

GIOCHI AL COMPUTER. Il made in Italy si afferma nel divertimento elettronico

Videogame italiani belli e provinciali

I videogame made in Italy sono una realtà relativamente importante, anche economicamente. Scontiamo però il solito provincialismo che ci fa seguire pedissequamente le tendenze di genere e di stile d'oltreoceano e non fa risaltare a sufficienza le capacità creative dei nostri sviluppatori che hanno invece recentemente messo sul mercato giochi di altissima qualità tecnica e grafica, apprezzati in tutto il mondo.

Il suo imminente seguito promette di seguire le stesse orme. Screamer 2 sembra infatti già da ora migliore del blasonatissimo Ridge Racer Revolution per la Playstation di Sony, anche se bisogna pur dire che il costo del Pc necessario per farlo girare non è esattamente quello di una console. E' migliore anche del pur eccellente F1 GP2 di Geoff Crammond, se tutto quello che uno cerca è spararsi sulla pista a tutta calotta senza dover combattere con controlli ed opzioni buoni per un simulatore di volo.

Screamer è opera della Graffiti Software, piccolo e agguerrito manipolo di volenterosi col cuore indomito e rigonfiato di amor patrio. All'attivo hanno già un paio di progetti internazionali, Super Loot e Iron Assault, entrambi distribuiti dalla mica tanto piccola Virgin Interactive.

Lightshock ha in programma dei titoli decisamente orientati all'arcade, tra l'altro bene accolti al recente E3 di Los Angeles, la più importante fiera del divertimento elettronico a livello planetario.

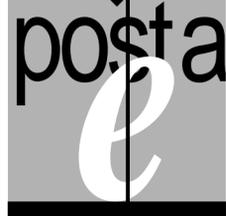
Per quanto riguarda le avventure grafiche, la Dynabyte di Genova è sicuramente il nome di riferimento. Ha già pubblicato Nippon Safe e il disimpegno Big Red Adventure, tipico adventure in stile Lucas Arts (Day Of The Tentacle, The Dig) ambientato in una Russia post-tutto, dove il KGB è un network televisivo e gli ex compagni leggono Playboy bevendo vodka cola (ma qui il copyright è del Demetrio Stratos «gli dei se ne vanno, gli arrabbiati restano»). Il gioco è in definitiva un esercizio calligrafico ben riuscito, un prodotto abbastanza low-fi



Una schermata da «Screamer», videogame progettato interamente in Italia

Jurassic Park va on line

Jurassic Park diventa un gioco su Internet. Lo ha annunciato la Universal Studios di Hollywood che sta preparando un sito dotato di una grafica computerizzata per interagire con quanti si collegano. Il gioco-com è prevedibile - consiste nello sfuggire ad un dinosauro che riemerge dalla notte dei tempi. Sarà possibile giocare con Jurassic Park - The Ride Online Adventure a partire dal 13 agosto prossimo. Per accedere al giurassico è necessario avere Netscape Navigator 2.0 o superiore oppure Microsoft Internet Explorer 3.0. L'indirizzo è <http://jurassic.unicity.com>



Giuseppe Coronati di Silvi Marina ci ha mandato una e-mail per avere notizie sulla sigla "pdf" che ha visto usare spesso come estensione di documenti in rete.

La sigla PDF significa Portable Document Format e caratterizza i file realizzati con un software della Adobe denominato Acrobat.

Il formato PDF nasce praticamente con la rete. La necessità di rendere disponibili su Internet documenti con testi e grafica che potessero essere letti da qualsiasi computer, indipendentemente dal sistema operativo utilizzato, spinse alcuni produttori di software a studiare un formato "trasportabile", visibile da qualsiasi computer, sia esso Windows, Macintosh oppure Unix.

Nacquero così diverse proposte, ma presto Acrobat di Adobe è diventato lo standard di fatto sulla rete. Con Acrobat, un documento (sia esso un libro, una relazione, un gruppo di disegni) può essere salvato esattamente così come appare nel proprio assetto originario e visualizzato mantenendo intatte tutte le caratteristiche originali indipendentemente dalla piattaforma utilizzata.

Per poter vedere i documenti in formato PDF è necessario installare sul proprio hard disk Acrobat Reader, un software distribuito gratuitamente dalla Adobe, attualmente disponibile nella versione 2.1, della quale esiste anche una edizione italiana.

Uno dei problemi dei documenti di questo tipo è che in ge-05SCI02A0508' a' 4' minosi (spesso alcune centinaia di kilobyte) e che per essere visualizzati devono essere prima scaricati completamente. Una volta sul computer, comunque, è possibile consultarli utilizzando un indice, oppure stamparli, eventualmente anche introducervi modifiche o correzioni.

Per ovviare a queste limitazioni di formato e di tempi, da qualche settimana la Adobe ha reso disponibile presso il suo sito (<http://www.adobe.com>) l'edizione non definitiva (beta) della nuova versione di Acrobat, la 3.0.

Il nuovo software introduce moltissime novità, la più importante della quale consiste nella possibilità di vedere le pagine dei documenti PDF mentre si scaricano direttamente da Netscape Navigator. Basta mettere il plug-in nell'apposita cartella (se avete un Mac) o directory (se usate Windows). Qualcosa di simile sarà presto disponibile anche per Internet Explorer. Con Acrobat 3.0 i documenti hanno dimensioni minori ma soprattutto non si è costretti ad attendere i molti minuti finora necessari per recuperare il file dalla rete.

TIZIANO TONIUTTI

La riluttanza del popolo italiano ad utilizzare il mezzo elettronico in quanto tale (salvo che si tratti di status symbol, come pare stia diventando - incredibile - anche un accesso decente ad Internet) è stata da sempre accettata come un dato antropologico praticamente inoppugnabile, sia pure con un certo retrogusto di luogo comune.

Tra i luoghi comuni vi è certamente quello che considera la creazione di videogame in Italia un'attività di qualità e consistenza inferiori a quelli di altri Paesi. Chi opera in questo settore riesce invece a offrire produzioni di livello comparabile a quella di altri, smalizzatissimi, mercati. Per inciso, bisogna ricordare come il nostro sia anche un mercato considerato quasi esclusivamente in termini di mancato profitto a causa della ridente pirateria tricolore che va parecchio oltre il suo fisiologico "diritto" all'esistenza, grazie anche alle complicità di negozianti e similia.

Non si deve neppure dimenticare il rilievo economico di una attività apparentemente così marginale come quella dei creatori di giochi elettronici. Potersi guadagnare la

pagnotta facendo quello che si è sempre sognato significa infatti offrire una possibilità di lavoro serio non solo ai programmatori, ma anche alle carriere di ottimi grafici e musicisti relegati nelle migliaia di piccole BBS italiane, dove vivacchiano in attesa di un futuro appena decente. A parte ciò, qualcuno che in Italia fa videogame c'è, e riesce anche a fare cose belle. Pray For Death (Lightshock, CD Rom per Pc) o Screamer sono due tra i migliori prodotti mai visti in assoluto nei loro rispettivi generi.

Il primo è opera di un team ben pasciuto, stabilmente piazzato in Toscana. E' appena uscito ed anche se si tratta di un picchiaduro alla Killer Instinct (buon gioco Nintendo, disponibile anche per il nuovo NU-64), il livello tecnico e la cura allucinante messa in ogni minimo particolare, sia grafico che di struttura del gioco, lasciano steccati per la siderale distanza dall'idea di software italiano che un onesto videogiocatore può essersi fatto in questi ultimi anni. E non è neppure campanilismo dire che Screamer è il migliore gioco di guida arcade rintracciabile in ambito Pc, ed

CINEMA. La Biennale mette il set virtuale in Mostra L'attore? Un sacco di bit

Virtual Set è il titolo di un progetto che sarà presentato alla prossima edizione della Mostra internazionale del Cinema di Venezia, dal 30 agosto al 5 settembre. Scopo del progetto è l'allestimento di uno spazio destinato ad una serie di incontri, dibattiti e iniziative sul rapporto tra cinema e nuove tecnologie.

Il cinema da qualche tempo mostra un forte interesse per le nuove tecnologie digitali. Un interesse che nasce probabilmente dalle possibilità offerte dalle nuove tecnologie in materia di "visione" cinematografica. L'evolversi dei nuovi mezzi di produzione di immagini può contribuire alla scoperta di nuovi orizzonti del linguaggio del cinema.

Virtual Set, curata per la Biennale da Maria Grazia Mattei e realizzata in collaborazione con Adriano Levantesi, si articola su tre aree che serviranno a dar vita ad un vero e proprio

studio di produzione cinematografica che sfrutta lo stato dell'arte in materia di tecnologie per il video e il cinema.

L'area Digital Cinema presenta alcune tecnologie di punta, in particolare delle postazioni di lavoro che consentono di trattare le immagini in tempo reale già durante la ripresa.

Gli interventi prevedono ad esempio la ripresa di elementi di una scena in tempi differenti per essere poi ricomposti, la replica e la moltiplicazione delle comparse, la creazione di effetti di luce, l'inserimento di qualsiasi elemento non controllabile in fase di ripresa, come un aereo, la sostituzione degli stuntmen con attori virtuali in scene particolarmente rischiose.

Virtual Studio serve invece agli attori "veri" per muoversi all'interno di uno studio virtuale, interamente costruito al computer. Un ambiente tridimensionale continuamente ag-

giornato in tempo reale. Il Virtual Set, nato nel mondo televisivo, rappresenta un'anticipazione dei probabili modi di produzione cinematografica del prossimo futuro. Al suo interno verrà anche realizzato un programma televisivo coprodotto da Enel e Rai in onda la sera di domenica 8 settembre su RaiUno.

Con il Cinema della Rete, terzo elemento di questa rassegna, viene presentata una panoramica delle possibilità offerte dalle reti nella ricerca e diffusione delle location, cioè dei luoghi (veri) dove realizzare le riprese in esterno o in interno di un film. Tecnologie come Apple Quicktime VR, che permette di riprodurre ambienti reali dove è possibile muoversi interattivamente, possono consentire ai responsabili della produzione di un film di visionare a distanza possibili location di lavorazione.

che proprio per questo può mettersi a confronto con la mega produzione americana.

Con questi due, e con altri giochi che arriveranno prossimamente, alcuni luoghi comuni sui videogame italiani sono definitivamente storia. Specialmente quella connotazione di imperdonabile provincialismo che faceva immancabil-

mente riconoscere un gioco nostrano al primo colpo d'occhio. Resta in qualche modo la mortificazione di dover proporre sempre qualcosa di appiattito sui trend prevalenti nel settore, leggi picchiaduro con orge di poligoni texturizzati e avventure con, nove su dieci, intrecci di pessimo livello.

C'è poco nei giochi italiani che li

possa far identificare come prodotti di una cultura. Cosa che non succede nei giochi giapponesi e in alcuni bellissimi francesi, come Les passagers du vent, basato sul bel fumetto di François Bourgeon. Va bene che noi abbiamo Manara! il gioco e dozzine di scope e scoponi per Windows, ma il problema resta ed è tutto degli antropologi.

DISNEY. Da Toy Story tanti gadget e un Cd Rom Un gioco vi sommergerà

Com'era prevedibile, Toy Story, il fortunato film della Disney quasi interamente realizzato al computer con giocattoli dotati di vita propria, ha originato una serie di gadget più o meno intelligenti, tutti comunque all'insegna del techno.

Il pezzo forse più interessante nato dalla costola del film è un Cd Rom, il Toy Story Animated Story-Book, in pratica una versione interattiva di questa pellicola. Qui la genialità dei disegnatori e dei grafici della Disney si è sposata con gli straordinari effetti prodotti da Pixar, un software grafico 3D. Il Cd Rom è stato realizzato per ragazzi dai tre ai nove anni ed è naturalmente molto americano, anche se merita almeno un'occhiata se non altro per le bellissime immagini e gli splendidi effetti, per non dire della colonna sonora all'altezza delle più esigenti aspettative. Le possibilità di inter-

vento dell'utilizzatore sono moltissime: si possono spostare i personaggi, cambiare la prospettiva dalla quale si vedono, rimetterli in ordine nella stanza, proprio come si farebbe per i giocattoli di una qualsiasi stanza dei bambini vera. In un'altra sezione ancora il giocatore può intervenire sui "pensieri" dei giocattoli animati, cercando di costruire scenari sempre diversi.

Alcune immagini dal Cd Rom, e varie altre notizie sono reperibili anche su Internet su <http://www.disney.com/ToyStoryBook>.

Dal film sono venute fuori, naturalmente, altre cose: un sito del world wide web all'indirizzo <http://www.disney.com/ToyStory/> dove si possono trovare tutte le informazioni sul film, i personaggi, la lavorazione ed altro ancora.

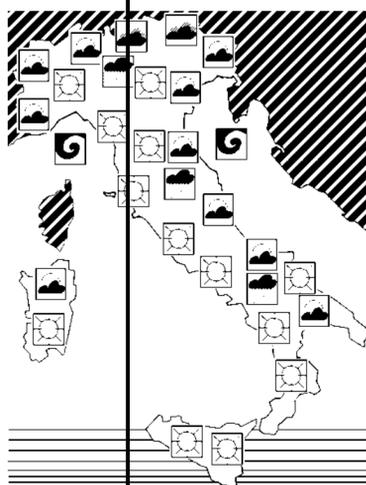
Sul fronte giochi (immancabili ormai per ogni film destinato ai

ragazzi che si rispetti), il video game di ToyStory è stato prodotto ed è già disponibile nei formati Sega Genesis e Super NES, mentre dal prossimo autunno si potrà comperare una versione su Cd Rom per personal computer.

Il giocatore assume l'identità di Woody, l'eroe della pellicola, e attraverso ben diciotto livelli diversi di difficoltà deve riuscire a liberare tutti i suoi amici dalla prigionia, una rivista statunitense specializzata in videogames, Videogames Magazine, lo ha definito "il più incredibile videogame mai realizzato".

Per completare il quadro un gruppo di oggetti desintati al computer: tappetini per il mouse, appoggiapolsi, e una raccolta di immagini computerizzate tratte dalle più belle scene del film, lo Toy Story Screen Scenes.

CHE TEMPO FA



SERENO	VARIABILE
COPERTO	PIOGGIA
TEMPORALE	NEBBIA
NEVE	MAREMOSSO

Il Centro nazionale di meteorologia e climatologia aeronautica comunica le previsioni del tempo sull'Italia.

SITUAZIONE: la perturbazione che durante la notte ha interessato il nord-est del Paese si va trasferendo verso levante, lasciando delle condizioni di moderata instabilità. Sul resto del Paese persiste un campo di pressioni medio-alte a debole gradiente.

TEMPO PREVISTO: sull'arco alpino cielo da poco nuvoloso a irregolarmente nuvoloso, con sviluppo di nubi imponenti e possibilità di locali temporali pomeridiani. Sul resto dell'Italia cielo prevalentemente sereno o poco nuvoloso. Non si esclude la possibilità di addensamenti pomeridiani e qualche piovosco lungo la dorsale appenninica del centro e del nord. Dalla serata tendenza ad un aumento della nuvolosità sulle regioni nord-occidentali e sull'alta Toscana.

TEMPERATURA: pressoché stazionaria.

VENTI: deboli, localmente moderati intorno nord sulle regioni adriatiche; deboli di direzione variabile sulle altre regioni.

MARI: poco mossi o mossi l'Adriatico e lo Ionio; poco mossi o quasi calmi gli altri mari.

TEMPERATURE IN ITALIA

Bolzano	14	25	L'Aquila	15	27
Verona	16	26	Roma Ciamp.	19	29
Trieste	22	25	Roma Fiumic.	18	28
Venezia	18	25	Campobasso	18	28
Milano	16	27	Bari	20	29
Torino	15	25	Napoli	21	29
Cuneo	10	20	Potenza	24	29
Genova	22	28	S. M. Leuca	24	28
Bologna	19	25	Reggio C.	24	29
Firenze	17	30	Messina	25	30
Perugia	18	29	Palermo	21	30
Ancona	24	28	Catania	18	30
Ascoli	19	29	Trapani	17	31
Perugia	19	29	Alghero	17	31
Pescara	17	28	Cagliari	19	32

TEMPERATURE ALL'ESTERO

Amsterdam	8	22	Londra	13	24
Berlino	28	38	Madrid	19	35
Atene	11	21	Mosca	17	26
Bruxelles	10	23	Nizza	21	27
Copenaghen	7	20	Parigi	13	26
Ginevra	13	24	Stoccolma	11	20
Helsinki	11	19	Varsavia	12	21
Lisbona	17	29	Vienna	15	24

l'Unità

Tariffe di abbonamento		
Italia	Annuale	Semestrale
7 numeri + iniz. edit.	L. 400.000	L. 210.000
6 numeri + iniz. edit.	L. 365.000	L. 190.000
7 numeri senza iniz. edit.	L. 330.000	L. 169.000
6 numeri senza iniz. edit.	L. 290.000	L. 149.000
Estero	Annuale	Semestrale
7 numeri	L. 780.000	L. 395.000
6 numeri	L. 685.000	L. 335.000

Per abbonarsi: versamento sul c.c.p. n. 4583800 intestato a l'Arca SpA, via dei Due Macelli 23/13 00187 Roma oppure presso le Federazioni dei Pds

Tariffe pubblicitarie		
A mod. (mm. 45x30)	Commerciale ferialle	L. 530.000 - Sabato e festivi L. 657.000
	Feriale	Festivo
Finestra 1° pag. 1° fascicolo	L. 5.088.000	L. 5.724.000
Finestra 1° pag. 2° fascicolo	L. 3.816.000	L. 4.558.000

Manchette di test: 1° fasc. L. 2.756.000 - Manchette di test: 2° fasc. L. 1.696.000
 Redazionali L. 890.000; Finanz.-Leggitt.-Concess.-Aste-Appalti: Feriali L. 784.000; Festivi L. 856.000

A parola: Necrologie L. 8.200; Partecip. Lutto L. 10.700; Economici L. 5.900

Concessionaria per la pubblicità nazionale M. M. PUBBLICITA S.p.A.
 Direzione Generale: Milano 20124 - Via di S. Gregorio 34 - Tel. 02/671691 Fax 02/6716950

Area di Vendita
 Nord Ovest: Milano 20124 - Via Reselli, 29 - Tel. 02/697111 - Fax 02/69711755
 Nord Est: Bologna 40121 - Via Cairoli, 8/F - Tel. 051/252323 - Fax 051/251288
 Centro: Roma 00192 - Via Boezio, 6 - Tel. 06/35781 - Fax 06/357200
 Sud: Napoli 80133 - Via San T. D' Aquino 15 - Tel. 081/5521834 - Fax 081/5521797

Stampa in fac-simile
 SABO, Bologna - Via delle Margaretti, 58/B
 PPM Industria Poligrafica, Paderno Dugnano (MI) - S. Statale dei Giovi, 137
 STS S.p.A. 95030 Catania - Strada 5° - 35
 Distribuzione: SODIP, 20092 Cinisello B. (MI), via Bettola, 18

l'Unità 2

Supplemento quotidiano diffuso sul territorio nazionale unitamente al giornale l'Unità
 Direttore responsabile Giuseppe Caldarola
 Iscritt. al n. 22 del 22/01/94 registro stampa del tribunale di Roma