

Rocket Science Games

È appena nata, figlia di Silicon Valley e di Hollywood. È molto ambiziosa ed ha tutti i riflettori puntati. Sarà sufficiente l'innegabile vantaggio tecnologico per poter conquistare una posizione d'onore nel sempre cangiante mondo dei videogiochi? Scopriamo il moderno concetto di catena di montaggio elettronica, già utilizzato nell'industria cinematografica da geni come quello di Steven Spielberg

dal nostro inviato Gerardo Greco

Sta diventando veramente difficile individuare le software house specializzate nella realizzazione di videogiochi che avranno successo. Recentemente negli USA si è scritto tanto a proposito di una nuova società che opererà appunto in questo mercato. Il motivo di tanto clamore è legato al fatto che Rocket Science sembra nata da un costosissimo matrimonio d'interesse all'insegna della convergenza digitale dell'ultima generazione.

«Solo per CD» è il motto della società. È proprio vero, il tempo in cui videogioco significava cartuccia sta per essere definitivamente abbandonato. Il CD-Rom è molto più capiente e, con un pizzico di ingegno, può essere quasi altrettanto veloce, almeno agli occhi degli utenti.

Agli investitori che hanno versato fino ad oggi la cifra non proprio insignificante di 21 milioni di dollari, oltre 33 miliardi di lire, i fondatori hanno fatto delle promesse che devono essere state veramente convincenti, visto che la società ha lanciato il suo primo prodotto solo un mese fa, in concomitanza con le festività di Natale.

Data la premessa fondamentale che nel mondo dei CD-Rom esistono alme-

no sei formati praticamente incompatibili tra loro, la promessa principale è stata che il team di produzione fosse in grado di produrre un titolo per una piattaforma e realizzare la conversione per un'altra piattaforma in solo un mese, al costo del solo 10% di quello della prima versione. Risultato non da poco, in un mercato che continua ad aspettare le promesse di standard nello sviluppo e di interoperabilità dei formati. Certo una promessa del genere da sola non sarebbe stata sufficiente a generare l'interesse degli investitori, tra i quali è il caso di ricordare Sega Enterprises, Bertelsman Music Group (BMG) e Times Mirror Group.

La scintilla generata da Rocket Science nasce dalla fusione creativa di quattro diverse industrie: le luci ed il realismo dell'esperienza nei lavori consegnati sempre in tempo dell'industria degli effetti speciali, la creatività di Hollywood, l'innovazione tecnologica di Silicon Valley ed il meglio sulla piazza dei videogiochi.

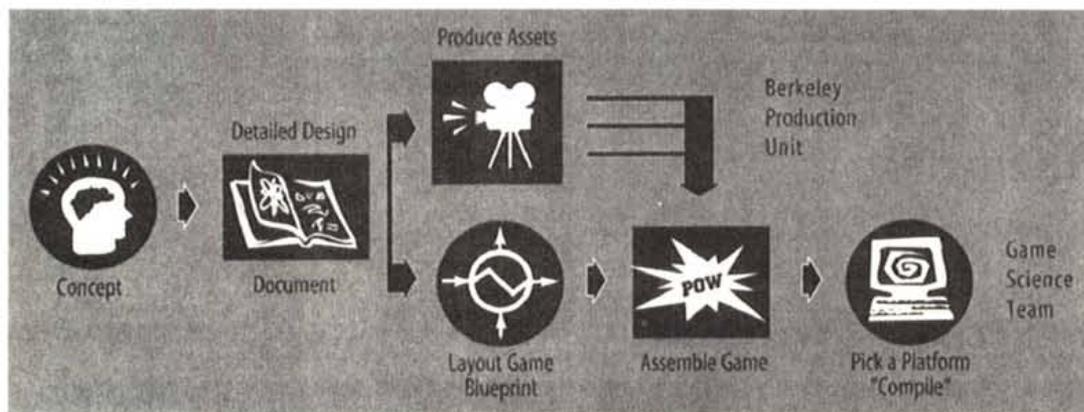
Sicuramente se prendiamo in considerazione anche i membri del gruppo la scommessa fatta dagli investitori ci appare d'improvviso più ragionevole. Rocket Science ha infatti sottratto alcu-

ni dei protagonisti di società come, tra le altre, Industrial Light & Magic, Amblin Entertainment, LucasArt Games, Marvel Comics, General Magic, 3DO, Apple Computer e SuperMac Technology.

Noi siamo diversi!

Ecco cosa continuano a ripetere quelli di Rocket Science. Per il fatto che oggi è chiarissima la differenza tra un videogioco ed un videoclip televisivo. Specialmente per il fatto che le cartucce costringono ad accontentarsi di una grafica piuttosto primitiva, di animazioni approssimative, di personaggi che sembrano usciti da un fumetto, per non parlare di sfondi e colori. Invece, grazie ai CD-Rom questi problemi possono essere superati grazie alla loro enorme capacità. Il punto delicato di questo passaggio rimane però la velocità di risposta che, trattandosi di un videogioco, non deve far rimpiangere una memoria allo stato solido.

La promessa di Rocket Science è appunto quella di produrre una nuova serie di videogiochi che possano richiamare alla mente direttamente i film o i video ed essere allo stesso tempo inte-



Lo schema di produzione di Rocket Science Games.



«Cadillacs and Dinosaurs», il futuro ospita il passato prossimo, le Cadillac, ed il passato remoto, i dinosauri.

rattivi come i videogiochi tradizionali. In pratica la società intende vincere una scommessa che prevede l'efficace integrazione di tre elementi fondamentali:

- raccontare una storia interessante;
- inventare personaggi convincenti;
- creare degli ambienti visivamente ricchi e realistici.

Per raggiungere questo obiettivo la società ha messo insieme un team di persone altamente specializzate e nei primi mesi di attività ha affrontato e risolto i problemi fondamentali che esistono in questa industria, producendo un set di strumenti software/hardware capaci di:

- eliminare il problema dell'attesa dopo il click, presente nella maggior parte dei titoli su CD-Rom, realizzando le prestazioni di una «cartuccia virtuale» da 600 Mbyte sul CD;
- trasferire un gioco su una piattaforma diversa ad una frazione del costo e del tempo precedentemente necessari; questo significa la possibilità di pubblicazione del gioco contemporaneamente su diverse piattaforme;
- simulare il gioco sulle diverse piattaforme prima ancora di aver effettivamente completato la produzione.

I titoli di Rocket Science verranno distribuiti negli USA da Sega ed in Europa da BMG.

Il team fa la differenza

Tante promesse possono si impressionare, ma l'occhio attento dell'investitore certo non si accontenta di parole. Allora la sicurezza della riuscita di questa impresa non può che derivare dalle storie dietro i personaggi che, ai vari livelli, compongono il team della società.

Infatti riconosciamo tra i fondatori di Rocket Science Steven Blank, vicepresidente per il marketing di SuperMac Technology ed in passato co-fondatore di Ardent Computer, di MIPS Computer Systems e vicepresidente per il marketing di Convergent Technologies.

Accanto a Blank troviamo la mente tecnologica della società, Peter Barret, ventiseienne australiano, che è passato alla ribalta per aver creato il sistema di compressione video per CD-Rom Cinepack. Lo stesso aveva creato il primo software di accelerazione per QuickDraw, il punto di partenza delle attività della SuperMac, ed è stato il principale architetto del VideoSpigot, sempre di SuperMac.

Il terzo co-fondatore, Mike Backes, è un esperto sceneggiatore di Hollywood, con all'attivo collaborazioni con Michael Crichton per «Rising Sun» («Sol Levante»), la supervisione della grafica dei computer di «Jurassic Park». Attualmente Backes sta lavorando come produttore associato e sceneggiatore per un adattamento dal romanzo di Crichton «Congo» e sta scrivendo un thriller informatico per Spielberg e la Universal Pictures.

L'ultimo co-fondatore, Ron Cobb, porta con sé tutta l'esperienza delle immagini di Hollywood ed è anche l'autore del primissimo titolo pubblicato dalla società, «Loadstar: The Legend of Tully Bodine», un'avventura di trasporti interplanetari piena d'azione, per CD-Rom e Sega CD. Il suo curriculum comprende: artista per il concetto originario di «Alien», progettista di concetto per «Aliens» ed «Abyss», production designer per «The Last Starfighter» e «Conan il Barbaro», consulente tecnico per

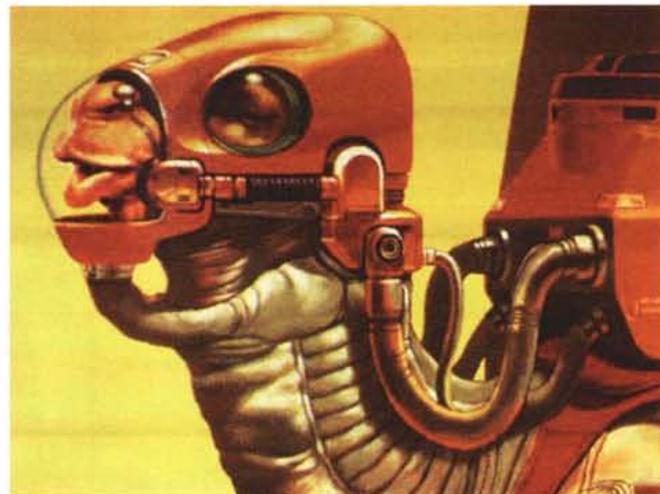
«Ritorno al Futuro». La sua collaborazione più recente è nelle scene del film di Cameron «True Lies».

Seguono i fondatori un numeroso gruppo di persone con ciascuna una storia più o meno illustre che omettiamo solo per motivi di spazio.

Il processo di creazione per Rocket Science

Sega 32X, Saturn, Sony Playstation? Per Rocket Science la piattaforma di distribuzione importa poco. Ciò che conta è la bontà del materiale che viene distribuito sulle differenti piattaforme e la velocità con la quale il «porting» può avvenire. È per questo che una delle risorse fondamentali della società è l'insieme di strumenti software messi a punto preventivamente per questo scopo.

Il processo di produzione seguito da Rocket Science è stato già sperimentato in passato da Industrial Light & Magic. Tutto comincia da una buona idea nella mente di qualcuno. Il concetto iniziale presenta elementi di storia, grafica e una struttura elementare del gioco su una scheda grafica di prodotto, lo storyboard. Il team di sviluppo si concentra sul *game design*, definendo gli elementi fondamentali del gioco, il suo aspetto e l'impressione che deve dare a prima vista, il costo ed il calendario per la sua realizzazione. I progettisti del gioco lavorano fianco a fianco con artisti per «fotografare» ciascun concetto utilizzando materiale grafico disegnato tanto a mano che al computer. L'approvazione del gioco dipende dall'eccitazione generata da questo lavoro e dall'efficacia delle «istantanee» di progetto create.



«Loadstar: The Legend of Tully Bodine», una specie di «Guerre Stellari» e «Duel» nella stessa avventura.

Una volta che il gioco è stato approvato, il team di Rocket Science che viene assegnato al gioco aggiunge corpo al concetto iniziale, integrando lavori di grafica, una storia, il dialogo, creando così quello che viene definito come «documento di progetto dettagliato». Si tratta del documento fondamentale di ciascun progetto che ne accompagna la crescita fino al completamento. A questo documento vengono aggiunti schede grafiche di prodotto sempre più dettagliate, studi sui personaggi e sui movimenti, effetti visivi, esempi funzionanti di azioni di gioco, descrizioni di come ciascun elemento costruttivo (modello 3D, sfondo, video, suono, ecc.) deve essere prodotto, insieme ad un calcolo preliminare dei costi e dei tempi per ciascun elemento costruttivo.

La società è convinta che più tempo viene investito in questa fase preliminare di pre-produzione, meno rischiosa risulterà la produzione vera e propria. La pre-produzione può durare fino a tre mesi, dal concetto iniziale al documento di progetto dettagliato. Questo documento viene poi utilizzato da due gruppi paralleli: il gruppo di Produzione di Berkeley ed il gruppo Game Science a Palo Alto.

Mentre il gruppo di Produzione di Berkeley comincia a realizzare le varie componenti di un gioco (grafica, suono, video, ecc.), il gruppo Game Science comincia a montare la scatola di montaggio fisica del gioco. Man mano che ciascuna componente viene prodotta dal gruppo di Berkeley, il gruppo Game Science usa il modulo «Game Composer» per aggiungere la componente alla scatola di montaggio, costruendo così progressivamente una versione sempre

meno incompleta del gioco finale, raggiungendo sempre maggiore realismo, il tutto aggiornato costantemente all'ultimo minuto. La fase della produzione vera e propria richiede da sei a nove mesi.

Quando tutte le componenti sono state realizzate ed assemblate su un Macintosh, il gioco viene verificato e «giocato» sul Mac fino a quando il risultato finale non corrisponde al progetto iniziale. Quando il gioco è pronto, si sceglie la piattaforma di distribuzione (PC, Sega CD, 3DO, Sony PS-X, ecc.): il tutto viene inserito in un «Game Compiler» e compilato per il formato desiderato.

Dopo aver superato un controllo finale di qualità il gioco viene inviato alla società che duplica i CD e distribuito.

La velocità non basta da sola

Naturalmente aver puntato tutta l'attenzione sulla velocità di risposta del CD-Rom da solo non può essere una garanzia sufficiente per il successo di un gioco. Il gioco stesso deve essere in sé buono. È per questo che molte persone con vasta esperienza pratica nella realizzazione di giochi sono state selezionate sin dai primi mesi del 1994, pronte per un primo test di mercato appena 12 mesi e... 33 miliardi di lire dopo.

«Loadstar: The Legend of Tully Bodine» è basato sul copione cinematografica di fantascienza di Ron Cobb, una specie di «Guerre Stellari» e «Duel» insieme. Il giocatore, nei panni di Tully Bodine, è un veterano alla guida di un mezzo da trasporto merci interplanetario chiamato Loadstar che deve fuggire

da una base lunare del XXII secolo per contrabbandare cammelli evitando le astronavi dei guidatori concorrenti ed i laser della polizia. Esiste già in progetto la seconda e la terza parte del gioco che potrebbe rivelarsi l'unica occasione di vedere un cammello in... «tuta pressurizzata».

«Cadillacs and Dinosaurs» è basato sulla storia illustrata di Mark Schultz, destinata a diventare un classico. Gli appassionati di fumetti conoscono la storia: siamo 600 anni nel futuro e l'umanità è stata sbalzata di molti secoli indietro, in una coordinata temporale nella quale gli uomini coesistono con i dinosauri in una costante lotta per la sopravvivenza. Alla guida di una Cadillac del '53 il giocatore deve superare dieci livelli post-apocalittici per ricostruire lo smarrito equilibrio naturale del pianeta e fermare il «Secondo Cataclisma». Le Cadillac sono belle, ma i dinosauri lo sono ancora di più.

«Darkride» si svolge nell'epoca vittoriana di Sherlock Holmes, dove il cattivo professor Moriarty ha creato una macchina per la... realtà virtuale. Ma non si tratta di divertimento: è una prigione di grafica da incubo. Il gioco non è stato ancora completato, ma persone informate giurano che in alcune scene ce n'è abbastanza da provare il mal di mare, altre che possono essere osservate solo per alcuni secondi. Qualcuno racconta addirittura che questo gioco sia stato ispirato da un incontro diabolico tra Rube Goldberg, M.C. Escher ed Edgar Allan Poe!

Gerardo Greco è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC4720 e tramite Internet agli indirizzi mc4720@mcLink.it e 71562.516@compuserve.com.

Installando le loro schede Token Ring ci rimettete una buona mattina di lavoro.



Installando le nostre vi garantite una buona mattina di lavoro.



La famiglia TokenLink III include: ISA, PCMCIA, EISA e Micro Channel.



Molti pensano che installare una scheda Token Ring sia un'operazione lunga e complessa, da farsi soltanto con il manuale di installazione a portata di mano. Non con 3Com.

Con le nostre nuove schede di rete 3Com TokenLink® III compatibili IBM abbiamo eliminato il problema alla radice. Perché adesso l'installazione avviene in modo automatico.

Come dicono quelli di LANQuest Labs "TokenLink III con AutoLink™ di 3Com è la più facile da utilizzare e la più veloce da installare fra le schede Token Ring che abbiamo sottoposto a test".

Con AutoLink non bisogna fare altro che selezionare un'opzione da menu. Al resto ci pensa lui, in meno di tre minuti. E con Transcend™

TokenLink SmartAgent™, potete contare su una completa gestione SNMP.

Inoltre, grazie alla nostra nuova scheda TokenLink III PCMCIA anche i notebook entrano in rete. E questo vale per tutti i più diffusi notebook. Garantito!

Per di più l'intera famiglia TokenLink III è 100% compatibile IBM® ed è dotata di garanzia a vita.

Se volete saperne di più, mandateci una copia di questa pagina (anche per fax, allo 02/27304244). Riceverete un completo kit informativo GRATUITO.



PERSONAL OFFICE SOLUTIONS PCMCIA ADAPTERS CENTRAL SITE ROUTERS REMOTE OFFICE SOLUTIONS ETHERNET ADAPTERS WORKGROUP SOLUTIONS STACKABLE HUBS TOKEN RING ADAPTERS

PERSONAL OFFICE SOLUTIONS PCMCIA ADAPTERS CENTRAL SITE ROUTERS WORKGROUP SOLUTIONS ETHERNET ADAPTERS REMOTE OFFICE SOLUTIONS STACKABLE HUBS TOKEN RING ADAPTERS

Genoa SuperSound: il suono diventa 3D

Il Genoa SuperSound, distribuito da SBF Elettronica di Napoli, è un utile accessorio che non mancherà di entusiasmare i «videogiocomaniani» più accaniti. La sua caratteristica più interessante è quella di ampliare il fronte sonoro di una qualsiasi sorgente operando uno sfasamento dei canali audio destro e sinistro. Trattandosi di un processore di segnali analogici il SuperSound può essere collegato a qualsiasi uscita audio stereo di qualsiasi computer, videogioco o console.

Il principio sul quale si basa il funzionamento del SuperSound è abbastanza semplice ed è ampiamente impiegato nel mondo dell'alta fedeltà, in particolare modo nei sistemi di sonorizzazione sonora per auto. Una parte dei segnali stereo viene reciprocamente iniettata sui canali alternativi con un leggero sfasamento in modo da introdurre un effetto di maggiore ampiezza del fronte sonoro anche con altoparlanti molto vicini tra loro.

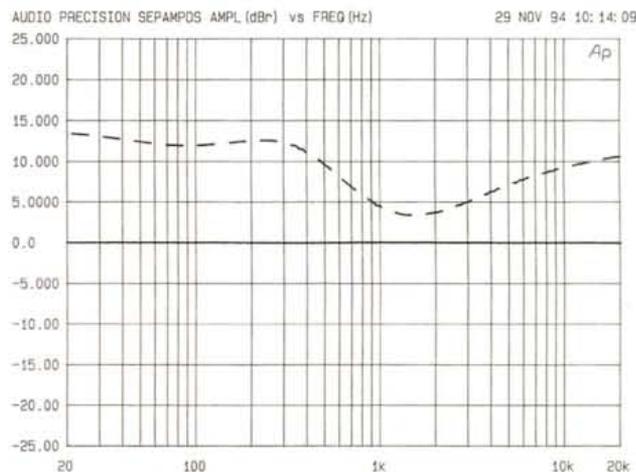
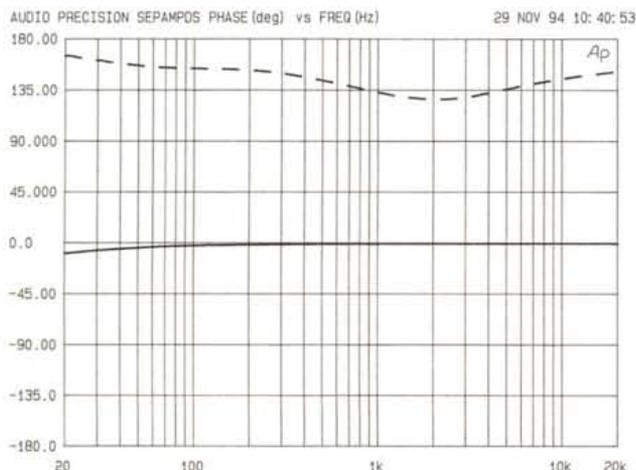
Dopo una rapida sessione di prove strumentali nel laboratorio di AUDIORE-



VIEW abbiamo scoperto una serie di interessanti caratteristiche. Il SuperSound è alimentato da una tensione di 9 volt in corrente continua, ma due commutatori a slitta consentono di bypassare l'intervento del 3D Enhancer in modo tale che l'unica manopola di regolazione svolga solo la funzione di attenuatore di livello passivo; dando alimentazione e commutando sulla posizione 3D il SuperSound crea un segnale audio che è la somma dei segnali destro e sinistro; questo nuovo segnale viene poi iniettato sui due canali originari creando due

nuovi segnali che sono la differenza del segnale originale meno il segnale somma, ovvero sinistro meno destro e destro meno sinistro. La combinazione dei segnali somma e differenza crea uno sfasamento del segnale audio, che agendo sulla manopola di regolazione presente sul pannello del SuperSound, può giungere quasi fino a 180 gradi, producendo una sensazione di maggiore spazialità del suono. Oltre alla spazialità, il SuperSound esalta anche le frequenze agli estremi

della gamma con modalità paragonabili all'inserimento della funzione «loudness» sull'impianto hi-fi casalingo, ma con un'escursione dei livelli maggiore e forse meno «naturale». In considerazione del fatto che il SuperSound è pensato per casse acustiche che si trovano in posizione molto ravvicinata (ai lati del monitor) si può probabilmente tralasciare l'innaturalità del suono generato a patto che l'utente non sia anche un cultore dell'alta fedeltà o un musicofilo, in questo caso sicuramente potrebbe storcere un pochino il naso. *MS*



Fase uscita R - uscita L e risposta in frequenza. La linea tratteggiata indica l'attivazione della funzione 3D.

ENTRA...



NEL MONDO JABERT

JABERT ITALIA S.R.L. - Via Boetti, 6
Tel. 0039-522-518599/512301/922439
Fax 0039-522-513129
42100 Reggio Emilia - Italy

JABERT EUROPE
Tel. 0039-522-922485
Fax 0039-522-922509

JABERT & IIG ENTERPRISE CO., LTD
Tel. 00886-2-7367777
Fax 00886-2-7362212



Dalla carta al CD-ROM

MC microcomputer[®]

HARDWARE & SOFTWARE DEI SISTEMI PERSONALI

Raccolta dal N. 132 al N. 142 Settembre '93 - Luglio/Agosto '94

I CD-ROM di MCmicrocomputer consente di sfogliare un intero anno della rivista, stampare ed esportare in formato testo gli articoli più interessanti, ricercare tutti quelli nei quali compaia una qualsiasi parola, eventualmente intrattenuti da un piacevole sottofondo musicale.

MCmicrocomputer CD-ROM è la trasposizione in formato elettronico di tutto quanto già esiste su carta, con in più una serie di possibilità che il supporto cartaceo

di fatto non può offrire in modo altrettanto pratico e semplice.

La consultazione del CD-ROM avviene sfruttando un'interfaccia grafica che altro non è se non la metafora di una scrivania con al centro di essa la raccolta della rivista aperta al-

la prima pagina. Intorno sono presenti numerosi altri oggetti dei quali ciascuno espleta una diversa funzione: dalla consultazione di una determinata pagina di uno dei numeri della raccolta alla ricerca per chiavi sul testo; dalla visualizzazione della finestra del testo alla visualizzazione

di ogni pagina delle riviste che compongono la raccolta; dalla consultazione di un pratico manuale in linea all'ascolto di una serie di brani musicali.



Configurazione richiesta

MCmicrocomputer CD-ROM '93/'94 necessita per funzionare di un PC con almeno un processore 386, 4 Mbyte di RAM, hard disk, scheda VGA, lettore CD-ROM, scheda audio SoundBlaster o altra scheda compatibile (opzionale) e Windows 3.1.

65.000 LIRE **(35.000 LIRE PER GLI ABBONATI)**

Per acquistare MCmicrocomputer CD-ROM '93/'94 utilizzate il modulo d'ordine pubblicato nelle ultime pagine della rivista

Consultazione pagina per pagina o mediante selezione della pagina e del numero di rivista

VAI A...

Rivista n°

Pagina n°



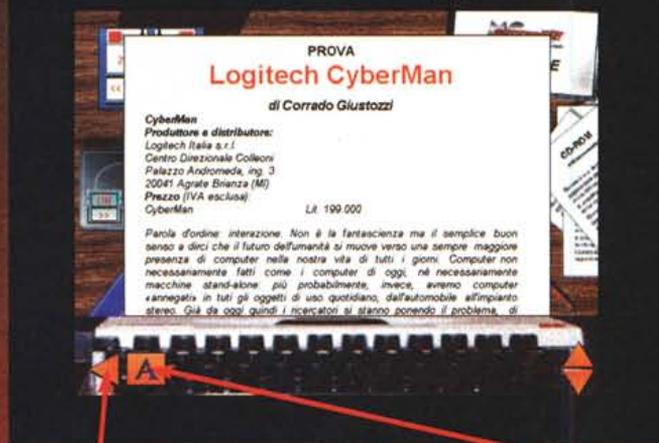
Ambiente operativo grafico

Ricerca per chiavi sul testo

CERCA

Singola AND OR

Visualizzazione testuale delle pagine



Conversione testo in ASCII

Nome file:

Directory:

Nome file:

Tipologia:

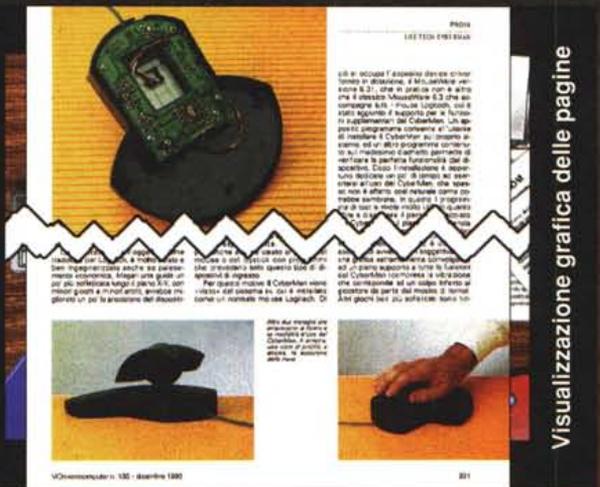
Unik:

Export del testo in formato ASCII



Manuale in linea sensibile al contesto attivabile anche con il tasto F1

Scroll verticale in modalità grafica e possibilità di stampa anche a colori



Visualizzazione grafica delle pagine

Visualizzazione dell'elenco degli articoli che soddisfano le chiavi di una ricerca

MC pag	titolo o Autore	ARTICOLI n°	OCCORRENZE n°
139 312	3 Windows le necessità e... - gli altri - FRANCESCO PETRONI		
139 336	1 Presentazioni multimediali - BRUNO ROSATI		
139 349	2 Macwrite per1 OTVA - RAFFAELLO DE MASI		
139 364	1 Emplani - STEFANO IACUS		
139 368	1 CDTV: Griglia ed agenzie ANSA - BRUNO ROSATI		
139 376	1 Gli esami non finiscono mai - PAOLO CIARDELLI		
139 380	3 Hardware VS Software - VALTER DI DIO		
139 384	3 Nuova Info - ENRICO M. FERRARI		
139 388	1 Allocations di memoria a doppio uso - SERGIO POLINI		
140 004	2 Indice MC -		
140 006	1 Indice inserzioni -		
140 098	3 NEWS - A CURA DI MASSIMO TRUSCELLI		
140 140	1 NEWS - A CURA DI MASSIMO TRUSCELLI		
140 206	4 Compex controller Amp 25 - ANDREA DE PRISCO		
140 212	15 Logitech scan man power page - PAOLO CIARDELLI		
140 226	1 Creative Technology Video Master SE & Tv coder - ANDREA DE PRISCO		
140 230	1 Autodesk AutoCAD 12 Light - F. PETRONI, A. AZZARI		
140 238	8 Microsoft excel 5.0 - FRANCESCO PETRONI		

Carattere

Tip:

Stile:

Dimensione:

Carattere TrueType. Sia lo stampante che lo schermo usano lo stesso tipo di carattere.

Possibilità di sostituzione dei font e di stampa del testo