

PS2 è l'ideale punto d'incontro tra una console da gioco ed una stazione multimediale, non ha tutte le funzioni di un computer, ma offrirà connettività ed espandibilità. Sono questi i motivi che l'hanno portata tra le nostre pagine.

PlayStation 2

Accessori inclusi: "Dual Shock" 2 controller analogico, Scheda di memoria di capacità elevata 8MB, Disco Demo per PlayStation2, Cavo audio/video, Cavo di alimentazione

Dimensioni: 301mm X 178mm X 78mm

Peso: 2.1Kg(4lbs 10oz)

Media supportati: PlayStation2 Cd-rom, Dvd-rom, Cd-rom PlayStation

Formati accettati: Audio CD, DVD-Video

Interfacce: 2 porte Controller, 2 slot per scheda di memoria, 1 uscita Audio/video, 1 uscita digitale ottica, 2 porte USB, 1 i.Link (IEEE1394), 1 slot per scheda del tipo III PCMCIA (1)

SPECIFICHE:

CPU 128 Bit "Emotion Engine" clock 294.912 MHz Main Memory Direct RDRAM 32MB

Grafica "Graphics Synthesizer" clock

147.456MHz RAM 4MB

Sound SPU2 48 Voci 2MB

IOP I/O Processor

CPU Core PlayStation CPU+ Clock

33.8688MHz o 36.864MHz (Selezionabile)

IOP Memory 2MB

Disc Device CD-ROM 24X and DVD-ROM 4X

Prezzo al pubblico suggerito: Lit. 899.000

Sony PlayStation 2

Un'attesa durata mesi e per tanti continuerà.

Stiamo parlando di PlayStation 2, il sequel della protagonista della rivoluzione videoludica degli ultimi anni.

Sei anni fa (era il dicembre del 1994), Sega e Nintendo, che dominavano il mondo del videogame, misero in dubbio la possibilità di successo di un'industria dell'elettronica di consumo nel mercato del gioco elettronico, indubbiamente si sbagliavano.

75 milioni di unità vendute non rappresentano solo un successo di vendita ma anche la nascita di un fenomeno culturale senza precedenti, ovvero l'apertura del mondo "videogioco" agli

adulti, la trasformazione di un prodotto di nicchia in uno di massa.

Della console si è già detto tutto, caratteristiche hardware (box in alto) all'avanguardia, tantissime, per non dire tutte, software house che stanno sviluppando titoli, poche unità per soddisfare le richieste, insomma nella vecchia Europa, ultima ad avere PS2 nei negozi, il lancio non riserva sorprese.

Ma una volta acquistata la console, che cos'altro potremo comprare?

Quali sono gli accessori e i giochi che usciranno? E nel futuro che cosa potrà fare la nostra PlayStation 2?

Ecco a voi una panoramica, per avere le risposte a queste domande.

Gli accessori

Come per PlayStation, anche per la PS2, Sony concentrerà i suoi sforzi produttivi sulla console e sul software, lasciando a terze parti il compito di sviluppare periferiche speciali come joystick e volanti.

La Interact sforna due prodotti: un joystick, lo ShadowBlade Arcade Stick, il classico prodotto per gli hard-core gamers, quelli che passerebbero giornate sane in sala giochi, un corpo in alluminio con due file di bottoni ed un'impugnatura indistruttibile.

Un joypad, lo StormChaser, molto ergonomico nell'aspetto e ideale per i giochi di strategia e di guida, un pò meno adatto per i picchiaduro.

La MadCatz si allinea con altri 2 prodotti dello stesso tipo: il joypad Dual Force 2 quasi identico a quello della confezione, ma più confortevole per l'utilizzo prolungato; il joystick Panther PS2 che eredita la forma e le funzioni dagli studi effettuati per la realizzazione di un modello per PC, risultando ideale per il controllo di giochi in soggettiva come Quake.

La Nyko si sofferma sui joypad:

l'Omega 2, un modello economico e il Viper 2, con la possibilità di utilizzo in modalità analogica, digitale e volante di guida, un'ottima alternativa al secondo pad ufficiale.

La Pelican Accessories si preoccupa del comfort di gioco, curando l'impugnatura ergonomica e la possibilità di giocare a distanza con il Freedom Shock 2, un cordless pad che lavora sui 900 Mhz (la frequenza dei telefoni senza filo).

Ultima spiaggia qualora il vostro porcellino salvadano sia distrutto e continuare a fare l'elemosina per comprare il secondo pad vi ha stancato: il Dual Impact 2, il joypad da dare all'amico, per avere il vantaggio di giocare in casa.

Dai controller di gioco passiamo ai telecomandi che ci permetteranno di usare la PS2 come lettore DVD, anche se il pad stesso ottempererà al suo compito ma con limiti di distanza e di funzioni.

Il valzer dei telecomandi si balla su colori e forme, non cambiano le funzioni e le possibilità, controllare la visione di un film non richiede chissà quale particolarità, mandare avanti e indietro, fermo immagine e via così al pari di un videoregistratore.

Interact, Nyko, Pelican e Saitek sono alcuni dei nomi che hanno prodotto remote controller per PS2, la scelta è quasi esclusivamente estetica.

La memory card contiene ben 8 Mb ed è strettamente necessaria per salvare, almeno finché non apparirà il leggendario hard-disk di cui si parla.

Anche qui non esiste differenza, originale Sony o compatibile sarà la stessa



Ultimo accessorio, essenziale nella forma e nell'utilizzo è lo stand per tenere la PS2 in posizione verticale o orizzontale.

Da sola sullo scaffale non resterà di certo, la nostra presenza e quella di tanti accessori vicino al nuovo gioiello Sony sarà indubbia.

I giochi

Per il lancio dovrebbero essere disponibili 26 giochi, un'altra parte per arrivare ad una cinquantina dovrebbero arrivare tra la fine del 2000 e l'inizio dell'anno dell'Odissea nello spazio.

Vediamoli in dettaglio.

AquaAqua-Wetrix 2, sviluppato da Zed 2, pubblicato da SCI

Una miriade di colori e di giochi di luce per il più classico dei puzzle game, un'incrocio tra Tetris e Puzzle Bobble

Cool Pool, sviluppato da Ornith, pubblicato da Take 2

Il biliardo con dieci differenti modalità di gioco

Dark Cloud, sviluppato da SCEI, pubblicato da SCEE

un gioco di ruolo con grafica manga e con l'importante implementazione di Georama, un editor di ambientazione geografica, che lo renderà molto lungo.

Dead or Alive 2: Hardcore, sviluppato da Tecmo, pubblicato da SCEE

L'arcade più giocato nelle sale giochi

cosa.

Per chi vuole provare il brivido della velocità sarà necessario l'acquisto di un volante.

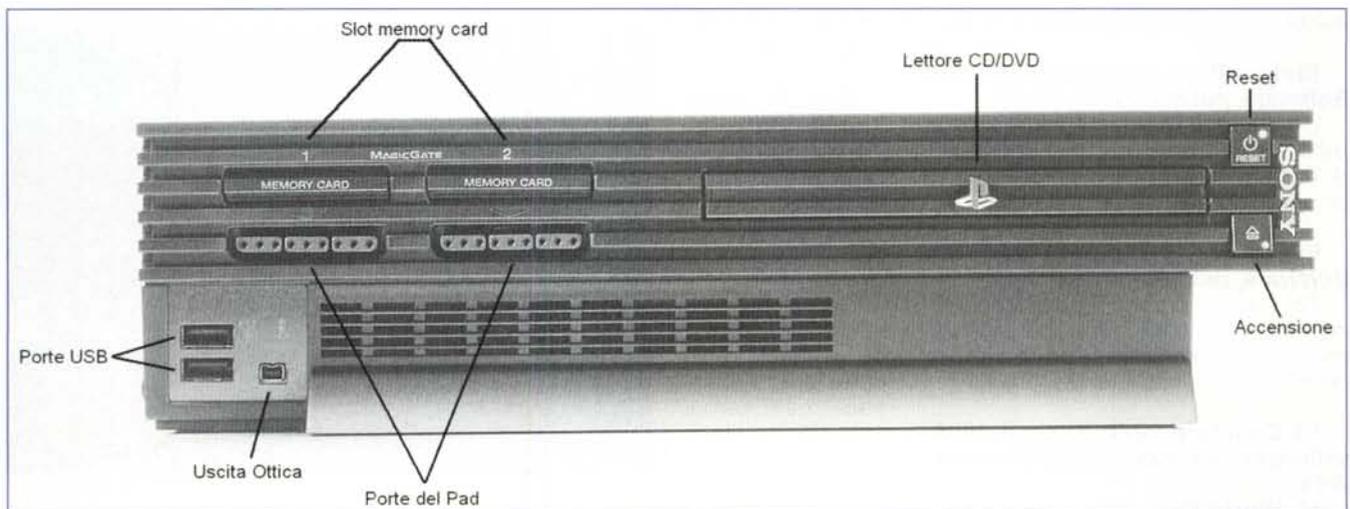
Interact propone il Blue Thunder Racing Wheel, il top delle scelte possibili, con pedaliera, cambio e colonna dello sterzo regolabile.

La Pelican offre la scelta economica con lo Sportster Racing Wheel e la Performance continua la sua linea V3 (per PSX e N64) con il V3fx, che non richiede grandi spazi e si fissa su un tavolo (o una scrivania) grazie a dei morsetti.

Anche se shoot'em up in cui serva una pistola ancora non ci sono, comprarla è già possibile grazie alla ThunderStrike LightBlaster gun controller di Interact.

L'assenza di uno specifico gioco di pesca rende ancora più superfluo il ReelPro Fishing Controller.

Grazie alla presenza di porte USB sarà possibile collegare anche la tastiera e il mouse ottico di Logitech.





Dark Cloud

entra nelle mura domestiche, un picchiaduro 3D che lascia a bocca aperta appassionati e non.

Disney's Dinosaur sviluppato e pubblicato da Ubisoft

Tratto dal film in uscita, ideale per bambini piccoli.

Donald Duck Quack Quack Attack sviluppato e pubblicato da Ubisoft

Il papero più sfigato della storia all'interno di un platform 3D che colpisce per colori ed animazioni

Dynasty Warriors, sviluppato da Koei, pubblicato da Midas

Per uccidere migliaia di nemici con un solo acquisto suggeriamo questo, al nostro personaggio si avventeranno addosso anche 30 nemici per volta, che dovrà sterminare a colpi di katana o mani nude. Ambientato nell'antica Cina, esalta le capacità grafica della console.

Eternal Ring, sviluppato da From Software, pubblicato da Crave

Un gioco di ruolo ambientato in un mondo che ricorda Il signore degli anelli di Tolkien, e non a caso il titolo parla di un anello eterno.

Evergrace, sviluppato da From Software, pubblicato da Crave

Chi siamo e perchè proprio a noi tocca salvare il mondo? Un RPG dalla trama classica, che permette di giocare nelle vesti di due diversi personaggi

F1 Championship Season 2000, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts

F1 World Gran Prix sviluppato e

pubblicato da Konami

F1 World Racing Championship sviluppato e pubblicato da Ubisoft

Formula 1 2001, sviluppato, pubblicato da SCEE

Quattro giochi di formula uno,

tempo e gli avversari.

Gradius 3 e 4 sviluppato e pubblicato da Konami

Gli albori dello sparatutto spaziale (Space invaders) sulla console del futuro, che senso ha?

H30 Surfing, sviluppato da Team 17, pubblicato da Take2

Una simulazione di surf con una tavola vera nella confezione, ovviamente a misura ridotta, ovvero quanto basta



Dead or Alive 2

quattro software house prestigiose, i successi Ferrari sicuramente non ci mancheranno.

Fantavision, sviluppato da SCEI, pubblicato da SCEE

Migliori saranno i nostri fuochi d'artificio maggiore sarà il nostro punteggio, un pò poco per le potenzialità offerte dall'hardware, ma se tutti gli altri li avete già acquistati...

FIFA 2001, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts

50 squadre nazionali e 17 diversi campionati, il gioco del calcio con nomi e volti reali, in Italia quasi un obbligo d'acquisto.

Gran Turismo 3 sviluppato da Polyphony Digital, pubblicato da SCEE

Un amico lo ha guardato per qualche secondo prima di comprendere che si trattasse di un gioco, una corsa automobilistica reale come non mai, le macchine di tutti i giorni in emozionanti percorsi contro il

per agganciarlo al pad e usarlo per guidare le evoluzioni del nostro surfista sullo schermo.

ISS, sviluppato e pubblicato da Konami

La simulazione calcistica più amata



FIFA 2001

dagli appassionati, mancano i nomi dei calciatori, ma continua la tradizione di una giocabilità senza rivali.

Kessen, sviluppato da Koei, pubblicato da Electronic Arts

È il primo titolo DVD per PS2. Kessen, il cui nome significa "battaglia strategica" è un RTS, ovvero un gioco di strategia in tempo reale, che si svolge in Giappone nel diciassettesimo secolo.

Knockout Kings 2001 sviluppato, pubblicato da Electronic Arts

Per affrontare i pugili del presente e del passato, così accurati nei dettagli da sembrare reali.



Moto GP

Orphen, sviluppato da Kadokawa Shoten, pubblicato da Activision

Tratto da un famoso cartone animato giapponese, è un RPG classico con "spada e magia", ogni pulsante del pad in fase di combattimento ha un effetto sul nemico.

Rayman Revolution sviluppato



Rayman Revolution



SSX Snowboard Supercross

Madden NFL 2001 sviluppato e pubblicato da Electronic Arts

NBA 2001, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts

NHL 2001, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts

Nell'ordine Football americano, Basket e Hockey su ghiaccio. Tutte le simulazioni EA Sports si distinguono per giocabilità, grafica e audio immersivo.

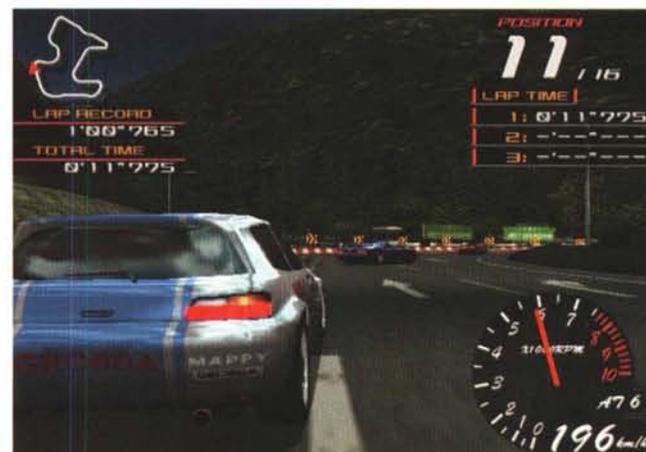
Midnight Club, sviluppato da Angel Studios, pubblicato da Take 2

Non vi basta il traffico della vostra città? Mettetevi alla guida di 30 differenti automobili lungo le strade di Londra o New York.

Moto GP, sviluppato da NAMCO, pubblicato da SCEE

Il campionato mondiale di motociclismo classe 500cc. Forte della licenza ufficiale, affianca ad una simulazione di al-

to livello la veridicità dei nomi e dei volti noti a tutti.



Ridge Racer V

e pubblicato da Ubisoft

Dove la storia, la grafica dai mille colori e l'umorismo si uniscono, nasce un titolo imperdibile come Rayman Revolution. Un platform 3D che da un assaggio delle potenzialità PS2 con scenari da favola, in cui il nostro personaggio si aggira senza limite alcuno.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2, sviluppato e pubblicato da Midway

La Boxe con

personaggi incredibili, divertente soprattutto con un amico.

Ridge Racer V sviluppato da NAMCO, sviluppato e pubblicato da SCEE

Questo titolo, o meglio la sua prima edizione, fece conoscere la PSX al pubblico, le autovetture sfrecciavano sui tracciati a velocità incredibile ed i fondali si ricostruivano ad una velocità per quei tempi impensabile. Sarà questo il destino del numero 5?

Silent Scope 2 sviluppato e pubblicato da Konami

Una star della sala giochi. Salvare il presidente degli Stati Uniti e la sua famiglia, presi in ostaggio dai terroristi. Il nostro ruolo è quello di un cecchino spietato, che, con accurati appostamenti, dovrà sterminare i nemici a colpi di fucile.

SSX Snowboard Supercross, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts

Basato sul nuovo sport estremo del Boardercross, questo titolo combina le gare di snowboard ad alta velocità con delle pericolose acrobazie aeree.

Streetfighter® EX3, sviluppato da Arika, pubblicato da Capcom

Senza bisogno di presentazioni, il titolo che ha inventato il genere picchiaduro è ancora tra noi per nuovi combattimenti a colpi di mosse speciali.

Stunt GP, sviluppato da Team 17, pubblicato da Titus Interactive

Una divertentissima corsa di automobili radiocomandate.

Super Bust A Move, sviluppato da Taito, pubblicato da Acclaim

Tre bolle di sapone dello stesso colore esplodono, con il tempo che passa le bolle scendono verso di noi...uno dei giochi più amati dal pubblico femminile, acquistatelo Vi aiuterà quando dovrete convincere la Vostra lei che il tempo davanti a PS2 non è perso.

Swing Away Golf, sviluppato da T&E Software, pubblicato da Electronic Arts

Un rilassante golf per una serata a termine di una giornata stressante.

Smugglers Run, sviluppato da Angel Studios, pubblicato da Take 2

Una corsa senza limiti, senza un percorso ben preciso, su e giù per le montagne e i deserti, raggiungere il traguardo è lo scopo, la strada sceglierla voi.



Star Wars: Starfighter

Star Wars: Starfighter sviluppato, pubblicato da LucasArts

Lucas ha dichiarato: "L'ho guardata (PS2) e mi sono detto: stiamo andando troppo in fretta, non riuscirò a tenere mai a mantenere il passo.

E' stupefacente. Hanno creato qualcosa che va al di là della mia capacità di comprensione".

Come poteva il buon George non salire su questo treno con i suoi giochi di Star Wars?

Mettetevi alla guida delle astronavi da combattimento dell'universo di Guerre Stellari, PS2 vi ricambierà portandovi in uno spazio che sembrerà vero.

Summoner, sviluppato da Volition, pubblicato da THQ

Un gioco di ruolo in cui il protagonista detiene il potere di evocare creature che lo aiutano nei combattimenti

Tekken Tag Tournament, sviluppato da NAMCO, pubblicato da SCEE

Il picchiaduro 3D che è stata la killer application della prima PlayStation, torna sulla nuova con altri 10 personaggi per un totale di 30, buona scazzottata a tutti.

The Bouncer sviluppato e pubblicato da Squaresoft

Il nome degli sviluppatori rievoca la serie di Final Fantasy, ma il titolo è

tutt'altra cosa, è stato definito un picchiaduro filmato, ovvero il primo prodotto con una reale interattività all'interno di un FMV (full motion video).

The World is Not Enough sviluppato e pubblicato da Electronic Arts

Per James Bond il mondo non basta e quindi crea spazio ucci-

dendo un discreto numero di nemici. Uno sparatutto in soggettiva che, anche grazie alla colonna sonora del film, ci riporta alle gesta della pellicola.

Timesplitters, sviluppato da Free Radical Design, pubblicato da Eidos

Un altro sparatutto in soggettiva, che ha dalla sua parte la possibilità di essere giocato da 4 giocatori (con il multi-tap) contemporaneamente.

Theme Park World sviluppato e



Tekken Tag Tournament

pubblicato da Electronic Arts

Il primo gioco gestionale per PS2. Costruisci un parco dei divertimenti curandone ogni aspetto, affinché diventi redditizio e realizza delle montagne russe mozzafiato.

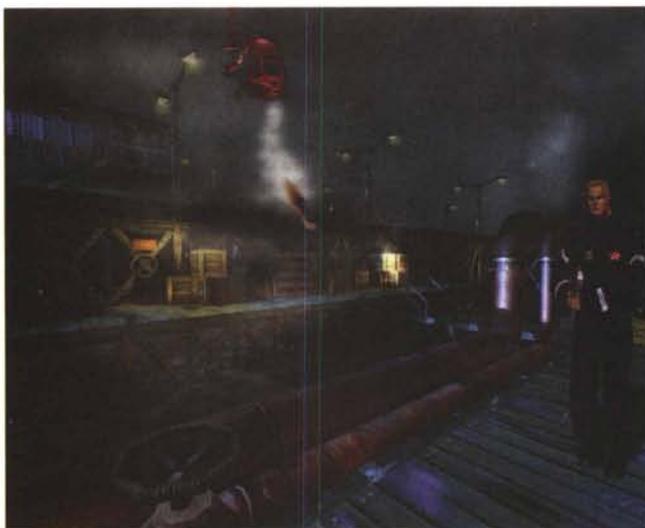
Top Gear Daredevil sviluppato e pubblicato da Kemco

Di nuovo di corsa in città con la pos-

sibilità di scegliere tra 75 veicoli diversi. Uno delle 4 capitali da scegliere è Roma...

Track e Field sviluppato e pubblicato da Konami

Forse Sidney 2000 non è più così vivida nella nostra memoria, ma questo incredibile gioco ne rievoca le gesta con tutte le discipline atletiche



The World is Not Enough

Unreal Tournament sviluppato da Epic, pubblicato da Infogrames

Lo sparatutto in soggettiva per eccellenza, una infinità di armi e nemici, tante arene in cui scontrarsi senza possibilità di riprendere fiato.

Wild Wild Racing sviluppato e pubblicato da Rage Games

Che strane queste automobili che si scontrano e si sorpassano lungo 12 diversi livelli, un pò gokart un pò rally e il gioco è fatto

Wipeout Fusion sviluppato e pubblicato da SCEE

Non tutti possono giocare questo titolo, la sua velocità e immersività lo rende nauseante, una gara tra astronavi senza esclusione di colpi.

X Squad sviluppato da EA, pubblicato da Electronic Arts

Il primo sparatutto 3D a squadra. Ambientato nell'anno 2037, la XSquad deve indagare su un attacco terrorista ad uno dei complessi militari segreti del governo. All'interno della base dovrà, una volta uccisi i terroristi, recuperare i materiali segreti che si trovano all'interno.



Wipeout Fusion

susseguono giorno dopo giorno, questo elenco sarà sicuramente da aggiornare nel momento in cui lo leggerete.



Timesplitters

Possibilità future

La PlayStation 2 prevede al suo interno uno slot che potrà ospitare una unità hard disk ed un modulo per la connessione ad una ethernet in banda larga; il primo potrà contenere i salvataggi ed eventuali applicativi per la connettività, il secondo offrirà la possibilità di scaricare dalla rete film o software (sistema già in testing in Giappone). Ad oggi la console ha due porte USB ed una firewire per la connessione di periferiche ad alta velocità, oltre all'uscita ottica che permette la connessione a ricevitori Dolby Digital e DTS Surround.

Conclusioni

Per fare un'analisi attenta si dovrebbe distinguere ciò che PS2 fa e ciò che farà.

Quello che offre oggi la console non è così rivoluzionario come promesso, ma sappiamo bene che siamo all'inizio e ogni nuovo hardware ha bisogno di tempo per essere sfruttato a pieno.

Anche se gli sviluppatori hanno manifestato tutti il loro disappunto per la complessità di programmazione, hanno comunque compreso la potenza della console e quindi fatto grandi investimenti di tempo e risorse umane.

La multimedialità, così celebrata, per ora è solo un progetto, la console è indubbiamente molto potente ma ancora con margini di miglioramento, l'hard disk annunciato e una connessione ad Internet sono le carte del futuro che la porterebbero al massimo.

Comunque i giocatori incalliti saranno già abbastanza contenti così e con il passare del tempo lo saranno sempre più; per i profani lo stato dell'arte è già ad oggi entusiasmante. Insomma davanti a PS2 non si può rimanere delusi, il rapporto prezzo-prestazioni è ottimo, in particolare per chi non possiede un lettore DVD.

I problemi produttivi la renderanno pressoché introvabile a Natale, quindi vi consigliamo, se resistete, di aspettare qualche mese, per comprarla in accoppiata con qualche gioco che ne spremi le potenzialità sino in fondo.