

RORTOS: paesaggi al volo

Rortos è una azienda italiana tra i leader mondiali nello sviluppo di videogiochi simulatori di volo. Nata nel 2012, con sede a Verona, ha distribuito con successo oltre 60 milioni di copie su piattaforme iOS e Android, ottenendo con i suoi prodotti i primi posti delle classifiche internazionali.

L'idea vincente, dalla quale è partita l'azienda, è stata creare un simulatore divertente e facilmente accessibile a tutti, in un periodo in cui era molto difficile trovare sul mercato prodotti adatti a un pubblico non esperto.

Punto di forza di Rortos oggi è saper proporre simulazioni di volo realistiche con un gameplay avvincente.

L'esigenza

Dopo aver conseguito numerosi successi con prodotti come "F18 Carrier Landing" ed "Extreme Landings" e aver raggiunto un pubblico sempre più ampio, Rortos ha avuto l'esigenza di ampliare la propria offerta e quindi di migliorare i processi interni di realizzazione dei videogiochi.

In questo settore, molto tempo viene speso per la ricerca grafica e per la programmazione, per ottenere il massimo di prestazioni e di resa con il minor impiego di processore, memoria e spazio occupato.

Inoltre è necessario realizzare una applicazione in grado di funzionare su migliaia di dispositivi differenti con caratteristiche e risoluzioni eterogenee. Nonostante le evoluzioni tecnologiche, garantire la compatibilità rimane fondamentale nel settore delle app.

Un altro fattore importante è la velocità di realizzazione dei progetti: in un mercato così veloce, progetti molto lunghi sono troppo rischiosi.

Le principali necessità di Rortos erano quindi avere una maggiore velocità di realizzo e una migliore accuratezza nella creazione degli scenari dei videogiochi.

La soluzione

Grazie alla collaborazione con Esri Italia, l'azienda ha introdotto, nei suoi processi di creazione dei videogiochi, l'utilizzo del prodotto Esri CityEngine. L'uso della tecnologia Esri ha permesso di incrementare notevolmente la velocità di realizzo dei videogiochi e di ampliare le capacità di creare scenari complessi in un tempo sensibilmente ridotto.

Con l'uso di Esri CityEngine, Rortos ha prodotto i tre nuovissimi videogiochi: Frecce Tricolori Flight Simulator, Blue Angels – Aerobatic Sim e Marina Militare – Italian Navy Sim.

Frecce Tricolori Flight Simulator è stato realizzato con la collaborazione dell'Aeronautica Militare ed è una applicazione caratterizzata dalla cura dei dettagli grafici, dall'alta definizione degli scenari e dal realismo della simulazione. Questi elementi distintivi sono stati garantiti dall'uso di Esri CityEngine.

Blue Angels – Aerobatic Sim è il gioco sulla pattuglia acrobatica USA e ha licenza ufficiale della US Navy. Analogamente al gioco delle Frecce Tricolori, uno dei punti di forza rilevato dagli utenti è ancora l'accurata riproduzione delle location degli airshow.

Marina Militare – Italian Navy Sim permette ai giocatori di interagire con mezzi reali e attuali della Marina Militare italiana; è un simulatore aeronavale che permette di manovrare aerei, elicotteri e navi in aree operative riprodotte con grande fedeltà.

Il cambiamento

Il mercato dei videogiochi, in particolare di quelli per mobile, è molto competitivo ed estremamente rapido nei cambiamenti. Occorre dunque puntare su progetti software in grado di tenere conto dei continui aggiornamenti della tecnologia e su prodotti di elevata qualità.

I simulatori di volo realizzati da Rortos con l'ausilio di Esri CityEngine offrono scenari assolutamente realistici, pur

garantendo divertimento e facilità di accesso. La conferma più grande dell'utilizzo vincente della tecnologia Esri, è arrivata dall'entusiasmo manifestato dagli utenti, molti dei quali sono veri piloti dell'aviazione militare e civile di tutto il mondo. Esri CityEngine ha rappresentato per l'azienda veronese un sistema di automazione molto efficiente di processi prima svolti a mano. Prima dell'introduzione del software Esri, il grafico doveva creare la topografia e modellare in 3D: ora gli scenari possono essere creati velocemente utilizzando gli script già presenti nel programma o creandone di nuovi ad hoc. Attualmente il core della produzione di Rortos è rivolto al mercato dei videogiochi per device mobili. In futuro, grazie all'ausilio di Esri CityEngine e alla possibilità di creare facilmente scenari complessi con un elevato livello di dettaglio, l'azienda punta a incrementare la realizzazione di versioni dei giochi per piattaforme più evolute come Xbox e Playstation.

Scopri di più su EsriCity Engine

RORTOS

vedi sul canale

Intervista a Roberto Simonetto, CEO di RORTOS

vedi sul canale