

Overview

Union Reality Gear

Produttore e distributore:

Video Computer SpA
Via Antonelli 36
Collegno (TO)
Tel. 0114034828

Prezzo (IVA compresa):

L. 214.000



Union Reality Gear

"Giocare con la testa" è l'indovinato messaggio pubblicitario legato a questa interessantissima periferica di gioco. Un casco virtuale a metà, visto che manca di tutta la parte di visualizzazione dei classici caschi virtuali, ma non per questo meno avvincente o meno immergente. Oggi, ad appena pochi mesi dal lancio, molti produttori di software ludico hanno già modificato i propri prodotti per riconoscere il casco UR Gear; ma, cosa ancora più importante, hanno aggiunto o modificato alcune funzioni affinché l'uso del casco non sostituisca semplicemente il joystick o il volante ma si aggiunga, grazie alla nuova tecnologia Double Device, alle periferiche di controllo già presenti.

Grazie a tutto questo, il casco UR Gear permette oggi di fare tutte quelle cose che auspicammo utili nella prova

pubblicata lo scorso febbraio su queste stesse pagine (MCmicrocomputer n. 181).

Il casco

Progettato e realizzato in Italia, con design di Pininfarina, il casco UR Gear è forse una delle più interessanti periferiche del momento. Grazie ad un sistema, rigorosamente top secret, di raggi infrarossi, il casco comunica ad un ricevitore collegato col computer la posizione ed i movimenti della testa del giocatore che lo indossa. Apparentemente potrebbe sembrare un sistema di controllo scomodo, ma grazie al fatto che il casco, in un certo senso, amplifica i movimenti della testa e grazie al fatto che inconsciamente tutti noi muoviamo, seppure impercettibil-

mente, prima la testa e poi il corpo o le mani, ecco che l'uso del casco diventa in pratica completamente inconscio.

Il casco si compone di un unico guscio di plastica rigida, ottimamente sagomato e bilanciato, che contiene il gruppo ottico di puntamento, le cuffie stereo (aperte) e il microfono direzionale. L'adattamento del casco, che è rigido e senza snodi, alla testa avviene grazie all'estensione spugnosa che sorregge gli auricolari. Nel primo modello provato, probabilmente a causa del fatto che si trattava di un casco di dimensione "medium", le cuffie premavano un tantino troppo; questa volta il modello provato è di dimensione "large" e calza alla perfezione.

Il casco è collegato alla basetta, da piazzare sul monitor, tramite un cavo dotato di normali attacchi RJ45. A vo-

ler essere proprio esigenti, il cavo non potrebbe essere un pochino più lungo e un po' più sottile? E' vero che è lungo due metri e mezzo, ma spesso, presi dalla foga del gioco, ci siamo ritrovati aggrovigliati come l'aquilone di Charlie Brown.

La base

E' in realtà il cuore del sistema, in quanto contiene tutta l'elettronica di controllo che riceve e decodifica i segnali del casco e si interfaccia col computer e con il game-pad. Posizionata sul monitor (a proposito, sul portatile dove la metto?) ed eventualmente fissata con le strisce di velcro date a corredo, la basetta si presenta come un siluro oblungo con una finestra scura che guarda verso il giocatore. Una volta attivata (e magari anche calibrata) sono visibili dietro la finestra quattro led rossi che si accendono in funzione della posizione della testa del giocatore. In condizione "centrale" tutti i led sono spenti ma basta spostare di pochissimi gradi la testa per veder accendere il led della direzione corrispondente. Anche se il fatto che si accenda un solo led potrebbe far credere che il casco sia digitale, in realtà la posizione della testa viene misurata con estrema precisione ed il comportamento del casco come joystick è addirittura più preciso di un comune dispositivo analogico. In questa nuova versione sono anche state migliorate sia la risoluzione sia la linearità, rendendo ancora più preciso e scorrevole il movimento dei giochi.

La base è collegata al computer tramite un grosso cavo terminante in una nutrita serie di connettori. Innanzitutto un connettore seriale che serve all'UR Gear per comunicare con il computer, poi ci sono i connettori audio per la cuffia stereo e per il microfono ed, infine, c'è il connettore cannon a 15 poli che serve per prelevare l'alimentazione dalla porta game del PC.

Il game-pad

Come ulteriore dispositivo di controllo, il casco Union Reality Gear mette a disposizione un pad con tre tasti a 120 gradi, un grilletto di sparo e un cursore analogico con una corsa di circa 35 mm. Il game-pad viene visto da tutti i normali software che lo associano ai pulsanti e agli slide presenti or-



Il retro del ricevitore ottico, che va posizionato sul monitor, con in vista gli attacchi per il casco e per il game-pad di diversa forma e colore onde evitare errori.

Il nuovo adattatore che permette di prelevare l'alimentazione dalla presa della tastiera lasciando libera ed utilizzabile la porta giochi.



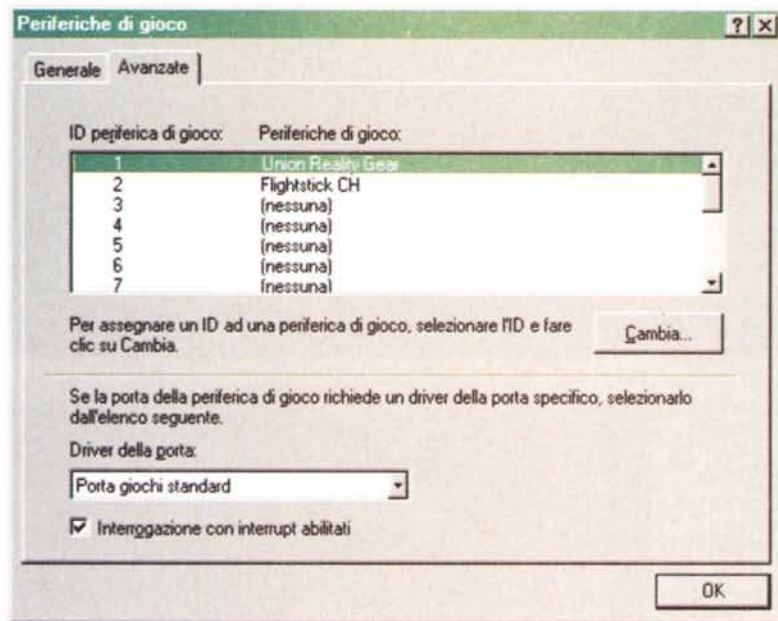
mai su tutti i più diffusi joystick. Tramite il software di configurazione dei giochi è quindi possibile assegnare a ciascun tasto una funzione o una azione del gioco (ad esempio il cambio delle armi o l'apertura delle porte, oppure la posizione dei flap e dei carrelli in un simulatore di volo).

Il Double Device

Con questa versione del casco Union Reality Gear viene introdotta la nuova tecnologia Double Device (ma in realtà sarebbe stato più giusto definirla Multi Device) che permette di liberare la porta game del computer per poterci connettere il normale joystick oppure un volante o una cloche. La porta game era utilizzata dal casco unicamente per prelevare i 5 V dell'alimentazione; grazie ad un cavetto speciale, dotato di connettori PS/2 o AT passanti e di un connettore identico a

quello della game port, il casco può ora essere alimentato dai 5 V destinati al mouse e alla tastiera.

Il software di controllo del casco permette di assegnare alla porta game un qualsiasi dispositivo di puntamento (i più noti sono già presenti in elenco) che potrà essere utilizzato dai giochi che supportano, o supporteranno, la tecnologia Double Device, per controllare i normali movimenti di gioco; al casco verranno quindi assegnate funzionalità nuove, legate più al movimento della testa che non a quello del giocatore. Nei giochi tipo Quake sarà possibile correre in una direzione e, solo girando la testa, sparare ad un giocatore che sta di fianco o addirittura di dietro. Nei simulatori di volo (vedi riquadro "Guardarsi intorno") la cloche controlla il volo dell'aereo, mentre i movimenti della testa permettono di guardarsi intorno o di abbassare lo sguardo sulla strumentazione. Il dubbio che potrebbe cogliere chi legge



La schermata di configurazione Double Device che permette di collegare, oltre al casco, altre quindici periferiche.

buon audio stereofonico aggiunge alla profondità di immersione nella realtà virtuale di un buon gioco di azione, se poi si aggiunge a questo l'effetto dato dal poter comunicare, tramite il microfono, con gli altri giocatori

ecco che la sensazione di presenza e la drammaticità delle azioni assumono un livello di realismo davvero notevole.

Con il software Dragon System, presente sul CD-ROM di installazione, è possibile attivare la funzionalità di "voice commander" che permette di eseguire comandi vocali all'interno dei giochi che supportano la tecnologia Dragon. Spesso è anche possibile parlare con altri giocatori (alleati o nemici che siano) attraverso un collegamento TCP/IP locale oppure attraverso Internet (se la connessione è sufficientemente veloce).

Nel gioco Total Air War i comandi vocali permettono sia di comunicare con gli altri piloti che con la torre di controllo.

Conclusioni

Con l'arrivo del software ludico specifico e con l'uso della tecnologia Double Device, il casco Union Reality Gear è finalmente utilizzabile al massimo delle sue prestazioni. Le sensazioni di gioco sono stupefacenti e convincono presto anche il più scettico degli utenti. Ancora tante cose possono accadere, soprattutto dal lato software; già oltre 50 software house stanno predisponendo i propri prodotti all'uso dell'UR Gear. Altre cose potrebbero arrivare dal lato hardware, perché ad esempio continuare con la pletera di collegamenti strani quando ormai una sola interfaccia USB permetterebbe la gestione completa di tutte le funzioni del casco? Già oggi è possibile collegare un casco per ciascuna interfaccia seriale, con la USB i caschi collegati potrebbero essere molti di più e forse usciranno nuovi giochi da fare in più persone, ciascuna col suo casco.

Per ora godiamoci la sensazione di immersione totale che il casco consente e, senza dirlo in giro, sfruttiamo le infinite scorciatoie che il casco ci consente per stracciare qualsiasi avversario che non lo possiede ancora.

MS

solo queste righe è che se uno gira la testa per guardarsi intorno, non vede più nulla perché il monitor rimane lì fermo sul tavolo! In effetti questo non avviene perché il casco amplifica i movimenti della testa e per girare di 90 gradi la visuale del gioco basta ruotare la testa di soli 15 gradi. Inoltre, in molti giochi il movimento dell'area visualizzata parte non appena si sposta un po' la testa e si ferma solo riportando al centro lo sguardo. Quindi l'immer-

sione del giocatore nell'ambiente simulato è comunque totale, soprattutto se si gioca con un monitor abbastanza ampio (bastano già gli ormai diffusissimi 17").

L'audio

Migliorati anche gli auricolari e soprattutto il microfono, che adesso è unidirezionale. Già è noto quanto un

Guardarsi intorno

Uno dei giochi che già è stato modificato per funzionare in abbinamento al casco Union Reality Gear ed alla tecnologia Double Device è Total Air War: una simulazione di combattimento aereo di estremo realismo.

Il gioco si sviluppa intorno ad un F22 da combattimento. Impressionante la fedeltà dei sistemi di navigazione, di avionica e di supporto logistico (sia a terra che aereo). Fanno parte della simulazione persino un AWAC e un aereo da rifornimento in volo (complicatissima la manovra di aggancio, da fare solo dopo aver studiato attentamente il manuale). Estremamente realistici, a volte forse troppo per un gioco, i messaggi della torre di controllo. Per fortuna il più delle volte possono essere ignorati, ma se dovete fare un esame da pilota della USAF questo gioco è il libro di testo ideale!

Per quanto riguarda l'uso del casco, il gioco è stato modificato in modo da assegnare al casco le principali funzioni di cambio delle viste. Guardarsi attorno, in alto o in basso è, con il casco, del tutto naturale. Anche il puntamento delle armi e il lock dei bersagli avviene ora in maniera scorrelata dalla direzione dell'aereo; potrete cabrare o entrare in un tonneau e nel frattempo, col solo movimento della testa, agganciare un missile al nemico.

Attenzione solo a non girarvi quando qualcuno entra nella stanza e vi chiama, o correrete il rischio di essere abbattuti!



Spettacolo
Lettore DVD,
il cinema a casa tua



Navigazione
Internet
E-mail



Musica
Casse Altec
Suono bi-fi



Software
Produttività
Divertimento
Avventura



Connessione
Modem integrato
Porte USB

ACER ASPIRE 6100

Facile dar spettacolo

ASPIRE Serie 6100



- Processore Intel® Pentium® II da 350 a 450 MHz con Cache L2 da 512 KB
- RAM da 64 MB espandibili
- CD-ROM 32x o DVD
- HDD da 4 GB a 8 GB
- Monitor da 15" o 17"
- Windows® 98

Prezzi a partire da L. 2.499.000 IVA inclusa

Lit. www.acer.it*

Con Aspire tutto diventa facile: puoi subito collegarti a Internet col veloce modem 56k (omologato pt) in dotazione, o puoi goderti un film nel nuovo formato digitale (DVD) ad alta risoluzione. Aspire è anche un potente computer pronto per l'anno 2000. Impiega le più innovative tecnologie hardware ed è dotato di una scelta di software per una funzionalità immediata.

CHIAMATE
0396842287

www.acer.it
Fax: 0396842387

Acer 
Computer e idee per l'innovazione

Tutti i marchi citati sono registrati dai legittimi proprietari. Il logo Intel Inside e Pentium sono marchi registrati di Intel Corporation.

* Vedi listino nel sito ACER