



LE MILLE FACCE DELL'INTRATTENIMENTO "ON THE ROAD"

Giochi e multimedia con Linux

Musica, video e naturalmente giochi: nel regno dei dispositivi portatili per l'intrattenimento non ci si annoia mai...



Aspettando Zune, il dispositivo tuttopotere di Microsoft. Forse potremmo inquadrare così il momento d'oro dei dispositivi portatili: iPod a parte, il mercato è oggi più vivido che mai e le offerte si moltiplicano. Non a caso anche Microsoft vuole entrare in un settore che non è più secondario. Tradizionalmente il divertimento da viaggio è sempre stato legato al concetto di console da gioco, ma oggi esistono anche altre possibilità di far volare via i tempi morti dei nostri viaggi e delle nostre attese...

Per gioco, sul serio








Nel settore delle console da gioco portatili la supremazia Nintendo è ormai un fatto storico. Meno scontato invece che il DS stia avendo una netta supremazia sulla PSP, una macchina decisamente più potente ma anche più costosa e meno fortunata. In Europa sono già 6 milioni i DS venduti, cosa che consente a Nintendo, secondo i suoi dati, di controllare il 70% del mercato. Una supremazia costruita sul software e su un target diverso da quello del videogiocatore classico: il DS offre giochi adatti a tutti e può

diventare un compagno inseparabile anche per chi non si è mai avvicinato al mondo videoludico. Il doppio schermo e il touch screen fanno il resto, e rendono il DS la prima scelta assoluta per chi cerca una console da gioco; per riuscire così bene in questo campo, però, Nintendo ha sacrificato le altre funzionalità. D'accordo, esistono add-on che consentono la riproduzione di film e Mp3 e presto uscirà anche una versione del browser Opera fatta apposta per il DS, ma non c'è dubbio: questa macchina nasce per i videogame. Differente la filosofia Sony, che con la PSP ha cercato di fare un po' di tutto, finendo per riuscire poco. È fuori dubbio che



➔ Console a confronto

Ormai esistono moltissimi dispositivi portatili adatti all'intrattenimento, ciascuno specializzato in un settore (audio, giochi, video...), ma tutti con qualche punto debole. Ecco cosa offre il mercato.

| Prodotto | Giochi | Musica | Video | Pro | Contro |
|---|--------|--------|-------|---------------------------|-----------------------------|
|  Nokia N-GAGE | 3/5 | 2/5 | 1/5 | È anche un telefono | Tecnicamente povero |
|  Nintendo DS | 5/5 | 2/5 | 1/5 | Tanto ottimo software | Oltre ai giochi, poco |
|  Nintendo GBA | 4/5 | 1/5 | 1/5 | Più di 1000 titoli | Sente la vecchiaia |
|  Sony PSP | 4/5 | 5/5 | 5/5 | Tecnicamente eccezionale | Pochi giochi di richiamo |
|  Smart phone/PDA | 2/5 | 4/5 | 3/5 | Molte funzioni aggiuntive | Uso più complicato |
|  Multimedia players | 1/5 | 5/5 | 5/5 | Audio e video al top | Niente giochi |
|  GP2X | 5/5 | 4/5 | 4/5 | Fa praticamente tutto | Bisogna "smanettare" un po' |

la PlayStation Portable sia un gioiello di tecnologia, ma il software di altissimo livello forse deve ancora arrivare, e la poco riuscita impresa dei film su UMD non ha consacrato la PSP come riproduttore portatile di film come sperato. Rimane il fatto che chi abbia voglia di inframmezzare il gioco con qualche video o con la musica, trovi nella PSP una compagna ideale, a patto di avere memory stick di adeguate capacità. Il browser internet integrato e il Wi-Fi fanno il resto. Poco da dire invece sull'ormai attempato GameBoy Advance: rimane, se si includono le sue precedenti incarnazioni, la console da gioco (fra quelle portatili e non) più venduta della storia con più di 120 milioni di unità, ma è oggi poco tecnicamente

superato. Chi rimane fedele a quest'icona videoludica può comunque trovare sul mercato decine di add-on che trasformano un ignaro GBA in una fotocamera, un media player, un riproduttore di MP3 e molto altro...

Gli Smart phone e i PDA

Il primo tentativo di unire le funzionalità di un telefono alla componente ludica è stato l'N-Gage di Nokia, che tuttavia non ha mai avuto grande fortuna. Evidentemente il connubio cellulare/console non era ciò che il mercato chiedeva, e i difetti della prima versione della macchina (poi riveduti e corretti con l'N-Gage QD) hanno fatto il resto. Oggi Nokia ha quasi abbandonato il supporto di questa piattaforma, per la quale esiste comunque una discreta disponibilità di software. Può essere interessante per chi preferisce avere un solo handheld con cui fare tutto: una funziona egregiamente svolta anche dai più moderni PDA e smart phone, per i quali è sempre in crescita la disponibilità di software. Basta avere un po' di pazienza e una buona ricerca in rete per trovare emulatori e

media player di ogni tipo per tutte le piattaforme e i sistemi operativi. Un PDA di buona potenza diventa così un centro di intrattenimento capace di riprodurre filmati, musica e giochi, i cui limiti diventano unicamente le dimensioni dello schermo e l'autonomia delle batterie. Certo in questo caso, occorre "accontentarsi" di emulatori e cosiddetti titoli "homebrew" (fatti in casa) e non si può certo sperare nelle produzioni in stile Sony e Nintendo.

Multimedia players

Discorso a parte per i cosiddetti "Portable Media Players", categoria di cui i maggiori esponenti sono senza dubbio l'Archos, lo Zen di Creative e l'immancabile iPod Video. In questo caso l'attenzione è completamente concentrata sulla riproduzione video, con schermi panoramici di grande dimensione e compatibilità con i maggiori formati video. Questi dispositivi sono ottimi anche come riproduttori musicali, ma mancano tuttavia di flessibilità ed è difficile se non impossibile farli "deviare" dalle loro funzioni primarie. Esattamente l'opposto di ciò che accade con il GP2X, un handheld coreano che fa della flessibilità e dell'open source il suo cavallo di battaglia. Le sue caratteristiche esulano dagli schemi classici degli altri dispositivi portatili: per saperne di più, girate pagina.



L'Archos 604: ha un hard disk da 30 gigabyte e uno schermo LCD da 4,3" in grado di visualizzare filmati a piena risoluzione DVD (720x576).



Il DS Lite: alcuni giochi di successo come "Brain Training" (già 7 milioni di copie vendute) prevedono che la console venga impugnata così, come un libro.



GAMEPARK HOLDINGS GP2X

CONSOLE/MEDIA PLAYER PORTATILE

L'open source... portatile

L'handheld coreano per giochi, musica, video... si basa su Linux

Nel difficile mondo delle console portatili cerca di farsi strada il GP2X, puntando su una piattaforma software "open source" a cui tutti possono contribuire, e sulla massima versatilità. La console è prodotta dalla GamePark Holdings, una società coreana fondata da alcuni sviluppatori e ingegneri provenienti dalla quasi omonima GamePark, responsabile del predecessore di questa macchina, il GP32, e attualmente sul mercato con l'XGP, anch'essa una console portatile ma basata sulla grafica 3D. In seguito ad alcune divergenze concettuali, il team di sviluppo del GPX2 ha deciso di prendere una strada propria e di rimanere nell'ambito del 2D, strizzando l'occhio soprattutto ai patiti dell'emulazione. La disponibilità di software "ufficiale" per questa macchina è infatti molto limitata (esiste di fatto un solo gioco rilasciato commercialmente), ma le sue caratteristiche la rendono perfetta per ospitare pressoché l'intera storia del videogioco tramite gli emulatori.

Avvio lento

Dall'accensione della console alla schermata principale, composta da un menu a icone che consente di scegliere le varie funzioni, passano ben 14 secondi: tanto ci mette il sistema operativo a caricarsi. Si capi-



sce quindi subito che il GP2X è una console atipica, del tutto coerente con le caratteristiche di una piattaforma Linux. D'altro canto il suo punto forte è la possibilità di accettare ogni genere di software amatoriale scritto da volenterosi appassionati, incluse le versioni Linux - opportunamente riadattate - di famosi motori grafici per PC come Doom e Quake, che possono essere utilizzati in congiunzione con i data file originali per far girare i giochi veri e propri.

Non solo giochi

Il firmware interno della console offre moltissimo: un player dedicato, MPlayer, che riproduce audio e video, un lettore di e-book e un visualizzatore di immagini. Ma ci sono anche un server FTP, http e Samba (per trasferire file da Windows) e persino un accesso telnet per controllare la macchina dall'esterno tramite linea di comando. Si intuisce dunque come il GP2X sia pane per i denti degli "smatnettoni", anche se non serve troppa pratica per trasferire file e giochi e avere con sé una buona scorta di intrattenimento.

L'hardware

Azzeccato nello stile estetico, il GP2X non è certo una console dalla qualità costruttiva paragonabile a quella di Nintendo DS e PSP: lo si nota nei particolari quali il tasto d'accensione e il piccolo stick analogico, entrambi scadenti. Lo schermo, tuttavia, è di eccellente

"Il GP2X non è certo una console dalla qualità costruttiva paragonabile a quella di Nintendo DS e PSP"

qualità e il funzionamento generale privo di intoppi, se si perdona qualche crash in larga parte dovuto alla natura amatoriale di buona parte del software. Pericolosa invece l'autonomia, affidata a due batterie stilo: a seconda dell'applicazione, due pile alcaline possono essere asciugate in poche decine di minuti. Occorre per forza affidarsi a batterie ricaricabili ad alta capacità, con le quali pure non si superano le 5-6 ore di funzionamento.



A differenza della PSP, il GP2X supporta le più diffuse e meno costose schede Secure Digital.

Prezzo: 150 euro**VOTO:**

★★★★★

Processore: 240MHz Dual core
RAM: 64 Mbyte
Schermo: 3,5" TFT LCD 320*240 (QVGA)
Sistema operativo: Linux
Formati audio: MPEG 4, DivX, XviD, WMV (7,8,9)
Formati video: Mp3, OGG, WMA
Dimensioni: 143,5mm x 82,9mm x 34mm

www.gp2x.com



Gp2X: un concentrato di multimedialità

La console basata su Linux non permette solo di giocare. In modo analogo alla Psp permette di gestire e visualizzare audio, foto, musica e video sfruttando al meglio lo schermo dalle grandi dimensioni.

// GIOCHI

C'è davvero poco che il GP2X non sappia fare in ambito ludico: esistono versioni specifiche di tutti i principali emulatori (MAME, Game Boy, NES, Super NES, Neo Geo e molti altri), cosa che consente di avere in forma portatile una buona fetta della storia del videogioco. Il discorso è sempre il solito: gli emulatori sono legali, ma le ROM (cioè i giochi) in larga parte sono protette da copyright, perciò facciamo i nostri conti. Unica pecca della console in quest'ambito è lo stick direzionale, piuttosto scivoloso e impreciso.



// VIDEO

L'eccellente schermo LCD TFT da 320x240 pixel restituisce immagini chiare e brillanti. Una utilità interna modifica i livelli di luminosità (non ci sono comandi "hardware"). La compatibilità con DivX e XviD assicura una certa flessibilità nell'uso del GP2X come movie player portatile. Occorre però fare attenzione alla risoluzione e al bitrate originale dei video, perché quelli di qualità più elevata rischiano di scattare. Insufficiente, inoltre, il volume reso dal piccolo altoparlante incorporato per l'ascolto in qualsiasi situazione diversa dal totale silenzio: servono le cuffie.



// FOTO

Senza infamia e senza lode il visualizzatore interno di foto. In questo caso l'unica scomodità è rappresentata dalla struttura di cartelle richiesta dal GP2X per accedere ai file, cosa che impedisce di inserire direttamente la SD Card nella console dalla macchina fotografica, nel caso quest'ultima utilizzi lo stesso tipo di scheda.



// MUSICA

Mp3, OGG e (al prossimo aggiornamento del firmware) WMA: il player musicale interno del GP2X è versatile quanto basta e l'unico limite è rappresentato dalla nostra libreria musicale e dallo spazio sulla SC Card. Anche in questo caso occorrono però le cuffie, dato che l'altoparlante integrato emette un suono poco più che flebile.



// E-BOOK

L'e-book reader integrato è un'idea interessante, che può rappresentare una valida alternativa alla visione di film e all'ascolto di musica. L'unico problema (ma vale anche per le altre applicazioni) è la durata delle batterie: chiunque voglia utilizzare il GP2X in viaggio farà bene a dotarsi di pile ricaricabili ad alto potenziale.

