

Assembly 94

Gli italiani ottengono un ottimo piazzamento

E che c'entra con il PD Software che ad ogni puntata vi propino? C'entra, c'entra. Non siete forse stanchi dei soliti demo di database indirizzi/telefonici multimediali, oppure dei programmoni megagalattici per il calcolo delle calorie emesse dal termosifone di casa? Bene stavolta vi parlo di Assembly, la manifestazione annuale di cui mi ero già occupato tempo fa. I motivi sono due: uno quello giornalistico e di pura cronaca ed il secondo perché un gruppo italiano per la prima volta ha partecipato piazzandosi bene, anche se la sfortuna ci ha messo la sua. Ma bando alle recriminazioni e passo la parola ad uno dei componenti del gruppo italiano Raffaello Bartocci, che si è preso l'onere di scrivere il reportage della manifestazione

a cura di Paolo Ciardelli

C'eravamo anche noi italiani

di Raffaello Bartocci

Anche quest'anno in Finlandia, e più precisamente nel palaghiaccio della sua capitale, Helsinki, si è tenuto Assem-

bley. Questa manifestazione rappresenta una delle massime occasioni per tutti i programmatori assembler di incontrarsi sia tra loro che con alcuni dei massimi esponenti mondiali di software nel campo videoludico.

I programmatori, in genere, si uniscono in gruppi, ciascuno dei quali, a seconda delle produzioni rilasciate, si crea una reputazione nella «scena», ovvero l'insieme di tutti i programmatori conosciuti, e sono proprio i gruppi di maggior fama, nella nazione ospitante la manifestazione, ad accollarsi l'onere dell'organizzazione della stessa, o più propriamente del «party».

All'interno di ogni gruppo poi, i ragazzi sono soliti assegnarsi dei soprannomi o «handles», attraverso i quali è più facile rintracciarsi nella scena.

La Finlandia, per l'appunto, è uno dei paesi con il più alto numero di programmatori, tenendo sempre presente che la Scandinavia da sola rappresenta più del settanta per cento della scena; è anche grazie a questo primato che manifestazioni del genere possono essere organizzate quasi senza indugio, poiché sicuramente si potrà contare su di un certo tipo di affluenza con la quale è molto difficile rimettere soldi.

Ciò nonostante, i gruppi da soli non potrebbero mai sostenere certi costi, ed è per questo motivo che, come in tutte le grandi manifestazioni, si va alla ricerca degli sponsor, i quali altro non sono che alcuni dei più grandi nomi all'interno del mondo videoludico. Per queste compagnie infatti, non solo esiste la possibilità di farsi pubblicità di fronte ad uno dei più ricchi mercati, ma

anche, e questo vale soprattutto per le case software, di reclutare «sul campo i loro soldati», ammirandone le gesta durante tutto l'arco della competizione.

Non è stato infatti difficile incontrarsi con John Smith, project manager della Advanced Gravis, il Team 17, la ID software o la Zyxel.

Un'incitazione ad intervenire al party viene data dall'organizzarlo sotto forma di gare, ciascuna delle quali con le proprie regole, i propri tempi ed i propri premi. Bisogna sottolineare che le gare toccano non solamente il campo informatico; l'unica limitazione è la fantasia degli organizzatori. Erano infatti presenti: il lancio del disco da 3"1/2, il lancio del modem ed il torneo di calcetto. Nell'ambito informatico erano presenti partite virtualmente mortali a Megazone, partite a Doom in rete e, via modem direttamente dall'Inghilterra, partite ad Air Warrior.

Tutto questo ruotava attorno ad un asse principale che era la programmazione assembler su tre diverse macchine: il PC, l'Amiga ed il Commodore 64.

Ogni applicazione rilasciata da un gruppo prende il nome di «produzione»; queste spaziavano da applicazioni real-time, principalmente demo ed intro, a composizione di musiche e disegni.

Assembly quest'anno offriva le competizioni: PC megademo, PC 4 Kbyte intro, PC 64 Kbyte intro, Amiga demo, musica a quattro canali, musica a più canali, C-64 demo, C-64 music, grafica PC, grafica Amiga e grafica C-64. Tutte queste competizioni erano suddivise nell'arco di tre giorni, dal 5 al 7 agosto,



ed erano separate dalla proiezione su megaschermo di pubblicità degli sponsor, demo vincitori le scorse edizioni di qualche party, musica da discoteca e video amatoriali, sempre musicali, realizzati da qualche programmatore della scena.

Per le competizioni PC ed Amiga erano ovviamente presenti dei vincoli riguardanti l'hardware, ovvero la macchina, che il programmatore aveva a di-



(Carnea)demo: chi era costui?

Il demo è una delle parti del software rientranti nella categoria del freeware. Il termine sarebbe un'abbreviazione dell'inglese «demonstration» e, in particolare per i demo partecipanti a competizioni internazionali, sono scritti in genere da ragazzi per mostrare le loro capacità nella programmazione della macchina principalmente in linguaggio assembler.

Il posto dove i ragazzi, o, in genere, chi programma un certo tipo di applicazioni, può confrontarsi con il resto del mondo, è ai «party» (come Assembly), e questo giustifica l'alto numero dei demo che vengono rilasciati in queste occasioni, superiore a qualsiasi altro periodo dell'anno.

Tempesta, il demo dei Soft One (il primo gruppo italiano che abbia partecipato a questo tipo di competizioni su PC), è stato rilasciato in occasione di Assembly 94. Scritto esclusivamente in linguaggio assembler, ogni parte che lo compone è stata unita con la musica ed i dati ad essa necessaria attraverso piccole routine in C++; in totale il demo è composto da circa 11 mila linee di codice, e sono stati impiegati tre mesi di tempo per renderlo visibile, ovvero scrivere e collegare le parti tra di loro senza troppa cura unendole alla musica.

In genere le parti del demo sono scritte senza avere la più pallida idea del design finale; si cerca quindi di ottimizzare il codice e renderlo il più spedito possibile, tenendo però a mente le limitazioni hardware imposte dalla competizione alla quale si vuole partecipare, come, ad esempio, la memoria disponibile per allocare il precalcolo. Quando si è giunti ad un numero considerevole di effetti, si cerca di trovare un certo filo logico tra loro, ovvero si studiano tutti i legami necessari tra il codice che porteranno al design vero e proprio (si tenga presente che questa fase è complicata almeno quanto la scrittura degli effetti stessi) e si scrivono ulteriori effetti validi come intermezzi tra effetti, non trascurando neanche il tipo di musica che potrebbe risultare valida ad accompagnarli. Quindi si comincia a comporre la musica ed a creare la grafica necessaria agli effetti stessi,

sia con l'ausilio di programmi specifici che con validi grafici. Successivamente, si cerca di temporizzare il demo al fine di renderlo totalmente concatenato alla musica. Purtroppo però con l'andare avanti nello sviluppo del demo sorgono sempre nuovi problemi, ed è soprattutto per questo motivo che la maggior parte dei demo giungono incompleti alle competizioni alle quali si intende partecipare; se poi si aggiunge che ai demo viene di solito dedicato il tempo che non viene assorbito da altre attività principali, come lo studio od il lavoro, si riesce a comprendere quale sia la difficoltà di presentare un programma finito di queste dimensioni.

rb



sposizione per far girare la propria produzione, sia la dimensione della produzione stessa. Era inoltre proibito presentare dei demo formati esclusivamente da animazioni. I demo PC quest'anno dovevano girare su di un 486DX2 66 MHz con 256 Kbyte di cache, 4 Meg di memoria, ed il massimo spazio occupabile su disco rigido era anch'esso di 4 Mega. Il DOS era il 6.0 Microsoft. Per le intro, la macchina rimaneva la stessa, con l'unica differenza che la dimensione dell'eseguibile era fissato dal nome della competizione. La 4 Kbyte intro non doveva contenere né musica né il nome dell'autore. Tutte le produzioni grafiche, quindi sia i demo, le intro che le schermate, dovevano essere nelle risoluzioni tipiche

della VGA, includendo tra queste anche le non standard, i cosiddetti x-modes.

Il prezzo per entrare ad Assembly quest'anno era di 148 marchi finlandesi, l'equivalente di circa 45.000 lire italiane, per il biglietto valido tutta la durata della manifestazione, ma c'era anche la possibilità di acquistare un biglietto giornaliero a costo inferiore. Dopo il pagamento si riceveva una spilla (il biglietto in sé), ed un dischetto, con, all'interno, il programma attraverso il quale votare le varie competizioni. Infatti, i vincitori delle varie competizioni sono proclamati solo alla fine del party quando, dopo aver consegnato all'organizzazione tutti i dischi, si procede allo spoglio dei voti ed alla stilazione delle classifiche. Ciascuno quindi, all'interno del

party, ha diritto al voto; una dopo l'altra vengono fatte vedere su appositi maxischermi o ascoltare su delle potentissime casse tutte le produzioni, ed i propri voti possono essere cambiati in ogni momento prima della consegna del dischetto.

Ci sono anche dei tempi da rispettare per la consegna delle produzioni che si intende far partecipare alle gare, le cosiddette «deadlines», altrimenti si è esclusi; tuttavia, l'organizzazione di quest'anno si è dimostrata molto comprensiva nei confronti dei ritardatari, e questo ha portato alla soppressione di molti intermezzi tra le varie competizioni.

All'interno del palaghiaccio era presente un reparto per il deposito dei bagagli, ed uno spropositato numero di tavoli corredati da altrettanti computer tutti adibiti o alla programmazione dei demo o alla composizione di musiche.

Era inoltre consentito usare le docce a piacimento e dormire con il sacco a pelo, nonché mangiare in alcuni dei chioschetti presenti sul posto. Questo non precludeva la possibilità di mangiare o dormire fuori dal sito del party; era semplicemente una facilitazione per tutte le persone che rimanevano insonni per tutta la durata del party cercando di fissare quell'ultimo bug sempre presente in ogni produzione che si rispetti.

Nel frattempo era possibile girare per i tavoli alla ricerca di questo o quel personaggio, fare amicizie e dare un volto ai tanti e tanti nomi presenti sui demo che si vedono a casa, ed ultimo, ma non di minore importanza, era possibile girare la città di Helsinki e conoscere gente finlandese.

Ogni gruppo era più o meno situato in una parte del palaghiaccio, ed era possibile trovarlo grazie anche all'ausilio di bandierine di carta che, con del nastro adesivo, venivano incollate ai muri. I gruppi presenti poi, non erano solo finlandesi ma anche svedesi, norvegesi, danesi, tedeschi, spagnoli, jugoslavi, ed un gruppo italiano, i Soft One Productions che hanno presentato un megademo PC.

È comunque da sottolineare che questo tipo di manifestazioni continuano a sopravvivere solamente grazie all'entusiasmo di chi compete solo per il gusto di farlo, senza andare alla ricerca di soldi o altro, in quanto sebbene presenti i premi, questi non ripagano che in minima parte il prezzo dello spostamento di mezzi e persone necessarie alla presentazione di qualsiasi produzione al party.

Il gruppo Soft-One

Nasce nel 1991 dopo che l'idea di formalizzare il gruppo è stata presa in considerazione da Daniel Terlizzi e Philip Hoyer (Rock the Rock & Raindrop); tuttavia il gruppo era già fondato, in teoria, poiché tutti gli elementi si conoscevano pur lavorando su diversi computer (C64, PC e Amiga).

Solamente due anni dopo tutti gli elementi del gruppo si dedicano esclusivamente al PC, ed iniziano a prendere forma le prime produzioni ufficiali sotto il nome Soft One; primo tra tutti, un minidemo formato da diverse parti, messo insieme esclusivamente per lo Smau 93, scritte da Philip Hoyer e Raffaello Bartocci (Cedar).

Dopo aver riscosso un discreto successo alla manifestazione, il gruppo si presenta al Bit.Movie 94 con due animazioni proprie e collaborando ad una terza, che giungono rispettivamente ottava, dodicesima e quinta. Il debutto ufficiale di tutto il gruppo si fa

attendere sino ad Assembly 94, dove viene presentato il demo TEMPESTA, collocandosi ad un dignitoso dodicesimo posto e penalizzato fortemente dall'inefficienza dell'organizzazione.

Come primo gruppo italiano apparso sulla scena europea della programmazione amatoriale, proponiamo di raccogliere sotto la nostra custodia grafici, musicisti e programmatori (Assembler, Pascal e C) che hanno le capacità per fare demo ma non hanno i mezzi per affacciarsi alla scena internazionale.

Soft One può essere la soluzione a questo problema poiché, oltre ad avere una certa fama in questo campo, ha una buona banca dati la quale oltre ad essere l'unico distribution site italiano di molti gruppi famosi (come Future Crew e Legend Design), è fornita di tutte le ultime novità riguardo sorgenti e software di pubblico dominio; è quindi possibile chiamarla per rapporti tra il gruppo e tutti coloro che volessero mettersi in contatto con noi.

È bene tener presente che essere conosciuti a livello di scena comporta il vantaggio di poter più facilmente essere contattati da software house le quali proprio durante i «party» cercano di ingaggiare nuovi programmatori adatti allo sviluppo di progetti commerciali (leggi: giochi), senza contare il fatto che in questi posti si possono imparare nuove tecniche di programmazione e fare interessanti amicizie.

rb



Paolo Ciardelli è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC6015 e tramite Internet all'indirizzo p.ciardelli@mclink.it.

Da undici anni

MCmicrocomputer è la rivista più ricercata in ogni ambiente: tutti i maggiori sistemi operativi trovano spazio ogni mese nelle sue pagine. Perfetta con le sue prove, le recensioni che danno il quadro completo di tutto ciò che accade nel software e nell'hardware; utilissima con i suoi articoli tecnici e l'aggiornamento costante di tutti i prezzi. E' per questo che chiunque abbia un computer, piccolo o grande che sia, troverà in MCmicrocomputer la rivista ideale per essere a proprio agio in ogni ambiente.

Per scegliere il PC, il software, la nuova stampante o per fare un passo qualsiasi nel mondo dell'informatica è meglio farne prima quattro fino all'edicola. Per acquistare MCmicrocomputer: la voce più autorevole del settore.

technimedia

Pagina dopo pagina, le nostre passioni.

**Introdotta
in ogni
ambiente.**



© Rcp/Asociati

MCmicrocomputer. Dal 1981, diffusa abitudine.