destro/sinistro.

L'estensione in frequenze permette di apprezzare ogni minimo dettaglio e regala in più di una circostanza dei bassi portentosi, il tutto coadiuvato da una dinamica di grandissimo impatto. I dialoghi sono sempre chiari, ben focalizzati sul centrale e perfettamente equilibrati con gli altri canali. Possiamo definire tranquillamente questo DVD un disco demo per "rodare" il vostro impianto.

**Gian Luca Di Felice**



Warner Home Video

Prezzo: 23,19 Euro

sonaggi 'sulla strada'. Addirittura ne "Il posto delle fragole", di Ingmar Bergman, un vecchio medico parte in auto con la nuora per andare a trovare la vecchissima madre; qualcosa di simile fa il protagonista di "Una storia vera" che va a trovare il fratello in un altro stato in sella alla sua falciatrice. In "Punto zero" un ex marine, ex corridore d'auto ed ex poliziotto, scommette di percorrere in 15 ore, a bordo di una Dodge Challenger col motore elaborato, il percorso tra Denver [Colorado] e San Francisco; lo sostiene a distanza il disc-jockey di una piccola stazione radiofonica, nero e cieco, mentre i poliziotti cercano di fermarlo ed il finale non è consolatorio. "Road Trip" è una commedia adolescenziale di viaggio

sulla strada tra New York e il Texas mentre in "Strada a doppia corsia" di Monte Hellman, James Taylor e Dennis Wilson (batterista dei Beach Boys) vanno in giro per la California a bordo di una grigia Chevrolet del 1955, per partecipare alle gare clandestine. Ma l'auto è anche il mezzo più adatto alla fuga (dalla metropoli, da persone opprimenti, dalla caccia di persone ostili oppure metafora di una crescita). Come "All'ultimo respiro", remake del film di Godard interpretato da Richard Gere, o "Assassini nati - Natural Born Killers" di Oliver Stone, allucinata scorribanda di Mickey e Mallory, giovane coppia criminale, che per tre settimane attraversano in auto il Southwest, seminando 52 cadaveri, o ancora

"Kalifornia". Cambia l'epoca dell'ambientazione ma il risultato (tragico) è lo stesso con "Gangster Story", nel quale vengono narrate le gesta (negli anni '30) di Bonnie (Faye Dunaway) e Clyde (Warren Beatty), la coppia di rapinatori più celebre d'America.

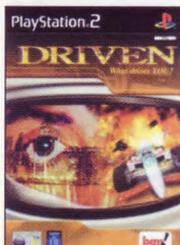


# DRIVEN - IL GIOCO

**Spesso i videogames che si basano sulla licenza di un "buon" film risultano piuttosto scadenti, quindi è logico pensare che a nessuna software house verrebbe in mente di creare un gioco basato sulla licenza di un "brutto" film. E invece no! Bam! Entertainment si è lanciata nella realizzazione di questo Driven, game che si rifà all'omonimo film, disponibile in DVD, interpretato dal mitico Sylvester "Sly" Stallone. Il risultato, com'è facile intuire, è piuttosto disastroso, se non addirittura orribile. Vediamo perché.**

Non mi dilungo sulla trama del film/gioco, peraltro scontata, ma inizierei subito a parlare del titolo vero e proprio. Diciamo subito che giunti al menù iniziale tutto sembra a

posto: c'è la classica modalità Arcade, lo Story Mode e anche la modalità Multiplayer fa ben sperare. Mentre credo non necessiti spiegazioni la prima modalità, desidero spendere due parole sullo Story Mode: vi ritroverete infatti a guidare il vostro bolide tra sessioni di allenamento e gare vere e proprie, seguendo in modo un po' approssimativo la storia del film sulla quale si basa, con vari intermezzi parlanti; peccato che questa modalità, che ovviamente costituisce il cuore del gioco, sia povera sotto tutti i punti di vista. A cominciare dal gameplay, dove il modello di guida è uno strano mix tra arcade e simulazione, in cui non sono necessari grossi accorgimenti nell'uso del freno e dell'acceleratore (la fisica delle auto è veramente pessima, bisogna solo accelerare e frenare, e il controllo è sempre scadente, forse peggio di Emotion Type-S...), ma si viene puniti duramente al minimo errore, con conseguente perdita di posizioni e il quasi certo mancato piazzamento. L'A.I. dei piloti comandati dalla CPU non aiuta di certo, dal momento che sembrano correre



DISTRIBUTORE   UBI SOFT
GENERE   RACING
GIOCATORI   1-2
PRODUTTORE   UBI SOFT
SVILUPPATORE   BAM! SOFTWARE
FORMATO   PLAYSTATION 2
SUPPORTO   DVD-ROM
<b>DRIVEN</b>



L'elenco potrebbe continuare all'infinito. Ci piace ricordare "Non torno a casa stasera" di Coppola con una casalinga depressa che, in fuga da casa su un'auto, comincia a vagare senza meta.

Di ben altra pasta sono fatte "Thelma & Louise", due amiche in viaggio, lontano dai propri uomini e dalla grigia esistenza, la cui gita si trasforma in fuga quando Louise (Susan Sarandon), per difendere l'amica Thelma (Geena Davis) uccide l'uomo che tenta di violentarla. Il film di Ridley Scott è un capolavoro assoluto e riprende l'anarchismo liberale del cinema di strada degli anni '60. In "Pazzi in Alabama", regia di Antonio Banderas, Melanie Griffith dopo aver decapitato il malvagio marito, fugge in auto verso Hollywood portandone la testa nella cappelliera. La stessa



cosa che fa Warren Oates in "Voglio la testa di Garcia", nichilista ed elegiaco lavoro di Sam Peckinpah. Il viaggio come momento di crescita è quello che fanno cinque amici (uno di essi è Kevin Costner) verso il Messico in "Fandango" di Kevin Reynolds, oppure i protagonisti di "Y tu mamá, también" del messicano Alfonso

Cuarón. L'auto è il mezzo con cui si spostano in giro per l'Italia braccati dalla polizia Aldo, Giovanni & Giacomo in "Così è la vita" ed ancora usano l'auto in "Tre uomini e una gamba". Ma l'automobile è sinonimo di corsa, di sfide per mettersi alla prova in gare ufficiali (l'Elvis Presley di "Viva Las Vegas" e "A tutto gas", lo Steve McQueen di "Le 24 ore di Le Mans", il Tom Cruise di "Giorni di tuono", il Sylvester Stallone di "Driven", "I diavoli del Grand Prix" di Roger Corman), o clandestine (il recente "Fast and Furious"), oppure per cimentarsi con le epiche corse sul territorio americano ("La corsa più pazzo d'America", "La grande corsa" di Blake Edwards con Jack Lemmon). Un ottimo e spettacolare car-movie è "Fuori in 60 secondi",



# La guida di riferimento per il cinema in casa

# A

CARATTERISTICHE, FOTO E PREZZI DI MIGLIAIA DI PRODOTTI!  
**HOME VIDEO THEATER**

LIRE 18.000  
EURO 9,30

# Annuario

la guida di

**digital**  
VIDEO



DOVE COMPRARE:

gli indirizzi  
dei rivenditori  
specializzati

DOMOTICA:  
le magie  
dell'home  
automation

IL GLOSSARIO  
DELL'HOM  
E THEATER



I SEGRETI  
DEI CAVI  
VIDEO

Film su  
**DVD**  
VIDEO

304  
recensioni

COME SCEGLIERE L'IMPIANTO PER IL CINEMA IN CASA

Guida all'acquisto di:

TV PANORAMICI  
TV A RETROPROIEZIONE  
VIDEOPROIETTORI  
SCHERMI HOME CINEMA  
LETTORI DVD (DVD PLAYER)  
VIDEOREGISTRATORI HI-FI  
VIDEOCAMERE (CAMCORDER)  
AMPLIFICATORI  
DECODIFICATORI SURROUND  
SISTEMI DI ALTOPARLANTI  
SUBWOOFER  
CANALI CENTRALI  
IMPIANTI COORDINATI



9 771129 430009

10004 >

# è

# in edicola

# INSIDER

IL MONDO DELL'HOME  
ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO



INSIDER

DVD INSIDE

106

Tutti i film di febbraio recensiti con la massima professionalità. Questo mese, tra gli altri Pearl Harbor, Bounce, Anastasia e Shine.

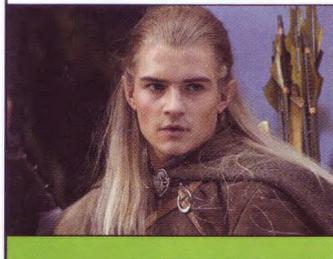
INSIDER

CINEMA AL CINEMA

104

Il Signore Degli Anelli approda finalmente al cinema. Vediamo cosa ne pensa la nostra "elfa" redazionale Galadriel Snape!

Inoltre, potrete leggere le anteprime, a cura di Gian Luca Di Felice, di alcuni dei più interessanti e divertenti film che vedremo nei prossimi mesi.



INSIDER

CINEMA IN CASA

118

Questo mese abbiamo provato in laboratorio sei sistemi di casse e un videoproiettore della nuova generazione!

Immaginate che bello connettere la vostra Playstation 2 ad un ottimo impianto Hi-Fi, magari avendo la possibilità di giocare con un proiettore che ci trasmette gli ultimi titoli più in voga...



INSIDER

ON THE NET

128

Goldrake, Mazinga, Jeeg Robot, Gundam... se ricordate con piacere questi robot giapponesi degli anni '70, che tanti bei pomeriggi ci fecero passare una ventina d'anni fa, non potrete non essere felici di sapere che, nel web, ci sono degli illustratori che dedicano gran parte della loro opera alla rappresentazione grafica di questi... miti!



INSIDER

RETROVIEW

130

Storia e gloria del mondo dei videogames. Ripercorriamo, assieme a Daniele Bertocci, gli avvenimenti alla base della nascita del fenomeno.

Questo mese scopriamo qual è stata la prima console (anche se definirla in tale modo, è quasi un paradosso) e chi è colui che la creò.





## IL SIGNORE DEGLI ANELLI - LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

Da poco nelle sale è il primo dei tre film ispirati alla trilogia di Tolkien.

La storia alla base de "La Compagnia dell'Anello" ricalca molto fedelmente quella del primo volume della trilogia. Nella "Terra di Mezzo" l'oscuro Sauron si sta preparando alla guerra. Se non vogliono la distruzione del loro mondo, Uomini, Elfi, Nani e Hobbit dovranno combattere assieme contro di lui. Ma questo potrebbe non bastare; se Sauron venisse in possesso di un piccolo anello d'oro, dall'aspetto comune ma dotato di un immenso potere, nulla potrebbe più fermarlo. Il giovane hobbit Frodo, che è in posses-

so dell'Anello, ma non ne conosce il potere, è avvertito del pericolo dal mago Gandalf; l'unica possibilità di salvezza è distruggere l'Anello, gettandolo nelle fiamme del Monte Fato, situato nelle Terre di Mordor, il regno dell'oscuro Sauron. Nove compagni si incamminano così in questo difficile viaggio: assieme a Frodo ci sono Hobbit, Elfi, Uomini e un Nano. Gandalf, il mago, è la loro guida e il film narra la prima parte del viaggio della compagnia.

I tre film, girati in contemporanea, sono prodotti dalla New Line Cinema e dalla ThreeFootSix, e il secondo e il

terzo episodio usciranno rispettivamente alla fine del 2002 e del 2003. Le riprese, terminate nel dicembre del 2000, sono durate quasi quattordici mesi, durante i quali il regista, grande fan della trilogia, ha voluto che tutti gli attori comprendessero a fondo lo "spirito" tolkieniano, accompagnando ogni scena da girare con una lettura collettiva del passo del Signore degli Anelli da cui era tratta. Il protagonista, il giovane Elijah Wood, ha definito l'esperienza come "totalizzante", e Viggo Mortensen, che nel film interpreta Aragorn, si è talmente immedesimato nella parte da non togliersi mai i suoi

vestiti da Aragorn durante i mesi delle riprese, anche lontano dal set; ma uno dei più entusiasti del risultato è senza dubbio Christopher Lee, che ha dichiarato che il film "cambierà la storia del cinema" e che "avrà il più grande impatto, sullo schermo, di qualsiasi cosa uscita negli ultimi 40 o 50 anni"... Jackson, il regista, ha orgogliosamente affermato che le battaglie sono quanto di più spettacolare si sia mai visto in un film, e ha detto anche che forse nella versione DVD saranno aggiunte alcune scene di battaglia più cruente che il contratto gli impediva di inserire nel film. Poiché è stato neces-

## TERMINATOR 3 - RISE OF THE MACHINES



È ormai certo, Terminator 3, si farà ed è stato stanziato un budget record di quasi 180 milioni di dollari. Contratto record per Arnold Schwarzenegger, che, per interpretare il ruolo di protagonista, ha ottenuto 30 milioni di dollari. L'attore non ha voluto commentare l'intesa. Strettissimo il riserbo sulla sceneggiatura scritta da John Brancato e Michael Ferris. Il film sarà diretto da Jonathan Mostow, il regista di "U-571". I produttori di T3 stanno per ora cercando un attore tra i 20 e i 24 anni per sostituire Edward Furlong nel ruolo di John Connor. "John sta lottando con un futuro incerto, non fiducioso che gli incubi che lo hanno perseguitato siano finiti" dicono le

informazioni del casting, che descrivono il ruolo come "estremamente complesso, richiede molta emotività ed intensità". Alla chiamata del casting si aggiungono tre nuovi ruoli: Kate, Brewster e Scott (anche se i produttori di T3 declinano ogni commento sul documento, il quale è probabilmente soggetto a cambiamenti). Kate, l'eroina del film, è una giovane professionista con un passato medico. Brewster è un ufficiale militare con conoscenze scientifiche; la serie dei Terminator si suppone che avvenga dopo che il sistema di computer militare americano sviluppi una sua propria intelligenza, così probabilmente vedremo Brewster occuparsi di questo

problema. Il terzo nuovo giovane è Scott, un giovane professionista di successo che ha tutte le cose che girano per lui. Fino a che il Terminator non gli fa saltare la testa. Infine c'è la "Terminatrix": le voci di corridoio su un Terminator femmina alla fine erano vere... sarà "sexy, bellissima e letale!". I produttori di T3 dicono che stanno cercando un'attrice di qualsiasi etnicità o nazionalità, purché sia in forma e tra i 20 e i 30 anni. Il personaggio avrà dei poteri che rimpiccioleranno persino quelli del T-1000 di Terminator 2. "Può scomparire, può trasformarsi in qualcun altro e qualche volta è solo energia".

Gian Luca Di Felice

sario eliminare molte scene presenti nel libro, si è anche detto che alcune di esse sarebbero state ugualmente girate appositamente per il DVD (come l'episodio di Tom Bombadil), ma sembra un'ipotesi inverosimile, dato che comporterebbe elevati costi aggiuntivi. Buona parte dei 180 milioni di dollari di budget della trilogia è stata spesa per realizzare i set, i costumi e le armi; ma un ruolo preponderante hanno avuto gli effetti speciali, com'è ovvio per dei film in cui alcune scene avrebbero avuto bisogno di diecimila comparse, e in cui tra i protagonisti ci sono uomini, ma anche Elfi, Nani, gli orribili Orchetti e i piccoli Hobbit. Questi ultimi, infatti, sono interpretati da attori la cui statura è stata ridotta artificialmente con l'aiuto della computer grafica e di set "ridotti".

I loro occhi sono stati leggermente ritoccati al computer per sembrare un po' più grandi del normale.

Un trattamento simile è stato riserva-

to agli Elfi, in modo che apparissero simili agli essere umani, ma allo stesso tempo facilmente distinguibili da loro. I volti degli Orchetti sono stati realizzati in parte attraverso il computer, in parte facendo indossare protesi agli attori; il computer è servito anche per dare vita a Gollum, personaggio importante per la storia, i cui movimenti sono stati realizzati con la tecnica del motion capture.

Della colonna sonora si è occupato Howard Shore, già autore delle musiche di Seven, The Cell, Il Silenzio degli Innocenti, Ed Wood, Mrs. Doubtfire. Si era parlato di una possibile collaborazione della cantante canadese Loreena McKennitt, ma poi la notizia è stata smentita, ed è stata invece coinvolta nel progetto Enya. Ora non vi resta che correre al cinema più vicino per non perdervi quest'evento, oppure recarvi in libreria per acquistare uno dei più grandi classici della narrativa fantasy!

**Galadriel Snape**



## ICE AGE



Anche la 20th Century Fox si è fatta tentare dall'animazione digitale e ha deciso di farlo con "Ice Age", previsto in uscita in USA a marzo. L'avventura, ambientata durante l'era glaciale in un mondo ricco di meraviglie e pericoli, ruota intorno a quattro indimenticabili protagonisti: Manny, un enorme e rude mammut; Sid, un pigro e indolente gigante; Diego, un tigratto dai denti aguzzi; Scrat, ratto preistorico. Insieme, si imbattono in un ospite inaspettato e decidono di accudirlo.

Si tratta di Roshan, un cucciolo d'uomo abbandonato. Fra i quattro eroi nascerà una profonda amicizia.

**Gian Luca Di Felice**

## IL FAVOLOSO MONDO DI AMELIE



Questo film francese, partito un po' in sordina, ha saputo progressivamente conquistarsi il plauso del pubblico, sino all'avvallo di un autentico plebiscito che lo ha consacrato "cult movie" nei cinema parigini, a più un anno di distanza dalla prima. In arrivo finalmente anche da noi il 25 gennaio, il film ha già riscosso un grande successo in altri paesi europei, avendo anche vinto a Berlino l'Oscar europeo come miglior film ed essendo candidato all'Oscar americano come miglior film straniero. Amélie Poulain, vive in un mondo solitario fatto di piccoli riti e grandi riflessioni, sognando di poter trasformare il mondo in un luogo migliore. Sullo sfondo della vicenda, una Parigi popolare, quella dei quartieri abbarbicati attorno a Montmartre, caratterizzata dallo strambo avvicinarsi di tutta una serie di personaggi curiosi ed irripetibili. Storie eccentriche, a tratti anche un po' nevrotiche, come nel baretto affacciato sulla peccaminosa Place Pigalle, si avvicendano nel corso della narrazione, filtrate dallo sguardo fantasioso ed ingenuo di Amélie. Un'autentica esplosione di creatività e genio, che finisce per traboccare nelle scelte cromatiche, nelle riprese spesso sorprendenti o negli sviluppi quantomeno imprevedibili a livello di trama, tipici del regista Jean-Pierre Jeunet (vi ricordate di Delicatessen?). Un lungometraggio delicato ed esuberante al tempo stesso, un'autentica mietitura di idee illuminanti, tali da sedurre e stupire piacevolmente l'ignaro spettatore. Ho avuto la fortuna di vederlo quest'estate a Parigi e non posso far altro che consigliarvi di assistere al film quanto prima.

**Gian Luca Di Felice**

## A MORTE HOLLYWOOD

**Regia:** John Waters **Cast:** Melanie Griffith, Stephen Dorff, Alicia Witt, Adrian Grenier **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1



**FILM** 

 6  
**DVD** 

 7

"Per il nostro film basterà il primo biglietto e saremo già in attivo".

È questa la filosofia manageriale della sgangherata troupe cinematografica-terroristica-demenziale che al grido di "Pubblico di nicchia, aiutatevi!" rapisce Honey Whithlock, la diva di Hollywood per eccellenza, interpretata con sapiente autoironia da Melanie Griffith, perfetta nel ruolo... Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione ed in grado di garantire un'immagine molto definita in primo piano, mentre nelle scene interne è presente una leggera grana di fondo. L'audio DD 5.1 risulta efficace e piuttosto equilibrato: l'incisione rivela un buon dettaglio ed un'estensione in frequenza soddisfacente. I dialoghi sono riprodotti con molta chiarezza e sono sempre in primo piano. Sul fronte degli extra troviamo il trailer originale, le filmografie/biografie e la colonna sonora isolata in DD 5.1.



**Elle U Multimedia Home Video**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## ANASTASIA

**Regia:** Don Bluth, Gary Goldman **Video:** 2.35:1 anamorfoico **Audio:** Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1



**FILM** 

 7  
**DVD** 

 9

Ambientata nella Russia imperiale, nell'Unione Sovietica post-rivoluzione e nella scintillata Parigi degli anni '20, "Anastasia" è un film ispirato alla leggenda della Granduchessa Anastasia Nicholaevna Romanov. Per molto tempo si è discusso sul fatto che Anastasia fosse sopravvissuta ai devastanti effetti della rivoluzione russa: il film si focalizza sull'essenza di questo mistero e si chiede cosa sarebbe successo in realtà se la principessa fosse sopravvissuta. Il video presenta una straordinaria resa cromatica, molto calda e poco satura e l'immagine risulta estremamente definita in tutte le condizioni. L'audio Dolby Digital 5.1 comporta una notevole spazialità, offrendo coinvolgimento allo spettatore. I dialoghi, focalizzati sul canale centrale, risultano sempre in primo piano, ben inseriti nel fronte principale, dove la stereofonia è spiccata ed il dettaglio ragguardevole. I Surround svolgono un ruolo di primo piano nel "completare" la ricostruzione della scena sonora. Grande quantità di extra.



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

## BAD BOYS - COLLECTOR'S EDITION

**Regia:** Michael Bay **Cast:** Martin Lawrence, Will Smith, Tea Leoni, Tcheky Karyo **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

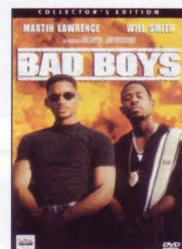


**FILM** 

 7  
**DVD** 

 9

Due poliziotti di colore, uno tutto famiglia e lavoro, l'altro scapolo e sregolato, sono costretti a scambiarsi i ruoli per indagare su un omicidio legato al traffico di droga. Il video, in formato 1.85:1 anamorfoico, denota sia dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master in perfetto stato di conservazione in grado di garantire per tutta la durata del film un'immagine molto definita e pulita. La resa cromatica è calda e poco satura. Chiude un quadro molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto / luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di una traccia separata ed estremamente dinamica, con frequenti interventi dei diffusori posteriori che assicurano un'ottima ricreazione della scena sonora e un'eccellente coinvolgimento. Per quanto riguarda gli extra troviamo un documentario, il dietro le quinte degli effetti speciali, 3 video musicali, il commento del regista, la galleria fotografica e la colonna sonora isolata.



**Columbia TriStar Home Entertainment**  
**Prezzo:** 19,99 Euro

## BAIT - L'ESCA

**Regia:** Antoine Fuqua **Cast:** Jamie Foxx, David Morse, Doug Hutchinson, Kimberly Elise **Video:** 2.35:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese Canadese Dolby Digital 5.1



**FILM** 

 6  
**DVD** 

 9

Un ladruncolo riceve, dal suo compagno di cella, alcune informazioni cruciali riguardanti un grosso quantitativo d'oro rubato. Credendo che il giovane sia a conoscenza del luogo in cui si trova il tesoro, un agente federale, rilasciatolo, lo usa come esca per catturare i ladri e scovare l'oro. Il video, in formato 2.35:1 anamorfoico, colpisce per l'utilizzo di un master in grado di restituire un'immagine eccellente con un'ottima definizione in tutte le circostanze, colori brillanti e poco saturi e un perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di un'ottima separazione con azzeccatissimi effetti panning in tutte le direzioni. L'estensione in frequenza è molto ampia e restituisce alti molto cristallini e bassi profondi grazie al sostanzioso apporto del subwoofer. Per quanto riguarda gli extra troviamo unicamente il commento audio di Jamie Foxx, purtroppo non sottotitolato in italiano.



**Warner Bros Home Video**  
**Prezzo:** 23,18 Euro

COMEDIA

ANIMAZIONE

AZIONE

THRILLER





# 3 SPIKE LEE JOINTS

**FÀ LA COSA GIUSTA  
JUNGLE FEVER  
CLOCKERS**

## FÀ LA COSA GIUSTA

**Cast:** Danny Aiello, John Turturro, Spike Lee

**Video:** 1.85:1 anamorfoico

**Audio:** Italiano, Inglese, Francese e Spagnolo DD 2.0 Surround

**Prezzo:** 51,13 Euro [Cofanetto]

### DRAMMATICO

**FILM** ■■■■■■ 8  
**DVD** ■■■■■■ 8

## JUNGLE FEVER

**Cast:** Wesley Snipes, Annabella Sciorra, Spike Lee, Samuel L. Jackson, Halle Berry

**Video:** 1.85:1 anamorfoico

**Audio:** Italiano, Inglese, Francese e Spagnolo DD 2.0 Surround

**Prezzo:** 51,13 Euro [Cofanetto]

### DRAMMATICO

**FILM** ■■■■■■ 8  
**DVD** ■■■■■■ 8

## CLOCKERS

**Cast:** John Turturro, Harvey Keitel, Delroy Lindo

**Video:** 1.85:1 anamorfoico

**Audio:** Italiano, Inglese, Francese e Spagnolo DD 5.1

**Prezzo:** 51,13 Euro [Cofanetto]

### DRAMMATICO

**FILM** ■■■■■■ 7  
**DVD** ■■■■■■ 8



BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT

Tutta l'opera di Spike Lee è incentrata su uno studio disincantato delle comunità afro-americane inserite nella Grande Mela. Appartenente al ceto borghese medio-alto americano, di livello culturale superiore alla media per gusto e formazione, Spike Lee osserva con disincanto gli intrecci contraddittori del suo popolo, di cui però non rinnega mai l'appartenenza; ciò gli consente quella libertà e quella potenza espressiva capaci di mettere in crisi le nostre posizioni più superficiali, facendoci toccare con mano quanto alle caratteristiche negative corrispondano negli afro-americani slanci generosi ed intensità emotive sconosciute all'algido mondo sassone. Non a caso, nei tre film del cofanetto sono analizzate le concomitanze con culture apparentemente subalterne nel

mondo WASP come quella latina, italiana e sudcoreana. Cominciando con "Fà la cosa giusta", passando per l'emblematico "Jungle Fever", dove si aggiunge, all'elemento razziale, l'appartenenza di classe che gioca nella trama del film, sconvolgendo i canoni della normalità (Angie si innamora di Flipper, non come rappresentante di una razza diversa ma spinta dal suo desiderio di elevarsi grazie agli stimoli che la superiore formazione di Flipper può regalarle) finendo con Clockers. Dal punto di vista tecnico, i tre DVD presentano caratteristiche video analoghe, ossia formato 1.85:1 anamorfoico, con una qualità generale soddisfacente, nonostante la presenza in tutti e tre i casi di una certa grana di fondo che testimonia l'utilizzo di master non sempre in ottime condizio-

ni. A parziale scusante, però, dobbiamo considerare l'abbondante utilizzo di filtri, che oltre a creare spesso una resa cromatica sintetica ed artificiosa (torrida in "Fà la cosa giusta"), genera ulteriori difficoltà all'algoritmo di compressione MPEG2, soprattutto in termini di definizione e nitidezza. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround dei primi due film si rivela all'altezza pur non esaltando per estensione in frequenza e dinamica; i dialoghi sono comunque piuttosto chiari ed intelligibili, mentre la spazialità non trae alcun profitto dal canale posteriore matriciale, rivelandosi nel complesso piuttosto limitata. La traccia Dolby Digital 5.1 di "Clockers" merita un discorso a parte: i dialoghi sono riprodotti in modo chiaro e naturale, mentre il fronte principale denota una

buona separazione. Il messaggio mette in giusta evidenza l'ottima colonna sonora del film, sebbene il supporto dei canali surround sia sin troppo discreto. Dal punto di vista degli extra, il più dotato è senz'altro "Fà la cosa giusta": oltre alle note di produzione, troviamo, infatti, uno speciale con i segreti dal set, un "making of" del film con sottotitoli in italiano, gli storyboard ed il prezioso commento audio di Spike Lee, purtroppo però senza sottotitoli in italiano. "Jungle Fever" contiene invece un documentario sul film e i tre trailer dei film racchiusi nel cofanetto. "The Clockers", il film più recente, è anche quello più deludente dal punto di vista dei contenuti speciali, che si riducono alle note di produzione e ai tre trailer.

## BOUNCE

## DRAMMATICO

**Regia:** Don Roos **Cast:** Ben Affleck, Gwyneth Paltrow, Lisa Carpenter, Tony Goldwyn **Video:** 1.85:1 anamorfo **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 5.1



**Medusa Home Entertainment**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Il destino nelle sue forme di Necessità era una specialità della tragedia greca. Nella trasposizione moderna, il fato fa sì che Buddy Amaral, un po' per "approfondire" la conoscenza di una bella bionda, un po' per fare un piacere a Greg Janello e farlo tornare a casa in tempo per le festività natalizie, gli cede il suo biglietto aereo. Purtroppo alla buona intenzione corrisponde un tragico risultato: l'aereo precipita e porta con sé la felicità di una giovane famiglia...Il video, la cui definizione non ci convince totalmente specie nelle scene al chiuso e sugli sfondi, risulta invece ottimo nelle scene diurne e all'aperto. I colori risultano naturali e fedeli all'originale cinematografico. L'audio Dolby Digital 5.1 non è esaltante, pur garantendo un ascolto sufficientemente coinvolgente: in particolare, non convince appieno la resa dei dialoghi, di volume leggermente basso e non sempre chiari. I contenuti speciali sono molti ed interessanti.

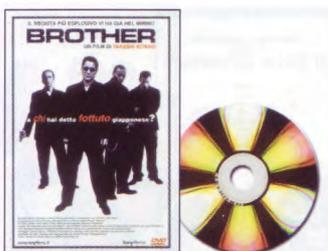


**FILM**  6  
**DVD**  8

## BROTHER

## DRAMMATICO

**Regia:** Takeshi Kitano **Cast:** Beat Takeshi, Jeremy Thomas, Masayuki Mori **Video:** 1.85:1 anamorfo **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround



**Keyfilms Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Dopo "Hana-Bi", Kitano è di nuovo alle prese con storie di Yakuza, violenza, passione ed amore. Dopo lo sterminio della sua "famiglia" ad opera di una "famiglia rivale", Yamamoto è costretto a scegliere tra la morte o la fuga a Los Angeles. Una volta atterrato in California, Yamamoto va alla ricerca del fratello minore Ken, emigrato dal Giappone per studiare. Ma la realtà è un'altra: Ken è uno spacciatore di droga al servizio della malavita sudamericana...

Il video restituisce un'immagine ben definita in primo piano; gli sfondi sono leggermente meno dettagliati. I colori sono abbastanza naturali. L'audio Dolby Digital 5.1 presenta dialoghi precisi e sempre in primo piano, mentre il fronte principale nel suo complesso denota un'ottima separazione. La traccia si fa apprezzare per il buon dettaglio e la pulizia con i quali riproduce le buone musiche del film. Tra gli extra, uno speciale sul film di 21' con sottotitoli in italiano e la biografia di Kitano.



**FILM**  7  
**DVD**  7

## CANE DI PAGLIA

## DRAMMATICO

**Regia:** Sam Peckinpah **Cast:** Dustin Hoffman, Susan George, Peter Vaughan **Video:** 1.77:1 anamorfo **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Italiano e Inglese Dolby Digital mono



**20th Century Fox Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Un professore di matematica americano si trasferisce in un villaggio della campagna inglese con la giovane ed avvenente moglie. Agli occhi dei rozzi abitanti del paesetto, il professore sembra un essere inconsistente e vigliacco per cui si può anche pensare di stuprargli la moglie e farla franca. Ma il ricercatore delle leggi matematiche che regolano l'universo non gradisce violenze in casa sua...Dopo trent'anni è ancora un film che ti prende dal primo all'ultimo minuto. Il video, dopo alcune scene abbastanza deludenti, si attesta su livelli soddisfacenti, denotando una definizione più che discreta, specie in primo piano, e una nitidezza che trae vantaggio dalla sostanziale pulizia della pellicola. L'audio italiano rimasterizzato in 5.1 è caratterizzato da una sufficiente chiarezza nella resa dei dialoghi e dalla sostanziale assenza di fruscio. Nelle scene all'aperto, l'impiego dei canali surround riesce ad ampliare in modo significativo la scena sonora.



**FILM**  7  
**DVD**  7

## CODICE D'ONORE - COLLECTOR'S EDITION

## DRAMMATICO

**Regia:** Rob Reiner **Cast:** Tom Cruise, Jack Nicholson, Demi Moore, Kevin Bacon **Video:** 2.35:1 anamorfo **Audio:** Italiano, Spagnolo, Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1



**Columbia TriStar Home Entertainment**

**Prezzo:** 19,99 Euro

Daniel Kaffee, dopo la laurea in legge, si arruola in Marina, dove esercita la professione e diventa famoso per la sua capacità di riuscire a patteggiare tutte le cause, senza dover arrivare mai in aula. Quando si trova a difendere due marines accusati di aver ucciso un loro commilitone, tutto però cambia...

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione in grado di restituire in tutte le circostanze un'immagine pulita e definita. I colori sono naturali e poco saturi. Buono l'equilibrio nel rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato surround manca di quell'impatto e coinvolgimento tipico delle incisioni multicanale discrete (5.1), ma comunque rimane di buona qualità e garantisce un buon respiro del fronte anteriore con dialoghi sempre chiari e ben focalizzati sul canale centrale. Per quanto riguarda gli extra, non troppo numerosi, troviamo un documentario di 35'.



**FILM**  6  
**DVD**  8

## IL DOTTOR DOLITTLE 2

COMMEDIA

**Regia:** Steve Carr **Cast:** Eddie Murphy, Kristen Wilson, Raven Symone **Video:** 2.35:1 anamorfo **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1



**FILM** 










 **4**  
**DVD** 










 **8**

Il dottore che parla con gli animali è tornato, questa volta schierato a difesa della salvaguardia di una foresta californiana minacciata dalle averse seghe di alcuni imprenditori. Coadiuvato da procioni, scoiattoli e marmotte, il dottore troverà anche questa volta il sistema per difendere gli animali ed il loro habitat naturale.

Un seguito di cui, a dire il vero, si sarebbe potuto tranquillamente fare a meno. Il video è caratterizzato da un'immagine molto definita e dotata di una notevole tridimensionalità. Purtroppo, come spesso avviene, l'ottima riproduzione del dettaglio si accompagna ad una certa presenza di grana sulla pellicola, in questo caso particolarmente visibile in alcune circostanze. L'audio Dolby Digital 5.1 è assolutamente all'altezza della situazione, offrendo un fronte sonoro dettagliato e di ampio respiro. La traccia dimostra anche una discreta estensione verso il basso, mentre i canali surround regalano qualche apprezzabile effetto panning.



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

## IL DOTTOR STRANAMORE - SPECIAL EDITION

COMMEDIA

**Regia:** Stanley Kubrick **Cast:** Peter Sellers, George C. Scott, Sterling Hayden **Video:** 1.85:1 **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo e Tedesco Dolby Digital mono



**FILM** 










 **8**  
**DVD** 



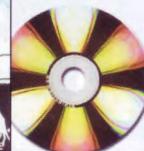
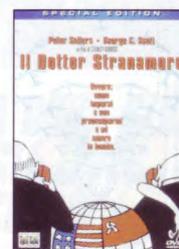







 **8**

Un folle generale degli Stati Uniti rischia di compromettere in piena Guerra Fredda l'equilibrio delicatissimo instauratosi tra America ed Unione sovietica. Kubrick sbeffeggia l'ordine militare e il delirio di onnipotenza degli uomini di potere. Storica black comedy, interpretata da un sensazionale Peter Sellers, che veste i panni di ben tre personaggi. A tutt'oggi una delle massime opere del maestro. Il video, nell'originale formato 1.37:1 e non 1.85:1 come riportato sulla fascetta, garantisce una definizione sufficiente malgrado risenta inevitabilmente del passare degli anni e di un master non impeccabile. L'audio monofonico si rivela piatto e piuttosto confuso: ciononostante la visione del film non ne risulta compromessa. Fra gli extra troviamo un interessante backstage di 23', un documentario sul film di 46', un'intervista con P. Sellers e G. Scott e il trailer cinematografico della pellicola.



**Columbia Tristar Home Entertainment**  
**Prezzo:** 19,99 Euro

## FERITE MORTALI

POLIZIESCO

**Regia:** Sam Peckinpah **Cast:** Steven Seagal, DMX, Isaiah Washington **Video:** 2.35:1 anamorfo **Audio:** Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1



**FILM** 










 **6**  
**DVD** 










 **9**

Orin Boyd (Steven Seagal) è un poliziotto di Detroit poco incline alle regole e a seguire gli ordini dopo l'ennesimo richiamo da parte dei superiori, Boyd viene trasferito in uno dei peggiori distretti della città, dove scopre che alcuni poliziotti sono corrotti... Il video, in formato 2.35:1 anamorfo, propone un'immagine eccellente con un'ottima definizione in tutte le circostanze, colori brillanti e poco saturi e un perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è perfettamente separato con ottimi effetti panning in tutte le direzioni. La traccia è dotata di un'ampia estensione in una frequenza con alti cristallini e bassi profondissimi grazie ad un apporto del subwoofer prorompente. Per quanto riguarda gli extra troviamo un dietro le quinte di 19 minuti sottotitolato in italiano, il video musicale di DMX, lo special "un giorno sul set con Anthony Anderson", il trailer cinematografico in formato anamorfo.



**Warner Bros Home Video**  
**Prezzo:** 23,18 Euro

## FRONTE DEL PORTO

DRAMMATICO

**Regia:** Elia Kazan **Cast:** Marlon Brando, Eva Marie Saint, Karl Malden, Rod Steiger **Video:** 1.33:1 **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 monofonico



**FILM** 










 **9**  
**DVD** 










 **8**

Un ex pugile fallito, il cui fratello ha fatto carriera spalleggiando il corrotto boss del sindacato del porto, accetta di testimoniare contro il gangster per amore di Edie, la sorella di un lavoratore ucciso. Ispirato da un servizio giornalistico del 1951 premiato con il Pulitzer, è un film con un'ottima sceneggiatura e una meravigliosa interpretazione di Marlon Brando. Il video, rivela sin dai primi istanti la sua reverenda età per via di numerosi punti neri e graffi che affliggono in più di una circostanza l'immagine. La definizione si attesta sui livelli più che sufficienti, anche se chiaramente non paragonabili con i film più recenti. L'audio italiano mono è tipico dei film dell'epoca, con una tendenza alla distorsione e un'estensione in frequenza verso le medio-alte. Gli extra sono ricchi e vi segnaliamo il commento audio del critico cinematografico Richard Schickel e del biografo di Elia Kazan e il cortometraggio di 25 minuti.

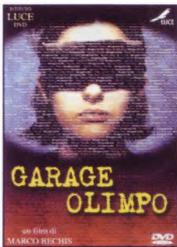


**Columbia TriStar Home Entertainment**  
**Prezzo:** 23,18 Euro

## GARAGE OLIMPO

## DRAMMATICO

**Regia:** Marco Bechis **Cast:** Antonella Costa, Carlos Echevarria, Pablo Razuk, Enrique Pineyro, Marcelo Chaparron **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano e Spagnolo Dolby Digital 5.1



**Istituto Luce Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Il film inizia e si conclude con un volo planato su un oceano melmoso. L'oceano è l'Atlantico, l'aereo è un aereo militare da trasporto dell'aviazione argentina con il compito di scaricare in mare sovversivi opportunamente "vaccinati" con soporiferi perché l'oceano diventi la loro tomba. In realtà è la morte che plana su tutto il film, dalle riprese aeree della splendida città di Buenos Aires alle sordide celle del Garage Olimpo. Il video è nel complesso soddisfacente, con una resa cromatica poco saturata e precisa ed una definizione più che sufficiente. L'audio Dolby Digital 5.1 garantisce un buon coinvolgimento con un ottimo dettaglio sul fronte principale, una buona chiarezza nella resa dei dialoghi ed un utilizzo appropriato dei canali surround. Fra i numerosi extra, meritano citazione un "dietro le quinte" di 17' ed un testo di Amnesty International sulla situazione in Argentina dal '76 all' '82 e la bio-filmografia di regista e attori.



**FILM** 

 8  
**DVD** 

 8

## HEARTBREAKERS

## COMMEDIA

**Regia:** David Mirkin **Cast:** Sigourney Weaver, Jennifer Love Hewitt, Gene Hackman, Ray Liotta **Video:** 1.77:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese, Dolby Digital 5.1



**CVC Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Max e Page sono madre e figlia molto affiatate. Assieme, hanno sviluppato una infallibile trappola per diventare ricche: Max seduce uomini facoltosi per poi sposarli, Page li adesca e li induce al tradimento. In questo modo Max è libera di chiedere il divorzio ed ottenere tutti i vantaggi del caso. Almeno fino alla prossima vittima... Il video è caratterizzato da un master non in perfette condizioni, che entra in difficoltà soprattutto nelle scene più scure. La resa cromatica è fedele all'originale cinematografico e abbastanza naturale. Il contrasto non è estremamente deciso e la luminosità un po' eccessiva, specie nelle scene più scure. L'audio Dolby Digital 5.1 dimostra una buona separazione sul fronte principale, con dialoghi sempre in primo piano e molto chiari. Il dettaglio della traccia è soddisfacente, così come la resa della colonna sonora curata da Elfman. Per quanto riguarda i contenuti speciali, troviamo un dietro le quinte di 10 minuti non sottotitolato in italiano.



**FILM** 

 6  
**DVD** 

 7

## HIGHLANDER - L'ULTIMO IMMORTALE

## DRAMMATICO

**Regia:** Russel Mulcahy **Cast:** Christopher Lambert, Roxanne Hart, Sean Connery **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese, Tedesco e Spagnolo Dolby Digital 2.0



**Universal Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Connor MacLeod è Highlander, uno degli uomini immortali che lottano fra loro per il dominio supremo del mondo. Colui che riuscirà a sopravvivere diventerà infatti un uomo dal potere inimmaginabile: per questo gli esseri immortali si sfidano nei secoli e cercano di farsi fuori attraverso la decapitazione, l'unico modo che hanno per morire... Il video denota l'utilizzo di un master abbastanza deficiente in termini di definizione e nitidezza, a causa di una notevole grana di fondo. La resa cromatica è tipicamente anni '80 e tendenzialmente poco naturale e spenta. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround è artefice di un buon coinvolgimento dello spettatore, e in particolare sorprende l'apporto dei surround, piuttosto incisivo seppur limitato in termini di estensione in frequenza e direzionalità. I contenuti speciali si avvalgono di un'interessante intervista a Lambert di 9' con sottotitoli in italiano e del trailer originale. Grande la colonna sonora dei Queen.



**FILM** 

 7  
**DVD** 

 7

## HOT SHOTS!

## DEMENTIALE

**Regia:** Jim Abrahams **Cast:** Charlie Sheen, Valeria Golino, Cary Elwes, Jon Cryer, Lloyd Bridges **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese e Francese Dolby Digital 2.0 Surround



**20th Century Fox Home Entertainment**

**Prezzo:** 19,99 Euro

Parodia di "Top Gun", "Hot Shots!" ripercorre la scia dei precedenti film di Abrahams, classici del cinema demenziale, come "L'aereo più pazzo del mondo" ed "Una pallottola spuntata". Certo, il film che ha segnato il decollo della carriera di Tom Cruise si presta in modo particolare a quest'operazione, ma i risultati non sono poi così irresistibili, per via di una certa pesantezza caricaturale che si avverte dopo appena qualche minuto di visione... Il video presenta una definizione sufficiente, benché l'immagine sia afflitta da una grana costante e piuttosto evidente. L'audio Dolby Digital 2.0 Surround suona in modo discreto ed è dotato di un'apprezzabile estensione in frequenza e di un dettaglio soddisfacente. I dialoghi si rivelano chiari e presenti, mentre la stereofonia del fronte principale garantisce un ascolto gradevole e, nei limiti dell'incisione, coinvolgente. I contenuti speciali sono assai deludenti: solamente il trailer cinematografico originale.



**FILM** 

 5  
**DVD** 

 7

## L'INCREDIBILE VOLO

## AVVENTURA

**Regia:** Carrol Ballard **Cast:** Jeff Daniels, Anna Paquin **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano e Inglese DD 5.1



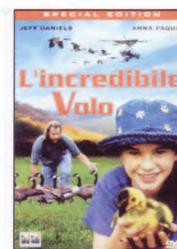
**FILM** 

 9

**DVD** 

 8

Quando Bill Lishman e Joe Duff riuscirono nella straordinaria impresa di guidare, con i loro deltaplani a motore, uno stormo di 18 anatre selvatiche dal Canada alla Virginia, probabilmente già immaginavano che quella storia meravigliosa sarebbe presto diventata un film. La fondazione "Operation Migration" di Bill Lishman si propone appunto di ristabilire le rotte di migrazione per quegli uccelli che siano in pericolo di estinzione. Questa edizione de "L'Incredibile volo" contiene oltre 80 minuti di contenuti speciali che narrano in dettaglio la vera avventura di Bill Lishman e Joe Duff, le riprese del film ed uno speciale dall'HBO. Tutti gli inserti speciali si accompagnano al commento sonoro del regista Carrol Ballard e quello del compositore Mark Isham in due tracce separate. I tre documentari ed i commenti sono inoltre ottimamente sottotitolati in lingua italiana. Il video è abbastanza buono mentre l'audio italiano guadagna una discreta performance in Dolby Digital 5.1.



**20th Century Fox Home Entertainment**  
**Prezzo:** 19,99 Euro

## L'INSAZIABILE

## THRILLER

**Regia:** Antonia Bird **Cast:** Guy Pearce, Robert Carlyle, Jeremy Davies, Jeffrey Jones **Video:** 2.35:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1



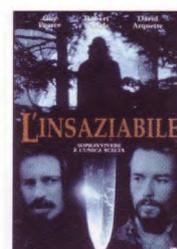
**FILM** 

 5

**DVD** 

 8

Sierra Nevada, 1847. Un gruppo di soldati lotta contro il freddo. Il loro capitano ha più d'un problema da risolvere, ma il pericolo è rappresentato da un essere che ha poco di umano, dato che non si limita a uccidere le sue prede. Una trama apparentemente interessante, che cela però un film mediocre. Il video, in formato 2.35:1 anamorfoico, è caratterizzato da una buona qualità complessiva grazie al master pulito, anche se la definizione non è da primato. La resa cromatica è calda e fedele all'originale cinematografico. Il rapporto contrasto/luminosità è, infine, ben equilibrato. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 non è di grande effetto, ma comunque consona al genere del film, con i dialoghi chiari e un fronte anteriore di buon respiro e ben esteso in frequenza. Sul fronte degli extra troviamo 3 commenti audio tutti sottotitolati in italiano, le scene tagliate commentate e sottotitolate, la galleria fotografica del film e dei costumi e il trailer.



**20th Century Fox Home Video**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## I LAUREATI

## COMEDIA

**Regia:** Leonardo Pieraccioni **Cast:** Leonardo Pieraccioni, Gianmarco Tognazzi, Massimo Ceccherini, Maria Grazia Cucinotta **Video:** 1.66:1 letterbox **Audio:** Italiano Dolby Digital 2.0 Surround



**FILM** 

 6

**DVD** 

 6

Leonardo, Rocco, Bruno e Pino, studenti universitari fuori corso, vivono in un appartamento alla periferia di Firenze. Leonardo ha lasciato la moglie dopo otto mesi di matrimonio; Rocco, abbandonato dalla fidanzata, lavora come metronotte; Bruno tradisce la moglie con la cognata e spera di subentrare al suocero nella sua ditta di ceramiche; Pino cerca la fortuna nel cabaret. Tutti trascinano la propria esistenza di vitelloni dando pochissimi esami e affidandosi ai sogni. Un giorno Leonardo ne intravede la realizzazione di uno: conosce Letizia, la sorella di Rocco, la sua attrice di fotoromanzi preferita. Ma si accorge che il sogno è destinato a rimanere tale... Il video, in formato 1.66:1 letterbox, denota l'utilizzo di un master non particolarmente definito e con un perenne rumore video di fondo che penalizza il nostro giudizio finale. L'audio Dolby Digital 2.0 codificato Surround, invece, fa un discreto uso delle potenzialità della codifica matriciale.



**Cecchi Gori Home Video**  
**Prezzo:** 38,68 Euro - Cofanetto di Pieraccioni

## JOSIE AND THE PUSSYCATS

## COMEDIA

**Regia:** Harry Elfont, Deborah Kaplan **Cast:** Rachael Leigh Cook, Tara Reid, Rosario Dawson **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese, Tedesco Dolby Digital 5.1



**FILM** 

 5

**DVD** 

 8

Tre amiche per la pelle, la loro passione per la musica e un sogno che può avverarsi: diventare una band conosciuta, al di fuori del loro garage. "Josie and the Pussycats" è la trasposizione cinematografica di un famosissimo fumetto americano degli anni 70. Il video, in formato 1.85:1 anamorfoico, denota l'utilizzo di un master estremamente definito e pulito. La resa cromatica è piuttosto naturale e poco satura. Chiude, infine, un quadro complessivo molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è molto buono e permette allo spettatore di calarsi perfettamente nell'ambientazione del film. La traccia garantisce una buona dinamica ed un apporto puntuale dei canali surround con qualche effetto panning. Per quanto riguarda gli extra, abbiamo il dietro le quinte "backstage pass" di 24 minuti sottotitolato in italiano, 3 scene inedite e il trailer cinematografico.



**20th Century Fox Home Video**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## LA MOSSA DEL DIAVOLO

## THRILLER

**Regia:** Chuck Russel **Cast:** Kim Basinger, Jimmy Smits, Christina Ricci, Angela Bettis **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1



**Medusa Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Cody è una bambina autistica abbandonata dalla madre tossicodipendente sin dalla nascita, e cresciuta con affetto ed attenzioni da sua zia Maggie. Ma la malattia cela dei poteri benefici straordinari ed è per questo motivo che una setta di adoratori del diavolo cerca d'impossessarsi del suo spirito candido, minaccia fatale per il principe del Male. Il video mette in mostra buone doti di definizione ed una resa cromatica valida e non troppo satura. Il buon contrasto e la profondità dei neri sono artefici di un'immagine convincente, che tende a perdere compattezza solo nelle sequenze più scure. L'audio Dolby Digital 5.1 si rivela piuttosto coinvolgente pur non sfruttando a fondo la spettacolarità che può scaturire da un corretto utilizzo di tutti e 6 i canali. Il canale centrale svolge il suo lavoro con precisione e buon dettaglio, restituendo dialoghi sempre in primo piano e chiari. Fra gli extra spiccano le interviste al cast, due trailer ed un "dietro le quinte" con sottotitoli in italiano.



**FILM** 


 6  
**DVD** 


 8

## LA VOCE DEL CIGNO

## ANIMAZIONE

**Regia:** Richard Rich, Terry L. Noss **Video:** 1.78:1 **Audio:** Italiano, Inglese, Portoghese, Spagnolo Dolby Digital 5.1



**Columbia TriStar Home Entertainment**

**Prezzo:** 28,35 Euro

Dopo "Le avventure di Stuart Little" e "La tela di Carlotta" un altro dei libri per bambini di E.B. White diventa un film, co-diretto per giunta da Richard Rich, celebre per aver regalato ai bambini di tutto il mondo "L'incantesimo del lago" e "Red e Toby nemici miei". Questa volta il protagonista del cartoon è un giovane cigno nero e muto. Louis, questo il suo nome, non riesce proprio a cantare. Il padre allora, decide di affrontare coraggiosamente mille difficoltà pur di procurargli una tromba e farlo almeno suonare... Una gradevole favola che strizza l'occhio ai classici Andersen. Il video è complessivamente di ottima qualità con una buona definizione e colori sempre brillanti. L'audio Dolby Digital 5.1 garantisce un ascolto piacevole: la traccia dimostra di possedere un buon dettaglio ed una discreta estensione in frequenza. Sul fronte degli extra troviamo il gioco interattivo "indovina il suono", diversi trailer e inserti DVD-ROM.



**FILM** 


 6  
**DVD** 


 8

## LE AVVENTURE DI BIANCA E BERNIE

## ANIMAZIONE

**Regia:** Wolfgang Reitherman **Video:** 1.66:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Tedesco Dolby Digital 5.1, Inglese, Arabo Dolby Digital 2.0 surround



**Buena Vista Home Entertainment**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Una storia tenera che narra le gesta di due topolini impavidi e coraggiosi, mossi da sentimenti nobili, pronti a liberare Penny, un'orfanello rapita dalla perfida Madame Medusa e intrappolata nella Palude del Diavolo, tra mostruose creature e nebbie fitissime. La richiesta di aiuto della bimba è giunta alla Società Internazionale di Soccorso mediante un messaggio in bottiglia. Durante una seduta d'emergenza, nei sotterranei del palazzo dell'ONU di New York, scelti come soccorritori sono la signora Bianca e l'usciera Bernie, decisi a salvare la bimba... Il video non è dei migliori a causa anche dell'età della pellicola. La resa cromatica è tipica dei film d'animazione dell'epoca, risultando poco satura. L'audio italiano è stato per l'occasione rimasterizzato in Dolby Digital 5.1, ma non può di certo reggere il confronto con le tracce moderne, soprattutto in termini di pulizia e dinamica della traccia. Tra gli extra troviamo uno speciale di 29 minuti.



**FILM** 

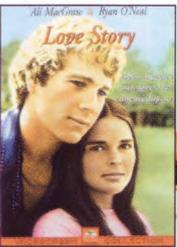

 8  
**DVD** 


 7

## LOVE STORY

## SENTIMENTALE

**Regia:** Arthur Hiller **Cast:** Ali McGraw, Ryan O'Neal **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo Dolby Digital 2.0 mono



**Paramount Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

"Love Story" è la storia di due studenti universitari che si innamorano e decidono di sposarsi. Lui, Oliver, appartiene ad una ricca famiglia, lei, Jenny, è invece di umile estrazione. La famiglia di Oliver si oppone all'unione e il ragazzo rompe definitivamente qualsiasi legame con i suoi. Per i due novelli sposi la vita è difficile, dovendo vivere in grandi ristrettezze, ma felice. Un crudele destino attende però Jenny, colpita da una gravissima malattia. Il video denota l'utilizzo di un master piuttosto rovinato, che presenta una definizione bassa anche in primo piano. I colori sono poco naturali e tendenti al giallo a causa dell'invecchiamento della pellicola. L'audio mono è caratterizzato da una risposta in frequenza piuttosto limitata e compressa sulle medie. I dialoghi sono comunque sufficientemente intelligibili, nonostante una resa un po' confusa sulle sibilanti. Sul fronte degli extra troviamo un dietro le quinte di 15 minuti e il commento del regista.



**FILM** 


 7  
**DVD** 


 6

## L'ULTIMO SPETTACOLO

**Regia:** Peter Bogdanovich **Cast:** Timothy Bottoms, Jeff Bridges, Elen Burstyn, Ben Johnson **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 monofonico



FILM 

 8  
 DVD 

 7

In Texas, tra la II Guerra Mondiale e la Guerra di Corea, Sonny e Duane sono due amici per la pelle. Insieme crescono e passano il tempo tra cinema, basket e belle ragazze. Ma la città di Anarene sta per essere sconvolta da forze troppo grandi e i suoi abitanti con lei. I ragazzi crescono e con la fine della scuola imparano a conoscere amore, solitudine, gelosia e dolore. Un giorno persino il cinema dovrà chiudere: come continuerà la vita dopo quell'ultimo spettacolo? Il video denota l'utilizzo di un master abbastanza pulito e piuttosto definito, specie in primo piano. La nitidezza è buona anche se l'immagine risulta afflitta da rumore video e grana di fondo che penalizzano il giudizio finale. L'audio Dolby Digital 2.0 monofonico restituisce dialoghi piuttosto intelligibili nonostante gli evidenti limiti di estensione in frequenza. Fanno da extra un documentario sul film di 1h 5 minuti, il dietro le quinte dell'anteprima cinematografica, 3 trailer e le filmografie.



**Columbia TriStar Home Entertainment**  
**Prezzo:** 28,35 Euro

## MIRACOLO NELLA 34ª STRADA

**Regia:** Les Mayfield **Cast:** Richard Attenborough, Elizabeth Perkins, Dylan McDermott, J. Walsh, James Remar **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese e Francese Dolby Digital 5.1



FILM 

 7  
 DVD 

 7

Remake del celebre film del 1947 di George Seaton, è una divertente commedia natalizia sul mistero di Babbo Natale. Ogni anno, i grandi magazzini Cole scritturano un Babbo Natale per garantirsi un certo ritorno economico: quest'anno, però, il clamore suscitato da Chris, un simpatico ed imprevedibile vecchietto capace di conquistare il cuore di tutti i bambini, è senza precedenti ed i bambini fanno la fila per incontrare la sua figura carismatica. Il video non convince appieno per definizione e dettaglio, ma l'immagine risulta comunque sufficientemente nitida. Infatti, la grana risultata sulla pellicola non infastidisce più di tanto durante la visione e non inficia la qualità complessiva del video. L'audio Dolby Digital 5.1 mette in mostra una buona pulizia nella resa dei dialoghi e un dettaglio apprezzabile. Le musiche della colonna sonora vengono riprodotte con spazialità e naturalezza. Gli extra se li è portati via la... befana!



**20th Century Fox Home Video**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## MR. CROCODILE DUNDEE

**Regia:** Peter Faiman **Cast:** Paul Hogan, Linda Kozlowski, Mark Blum, David Gulpilil **Video:** 2.35:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Tedesco e Spagnolo Dolby Digital 2.0 Surround

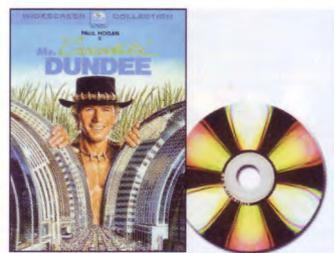


FILM 

 7  
 DVD 

 5

La società americana è oramai complessa, inquinata, violenta, disillusa e priva di valori autentici. Dove sono finiti il coraggio, la lealtà, l'avventura e la forza dei pionieri? In Australia, dove Michael J. Dundee conduce un'esistenza ritmata da una natura incontaminata e dalla quale non ha nessun distacco. In funzione di un'inchiesta giornalistica, Sue Charlton si propone di portare a New York il grande circo, l'attrazione "Crocodile" Dundee. Il video denota sin dalle prime scene l'utilizzo di un master piuttosto rovinato da graffi e spuntature ed è afflitto da un notevole quantitativo di grana. Proseguendo nella visione, la situazione migliora nelle sequenze più luminose ed all'aperto. L'audio Dolby Digital 2.0 è piuttosto confuso e chiuso, con una resa inscatolata dei dialoghi. Il confronto con la traccia inglese rivela la migliore pulizia ed estensione in frequenza di quest'ultima. Gli extra sono assolutamente insufficienti: solo il trailer cinematografico.



**Paramount Home Entertainment**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

**Regia:** Henry Selick **Video:** 1.66:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1



FILM 

 8  
 DVD 

 9

Jack Skellington, il sovrano della città di Halloween, vuole riprodurre la magia della città di Natale, naturalmente a modo suo, e per fare ciò rapisce proprio Babbo Natale, mettendo in pericolo il naturale equilibrio fra le festività. Riuscirà Sally, con il suo amore, a far ritornare Jack sui propri passi ed evitare così questo disastro? Il video è molto buono e denota una definizione molto elevata e una buona nitidezza in tutte le circostanze. La resa cromatica è atipica e cala lo spettatore nelle atmosfere fiabesche del film. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è ben separato e di ampio respiro specie durante i continui interventi musicali. Tra gli extra troviamo il commento audio del regista Henry Selick e del direttore della fotografia sottotitolato, il making of non sottotitolato di circa 25 minuti, il confronto tra Storyboard e film di 4 minuti, le scene eliminate, lo special "il mondo di Nightmare before Christmas", i poster e i trailer e 2 cortometraggi di Tim Burton, produttore del film.

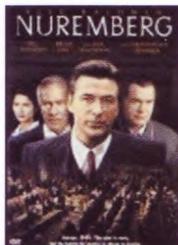


**Buena Vista Home Entertainment**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## NUREMBERG

## DRAMMATICO

**Regia:** Yves Simoneau **Cast:** Alec Baldwin, Brian Cox, Jillian Hennessy, Michael Ironside **Video:** 1.33:1 **Audio:** Italiano e Spagnolo Dolby Digital 5.1



**Eagle Pictures Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Siamo nel maggio 1945 e la Germania, ormai alla rovina, firma la resa incondizionata. Benché Hitler giaccia morto suicida nel suo bunker, il mondo intero chiede giustizia per gli orrori perpetrati dal nazismo. Per cercare di riconciliare un pianeta fortemente colpito dalle notizie che cominciano a circolare, si decide di istituire un processo a Norimberga per "Crimini di Guerra". Il procuratore della giustizia americano Robert Jackson chiama al banco e chiede la condanna dei più importanti leader del terzo Reich nazista. Un film-documentario sul processo più importante e duro della storia recente. Il video denota molta pulizia e una definizione elevata, specie in primo piano. La nitidezza è molto buona e la resa cromatica sempre naturale, calda e poco satura. L'audio Dolby Digital 5.1 rivela una qualità complessiva sicuramente soddisfacente, un buon dettaglio ed una convincente separazione tra i canali. Assenti i contenuti extra.



**FILM** 


 8  
**DVD** 


 8

## PICCOLE DONNE

## DRAMMATICO

**Regia:** Gillian Armstrong **Cast:** Winona Ryder, Gabriel Byrne, Trini Alvarado, Susan Sarandon **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1



**Columbia TriStar Home Entertainment**

**Prezzo:** 19,99 Euro

La storia di una famiglia ed in particolare di quattro sorelle durante la guerra di Secessione. Nel 1861 il padre parte per andare a combattere, lasciando le ragazze con i loro piccoli grandi sogni, che le porteranno tutte a diversi destini. Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, si presenta in buono stato di conservazione e pulito. La definizione non è da primato, ma è comunque molto buona anche in primo piano. I colori sono caldi e "pastosi". L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è ben separato e garantisce un buon coinvolgimento, con dialoghi sempre chiari. I surround intervengono puntualmente nel dare supporto ai canali principali. Sul fronte, davvero ricco, dei contenuti speciali, troviamo il commento del regista, 2 scene eliminate con l'opzione del commento, 2 giochi interattivi, la cronologia, il dietro le quinte di 7 minuti, la galleria fotografica, i bozzetti e infine il trailer cinematografico. Tutti gli inserti sono sottotitolati in italiano.



**FILM** 


 8  
**DVD** 


 8

## PORKY'S

## COMMEDIA

**Regia:** Bob Clark **Cast:** Kim Cattrall, Dan Monahan, Tony Ganios, Mark Terrier, Wyatt Knight **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 2.0 Surround



**Paramount Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

A distanza di 21 anni dall'uscita nelle sale, il film canadese arriva in DVD. Sei liceali alla disperata ricerca di avventure erotiche finiscono da "Porky's", un malformato locale di stripteases il cui volgare proprietario decide di ridicolizzarli proiettandoli nella laguna sottostante. Scatta inevitabile il piano di vendetta...Altri hanno cercato di rifarsi spudoratamente allo stile (vedi "American Pie") e anche con discreta riuscita, ma - sarà forse perché ci sono cresciuti - "Porky's" è difficilmente superabile. Il video, dopo alcuni istanti iniziali (durante i titoli di testa) di scarsa qualità, si riprende decisamente denotando l'utilizzo di un master abbastanza pulito e dotato di una buona definizione soprattutto in primo piano. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato Surround mette in mostra una buona chiarezza nella riproduzione dei dialoghi, nonostante un leggero fruscio di fondo. Per quanto riguarda gli extra troviamo unicamente il trailer cinematografico.



**FILM** 

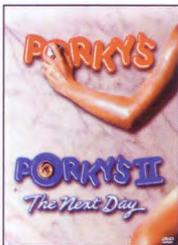

 8  
**DVD** 


 6

## PORKY'S 2 - IL GIORNO DOPO

## DEMENTIALE

**Regia:** Bob Clark **Cast:** Dan Monahan, Wyatt Knight, Roger Wilson **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 2.0 Surround



**Paramount Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Come da copione, se un film fa cassetta, conviene subito battere il ferro finché è caldo. Eccoci così a parlare di "Porky's II". Sempre a caccia di sesso, gli studenti del liceo di Angel Beach continuano ad organizzare scherzi goliardici. Per punire le autorità che vietano una commedia di Shakespeare ritenendola oscena, registrano di nascosto una videocassetta di una festiciola osé dei censori e la diffondono durante la predica del pastore. Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, denota l'utilizzo di un master in buono stato di conservazione e in grado di restituire una buona definizione e un'immagine pulita. I colori sono abbastanza naturali e tipicamente anni '80. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato surround è di scarsa qualità con i dialoghi chiari ma tendenti, in più di una circostanza, alla saturazione. Benché sia codificato surround, la traccia non è particolarmente coinvolgente. Negli extra abbiamo solo il trailer cinematografico.



**FILM** 


 6  
**DVD** 


 5

## REVOLUTION

## DRAMMATICO

**Regia:** Hugh Hudson **Cast:** Al Pacino, Nastassja Kinski, Donald Sutherland, Dave King **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Italiano e Inglese DD mono



**FILM** 


 6  
**DVD** 


 5

All'inizio della guerra d'indipendenza americana, Tom, un commerciante di pellicce, è ridotto sul lastrico per la confisca della sua barca ad opera dell'esercito americano. Come se non bastasse, il giovane figlio Ned viene costretto ad arruolarsi per combattere contro l'esercito di Sua Maestà. A questo punto, Tom non ha alternative e si arruola a sua volta per stare vicino al figlio e proteggerlo durante gli scontri. Dopo battaglie e torture varie, arriverà il momento della gloria e del lieto fine... Il video risulta piuttosto carente in termini di definizione e nitidezza. Il master utilizzato palesa dei limiti proprio sul versante del dettaglio, unitamente ad una resa cromatica spenta. L'audio italiano rimasterizzato in 5.1 presenta un apprezzabile sforzo volto ad un impiego complessivo dei canali, ma i limiti qualitativi sono evidenti e la traccia risulta compressa sulle medie frequenze e piuttosto confusa. I contenuti extra consistono unicamente nelle biografie di regista e attori.



**Eagle Pictures Home Video**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## SHINE

## DRAMMATICO

**Regia:** Scott Hicks **Cast:** Geoffrey Rush, Justin Braine, Sonia Todd, Chris Haywood, Alex Rafalowicz, Gordon Poole **Video:** 1.66:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Dolby Digital 2.0 Surround



**FILM** 


 8  
**DVD** 


 6

"Shine" è la storia vera di David Helfgott, pianista dotato di un grandissimo talento fin da bambino, ma con un padre despótico e geloso, che gli nega la possibilità di affermarsi. Un maestro di musica intuisce le sue capacità e lo manda presso una prestigiosa scuola di musica. Ma proprio qui, durante un concerto e dopo molti segnali premonitori, David (ottimamente interpretato in ogni sua età) è vittima di una violentissima crisi di nervi, che lo porterà alla schizofrenia e al manicomio. Da adulto, però, avverrà la rinascita... Il video è piuttosto pessimo per un film così recente e non convince né in termini di definizione, né di nitidezza, a causa di un leggero rumore video e di numerosi punti neri che affliggono l'immagine per tutta la durata del film. L'audio Dolby Digital 2.0 codificato Surround non rende propriamente giustizia alle musiche del film, dimostrandosi poco esteso ed arioso. Pochi ma buoni gli extra.



**Lucky Red Home Video**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## SHRIEK

## COMEDIA

**Regia:** John Blanchard **Cast:** Tiffani-Amber Thiessen, Coolio, Shirley Jones **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Dolby Digital 5.1



**FILM** 


 5  
**DVD** 


 7

Troppo spesso, se non è affidato a validi registi, attori o sceneggiatori, un film horror finisce, involontariamente, per far ridere. "Shriek - Hai impegni per venerdì 17?", al contrario, vuole far ridere e non è semplicemente una parodia, è molto di più: è la parodia di "Scary Movie", che è la parodia di "Scream", che a sua volta ironizza sugli horror. Il video benché sia molto recente, delude in parte, in quanto a qualità complessiva, per via di un master non molto definito, specie nelle scene più buie (la situazione migliora nelle scene all'aperto). Anche la nitidezza non è esemplare per via di un master non particolarmente pulito. La resa cromatica è abbastanza naturale e fedele all'originale cinematografico. Segnaliamo, infine, un difetto al capitolo 6, minuto 57.13, in cui l'immagine si blocca un attimo con un effetto coriandoli. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è caratterizzato da una buona separazione e dai dialoghi chiari e ben focalizzati sul centrale.



**Eagle Pictures Home Video**  
**Prezzo:** 25,77 Euro

## I SOLITI AMICI

## COMEDIA

**Regia:** Michael Dinner **Cast:** Richard Dreyfuss, Burt Reynolds, Seymour Cassel, Dan Hedaya **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese e Spagnolo Dolby Digital 5.1



**FILM** 


 6  
**DVD** 


 7

Quattro gangster dal glorioso passato si ritrovano a dover fronteggiare i problemi e gli acciacchi della vecchiaia nella Sun Belt, rifugio di buona parte dei pensionati d'America. La situazione si complica quando, per evitare uno sfratto, i quattro elaborano un piano dai risvolti rischiosi: inscenare un efferato omicidio nel residence, per scacciare i possibili acquirenti del loro appartamento. Peccato che il cadavere prescelto per la messa in scena sia quello del padre di un noto boss della droga sudamericano... Il video presenta una definizione soddisfacente ed una resa cromatica brillante e poco satura. La compressione MPEG 2 non entra in crisi neanche nelle scene più scure e la sostanziale assenza di grana testimonia la qualità del master utilizzato. L'audio Dolby Digital 5.1 convince per dettaglio, separazione tra i canali frontali ed intelligibilità dei dialoghi. Gli extra deludono: troviamo unicamente le filmografie del cast ed il trailer cinematografico.



**Columbia TriStar Home Entertainment**  
**Prezzo:** 28,35 Euro

## LA STANZA DEL FIGLIO

DRAMMATICO

**Regia:** Nanni Moretti **Cast:** Nanni Moretti, Laura Morante, Jasmine Trinca, Giuseppe Sanfelice, Silvio Orlando, Stefano Accorsi **Video:** 1.66:1 letterbox **Audio:** Italiano Dolby Digital 3.0



**Warner Home Video**

**Prezzo:** 23,19 Euro

Una bella famiglia felice composta dai genitori e da due figli adolescenti vive la completezza e l'armonia dei rapporti fino a quando la tragica morte di Andrea sembra sfilacciare senza appello tutto il tessuto familiare. Un certo sguardo inquisitore sulla psiche umana è una costante dei film di Moretti, ma in questo caso l'audacia del regista arriva al punto di mettere alla prova anche la capacità professionale del padre psicanalista di arginare gli effetti distruttivi del lutto nel suo lavoro quotidiano. Il video, purtroppo solo letterbox, denota una convincente definizione sia in primo piano che sugli sfondi. La resa cromatica è calda, fedele all'originale cinematografico e poco satura. L'audio Dolby Digital 3.0 chiama in causa quasi esclusivamente il canale centrale, protagonista assoluto della scena sonora per buona parte del film. Il messaggio, però, riesce a privilegiare anche la coinvolgente colonna sonora di Piovani. Sezione extra notevole.



**FILM** 


 **8**  
**DVD** 


 **8**

## TABU - GOHATTO

DRAMMATICO

**Regia:** Nagisa Oshima **Cast:** Beat Takeshi, Ryuhei Matsuda, Shinji Takeda **Video:** 1.66:1 anamorfoico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1



**Elle U Multimedia**

**Prezzo:** 23,19 Euro

Giappone, 1865. I samurai custodi delle tradizioni millenarie e servi del capo militare-feudale del paese, lo Shogun (siamo negli ultimi anni dello shogunato), addestrano i giovani soldati secondo i rigidi dettami del codice dell'onore e della guerra, il Gohatto. L'arrivo di una giovane recluta, un ragazzo appartenente ad una famiglia benestante di commercianti, sconvolgerà l'equilibrio della caserma. Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in perfette condizioni e dotato di una definizione elevatissima sia in primo piano che sugli sfondi. La resa cromatica è calda, naturale e poco satura, garantendo un'ottima distinzione dei contorni. L'audio Dolby Digital 5.1 è caratterizzato da un messaggio raffinato ed elegante, con un'ottima chiarezza nella resa dei dialoghi ed un utilizzo dei canali che evidenzia le possibilità dell'audio multicanale. La separazione fra i canali è elevata, e l'apporto dei diffusori surround è artefice di un notevole ampliamento della scena.



**FILM** 


 **7**  
**DVD** 


 **8**

## CON LA TESTA TRA LE STELLE

COMEDIA

**Regia:** Aileen Ritchie **Cast:** Ian Hart, Sean McGinley, Niamh Cusack, Ruth McCabe **Video:** 1.85:1 anamorfoico **Audio:** Italiano Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1



**20th Century Fox Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Un gruppo di scapoli di un paesino dell'Irlanda mette di nascosto un annuncio su un giornale di Miami; il testo invita le donne americane a recarsi alla festa del luogo di Santa Maria con promessa di matrimonio previa intesa. Ma le donne locali scopriranno il fatto e agiranno di conseguenza... Il video denota l'utilizzo di un master abbastanza definito, anche se la resa sugli sfondi è meno esaltante. I colori sono caldi e piuttosto saturi. Il rapporto contrasto/luminosità è ben equilibrato. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato surround è assolutamente funzionale al genere di film e garantisce una buona separazione del fronte anteriore e i dialoghi sono ben focalizzati sul centrale. La traccia inglese Dolby Digital 5.1 si rivela decisamente superiore sotto tutti i punti di vista.

Non sono presenti extra giacché la versione per ora in nostro possesso per questa review è quella per il noleggio.



**FILM** 

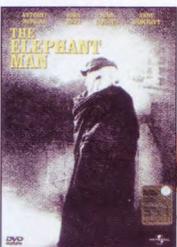

 **8**  
**DVD** 


 **6**

## THE ELEPHANT MAN

DRAMMATICO

**Regia:** David Lynch **Cast:** Anthony Hopkins, John Hurt, John Gielgud, Anne Bancroft **Video:** 2.35:1 anamorfoico **Audio:** Italiano, Spagnolo Dolby Digital 2.0 monofonico, Inglese Dolby Digital 2.0



**Universal Home Video**

**Prezzo:** 25,77 Euro

Basato su una storia vera, il capolavoro del visionario David Lynch è girato in bianco e nero per rispettare l'ambientazione fine Ottocento e per conferire la giusta atmosfera a una storia di dolore, sensibilità e morte. Affetto da una rara forma di neurofibromatosi causata da un incidente subito dalla madre, schiacciata da un elefante durante la gravidanza, e per questo soprannominato da tutti con paura e disprezzo "L'Uomo Elefante", John C. Merrick viene esposto al pubblico ludibrio a causa del suo orrido aspetto, che tenta disperatamente di nascondere sotto un triste e anonimo saio incappucciato, dietro il quale s'intravedono solamente gli occhi. Il video dopo i primi momenti iniziali in cui la pellicola appare abbastanza rovinata, si rivela di buona qualità e con una definizione veramente molto elevata, specie in primo piano. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 monofonico è solo sufficiente, anche se i dialoghi risultano chiari.



**FILM** 


 **9**  
**DVD** 


 **7**

# Altoparlanti Multicanale

## [I PERCHÉ DELLA CORRETTA RIPRODUZIONE DEL SUONO]

di Gian Piero Matarazzo

All'inizio era la monofonia che sta ad indicare la riproduzione del suono da un solo altoparlante. Tra tanti tentativi e sistemi strani si era finalmente riusciti a costruire un dispositivo al quale applicare un segnale elettrico che veniva trasformato in suono, ed era cominciata l'era della riproduzione musicale. Dopo tanta fatica per registrare e riprodurre le onde sonore, un solo altoparlante sembrava più che sufficiente a soddisfare l'ascolto, tanto che, per un certo periodo, tutto sembrò andare a meraviglia. Man mano che l'ascolto proseguiva si cominciò a notare che con un solo altoparlante posto al centro della sala, di fronte a noi, non si riusciva a ricreare alcunché, dal momento che occhi ed orecchie venivano attratti entrambi da un solo punto da cui provenivano tutte le informazioni.

Qualcuno fece notare, tra l'altro, che avendo due orecchie potevamo stabilire la provenienza di un suono, in maniera non troppo chiara dal punto di vista della tecnica, ma certamente infallibile dal punto di vista pratico. E venne la stereofonia, con la ripresa musicale effettuata con due microfoni e la riproduzione affidata a due diffusori acustici. Appena nata, la stereofonia ci faceva strabiliare con effetti speciali che all'epoca sembravano sconvolgenti: dalla pallina di ping pong che saltellava alternativamente a destra e a sinistra, al treno che attraversava tutta la scena davanti a noi lasciandoci di stucco.



### 5 CANALI + SUB

Da quel giorno certamente la riproduzione ad alta fedeltà ha compiuto un enorme passo avanti... almeno fino a quando a qualcuno è venuto in mente che, come l'orecchio può discernere tra avanti ed indietro, anche in riproduzione del suono è necessario ascoltare suoni provenienti da tutte le direzioni.

Ed eccoci al 5+1 che, stretto stretto, vuole dire cinque canali più il subwoofer. I canali sono due anteriori per la stereofonia e per la larghezza della scena, uno centrale, ovviamente monofonico, per i dialoghi e per riprodurre suoni ed effetti che devono essere localizzati al centro della scena e due posteriori, chiamati anche canali surround o, ancora, canali effetti.

A questi due diffusori è affidato il compito di riprodurre tutti i suoni che nell'ascolto normale provengono da dietro le spalle.

Tipicamente questi due altoparlanti

riproducono tutti quei rumori che delimitano l'ambiente dove si produce l'azione, motivo per il quale vengono a volte chiamati canali di ambienza. Provate ad immaginare cosa si può fare davanti ad un videogioco previsto per l'ascolto in multicanale.

Se giochiamo a Formula 1 possiamo udire chiaramente il nostro avversario che ci raggiunge e ci tallona anche se non riusciamo a vederlo, mentre nei vari game di guerra possiamo renderci conto di quanto avviene alle nostre spalle e prendere le necessarie precauzioni.

Insomma gli altoparlanti ci guidano come farebbero le nostre orecchie nell'azione reale.

Spesso gli altoparlanti che si impiegano in questo tipo di installazione, appartengono al genere più semplice, quello dei larga banda, che riproducono cioè tutto lo spettro delle frequenze udibili. Vediamo allora di chiarirci le idee sul loro funzionamento.



## IL FUNZIONAMENTO DEGLI ALTOPARLANTI

Un altoparlante è un dispositivo che in buona sostanza converte il segnale elettrico in un movimento della sua membrana, (quella che a volte vediamo muoversi), che genera nell'aria una serie di compressioni e rarefazioni tali da essere percepite dalle nostre orecchie proprio come variazione della pressione atmosferica. In teoria un altoparlante dovrebbe muoversi allo stesso modo sia con poche vibrazioni al secondo (basse frequenze), sia con molte vibrazioni al secondo (alte frequenze) e farle percepire all'orecchio con la stessa intensità.

Sfortunatamente, ciò non è possibile per tutta una serie di fenomeni legati al peso della membrana dell'altoparlante, che dovrebbe essere contemporaneamente leggerissima per muoversi velocemente e molto grande (e quindi pesante) per poter spostare molta aria alle basse frequenze. Per risolvere questo problema, simile al cane che si morde la coda, si usa frazionare il numero degli altoparlanti in modo che ognuno di loro possa riprodurre nel modo migliore soltanto quelle frequenze per le quali è stato progettato.

In genere le casse acustiche per questo tipo di riproduzione sono ad un solo altoparlante o, come si dice in termini tecnici, ad una sola via a larga banda, ma negli ultimi tempi si sta cominciando a ripercorrere la strada tracciata anni addietro dell'alta fedeltà con la constatazione che un solo altoparlante non può riprodurre tutto nel migliore dei modi e che "two is meglio che one" come recitava recentemente una simpatica pubblicità. In una cassa acustica a "due vie" troviamo infatti un altoparlante più piccolo e leggero posto in alto che chiamiamo "tweeter" a cui affidiamo le frequenze alte ed un altoparlante più grosso sistemato in genere sotto il tweeter che utilizziamo per le frequenze del parlato e per quelle ancora più basse, come i rumori gli spari ed il rumore dei motori che chiamiamo woofer. Il tweeter non ha bisogno di un mobile per funzionare, mentre il woofer per emettere le frequenze più importanti ha bisogno di uno scatolo, un contenitore, senza il quale funzionerebbe



malissimo. In molte casse acustiche per poter emettere le frequenze basse e mediobasse si fa anche ricorso ad un piccolo condotto, una specie di canna di piccole dimensioni, che permette la fuoriuscita di una piccola porzione aggiuntiva di basse frequenze oltre a quelle che è capace di emettere il woofer. Siamo di fronte ad una cassa acustica che definisce come "bass reflex" o cassa accordata, mentre un mobile totalmente chiuso si chiama "sospensione pneumatica". Per le frequenze molto basse, quelle delle esplosioni e delle note bassissime, introdotte nei giochi e nei film per aumentare il coinvolgimento, non bastano gli altoparlanti dei canali frontali e posteriori. Si fa ricorso allora ad un subwoofer, un altoparlante più grande degli altri che serve a riprodurre con sufficiente pressione tutte le frequenze che per limiti fisici non possono essere riprodotte dagli altri altoparlanti. Di subwoofer, ovviamente in bass reflex ne troviamo soltanto uno sfruttando un comodo fenomeno legato alle basse frequenze. L'orecchio umano per riconoscere la provenienza del suono ha bisogno di alte frequenze, mentre ascoltando soltanto basse frequenze non è capace di localizzarne la provenienza. Allora un solo subwoofer di adeguate dimensioni e capace di emettere una pressione sufficiente basta ed avanza per completare quanto emesso dai canali frontali, dal canale centrale e da quelli posteriori. Si entra di colpo in una dimensione diversa, accattivante e coinvolgente col suono che ci circonda e delimita in modo stupefacente la dimensione della scena nella quale siamo immersi.

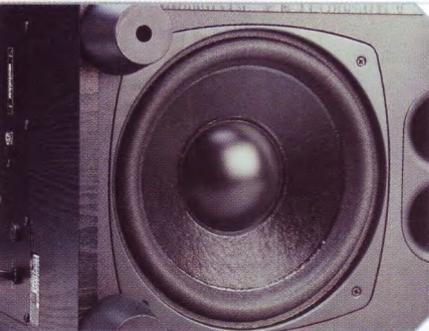
■ In un sistema completo 5.1 ci sono diffusori per le note ultra basse (a sinistra il subwoofer), quelli principali anteriori, il centrale (a destra in basso) e quello surround (in alto a destra).



■ L'altoparlante dei subwoofer è di solito generosamente dimensionato



■ Le note più basse sono riprodotte dall'altoparlante più grande, il "woofer", mentre quello dedicato alle frequenze più elevate ha la membrana di piccole dimensioni a forma di cupola, ed è chiamato "tweeter"



## BOSTON ACOUSTICS MICRO SYS 9000 II

**I**l sistema 9000 della Boston Acoustics si presenta agguerrito e pimpante, con un'estetica attraente e la grinta prestazionale a cui il costruttore di Peabody, cittadina a 22 chilometri da Boston, nel Massachusetts, ci ha ormai abituato. È costituito da un canale centrale, il Micro 9 C II, a base trapezoidale, dai canali frontali e surround di dimensioni contenute Micro 9 X II e dal subwoofer 90 PV II. Questo sistema rappresenta un upgrade del precedente Micro System, operazione tipica di quei costruttori che ritengono migliorabili e perfettibili anche sistemi dalle prestazioni notevoli. Il piccolo canale centrale sembra ancora più minuto, con la base trapezoidale e la struttura in alluminio di spessore contenuto ma dalla buona rigidità. Dicevamo della struttura metallica dei diffusori, che si differenziano anche per la configurazione di carico delle basse frequenze. Il canale centrale infatti è in sospensione pneumatica, mentre i satelliti sono accordati in reflex, grazie ad uno stretto condotto posizionato sulla parete posteriore. Va notato che sia il canale centrale che i satelliti sono costruiti in modo da potersi fissare alle pareti in modo rapido e soprattutto sicuro, grazie ad una serie di incavi nel cabinet ed altrettante staffe di fissaggio in dotazione. Il subwoofer, realizzato in truciolare rivestito e reso elegante dal piano superiore laccato, possiede

diverse originalità costruttive, a cominciare dalla disposizione del grosso woofer da 10 pollici e dei condotti, che sono fatti emettere verso il basso. L'amplificatore interno è capace di un centinaio di watt e presenta il potenziometro del volume sistemato sulla parete frontale, estremamente comodo in fase di taratura dell'impianto. Trovato un buon equilibrio ed assestato il sistema, il Boston Sys ha risposto con una resa dinamica possente ma tutto sommato ancora compassata. Buona la gamma alta, non dolcissima, ma nemmeno troppo sparata e buona soprattutto la gamma media, essenziale, corretta e dalla scena notevole. Il basso è possente, mai lungo o molle. Sempre presente, non si lascia odiare da subito per un'azione pressante e riesce a farsi notare solo quando serve. Una buona realizzazione per un siste-

ma collocato giusto a metà, tra sistemi "ini ini" e sistemi di livello e costo maggiori. Il prezzo, leggermente al di sopra della media è giustificato, secondo noi, da una costruzione eccellente e da prestazioni più che soddisfacenti.

### SCHEDA TECNICA

<b>TIPO</b>	Sistema di altoparlanti surround
<b>PREZZO</b>	Euro 1.858,62 L. 3.598.800
<b>DISTRIBUTORE</b>	Boston Acoustics Italia S.r.l. 02-89546943 <a href="http://www.bostonacoustics.com">www.bostonacoustics.com</a>

- PRO**
- + Fissaggio versatile
  - + Dimensioni contenute
  - + Buone prestazioni globali
- CONTRO**
- Poca versatilità del subwoofer

<b>PRESTAZIONI</b>	<b>8</b> SU 10
<b>QUALITÀ/PREZZO</b>	<b>8</b> SU 10





## ENERGY TAKE 5.2

**N**el campo Home Theater, Energy ha avuto un ottimo responso di pubblico, specialmente con l'Encore, contraddistinto da qualità sonore ben superiori a quelle tipiche dei sistemi di piccola taglia. Ciò che maggiormente contraddistingue questo sistema è la riuscita miscela tra il sostanziale contenimento degli ingombri e la metodologia costruttiva in tutto e per tutto simile a quella di modelli in scala naturale, a tutto vantaggio delle prestazioni, sia tecniche che sonore. Il sistema Take 5.2 viaggia in un singolo cartone, dalle dimensioni non troppo ingombranti, a tutto vantaggio della sua praticità di trasporto, questo per via dell'assenza di un subwoofer, comunque acquistabile a parte: a questo proposito la casa consiglia il modello S 8.2 al prezzo di 475 Euro. Imballo piccolo, contenuto piccolo, ed in effetti i quattro diffusori laterali ed il centrale sono caratterizzati da dimensioni assai compatte e quindi facilmente integrabili anche in ambienti poco spaziosi. Un'altra testimonianza della qualità del progetto si riscontra non appena si estraggono

i diffusori dall'imballo: il peso è alquanto consistente e ciò è dovuto all'impiego di una struttura in legno a tutto vantaggio della qualità sonora e dell'attenuazione di eventuali risonanze. La griglia di protezione per il

frontale è caratterizzata da due protuberanze in corrispondenza del centro di emissione degli altoparlanti, conferendo al diffusore una linea gradevole ed inconsueta. Alla sua rimozione si possono apprezzare l'impeccabile fattura degli altoparlanti. Sul retro sono presenti morsetti d'ingresso a vite, ben più pratici ed efficaci di quelli a molla, che pur nella loro realizzazione in plastica la dicono lunga sulle ambizioni del sistema. In dotazione ci sono poi i supporti per il fissaggio a parete dei quattro diffusori laterali. Il diffusore centrale prende da questi gran parte delle sue prerogative: come avviene quasi sempre, è caratterizzato dal raddoppio del midwoofer e dalla configurazione simmetrica degli altoparlanti. Anch'esso molto compatto, dispone di supporti autoadesivi in gomma al posto della staffa di fissaggio a parete. Malgrado le dimensioni contenute, gli Energy Take 5.2, riescono a dar vita ad un fronte sonoro di ampie dimensioni. Certo, la gamma bassa non è profondissima, ed anzi sollecita all'impiego di un subwoofer. Il sistema è in grado di mettere in luce buone qualità sonore, improntate soprattutto a chiarezza e focalizzazione, senza per questo andare a discapito dell'equilibrio timbrico. La tenuta in potenza non è male e consente di dar vita a pressioni sonore non dico ragguardevoli, ma senz'altro

di discreta consistenza. Si tratta, in sostanza, di un sistema che mantiene tutto quel che promette, molto gradevole da osservare, facilmente installabile e caratterizzato da doti timbriche e di equilibrio, non sempre alla portata di modelli tanto compatti.



### SCHEDA TECNICA

#### TIPO

Sistema di altoparlanti surround

#### PREZZO

Euro 836,66  
L. 1.620.000

#### DISTRIBUTORE

Italaudio  
0331-548416

[www.energy-speakers.com](http://www.energy-speakers.com)

#### PRO

- + Dimensioni contenute
- + Estetica gradevole
- + Qualità sonora

#### CONTRO

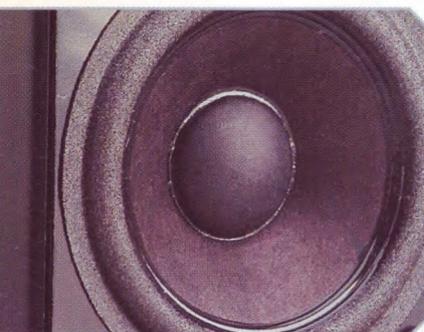
- Estensione limitata alle basse frequenze

**PRESTAZIONI**

**8**  
SU 10

**QUALITÀ/PREZZO**

**9**  
SU 10



## JBL SCS 135

**S**in dai tempi dell'introduzione del Dolby Surround, la JBL ha sempre avuto nel proprio catalogo dei sistemi HT di piccola taglia e di facile installazione. Quest'ultimo nato non fa eccezione ed oltre tutto viene proposto ad un prezzo molto abbordabile.

L'SCS 135 è composto da quattro satelliti identici tra loro, un diffusore centrale e un subwoofer attivo che, a parte quest'ultimo, hanno tutte dimensioni molto contenute e pertanto possono essere installati senza difficoltà anche nel più angusto degli ambienti. I pregi sono di avere tutto il sistema racchiuso in un solo cartone che contiene anche tutto il necessario effettuare i collegamenti e, dunque, la grande facilità d'installazione che evita così i dubbi e le incertezze che assalgono l'appassionato alle prime armi. Il rovescio della medaglia sta nel fatto che con i sistemi di simili dimensioni, difficilmente si potranno ottenere sensazioni tipiche della sala cinematografica, che oltre all'ampia distribuzione dei diffusori tutto intorno al pubblico sono basate su livelli di pressione sonora e di un apporto dinamico del tutto fuori portata per un sistema come questo. Come detto precedentemente, all'interno della confezione si trovano anche le staffe per il fissaggio a parete dei satelliti, in grado poi di essere orientati a piacere. Da un punto di vista estetico, i satelliti hanno una

struttura in materiale plastico e la pianta triangolare. La griglia metallica frontale conferisce all'aspetto del centrale e dei satelliti una grinta tutt'altro che spiacevole. Il centrale riprende perfettamente lo stile di questi ultimi, ma con un mobile più sviluppato in orizzontale, necessario per accogliere i doppi altoparlanti da 7,5 cm in luogo di quello singolo utilizzato per i satelliti. Il subwoofer attivo (con amplificatore interno) dispone invece di un altoparlante da 20 cm caricato in bass reflex in grado di sviluppare una potenza di ben 100 W RMS. Sul retro, oltre al tasto d'accensione, troviamo un potenziometro per la regolazione del livello e gli ingressi di linea cui si affianca una singola presa denominata LFE, il cui impiego è raccomandato durante l'uso dei programmi a codifica digitale. A dispetto delle dimensioni ridotte, il sistema JBL ha rivelato di possedere doti sonore di tutto riguardo. La brillantezza sul medio-alto di centrale e satelliti ne è la prima testimonianza, assieme ad un'ampiezza del fronte sonoro che va oltre le dimensioni fisiche del sistema. L'equilibrio generale, malgrado il sostanzioso apporto del subwoofer anche in gamma medio-bassa, tende sempre a favorire le doti di chiarezza. Ci sentiamo quindi di consigliare questo sistema a chi vuole avvicinarsi al mondo Home Theater senza dover affrontare spese gravose e complica-

zioni nell'installazione. Inoltre, il sistema JBL ha dalla sua caratteristiche sonore che, pur non facendo gridare al miracolo, sono in grado di porre ben in evidenza le prerogative surround proprie dei programmi A/V multicanali.

### SCHEDA TECNICA

#### TIPO

Sistema di altoparlanti surround

#### PREZZO

Euro 412,65  
L. 799.000

#### DISTRIBUTORE

Kenwood Electronics Italia  
02-204821  
www.kenwood.it

#### PRO

- + Dimensioni contenute
- + Prezzo accessibile

#### CONTRO

- Realizzazione plasticosa

**PRESTAZIONI**

**7**  
SU 10

**QUALITÀ/PREZZO**

**9**  
SU 10



## KEF KHT 2005

**E** difficile trovare un sistema surround che possa fare la felicità delle fidanzate o delle mogli, nonché la gioia di noi appassionati durante l'ascolto. Sembra proprio che i tecnici della Kef ci siano riusciti realizzando questo sistema, che voglio definire originale e divertente. Quando gli imballi KHT 2005 hanno varcato la soglia della redazione, siamo rimasti attratti dalla simpatia dei contenitori, con le immagini degli "ovetti" (passatemi il termine, gli addetti ai lavori li chiamano ormai gli "ovetti della Kef") su fondo nero, tanto accattivanti da meritarsi una foto tutta per loro. In tre gusci di polistirolo trovano posto i cinque canali, mentre dall'altro contenitore viene fuori il subwoofer "con i piedi". I satelliti, il canale centrale ed i canali surround sono identici, costituiti da un semiguscio ovale realizzato in alluminio pressofuso, con punti di fissaggio per la base e per ogni altro tipo, compreso quello a parete. Oltre all'estetica, ciò che distingue questi diffusori è l'utilizzo di un midwoofer coassiale, con un tweeter sistemato al centro della membrana. Questo trasduttore si chiama Uni-Q, ed è stato pensato, progettato ed ottimizzato dalla Kef e le sue peculiarità ne fanno un componente praticamente unico nel panorama della riproduzione sonora. Il subwoofer impiega un woofer da 165 millimetri, che emette assieme ai 2 condotti di accordo reflex a circa 4 centimetri dal

pavimento. Le connessioni sono di tipo tradizionale come i controlli per il volume, la frequenza di taglio e la fase. Posizionarlo in ambiente è veramente un'impresa facilissima, alla portata di tutti gli appassionati, anche quelli meno esperti. Si tratta di uno di quei sistemi che si posso definire con "tutto, subito e bene". I canali frontali e il centrale, grazie alla moltitudine di configurazioni, possono essere sistemati praticamente ovunque. I frontali in particolare possono anche essere abbastanza distanti tra loro, visto che riescono ad offrire in ogni circostanza una scena stabile e corretta senza vuoto al centro, offrendo un'integrazione invidiabile col canale centrale. Ma veniamo all'ascolto: il 2005 risponde con una scena accattivante e con una resa ariosa e precisa, quasi incredibile. La gamma alta è godibile e dettagliata. La gamma bassa è possente, anche se non particolarmente estesa alle frequenze più gravi.



La tenuta è complessivamente elevata e difficilmente si riesce a mettere gli "ovetti" in crisi. La Kef ha quindi ampiamente superato la prova realizzando un sistema di casse Home Theater (e non) esteticamente ineccepibile, piccolo e oltretutto molto ben suonante.

### SCHEDA TECNICA

#### TIPO

Sistema di altoparlanti surround

#### PREZZO

Euro 1.367,06

L. 2.647.000

#### DISTRIBUTORE

Audio 4 & C

02-33402760

[www.audio4.it](http://www.audio4.it)

#### PRO

- + Estetica
- + Qualità sonora
- + Facilità di posizionamento

#### CONTRO

- Bassi non profondissimi

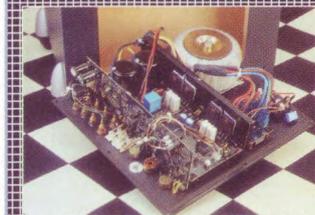
**PRESTAZIONI**

**10**  
SU 10

**QUALITÀ/PREZZO**

**8**  
SU 10

### UNO SGUARDO ALL'INTERNO





## MISSION CINEMA M 71

**L**a nuovissima serie realizzata per il cinema in casa presenta la caratteristica comune a tutta la produzione Mission, ovvero la musicalità. Alla base di questa serie di diffusori troviamo un canale centrale di dimensioni veramente contenute e il canale surround ad emissione bipolare, caratterizzato dagli stessi altoparlanti e dalla stessa versatilità di fissaggio a parete.

Il subwoofer attivo non è piccolissimo, ma garantisce una potenza di 100 W RMS ed è caratterizzato dal woofer a vista. I canali frontali disponibili per questa serie sono ben quattro, da M 71 a M 74, due da stand e due da pavimento, con prestazioni, estensione sulle basse frequenze e prezzo ovviamente di livello crescente.

Costante per tutta la serie è il tweeter, un nuovo trasduttore caratterizzato dalla cupola morbida trattata di 25 millimetri e dotato di una musicalità dolce particolarmente priva di effetti speciali indesiderati. Sia il canale centrale che i canali per il surround sono caratterizzati dal box costituito da materiale plastico molto rigido. Il canale surround, realizzato con due tweeter e due woofer in emissione bipolare, ovvero significa che sono in grado di immettere il suono in due direzioni quasi opposte, creando una particolare condizione di riempimento dell'ambiente che va a nozze col contenuto sonoro del canale surround, per riprodurre l'ambiente della scena

con incredibile naturalezza, una volta sistemati a dovere nel vostro ambiente di ascolto. I canali frontali provati in questo sistema che costituisce, lo ricordiamo, soltanto uno degli accoppiamenti Mission possibili sono i modelli più piccoli della serie e realizzati attorno ad un woofer da 13 centimetri e con accordo bass reflex. Passando all'ascolto vero e proprio, possiamo dire che garantisce una buona tenuta in potenza, a dispetto delle dimensioni dei diffusori, nonché una discreta musicalità. Ciò che più colpisce, è l'apporto dei canali posteriori, in grado di dilatare il palcoscenico sonoro attuando un riempimento discreto e nitido dell'ambiente circostante, senza farsi notare troppo, con un'azione che definirei discreta ma efficace. Il canale centrale non dà alcun segno di sé, non caratterizzandosi affatto nell'emissione del parlato, ma viceversa mostrando un amalgama invidiabile col resto dell'impianto. Va apprezzata la sua timbrica in gamma altissima, praticamente identica a quella di diffusori frontali. La scena riprodotta è molto corretta, sia in stereofonia che in multicanale, con una resa aperta e precisa della localizzazione dell'evento. Il costruttore inglese propone, quindi, un sistema versatile ed intelligente, realizzato con una coppia di diffusori frontali, per così dire, tradizionali, un buon subwoofer, e il centrale e i surround caratterizzati da

dimensioni compatte e trasduttori (woofer) di piccolo diametro, ma capaci comunque di fare la voce grossa al momento opportuno. I due diffusori frontali possono essere sostituiti con i fratelli maggiori della serie M 70, mentre sub e surround restano gli stessi.

### SCHEDE TECNICHE

#### TIPO

Sistema di altoparlanti surround

#### PREZZO

Euro 706, 51

L. 1.368.000

#### DISTRIBUTORE

Teac Italia

02-66010500

www.teac.it

#### PRO

- + Prestazioni accattivanti
- + Buona compatibilità ambientale

#### CONTRO

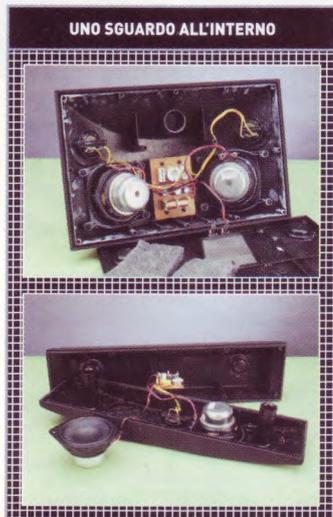
- Basso profondissimo non esaltante
- Leggera economia costruttiva

### PRESTAZIONI

**9**  
SU 10

### QUALITÀ/PREZZO

**8**  
SU 10





## TEAC LS-5.1U

**I** sistemi d'altoparlanti nipponici sono tra i più versatili in assoluto, anche per la lunga tradizione delle fabbriche giapponesi nella realizzazione di strumenti musicali, non solo elettronici ma anche acustici: un esempio per tutti gli splendidi Grand Piano di Yamaha. Nel corso del tempo, alcuni diffusori made in Japan hanno conquistato un buon seguito anche presso i mercati occidentali, come ad esempio quelli inclusi nella serie NS di Yamaha, che hanno trovato ampio impiego anche come monitor presso numerosissimi studi di registrazione. Di recente, anche Teac si è inserita autorevolmente nella categoria dei sistemi di altoparlanti, in particolar modo nei segmenti più abbordabili, a partire, però, da un approccio decisamente inconsueto, affidandone la realizzazione a produttori residenti in luoghi d'origine controllata, come la Gran Bretagna o la Scandinavia. Questo sistema è stato realizzato dalla danese Eltax e si è pensato di ricorrere ad elementi di dimensioni contenute, senza per questo rinunciare ad ottenere prestazioni sonore di buon rilievo. Questa sembra essere la filosofia alla base dell'LS-5.1U, che pur basato su diffusori di dimensioni compatte ha dalla sua un potenziale sufficiente a dar vita a riproduzioni multicanali coinvolgenti e di adeguata completezza timbrica. Il sistema completo trova posto in un singolo imballo di dimen-

sioni notevoli, poco pratico durante il trasporto. Va detto, però, che l'imballo comprende anche tutti i cavi necessari alla connessione del sistema, tranne quello di segnale destinato al pilotaggio del subwoofer, e addirittura di griglie aggiuntive, di tonalità grigio chiaro, per i tre diffusori frontali. I diffusori posteriori sono del tipo ad emissione dipolare, aspetto che accresce notevolmente il profilo tecnico del sistema in esame, in grado di riprodurre un campo riverberato di ampiezza notevolmente maggiore rispetto ai sistemi tradizionali. Sul pannello posteriore è applicato un supporto che permette l'installazione a parete dei diffusori. Il subwoofer attivo che equipaggia il sistema è un esemplare che viene commercializzato anche dalla stessa Eltax e dispone di un woofer da venti centimetri, pilotato da un amplificatore da 60 Watt. Il sistema ha messo in luce doti timbriche di buon rilievo, e senz'altro ai livelli migliori della sua classe. La tenuta in potenza e la dinamica sono altri due aspetti positivi dei diffusori. Una volta allestito il sistema completo, si nota innanzitutto l'omogeneità timbrica del fronte anteriore, basato com'è su diffusori molto simili. Anche il contributo offerto dal subwoofer è rimarchevole, con basse frequenze di pienezza ed impatto. In definitiva, l'LS-5.1U ha messo in luce le prerogative tipiche dei migliori sistemi di ingombro e prezzo contenuti, capaci di

misurarsi sotto molti aspetti con esemplari di fascia più alta, ma senza per questo obbligare ad un dispendio, in termini economici, non alla portata dei giovani appassionati alla ricerca di un sistema Home Theater economico ma di qualità.



### SCHEDA TECNICA

#### TIPO

Sistema di altoparlanti surround

#### PREZZO

Euro 706, 51

L. 1.368.000

#### DISTRIBUTORE

Teac Italia

02-66010500

www.teac.it

#### PRO

- + Diffusori posteriori dipolari
- + Buona timbrica e versatilità

#### CONTRO

- Poca estensione verso le frequenze più basse

**PRESTAZIONI**

**10**  
SU 10

**QUALITÀ/PREZZO**

**8**  
SU 10



## SIM2 HT 200 DM

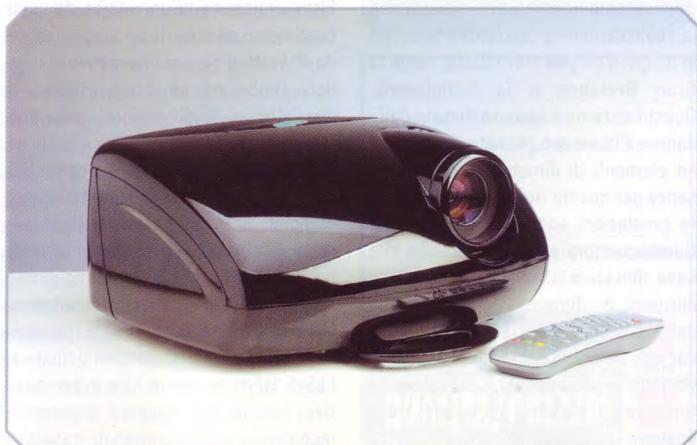
**P**robabilmente la tecnologia DLP di Texas Instruments (Digital Light Processing: l'immagine è formata da un pannello a microspecchi) riuscirà in pochi anni a ridurre in maniera decisiva il divario che la separa dalla classica videoproiezione con apparecchi tributo. Ci ripromettiamo di fare quanto prima uno speciale sulle varie tecnologie di videoproiezione, ma per ora vi possiamo dire che le principali sono 3: il tritubo (le migliori prestazioni, a fronte però di ingombro e complessità delle tarature), il DLP (il miglior compromesso tra qualità e facilità d'uso) e l'LCD (molto luminoso e di facile uso, ma poco adatto all'intrattenimento casalingo). Alla semplicità di installazione permessa da apparecchi come il nuovo proiettore DLP SIM2, si aggiunge una qualità video che finalmente non è più un fastidioso compromesso. L'originalità del progetto, inoltre, sposa un bellissimo disegno ad una ragionata ottimizzazione di tutti quei lati talvolta negativi che fino a poco tempo fa accompagnavano quei proiettori derivati direttamente dal mondo professionale: rumorosità, luminosità eccessiva e quantità di collegamenti possibili. Come già accennato, parte del motivo del successo dei videoproiettori DLP SIM2 sta proprio nel design estremamente ricercato che ne rende l'installazione nel salone molto

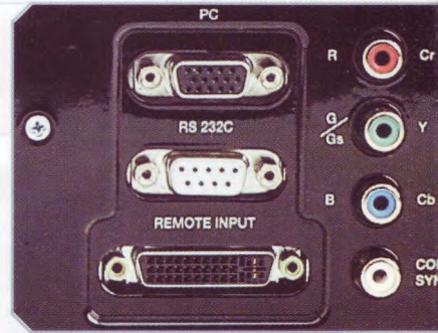
più gradevole rispetto ad apparecchi concorrenti. Le dimensioni sono inoltre piuttosto ridotte, ma non esasperate, e ciò che colpisce è la notevole diminuzione del rumore provocato dalle ventole di raffreddamento. A questo punto la serie di proiettori DLP nel catalogo SIM2 raggiunge tre unità. Il nuovo modello HT 200 DM (Dual Mode) si inserisce tra i precedenti HT 200 ed HT 250, che utilizzano rispettivamente un pannello a microspecchi da 800 x 600 punti e 1024 x 768 punti. Il nuovo proiettore permette una maggiore risoluzione, rispetto all'HT 200 "normale", arrivando a 848 x 600. Anche la ruota colore è stata ottimizzata, con 6 segmenti (contro i 4 prece-

dent) e rinunciando allo spicchio trasparente che permetteva di spuntare valori di luminosità da primato (utile in applicazioni multimediali) ottenendo così una migliore qualità finale per l'uso Home Theater. Le connessioni presenti sull'HT 200 DM sono ricchissime e tutte posizionate sul pannello posteriore: oltre ai classici ingressi videocomposito ed S-Video, vi sono 4 connettori RCA (verde, rosso, blu e bianco) che permettono di agganciare segnali component e RGB. E' poi presente un ingresso VGA (per il computer, per es.) e una porta RS232 che permette un eventuale aggiornamento del software della macchina. Ma veniamo più propriamente alla



Ottima la disposizione dei tasti sulla superficie del telecomando; peccato soltanto per la latitanza della retroilluminazione.





prova su strada: collegandolo in RGB, il SIM2 rivela una qualità d'immagine complessiva molto positiva, soprattutto nelle scene luminose e molto colorate, mentre durante la riproduzione delle scene più scure i dettagli sono inevitabilmente annegati nel buio più assoluto, riscontrando difficoltà nel restituire al meglio i neri e la scala dei grigi. Per ottenere i migliori risultati abbiamo effettuato delle modifiche rispetto alle regolazioni di partenza posizionando la luminosità tra 64 e 66, il contrasto tra 61 e 62. Per quanto riguarda l'RGB, abbiamo fissato "R" su 6, "G" su 12 e "B" su 29. Questi sono solo dei consigli e ricordiamo che i pareri (e le conseguenti regolazioni)

sono spesso dettati da giudizi assolutamente soggettivi. Attenzione però a non "forzare" troppo i valori (soprattutto la luminosità) per evitare la comparsa di solarizzazioni. L'aumento della qualità generale è comunque alquanto vistoso rispetto ai modelli del recente passato e i colori vicino al verde, rosso e blu strappano l'applauso, anche per quanto riguarda la capacità di distinguere differenti variazioni cromatiche vicine ad un solo colore primario. L'HT 200 DM è corredato di un telecomando dall'ottima disposizione dei tasti, anche se purtroppo manca la retroilluminazione che non avrebbe di certo guastato visto le condizioni d'utilizzo della macchina. SIM2 ci consegna dun-

que un ottimo proiettore DLP pensato esclusivamente per noi appassionati di cinema e videogiochi, completo, versatile e molto bello (siamo sempre italiani e il buon gusto si vede anche in queste cose!)

## SCHEDA TECNICA

### TIPO

Videoproiettore DLP

### PREZZO

Euro 9.265,24

L. 17.940.000

### DISTRIBUTORE

SIM2 Multimedia

0434-383111

www.sim2.it

### PRO

- + Semplicità d'installazione
- + Colorimetria
- + Prestazioni con immagini luminose

### CONTRO

- + Dettaglio nelle scene buie

**PRESTAZIONI**

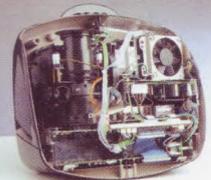
**9**  
SU 10

**QUALITÀ/PREZZO**

**9**  
SU 10

La completezza delle connessioni disponibili è davvero esemplare.

### UNO SGUARDO ALL'INTERNO



# il mondo dei robot

QUESTO MESE NAVIGHIAMO NEI SITI DEI PIÙ FAMOSI ILLUSTRATORI ITALIANI IN TEMA DI ROBOT ANNI '70...

a cura di Annalisa Castelli

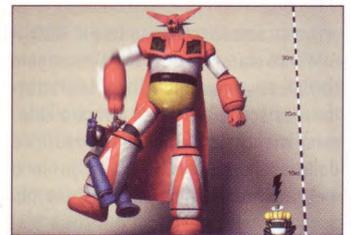


[www.jeepage.go.to](http://www.jeepage.go.to)

Cliccando su The Jeeg Page, troverete un mondo di illustrazioni realizzate con Photoshpe e Real 3D, alcune davvero originali e impressionanti. C'è cura in questo sito. E voglia di fare. Eppure quando entri senti la mancan-

za di un'introduzione vera, una presentazione. Manca un vero sforzo grafico: i testi sono allineati nel modo più semplice, le immagini incolonnate quasi a non saper come impaginarle. Le uniche note creative sembrano essere la pulsantiera e la personalizzazione

della testatina. Poi scegli una sezione, ed è tutta un'altra storia. Clicchi sulle galleries e scopri che Gianni Soldati, l'autore del sito, oltre che capace, è anche uno sperimentatore piuttosto fantasioso, uno che si va a cercare gli spunti per creare qualcosa di nuovo.



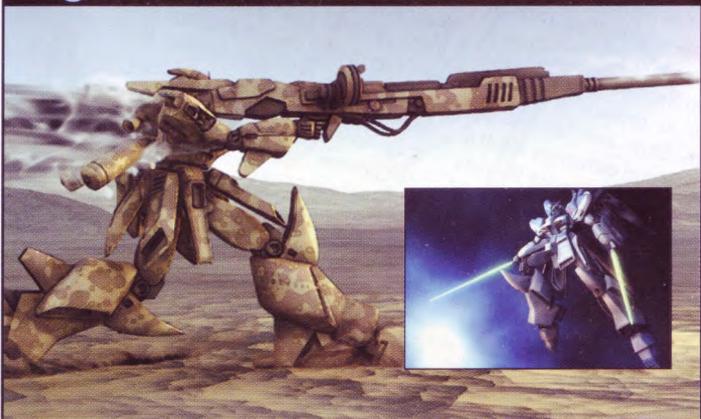
Forse per stupire. E ce n'è di materiale: dai disegni più semplici alle costruzioni in 3D (davvero ottimamente realizzate) dei famosi robot anni '70. Insomma, ce n'è per tutti i gusti: cerchi Mazinga Z? Black Getter? Jeeg Robot? E da dove pensi di cominciare?

▶ **panebianco 3d**▶ **www.panebianco3d.com**

Un sito semplice e bello quello di Gianluca Panebianco, completo di immagini, informazioni, anteprime, guide e quant'altro di utile ai fini della realizzazione, o della semplice visione, di robot e modelli 3D. L'interfaccia grafica è lineare e ben strutturata, la navigazione è intuitiva: a volte, da chi realizza materiale del genere ci si aspet-

terebbe persino qualcosa di più "fuori dagli schemi", qualche scelta estrema. Già in home page troviamo invece una grafica pulita, quasi completamente in grigio e nero. I lavori sono molti, la scelta è ampia, ma in certi momenti farebbe piacere trovare immagini di qualità leggermente più alta, o scelte di luce migliori. Si scambierebbe volentieri qualche lavoro di troppo (in

senso numerico) con una più alta definizione degli ingrandimenti, o una maggiore cura di alcuni particolari. Il pregio principale del sito rimane comunque la varietà, e una buona dose di passione che traspare dai testi e dall'impegno nel voler creare un "luogo", un punto di riferimento quando si è in cerca di novità e spunti curiosi.

▶ **gundam weapons**▶ **http://digilander.iol.it/gundamweapons/home.html**

Quando entri nel sito per la prima volta, lo trovi molto diverso da quelli che hai visto finora. Motivo principale è il fatto che Paolo Zago, l'autore, lo abbia incentrato su un tema preciso, un argomento intorno al quale ruota tutta la struttura: designers delle più varie fatture, galleries complete ed esaurienti, link ai siti correlati, e ovviamente una sezione dedicata alla storia di Gundam, casomai non si fosse capito l'argomento. Il tutto impacchettato in una grafica bella, pulita e facile da navigare. Gundam, tutto Gundam, evviva Gundam. Più che un sito, una celebrazione! Sarebbe tutto indubbiamente più bello e completo se le singole sezioni fossero state approfondite con guide o curiosità, ma sarebbe anche stupido considerare un difetto questa semplice mancanza quando l'impegno c'è, e si vede tutto.

▶ **ricscan homepage**▶ **http://digilander.iol.it/ricscan/**

Da buon discepolo di Gianluca Panebianco, il "papà" di questo sito modella con cura e attenzione ai dettagli, come da copione. Il materiale è superclassico: Goldrake, Daltanious, Mazinger Z, Gundam... quello che ti aspetti di trovare su un sito del genere insomma, ma senza esagerare. Siamo agli inizi, si direbbe. Comunque, nonostante il materiale sia un po' acerbo, il tutto promette bene, anche perché i lavori non si limitano alla modellazione di robot: c'è una pagina di rendering vari, modellazione di edifici e altre cosette da scoprire, oltre a un simpatico omaggio alla storica Fiat 500, piuttosto ben fatto.

La navigazione è semplice e intuitiva, perché incentrata sulla home page che smista i link. Una curiosità: dalla home si può accedere a una sezioncina che ospiterebbe volentieri immagini e lavori di quanti visitano il sito e vogliono contribuire ad arricchirlo.

# Le Origini Del Videogioco

## La prima console

Eravamo rimasti col dubbio di sapere chi fosse Ralph Baer. Prima di introdurlo, devo presentarvi un'altra persona: Russel, secondo componente del quartetto ideatore dei videogiochi. Avevamo quindi lasciato Higinbotham alle prese col suo Tennis for Two. Contemporaneamente Steve Russel, uno studente del MIT, ovvero il Massachusetts Institute of Technology stava lavorando a qualcosa di più ambizioso. Adoperandosi assieme a tanti amici sul potentissimo (per l'epoca) PDP -1, un mainframe da 120.000 dollari (degli anni Sessanta), egli aveva creato il primo programma di videogiochi: Spacewar. Ai comandi di due astronavi, rappresentate da linee e cunei, due avversari potevano spararsi a vicenda, facendo terminare la partita con la distruzione dell'avversario. In caso di difficoltà, era però possibile premere un tasto per attivare l'iperspazio, momentaneamente dallo schermo e riapparendo in un altro punto a caso. Anche in questo caso, non esiste nessun brevetto: Russel era un hacker nel senso vero del termine: libero nella mente, aveva un senso del copyright abbastanza lasso, e non era interessato a sfruttare una idea comune. La grande popolarità del gioco, oltre alle successive versioni, si deve alla rete Arpanet, sviluppata nel 1969, che collegava tutte le università americane: SpaceWar, divenne il programma più scaricato e giocato in tutti gli Stati Uniti, tanto che alcuni, per la prima volta, decisero di attaccare i videogiochi (che ancora non esistevano), affibbiando a questo gioco la colpa della flessione dei risultati scolastici a partire dal 1962. Il leader nel mondo, Digital Equipment Corp., che decide di installare il gioco in modo residente, per dimostrare ai clienti le potenzialità della macchina. Vi sembrerà a questo punto strano, ma nessuno dei due, aveva pensato di trasferire la loro bella idea in un apparecchio utilizzabile anche a casa. Verò è che le macchine utilizzate allora erano sofisticatissimi e complicati computer, ma era anche vero, che utilizzavano solo una piccola parte della potenza a disposizione. Il primo settembre del lontano 1966, un affermato ingegnere americano (di



Steve Russel, l'inventore di Space War (al centro, davanti al PDP-1 (1969).



Il PDP-1 in tutta la sua mastodontica bellezza (1962).

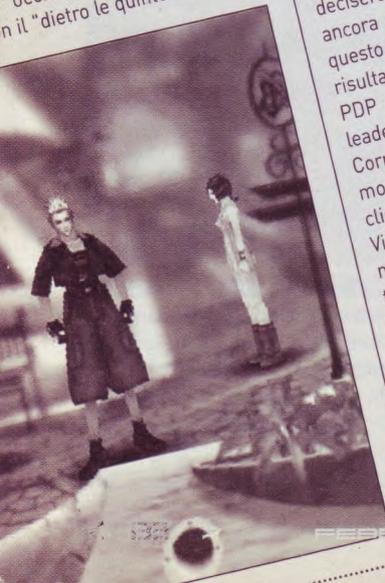
origine tedesca), Ralph Baer, stava percorrendo la strada che divideva casa sua dal suo ufficio. In quegli istanti, egli partorirà un'idea che si trasformerà nella prima console: un dispositivo elettronico, da collegare ad un televisore, che ripropone una simulazione del ping pong. Baer, rifugiatosi con la famiglia nel 1938 negli Usa per scappare dalle leggi razziali, aveva infatti visitato con la scuola il Brookheaven National lab, ed aveva avuto modo di provare il gioco di Higinbotham. Dopo aver lavorato per molti anni in settori comunque legati al militare, nel 1956 entrò nella Sanders Associated inc. Messosi subito al lavoro, nel giro di pochi mesi, e grazie all'aiuto di alcuni amici, nel dicembre dello stesso anno presentò al capo della divisione R/d, il suo prototipo

funzionante: Home Tv Games. Il progetto, seguito dallo stesso Baer e da William Rush, proseguì in gran segreto, e dopo poco più di un anno arrivò la versione definitiva: completamente analogica. Il gioco era una simulazione del ping pong, in quanto, a differenza di Tennis For Two, il movimento della pallina era continuativo. Ribattezzata The Brown Box, la console, era dotata proprio di questo gioco (il Pong): Baer lanciò la sfida a Rush, proprio davanti ai loro capi: per gli amanti della statistica, Ralph perse clamorosamente. Il 15 gennaio 1968, Sanders depositò il brevetto: rimaneva solo da cercare un compratore.

Di questo si occupò lo stesso Baer: da prima cercò contatti con i principali distributori di segnali televisivi via cavo, e con i produttori di Tv e Radio: nessuno

capiva a cosa potesse servire giocare a una simulazione di ping pong, quando esisteva un gioco reale. Solo nel 1970, sembrava che RCA, il colosso americano, fosse intenzionata a produrre The Brown Box. Non a caso, i vertici di RCA avevano già cercato di sperimentare nei loro reparti di sviluppo e ricerca una simulazione di biliardo. Il risultato fu una simulazione abbastanza scadente dal prezzo di 90.000 dollari.

RCA, era però intenzionata a comprare tutta la società, e non solo il brevetto, quindi le trattative vennero chiuse. La situazione ebbe un notevole cambiamento per l'interessamento di Magnavox (la divisione Usa della Philips), dove era andato a lavorare il mediatore di Sanders per l'affaire RCA. Bill Enders era rimasto impressionato dal progetto del Pong, e convinse i capi della Magnavox a trattare per il brevetto. Il contratto fu firmato nel 1971, un anno prima del lancio di Odyssey, la prima console del mondo. Baer era riuscito nell'impresa di portare i videogiochi nelle case della gente. Manca ancora una persona per completare il quartetto, Bushnell, ma con lui entreremo nel rutilante mondo di Syzyzy, conosciuta da tutti col nome di Atari.



Techni**D**ress

Via della Bufalotta 374/F - 00139 Roma

le nostre  
pubblicazioni  
vi aspettano  
in edicola

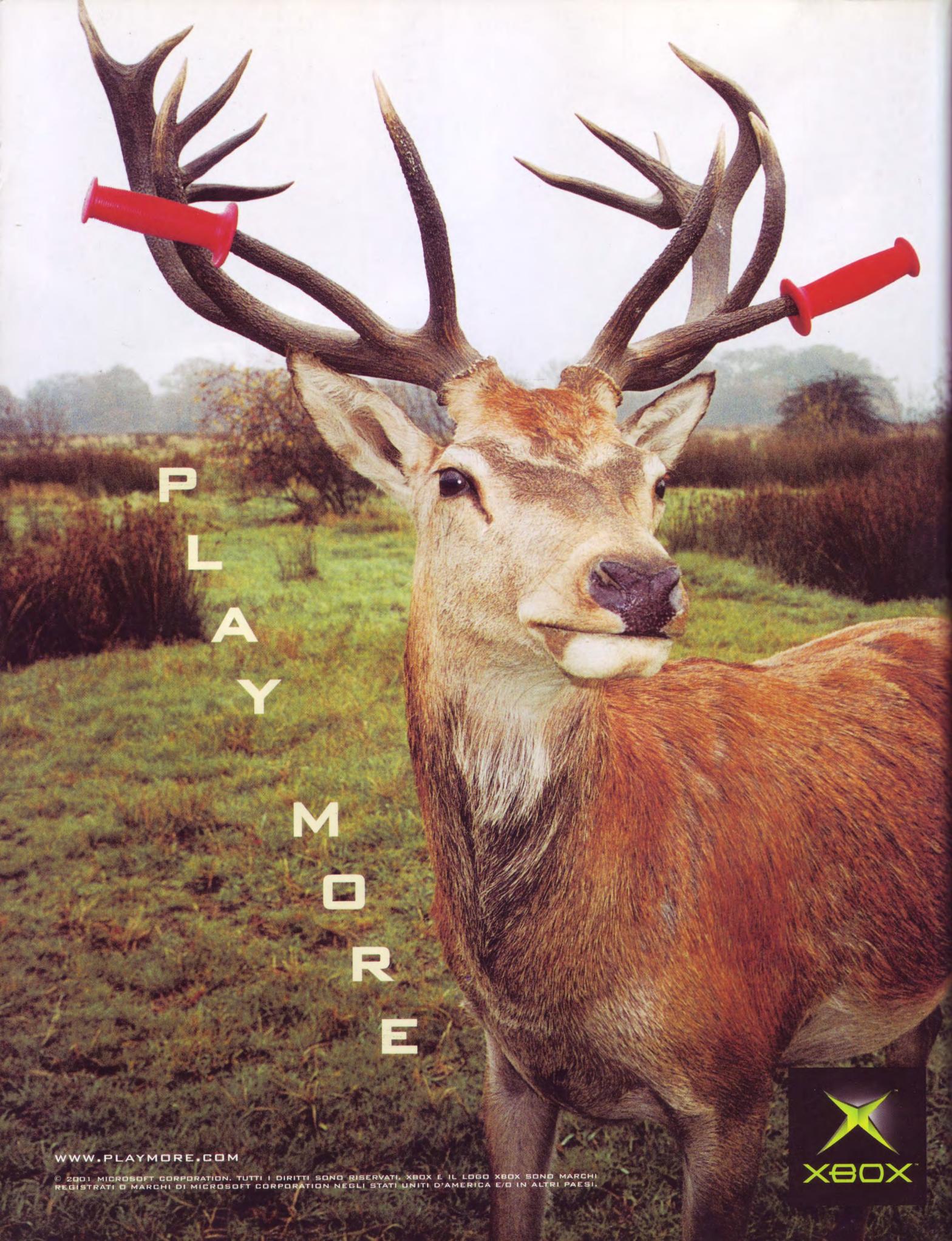
**digital**  
**video** home theater  
LA RIVISTA DI HOME THEATER, CINEMA E VIDEO

**ACS**  
*Audio Car Stereo*  
LA RIVISTA DI ELETTRONICA E MUSICA IN AUTO

**HOME VIDEO THEATER**  
**Annuario**  
COME SCEGLIERE L'IMPIANTO PER IL CINEMA IN CASA

**audio** **Guida**  
LA GUIDA PER SCEGLIERE ED AGGIORNARE  
L'IMPIANTO AUDIO **HI-FI**

**REVIEW**  
LA RIVISTA DI ELETTROACUSTICA,  
MUSICA ED ALTA FEDELTA'



P  
L  
A  
Y

M  
O  
R  
E

[WWW.PLAYMORE.COM](http://WWW.PLAYMORE.COM)

© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI. XBOX E IL LOGO XBOX SONO MARCHI REGISTRATI O MARCHI DI MICROSOFT CORPORATION NEGLI STATI UNITI D'AMERICA E/O IN ALTRI PAESI.

