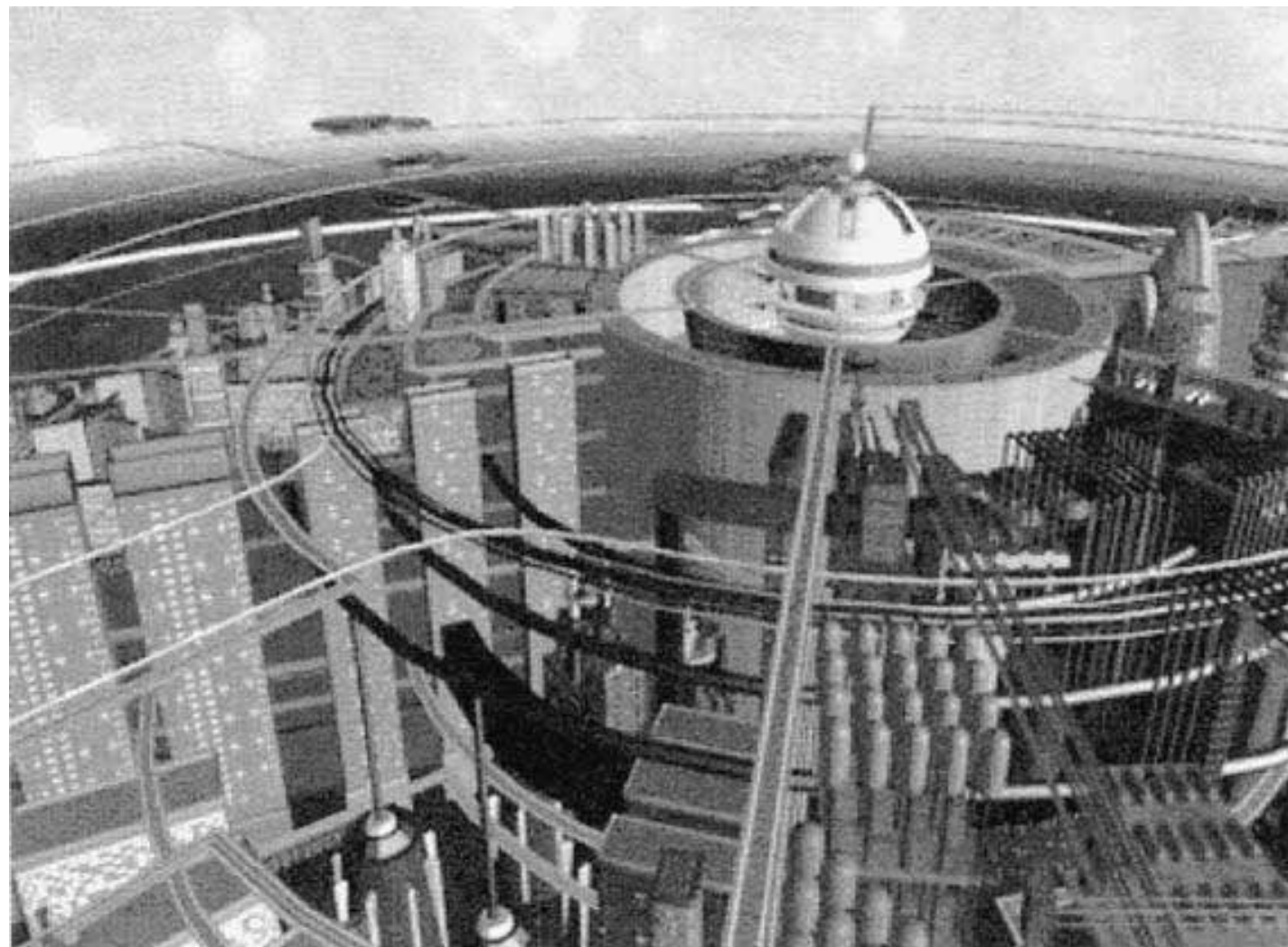


Si è conclusa ad Atlanta, in Georgia, l'Electronic Entertainment Expo, la più grande mostra del multimediale

Si chiama «Force Feedback» la nuova frontiera dei videogiochi

È una nuova tecnologia, che usata con il joystick, consentirà di simulare perfettamente la guida di un'auto o di un aereo, con un volante o una cloche che possono diventare pesantissimi in «condizioni climatiche sfavorevoli». Le schede 3D.



Da Berlino uno «stop» alla censura sulla Rete

Due settimane fa, la sentenza della Corte Suprema statunitense sulla incostituzionalità del Communications Decency Act, la legge che vieta la diffusione di materiale pornografico in rete, ha girato il mondo. Quattro giorni fa, in un tribunale berlinese, il giudice Meline Schrör ha stabilito un principio altrettanto importante. Assolvendo la signora Angela Marquardt, il giudice ha stabilito che non è un reato stabilire un link dal proprio sito ad un altro anche se nel sito Internet collegato viene inserito materiale illegale. Angela Marquardt ha una propria pagina sul web. È una militante di sinistra e ha messo nella propria pagina un link con la rivista Radikal, che in una sua edizione ha pubblicato delle istruzioni su come sabotare le linee ferroviarie. La procura berlinese ha ritenuto che anche il semplice link con la rivista costituisse partecipazione nel reato. Ma il giudice ha disatteso le richieste dell'accusa ed ha assolto Angela, sostenendo che non si può attribuire a chi crea un link la responsabilità di monitorare i contenuti del sito collegato perché ciò «creerebbe una situazione di forte incertezza del diritto». La sentenza berlinese è importante per i contenuti e perché è uno stop alla tendenza repressiva delle autorità tedesche nei confronti della Rete. Nei mesi scorsi Compuser era stata incriminata perché attraverso i suoi circuiti era transitato materiale porno proveniente da altri Paesi. Il Governo tedesco vorrebbe che l'Europa si allineasse alle sue posizioni autoritarie. Sarebbe opportuno che si cominciasse a riflettere anche da noi su questi temi per non lasciare a un piccolo giudice berlinese la difesa delle libertà fondamentali di tutti noi. [T.D.M.]

La sigla E3, ovvero Eal cubo, sta per Electronic Entertainment Expo e indica la più grande esposizione mondiale delle tecnologie per il divertimento elettronico, e quindi CD Rom, videogiochi. Si svolge tutti gli anni ad Atlanta in Georgia e fa anche da tornasole per la salute del mercato mondiale dell'intrattenimento digitale, che anche quest'anno appare particolarmente florido a dispetto di chi parla di recessione globale. L'E3 edizione 1997 si è appena concluso con un risultato globale assolutamente superiore alle aspettative, in termini di prodotti presentati e anche di effettivo ampliamento di quello che si può includere nella fascia «consumer». L'edizione 1997 è stata infatti quella degli apparecchi fino a ieri «professionali» e costosissimi, riprogettati e studiati per le tasche medie dell'«homo ludens» con tendenze informatiche. Le tecnologie 3D indipendenti, ovvero le schede che si inseriscono nel PC e permettono di visualizzare e muovere poligoni e texture ad altissimo livello, si sono rivelate come la nuova vera piattaforma di riferimento. I motori poligonali sono il fulcro indiscusso del 99% della produzione multimediale e schede come quelle basate sul potentissimo chipset 3Dfx (è già quasi pronta la seconda generazione) permettono prestazioni inimmaginabili fino a poco tempo fa, ad

un prezzo finale che ormai equivale a quello di un qualsiasi accessorio per PC. Gli sviluppatori ne hanno realizzato il potenziale ed appare chiaro che un PC senza un acceleratore 3D da qui a poco tempo sarà una macchina obsoleta per quanto riguarda il multimedia e i videogiochi. Altra novità sostanziosa sta nei dispositivi di controllo basati sul «force feedback», ossia joystick in grado di fornire una risposta fisica a quello che avviene sullo schermo. Microsoft ha presentato l'ulteriore evoluzione della sua gamma Side-winder, un joystick analogico con force feedback, programmabile a piacimento, un vero Lady Godiva De Luxe per i maniaci delle simulazioni totali. La leva è fornita di motore alimentato a parte e può fornire diversi tipi di stimolo e di risposta, ovviamente a seconda di quello che sta succedendo sullo schermo. Facile immaginarsi le applicazioni ideali di queste nuove tecnologie assommate: ad esempio una simulazione di volo, fluida e curata ai livelli consentiti da una 3Dfx, con una cloche che vibra, a resistenza, trema quando si usano le mitragliatrici e diventa pesantissima in condizioni climatiche sfavorevoli. Red Baron 2, simulazione di biplano della Seconda Guerra Mondiale della Sierra, sembrava sfruttare particolarmente bene il feedback della le-

va, che come in un vero biplano trema in volo e ballonzola all'atterraggio. Comunque le applicazioni del force feedback sono evidentemente molteplici e la possibilità di programmare questi dispositivi apre porte nuove alla percezione del digitale. Sono evidenti anche i possibili campi di applicazione al di fuori dei videogiochi, a maggior ragione quando si pensa che la spesa effettiva per questi accessori è già avvicinabile adesso (il Sidewinder con force feedback si aggira sul mezzo milione e arriverà sul mercato per settembre) ed è ovviamente destinata a calare. Sembra che dopo l'esplosione delle schede 3D, il force feedback si avvii a diventare il trend del mercato degli accessori attorno a metà 1998. Oltre a leve di varie forme e grandezze sono ovviamente già in preventivo cloche, volanti, manubri e quant'altro possibile in questo senso. L'E3 ha anche mostrato una decisa attenzione alle applicazioni ludiche orientate su Internet. Il gioco in rete potrebbe secondo alcuni togliere guadagni agli sviluppatori, secondo altri rappresenta invece la vera sfida degli anni a venire. Probabilmente molto si giocherà sulla pelle di Ultima Online, progetto ambizioso della Origin Software che preannuncia per settembre una vera realtà alternativa sulla rete, 24

ore al giorno in un mondo che si espande e la possibilità di ricoprire, all'interno del mondo fantasy di Ultima, qualsiasi tipo di ruolo attivo e passivo. La serie di Ultima va avanti dal 1983 ed è quella più venduta e longeva (9 episodi) in tutta la storia del gioco di ruolo per computer, e le decine di beta tester di Ultima Online annunciano come effettivamente possibile una rivoluzione totale del concetto del divertimento on-line non appena il gioco verrà pubblicato. Nonostante il fenomeno sia ancora abbastanza limitato fuori dagli USA principalmente per limiti economici, imposti dall'uso delle linee telefoniche. Ultima Online dovrebbe definire meglio i connotati e i reali confini del fenomeno, stando se non altro alla rinomata fama dell'Origin in questo settore. Presente in fiera anche il primo gioco su DVD, una versione di Spycraft 2 con sequenze cinematografiche girate in 35 millimetri e dalla eccellente qualità d'immagine. Dimostrazione eloquente di quante cose buone e giuste si potranno infilare dentro un Digital Video Disc, otto volte più capiente rispetto ad un normale CD, e a questo punto nemmeno per contenere la tarantola cinematografica che sembra aver morso tutti gli sviluppatori di prodotti interattivi. [T.To.]

Tiziano Toniatti

Software

Pronto BeOS rivale di Mac

La Be Inc. ha annunciato la disponibilità della versione preliminare del suo sistema operativo, il BeOS, destinato ai computer dotati di processori PowerPC, gli stessi sui quali «gira» il Mac OS. Il sistema operativo è l'insieme di istruzioni che consentono al computer di funzionare. Fondata da Jean-Louis Gassée, un ex dipendente della Apple, la Be Inc. ha realizzato un software particolarmente interessante, tanto che per alcuni mesi erano corse voci su un possibile acquisto dell'azienda da parte della Apple, che ha poi preferito l'acquisizione della Next di Steve Jobs.

Apple

Migliorati i risultati finanziari

È di soli 56 milioni di dollari (circa 95 miliardi di lire) la perdita registrata da Apple per il trimestre conclusosi alla fine di giugno, una cifra ben inferiore alle previsioni. Nello scorso trimestre la perdita aveva raggiunto i 708 milioni di dollari. La buona prestazione ha contribuito a spingere verso l'alto il titolo, che a fine settimana aveva raggiunto i 17.5 dollari, contro i 13.25 di lunedì scorso. Nei giorni scorsi la Robert M. Cohen, una società di borsa, ha previsto che entro 18 mesi le azioni della società californiana raggiungeranno i 32 dollari.

Hardware

Nuovi computer Toshiba con Dvd

Da questa settimana nei negozi statunitensi saranno disponibili quattro nuovi computer della Toshiba dotati del nuovo processore Intel II con velocità di clock superiore ai 200 Mhz e incorporanti un lettore di Dvd-Rom 8x. Sono tra i primi computer su base personale che montano questo lettore dei nuovi dischi digitali ad alta capacità. Anche la Ibm ha annunciato la disponibilità di un computer con Dvd che può essere collegato ad un televisore per poter riprodurre i video-Dvd.

Internet

Previsto boom dei fatturati

Secondo i dati della società International Data Corporation, il fatturato globale prodotto da Internet tra il 1996 e il 2000 aumenterà ad un tasso medio del 50 per cento annuo, passando dai 18 miliardi di dollari attuali agli oltre 92 di inizio Millennio. La crescita maggiore si avrà nella vendita di software (+91%), nei servers (+55,5%) e nei servizi (+53,6%).

Oracle 8 per il Network Computer

La Oracle Corporation, il secondo produttore di software al mondo, ha chiuso l'esercizio finanziario terminato lo scorso maggio realizzando un fatturato di 5,7 miliardi di dollari, con una crescita di 35 per cento rispetto all'anno precedente. L'annuncio viene a pochi giorni di distanza dal lancio del nuovo database Oracle 8, che la società statunitense ha presentato come il software che rende concretamente possibile il Network Computer (NC), un computer con bassi costi di acquisto e manutenzione che sfrutta le risorse della rete per operare. Alle specifiche per l'NC, definite Network Computer Architecture (NCA), aderiscono alcuni tra i maggiori produttori di software e hardware di tutto il mondo, tra cui Sun Microsystems, IBM, Apple Computer ed altri. Sulla base di questo protocollo si potranno realizzare non solo economici e potenti computer, ma anche altre applicazioni intelligenti per il lavoro, la casa, le comunicazioni.

Siamo alla vigilia di una battaglia per il controllo del DNS, il sistema di indirizzamento di Internet

Il tuo indirizzo è mio e me lo gestisco io

Una società americana sostiene di essere la legittima proprietaria di un milione di indirizzi, quasi tutti quelli degli Stati Uniti.

Quattro ore sono bastate per mandare in tilt buona parte dell'Internet statunitense. Tante quante sono state le richieste ai tecnici di Network Solutions Inc. per remediare ad un errore del computer, sfuggito all'operatore nonostante alcuni messaggi di allarme, ricevuti ma non compresi. L'errore era banale: durante un'operazione di aggiornamento dell'elenco degli indirizzi Internet della base di dati della Network Solutions, è stato generato un file dal quale mancavano la maggior parte degli indirizzi con i suffissi «.com» e «.net». Come conseguenza, chiunque tentasse di collegarsi ad uno di quegli indirizzi riceveva dei messaggi negativi. Come se non esistessero. Dell'incidente vi abbiamo già riferito nei giorni scorsi, ma vale la pena ritornarci sopra perché è il segnale di qualcosa che non va nelle modalità di gestione della rete delle reti.

La questione non è tanto della vulnerabilità del sistema, su cui si sono soffermati quanti hanno commentato l'accaduto, quanto dell'attuale forma centralizzata, al punto da essere quasi monopolistica, di attribuzione e gestione dei DNS (Domain Name Service). Il DNS è il sistema di indirizzamento universale di Internet che consente di individuare univocamente un server sulla rete. Un indirizzo Internet consiste in una serie di quattro numeri separati da un punto. Per renderne più agevole la memorizzazione, per convenzione si usano dei nomi come «www.nome.com» o analoghi. Alcuni organismi, in genere a livello nazionale, si occupano di assegnare questi nominativi ai quali corrisponde naturalmente sempre un indirizzo numerico. Negli Stati Uniti, il sistema degli indirizzi che terminano in «.com» e «.net» è mantenuto dalla Network Solutions per conto dell'InterNIC, un organismo federale che centralizza l'assegnazione di tutti gli indirizzi Internet americani. Da tempo il sistema è sotto accusa. Non tanto perché tecnologicamente a rischio, quanto perché, così com'è oggi strutturato, di fatto dà poteri monopolistici ai ge-

stori degli indirizzi stessi. Un problema molto sentito ovunque, tant'è che un paio di mesi fa, a Ginevra, con la benedizione dell'Unione Internazionale delle Telecomunicazioni, è stato firmato un protocollo che aumenta il numero dei suffissi dei «domain name». A questo accordo si è opposto il Governo statunitense e anche la Commissione europea si è dimostrata piuttosto fredda. Ma molti, nel vasto mondo degli operatori Internet, si stanno battendo perché la situazione cambi. In prima fila, negli Usa, una società che si chiama, un po' provocatoriamente, AlterNIC. La scorsa settimana i tecnici di questa società sono riusciti a deviare chiunque tentasse di collegarsi all'indirizzo della Network Solutions verso la loro pagina. Dove si poteva leggere una dura presa di posizione contro la società gestrice di InterNIC per la sua pretesa di avere il copyright sugli indirizzi Internet che controlla, oltre un milione e trecentomila, che l'an-

no scorso gli hanno portato nelle sue casse ben 80 milioni di dollari, 136 miliardi di lire. Network Solutions sta per essere quotata in borsa, ed in una dichiarazione alla SEC (la Security and Exchange Commission, corrispondente alla nostra Consob) scrive testualmente che ritiene «di essere il detentore del copyright sul database (degli indirizzi, n.d.r.) e sta attivando per proteggere questo suo diritto». Se la linea esposta dalla Network Solutions dovesse passare, sarebbe un disastro vero e proprio per tutta Internet perché sancirebbe la virtuale privatizzazione del sistema di indirizzamento della rete nelle mani di un monopolista. Questo spiega le ragioni della clamorosa protesta di AlterNIC, così riassunte da uno dei suoi dirigenti citato da News.Com, Eugene Kashpurreff: «vogliamo opporci alla pretesa di InterNIC di essere il proprietario di .com, .org e .net». Anche PGMedia, un'altra società

statunitense che ha proposto l'estensione del sistema dei suffissi, ha tentato una causa legale alla Network Solutions, che in questi giorni è fortemente criticata per una gestione piuttosto disinvolta dei suoi registri, che ha portato al blocco delle attività di uno dei maggiori fornitori di accesso Internet statunitensi. Come spiega Thomas Leavitt, presidente di WebCom, un provider con centinaia di migliaia di clienti, gli accessi alla rete tramite i loro server sono stati bloccati per molte ore perché Network Solutions ne aveva cancellato l'indirizzo dopo aver ricevuto un fax, rivelatosi poi falso, di sospensione del servizio. Una leggerezza incredibile, considerando le dimensioni del provider. Tant'è che, dopo l'incidente, Network Solutions ha sospeso del tutto la cancellazione di qualsiasi DNS in attesa di individuare delle procedure di sicurezza adeguate.

Toni De Marchi

Troppe e-mail Si spediscono meno lettere

La rete in forte espansione ha portato una conseguenza a cui nessuno aveva pensato: il servizio postale americano si trova in gravissima crisi. E, secondo gli esperti, la colpa sarebbe, tanto per cambiare, Internet. Stando ai dati forniti dagli analisti alle apposite commissioni del Congresso, la spesa media degli americani, a dispetto dell'aumento dei prezzi dei francobolli, è scesa dai 74,26 dollari del 1989 ai 54,35 dollari del 1994. A costringere nell'angolo la posta statunitense sarebbe l'enorme incremento negli ultimi anni della vendita di personal computer e, di conseguenza, il boom dei servizi «on-line» che hanno reso i servizi di e-mail un'alternativa ai normali canali postali e, in molti casi, anche al telefono. La fuga dalle lettere e la conseguente crisi del settore postale, sostengono gli esperti, è testimoniata dall'incremento della vendita di personal computer, dall'aumento medio delle bollette telefoniche e dalla continua nascita di nuovi provider.