

Los Angeles 11-13 Maggio 2000



di Pierpaolo Turitto

Se veramente fosse la città degli angeli, verrebbe spontaneo chiedersi se l'hanno scelta o gli è stata assegnata; in questo ultimo caso penserei anche ad una punizione, infatti, per i mitici esseri alati provenienti dal paradiso, Los Angeles sarebbe sicuramente una delle migliori simulazioni d'inferno presenti sulla terra.

Devo ammettere che parte del mio giudizio viene influenzato da alcuni episodi ricorrenti: ogni anno riesco a prendere almeno un paio di multe; ogni anno all'ufficio postale perdo tempo in attesa che l'impiegata conti i francobolli ausiliandosi con la calcolatrice; ogni anno, nonostante aumenti il fattore di pro-



me una delle nostre regioni, con strade lunghe cento chilometri e larghe 8 corsie, a piedi non si va da nessuna parte, i motorini non sono stati ancora inventati e le auto utilitarie le usano per spostarsi in casa.

Dall'alto offre un panorama di griglia cruciverbiale, perdersi è quasi impossibile. Famosa in tutto il mondo per essere la culla natale del cinema, offre ai suoi visitatori incredibili attrazioni come: strade mattonellate con stelle in cui è inciso il nome di una star, un cinema fatto a pagoda contornato da un pavimento

in cui troviamo orme di personaggi noti, una collinetta con una scritta a caratteri cubitali che recita "Hollywood", un lungomare, di nome Venice Beach, affollato di pazzi che parlano con serpenti, fanno fitness o vendono cose assurde.

Devo ulteriormente



tezione della mia crema solare, riesco ad ustionarmi il viso.

Per chi non l'avesse mai vista è una città grande co-





confessarvi che parte del mio giudizio è influenzato dal fatto che impiego ben 14 ore per arrivare e 9 le sposto sull'orologio trasformando la notte in giorno e viceversa.

Ogni anno finisco dall'altra parte del mondo perché qui raccontano cosa accadrà nel futuro, non perché si svolga il raduno mondiale dei cartomanti e preveggenti, ma perché si tiene l'E3, ovvero Electronic Entertainment Expo, detto in breve la Fiera mondiale dei videogiochi.

Anche quest'anno un'infinità di titoli brillavano sui monitor di tutte le dimensioni e forme, il tutto condito dall'indubbia capacità americana di fare spettacolo, ovvero donnine seminude in posa per fotografie da riportare agli amici, incontri di wrestling, acrobazie su bici e pattini, e via così.

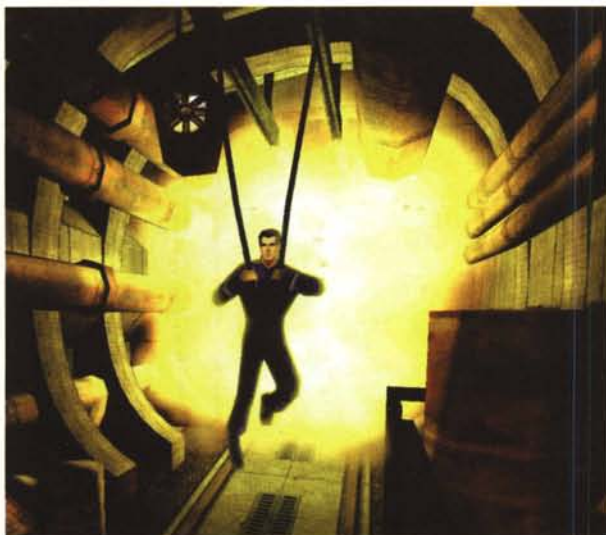
Le novità salienti non erano molte, alcuni erano titoli attesi da anni, altri

erano il sequel di best-seller; in totale erano esposti ben 2400 nuovi giochi.

Due passi in Fiera

Il Los Angeles Convention Center si snoda lungo tre imponenti edifici, il principale, la West Hall, ospitava i grandi nomi del software ludico.

All'ingresso lo



stand Electronic Arts aggrediva i visitatori con un maxi-schermo dove scorrevano le immagini di tutte le novità presentate, tra cui vi segnalò il nuovo **Command & Conquer** e **007 Tomorrow never dies**. A destra della EA la EIDOS metteva in bella mostra i suoi nuovi titoli, niente di eclatante e soprattutto la minaccia

incombente di un nuovo Tomb Raider. Pochi passi e ci si trovava nello spazio



Continua a pag. 54

Segue da pag. 53

Sierra che nella Blizzard ha la sua punta di diamante, ed infatti quest'ultima faceva giocare due titoloni attesissimi: **Diablo 2** e **Warcraft 3**. Nel padiglione infinito prendevano posto anche la Fox con il gioco dei **Simpson** e tutti gli sport, l'Activision con **Tenchu 2** e alcuni titoli sui supereroi Marvel, la Infogrames con il nuovo calcio di **Ronaldo**, una serie di prodotti Warner Bros ed un piccolo spazio (l'unico in tutta la fiera) dedicato ai videogiochi per Macintosh: la nota casa francese ha infatti di recente acquisito il gruppo GT e quindi anche la MACSOFT. All'appello in West Hall rispondevano anche Disney, Hasbro, Akkaim, Microsoft e tanti altri.

Nell'altra grande hall si svolgeva lo scontro a 3 tra i colossi Nintendo, Sony e Sega. I primi, fieri del ritorno in testa alla classifica delle vendite, puntavano molto sul Game Boy Color, affiancato dal divo del momento Pokemon, ma non scoprivano nessuna carta sul progetto Dolphin, la nuova console di casa. Il secondo colosso mostrava al mondo per la prima volta fuori dal Giappone la **PlayStation 2**, che a dire il vero era presente quasi in ogni stand delle software house; il prodotto arriverà in Italia il 26 Ottobre con un prezzo di poco inferiore alle 800 mila lire.

Infine la Sega puntava tutto sulla sua nuova idea per restituire linfa al Dreamcast: **SegaNet**, ovvero la possibilità di giocare su Internet con la console, che nell'ultima proposta di mer-

cato viene addirittura regalata in cambio dell'abbonamento al servizio.

Le cose da vedere erano tante, ma niente che lasciasse a bocca aperta. Ho selezionato solo 4 novità che ho ritenuto degne di nota per originalità, innovazione o attesa del pubblico.

Microsoft X-BOX

Il 10 Marzo di quest'anno a San José, Bill Gates alla Game Developers Conference ha annunciato che la Microsoft entrerà a pieno titolo nel mondo dei videogiochi con una console di nome X-BOX.

Basandosi sull'esperienza maturata nel mondo PC, il team che sta sviluppando i tool software di programmazione punterà molto sulla grafica 3D e sulla connettività internet, uniti ad una facilità di utilizzo che farà impallidire il buon vecchio "autorun".

La Microsoft, ben consapevole che il successo di una game-console è decretato dai giochi che vengono pubblicati, e quindi dagli sviluppatori, ha stretto l'occhio a questi ultimi offrendo loro un tool di sviluppo che si basa sulle API directX, ovvero nessuno sforzo in più per chi programma già Windows 95/98. L'hardware sarà di tutto rispetto, tenuto conto che la console non è espandibile o upgradabile si deve cercare di tenere il mercato per

Specifiche tecniche X-BOX

API DirectX

- ✓ Processore Intel Pentium III con estensioni Streaming SIMD
- ✓ Chip grafico 3-D NVIDIA
- ✓ 64 MB RAM
- ✓ Processore audio 3-D dedicato
- ✓ 8 GB hard drive
- ✓ 4X DVD drive con movie playback
- ✓ Quattro porte per connessione joystick
- ✓ Porta espansione
- ✓ 100 MBps Ethernet

Test di performance

- ✓ Micropoligoni per secondo: 300 milioni
- ✓ Poligoni complessi o composti per secondo: 150 milioni

almeno 2 o 3 anni (il miracolo Playstation compie 5 anni!).

Il cuore sarà un processore Pentium III, affiancato da un chip dedicato NVIDIA, capace di generare 200 milioni di poligoni al secondo; i due saranno supportati da un hard disk capiente ad accesso veloce ed ovviamente da un modem per la connessione ad Internet.

Il prodotto sarà rilasciato nell'estate





del 2001, ma già raccoglie gli entusiasmi degli sviluppatori; per l'occasione Microsoft ha creato una divisione Giochi all'interno della società, proprio al fine di supportare la crescita della nuova console. Robbie Bach, vicepresidente della Home and Retail Division, passerà ad occuparsi del nuovo gruppo. All'interno della fiera X-Box era un fantasma che aleggiava senza nessuna presenza reale, fatta eccezione per una piccola sala in cui si poteva assistere ad un filmato 3D, attribuito alla console (ne vedete un paio di immagini).

Grand Prix 3

Appassionati di Formula 1 invidiosi di tutto il mondo unitevi, perché vi sto dicendo che dopo anni di leggende ho corso a Monaco con GP3.

Il prodotto esiste; e già, perché per pietre miliari come queste, c'è sempre qualche simpaticone che ne comincia a parlare molto prima che vedano luce, quindi l'effettiva esistenza è già qualcosa.

Lo stand Microprose (all'interno della proprietaria Hasbro) aveva proprio nella parte dedicata al simulatore più famoso del mondo il suo centro di attenzione; un gruppo di monitor tutti sottostati da volante e pedaliera offrivano la possibilità di provare il gioco. Dopo un'impaziente coda, mi sono accomodato e ho dato gas al via del semaforo, purtroppo l'interazione è stata bassissima in quanto le marce erano automatiche, i giri erano tre e non c'era alcuna possibilità di settaggio, ma fatto mio il press book vi vado ad enunciare le caratteristiche da acquolina in bocca e prurito sulle mani.

Innanzitutto se non avete almeno un Pentium 2 266 andatelo a comprare, altrimenti

non si corre.

Cominciamo con l'unico difetto: il prodotto ha la licenza ufficiale FOM, con tutti i piloti e i team della stagione 1998 (sigh!).

Si possono fare tre tipi di gara: Quick Race, Non-Championship Race o Full Championship Season.

Ci sono 5 livelli di difficoltà, da Rookie a Ace.

Otto aiuti per il pilota: freni automatici, cambio gomme automatici, traiettoria auto correttiva, indistruttibilità, assetto ideale, gomme suggerite, correzione del gas e in curva.

Cruscotto virtuale fedele alla realtà.

Grafica 3D accurata che funziona sia in modalità hardware (3DFX & co.) che in quella software.

Possibilità di fare settaggi standard (alettoni, freni, gomme) o di andare a modificare anche gli aspetti più complessi (assetto, distanza dal suolo, anti roll-bar, ecc.), tutti spiegati nel manuale.

Tanti diversi punti di vista, dall'interno dell'auto o dall'alto.

Accurata possibilità di essere aggiornati in tempo reale sulle condizioni del-



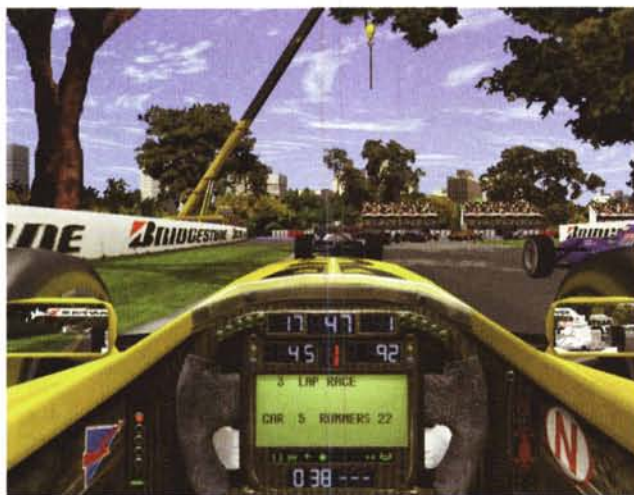
l'auto (gomme, tempi sul giro, freni, carburante, sospensioni, ecc.).

Multiplayer in rete locale da 4 a 16 giocatori.

Possibilità di corsa sul bagnato o con tempo variabile all'interno della stessa gara. Il prodotto dovrebbe essere sugli scaffali mentre leggete questa anteprima o al massimo entro la fine di Luglio.

Il suo predecessore è tuttora il preferito dei veri appassionati, per la sua fedeltà di simulazione in ogni particolare; tutti i suoi successori si sono presi cura dell'aspetto grafico e sonoro trascurando che la formula 1 è anche la gomma giusta, il pit stop azzeccato ed ovviamente la traiettoria migliore.

GP3 si preannuncia come il titolo dell'estate, imperdibile, ma non pensate di giocarlo senza un bel volante!



Microsoft Sidewinder Game Voice

Una novità interessante nello stand Microsoft era sicuramente questo sistema di controllo vocale per i giochi, utilizzabile anche per il chat in linea mentre si combatte in rete.

La periferica si connette ad una

Continua a pag. 56

Segue da pag. 55



Pentium 2 233 con Windows 98 e 32 Mb RAM.

Il prodotto dovrebbe essere disponibile a partire dal mese di Ottobre ad un prezzo indicativo di 120 mila lire.

musica senza interruzioni".

Mi trovo nello stand della Creative che presentava il nuovo Nomad Jukebox, ovvero un lettore musicale multiformato dalle avveniristiche caratteristiche.

Com'è fatto lo vedete nella foto, pesa circa 400 grammi ed è grande quanto un lettore CD portatile, ha una capacità di memoria pari a 6 Gb, il che significa che è in grado di memorizzare 100 ore di musica con qualità CD o 2600 ore di parlato. A differenza di tutti gli altri lettori basati su tecnica hard-drive, il Nomad è dotato di un processore di segnale digitale real-time (DSP) per migliorare la qualità riprodotta.

I formati riproducibili sono i WAV, gli MP3 e i WMA.

Il lettore è anche dotato di un buffer shock protection pari a 5 minuti per garantire l'affidabilità del sistema anche in movimento. Una porta USB garantisce una connettività universale ed una velocità di trasferimento ottima.

La porta infrarossi per un telecomando opzionale e le cuffie equalizzate completano la dotazione del gioiellino Creative.

Volete un difetto? 4 batterie stilo durano solo 3 o 4 ore!

Il prodotto dovrebbe arrivare nei negozi a breve con un prezzo intorno al milione e duecentomila. *MS*

porta USB e lavora con Windows 98.

Il prodotto è formato da una cuffia con microfono (foto in alto a sinistra) collegata ad una unità di controllo con 8 pulsanti (foto in alto a destra); attraverso quest'ultima è possibile decidere se parlare a tutti o ai singoli giocatori, attivare comandi del gioco, modificare il volume in cuffia: per farla breve, non si dovrebbe toccare più il mouse e la tastiera.

I device software, basati sull'API DirectPlay Voice, permettono azioni all'interno del gioco con comandi vocali come "cambia arma", "attacca", "spara", "salta"; tanti di questi comandi sono reimpostati, ma la programmazione a nostro piacimento è libera: questa è la caratteristica più divertente!

La connessione vocale tra tutti i giocatori gestisce fino a 64 utenti, la qualità della voce è ottima da 33.6 Kbps all'ADSL.

Per funzionare correttamente ha bisogno almeno di un

Nomad Jukebox

Camminavo un po' intontito dai suoni e dalle luci che affollano l'Expo quando la mia attenzione è stata catalizzata da uno slogan: "150 CD di



PER INFORMAZIONI: FAX 0332/749092



Db-Line

<http://www.dbline.it>

PER ORDINI : 0332/749000

NewTek Special Section:
<http://www.dbline.it/newtek>

DISPONIBILE COMPETITIVE UP-GRADE
DA SOFTWARE 3D CONCORRENTI (Richiedere elenco).

LightWave 3D

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua robusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME :** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.



LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nine, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireded Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. E' il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging ecc.) e produttori di games (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Phillips, Microsoft, Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts ecc.).



THE JOY OF SIX

DISPONIBILI VERSIONI
PER STUDENTI E ISTITUTI



Aura™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DP5™, Video Action Pro™. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME :** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT. Disponibili versioni per studenti e Istituti.

Inspire 3D

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo istante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, **grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente.** Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME :** Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. **Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO :** Corso di animazione e modellazione 3D. Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

PER RICEVERE
GRATUITAMENTE
MATERIALE INFORMATIVO
COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE
LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E
SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A
Db-Line srl
(INDIRIZZO AL PIEDE DELLA PAGINA)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO
DEI PRODOTTI NEWTEK
 DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI
PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHT-
WAVE
(Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000)

NOME & COGNOME

VIA & N°

CAP - CITTA' & PROV.

PREF. & N. TEL.

FIRMA

DATA



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:

Db-Line srl

VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dblne.it - <http://www.dblne.it>

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A Db-Line srl (INDIRIZZO AL PIEDE DELLA PAGINA) DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHT-WAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) NOME & COGNOME VIA & N° CAP - CITTA' & PROV. PREF. & N. TEL. FIRMA DATA