

SUPER EROI DEFORMED

In perfetto stile giapponese, ecco arrivare anche i super eroi di stampo puramente americano deformati e resi ancora più simpatici nella loro nuova condizione. Sappiamo benissimo quanto piacciono questo tipo di cose al giappo e anche qui da non le cose non sono molto diverse, chiedete al vostro negoziante di fiducia!



Notizie

M O N D O

UN MERCATO CHE NON PUO' FARE ALTRO CHE CRESCERE

COSA CI RISERVA IL FUTURO PROSSIMO?

Negli ultimi due anni le vendite del software e dell'hardware hanno subito un vistoso calo in tutta il continente Europeo

Le cose per il mercato dei videogiochi non sembrano andare a meraviglia in questi ultimi anni. Come avevamo già avuto modo di dire, il fatturato delle case produttrici di software e hardware ha subito un calo notevole, in confronto agli anni scorsi. Si è parlato, infatti, da un volume d'affari, a livello europeo, di circa 8.640 miliardi di lire di 1993, ai 5.600 previsti per il 1995. Gli esperti del settore assicurano, comunque, che già dal prossimo anno si dovrebbe verificare una netta inversione di tendenza, il che implica una lenta, ma costante, ripresa per tutto il 1996.

I motivi di questo calo sono da ricercarsi nella crisi dei giochi su cartuccia, che possiedono più della metà dell'intero mercato del software europeo fino all'inizio del 1994, ma che ora sono in predico di lasciare il posto al software su CD, principalmente per PC. Inoltre, non deve essere sottovalutato l'ingresso di colossi come la Sony e del Panasonic nell'industria, che renderanno sempre più prolifico il mercato.

Come ultima considerazione, sempre relativa ai giochi su CD, l'impernata di questi ultimi negli ultimi due anni ha subito un balzo in avanti, passando da un misero 1% del mercato totale, alla ben più considerevole meta di rappresentare circa il 30% del mercato software europeo.

TORNA UNA DELLE MACCHINE CHE CI HA AIUTATO A CRESCERE

IL RITORNO DI UNA AMICA

In Inghilterra verrà lanciato in concomitanza con la presentazione della PS-X

Forse non è un argomento che si dovrebbe trattare su queste pagine, anche perché lo abbiamo fatto e continueremo a farlo sulle pagine di Zeta, la nostra rivista gemella che si occupa di computer, però è anche vero che molti di noi, e sicuramente alcuni di voi lettori, hanno avuto la possibilità di apprezzare le prime meraviglie videoludiche proprio grazie al gioiello di casa Commodore. Siamo, naturalmente, parlando dell'Amiga, una macchina che ha regalato ore e ore di divertimento a tutti i suoi fortunati possessori.

Lo scorso anno, sembrava che l'Amiga fosse destinata a scomparire, però, visto il largo successo riscosso in tutta Europa, si è vista all'opera una cordata volta a salvarne le sorti. Oggi l'Amiga 1200 trova nuovamente posto tra gli scaffali dei negozi, anche se a un prezzo che sembra piuttosto improponibile, soprattutto se si prende in considerazione i prezzi ai quali l'attuale concorrenza vende le proprie macchine. Affidiamoci al solito vecchio proverbio: chi vivrà...



La nuova confezione con cui verrà venduto l'Amiga nella "Perfida Albione". Il prezzo della macchina non sembra darle molte possibilità.

LE COSE VANNO COME MOLTI AVEVANO PRONOSTICATO

IRREALTA' VIRTUALE

Le vendite del Virtual Boy in Giappone sono ben lungi dalle aspettative Nintendo

Il Virtual Boy, di cui potete trovare un ampio articolo di presentazione a pagina 42, è stato lanciato nel corso dell'estate in Giappone e, contro le aspettative Nintendo, non ha raccolto il successo sperato. La grande "N" aveva pronosticato, entro la fine dell'anno di vendere qualcosa come 300 mila unità hardware e circa un milione e mezzo di pezzi software (agli occhi di chiunque queste cifre possono sembrare un poco esagerate) ma la risposta del giocatore nipponico è stata decisamente inferiore, si dice addirittura meno del 30% delle cifre sopra riportate.

Sinceramente riesce difficile credere che, anche se manca ancora qualche mese prima della fine dell'anno, le previsioni Nintendo abbiano qualche probabilità di rivelarsi vere. Anche se non si può mai dire, di virtuale non ha nulla, però può darsi che il nippono cambino idea.

Nintendo



Sicuramente macchine come la PlayStation o il Saturn, e giochi del calibro di Killer Instinct risolleveranno il mercato.

VIRTUAL BOY

un ragazzo difficile



Preceduta dalla peggior accoglienza giornalistica a memoria di videogiocatore, è finalmente in vendita (in USA e Giappone) l'anomala console portatile della Nintendo. Game Power l'ha provata per voi.

E innegabile che fin dal momento della sua presentazione alla stampa (tenutasi in novembre, durante lo Shoshinkai Show di Chiba) il Virtual Boy abbia suscitato, presso gli addetti ai lavori, più perplessità che entusiasmi. In un periodo in cui l'inflazionatissimo aggettivo "virtuale" fa immancabilmente venire in mente l'immersione in dettagliati paesaggi poligonali ricoperti da texture, la grafica monocromatica del VB ha fatto arricciare più di un naso. Quel che conta, però, è il tipo di divertimento che una piattaforma ludica sa offrire, e sotto questo punto di vista le specifiche tecniche non contano più di tanto. Vediamo allora, senza pregiudizi, com'è il nuovo cucciolo della "grande N" di Kyoto.

• I PRELIMINARI

Aperta la confezione, bisogna assemblare le tre componenti del VB: il supporto metallico, il visore e il joystick. L'operazione richiede una decina di secondi: a questo punto si inserisce la cartuccia sotto il visore, si stivano sei pile AA da 1,5 volt nel vano sotto al joystick (ma è anche disponibile un alimentatore esterno) e si è pronti per partire. L'interruttore di accensione è posto sul joystick, che è un vero capolavoro di ergonomia, con due brutte ma comodissime impugnature, una coppia di croci direzionali e sei tasti (Select, Start, A, B, Left, Right). L'accensione richiede tre-quattro secondi di setup (probabilmente per la decompressione dei dati sulle cartucce, che a proposito sono da 8 o da 16 Megabit), dopo il quale si procede, se necessario,

GALACTIC PINBALL

68

Per il futuro i giochi di flipper sembrano orientati verso la struttura tridimensionale (la Virgin, per esempio, ha in serbo *Tilt*, un titolo per PC CD-ROM che si annuncia impressionante). Ebbene, GP, nel suo piccolo, offre un'interpretazione del "pinball game" del tutto peculiare: grazie alla prospettiva stereoscopica, infatti, i quattro tavoli presenti



in questo gioco danno l'impressione di "esistere" realmente nello spazio tridimensionale di fronte ai vostri occhi, come se fossero sospesi nell'aria (o nello spazio, data l'ambientazione "galattica"). I meccanismi di gioco non presentano nulla di nuovo: il succo sta tutto, come sempre, nel mantenere la pallina in movimento. Ma l'immediatezza del controllo e la particolarità della visuale 3D, costituiscono un mix decisamente valido. Ci si ritrova ben presto a seguire, come ipnotizzati, le traiettorie della pallina virtuale. La presenza di bonus assortiti e di un paio di sottogiochi, infine, rende questo titolo anche più gradevole.

Si ringrazia You Too (To)

alla regolazione dei due display gemelli (risoluzione: 384x272 ciascuno), che vanno adattati alla distanza interpupillare del giocatore, agendo sull'apposita manopola IPD fino a che i quattro quadratini rossi agli angoli del campo visi-

vo sono perfettamente definiti. Un secondo comando agisce sulla messa a fuoco, che va settata una volta per tutte e solo raramente richiede aggiustamenti. Sia il focus che l'IPD vanno regolati coscienziosamente per evitare il rischio di

PRO

- Incorpora una tecnologia esclusiva e innovativa.
- Farendo riferimento al motore di ricerca degli americani, il 25 è un prezzo affidabile, potenzialmente compatibile con una diffusione di massa (per le nostre liante sudate e per l'importazione con ufficiale, il discorso si fa a diverso, naturalmente).
- Il joystick è ergonomicamente evoluto anche meglio di quello della PlayStation.
- Il display sono nitidi e brillanti.
- L'oggetto in sé ha quel contenuto inappalpabile di "carattera" Nintendo che si fa apprezzare istantaneamente.



CONTRO

- La grafica monocromatica è decisamente datata.
- L'uso premuroso da parte di più persone può creare qualche problema di igiene (ma la macchina si sbianca piuttosto su cui si appoggia e uso è sottile e lavabile).
- Il concept fondamentale del prodotto è poco immediato. Utilizzo è scomodo e preclude ogni compattezza dell'esperienza (anche con altri compagni di gioco).
- Non basta per gli occhi e la tendenza "abituazione" del giocatore possono renderlo meno a genitori e bisognosi in generale, ostacolando la diffusione commerciale.

emcranie o giramenti di testa: ogni gioco, comunque, permette di selezionare una pausa automatica che consente di far riposare gli occhi ogni quindici minuti (il sistema è "intelligente" poiché attende che il giocatore abbia completato uno stage prima di mettersi in pausa). In ogni modo, per quanto abbiamo potuto constatare, anche dopo sedute di gioco intense non si registrano malesseri di sorta: bisogna solo abituarsi, dopo aver finito di giocare, al "mondo reale", a -come sempre in questi casi- è sufficiente non esagerare.

• IN THE GAME

Una volta immersi nel gioco ("immersi" è il termine appropriato) si viene piacevolmente colpiti dall'effetto di profondità creato dalle immagini stereoscopiche. I due display gemelli, (grazie a una tecnologia brevettata dalla Reflection Technology inc di Waltham, Massachusetts, e licenziata in esclusiva alla Nintendo, che si dice intenzionata a sfruttarla in futuro anche per altri prodotti) disegnano un vero e proprio stereogramma in real-time, che crea l'illusione di osservare, all'interno di quel piccolo visore, un profondo spazio tridimensionale. Il "motore" della macchina è il chip NEC V-810 a 32 bit RISC: una versione depotenziata del chip del NEC PC-FX. Certo, il risultato finale non è la Realtà Virtuale (e forse in questo senso il nome "Virtual Boy" appare un po' pretenzioso e fuorviante), ma è qualcosa che finora non si era mai visto. Il

TELEBOXER

55

Questo, invece, è l'exploit meno riuscito dei programmatori giapponesi. TeleroBoxer consiste in un picchiaduro in soggettiva, che ricorda a grandi linee l'impostazione di *Punch-Out*. I lottatori, in questo caso, non sono eccentrici pugili, ma una serie di androidi, come impone la tendenza del momento (dal prossimo *Rise of the Robots* all'ottimo *One Must Fall* per PC): naturalmente, anche in questo caso la grafica stereoscopica è il perno intorno al quale è stato costruito il gioco. I pugni vengono sferrati in profondità verso l'avversario che si trova sul fondo del campo visuale: l'effetto è carino, ma dal punto di vista del controllo il gioco lascia l'amaro in bocca, poiché non permette di sviluppare una vera tecnica di combattimento. Interessante (è la prima volta nella storia dei videogiochi domestici) l'uso contemporaneo e indipendente delle due croci direzionali, ognuna preposta al controllo di uno dei bracci bionici.



Si ringrazia Play Game Shop (To)

La macchina in prova è stata gentilmente fornita da PLAY GAME SHOP (011-8127567 TO).



Il nostro Trust si diverte in redazione in un doppio misto a Mario's Tennis.

MARIO'S TENNIS

78

Si tratta del gioco più azzeccato, fra i quattro preparati per il lancio della macchina, e proprio per questo è stato incluso in bundle nella confezione per il mercato USA (il packaging giapponese, come al solito, è privo di cartucce omaggio). Per l'occasione la Nintendo ha chiamato a raccolta l'intera schiera dei suoi personaggi-immagine, da Mario (obviously) a Koopa, da Yoshi a Donkey Kong: tutti impegnati in frenetiche slide tennisistiche, in singolo e in doppio. L'effetto di profondità si sposa perfettamente con la simulazione sportiva che, pur se elementare (Top Rank Tennis per Game Boy è tecnicamente superiore), è veramente godibilissima e infarcita di ironia: la Miyamoto anche se il divino Shigeru non ci ha messo le mani, basta osservare le espressioni tristi e gioiose di Koopa o Mario che tornano a fondocampo dopo una discesa a rete più o meno fortunata, per ridere di gusto.



Si ringrazia Play Game Shop (To)



Anche Air non disdegna di fare una partitina a TeleroBoxer.

L'aspetto vituperato schermo red&black, poi, anche senza offrire il colore (ma in questo caso il prezzo al pubblico sarebbe lievitato ben oltre gli attuali 129 dollari), stupisce per la grande nitidezza dell'immagine, che lo rende particolarmente adatto alla grafica wireframe, pur senza disdegnare il bitmap tradizionale. Il sonoro, invece, è deludente: appena migliore di quello del Game Boy. Nel complesso, l'impressione finale è che siamo di fronte a un piccolo gioiellino tecnologico, che potrebbe fare la gioia degli otaku giapponesi, ma anche degli appassionati europei e americani. Il potenziale tecnologico per realizzare giochi veramente "unici" c'è, e la Nintendo è maestra nel realizzare prodotti "divertenti" al di là di ogni considerazione tecnica (non dimentichiamo che il VB è stato progettato da Gunpei Yokoi, l'ingegnere che ha creato il Game Boy e con esso il mercato delle console portatili). Le perplessità stanno nel prodotto in sé: al di là della nicchia degli appassionati, esiste veramente

un mercato di massa per un aggeggio in cui bisogna infilare la testa, costretti in una posizione scomoda, mentre tutti vi osservano pensando che siete degli alienati? Il VB potrà essere, in Giappone, il regalo "trendy" del Natale '95, il gadget elettronico del momento, ma temiamo che avrà delle difficoltà a diffondersi a livello planetario come spera la Nintendo. A Kyoto hanno dichiarato obiettivi di vendita (3 milioni di console e 14 milioni di cartucce entro il marzo '96) che paiono francamente irrealistici, soprattutto alla luce dell'accoglienza fredda ricevuta in patria dal VB. Come sempre, il successo dipenderà dal software: ecco, in queste pagine, una panoramica sui primi giochi disponibili, ma sappiate che i titoli più allettanti, *Mario Clash* e *Wario Cruise*, usciranno nei prossimi mesi.

• Pentothal



Il joystick del Virtual Boy è particolarmente originale: come potete vedere, infatti, comprende due impugnature simili a quelle della PlayStation e ben due croci direzionali separate.

RED ALARM

75

Red Alarm sposa in pieno la filosofia di gioco per cui il VB sembra essere più portato: il



3D in wireframe (ossia poligoni "vuoti" disegnati solo per le linee di contorno, come nello storico coin-op dell'Atari *Battlezone*). Il gioco è uno shoot'em up spaziale a la *Starwing*, ambientato perlopiù lungo tortuosi cunicoli infestati di nemici. La struttura è molto semplice e immediata: bisogna guidare l'astronave modulando la propulsione attraverso i tasti A e B, e nel contempo sommergere di fuoco i nemici sparando coi laser o rilasciando missili a ricerca automatica (tasti Left e Right). Oggetti volanti e infrastrutture si muovono vorticosamente, con un effetto prospettico che fa letteralmente girare la testa. L'azione è addirittura troppo frenetica, perché in alcuni frangenti, complice il tipo di rappresentazione grafica, fra proiettili che schizzano da tutte le parti e mezzi nemici che incalzano, si può fare un po' di confusione.

Si ringrazia You Too (Tg)