

IL COMDEX Fall '93 è multimediale



Il Multimedia è stato in questa edizione del COMDEX il padrone assoluto della scena, non solo per la presenza di tre padiglioni dedicati, per l'enorme affluenza di pubblico o per l'introduzione di interessanti prodotti innovativi. Infatti da mercato da zero miliardi di dollari al COMDEX il Multimedia veniva presentato chiaramente come uno dei segmenti chiave dell'informatica moderna, accanto al Network Computing, ai Sistemi per Ufficio ed alle fonti di prodotti OEM

a cura di Gerardo Greco

L'occasione di Las Vegas è stata il preludio agli ultimissimi preparativi a quello che sarà ricordato negli USA come il primo Natale Multimediale. Abbiamo potuto vedere chiaramente che intere schiere venditori erano all'opera per chiudere gli ultimi contratti per i propri prodotti multimediali prima dell'apertura delle vetrine natalizie e delle attese svendite che nelle grosse città nordamericane iniziano nel pieno delle festività. Molto rumore proveniva specialmente dalle società che offrivano kit di espansione multimediale per PC, ovvero elementi singoli quali drive CD-ROM, schede audio, video e altoparlanti. Ciascuno di questi prodotti rappresenta ormai una categoria a sé, con fasce di prezzo differenziate secondo le prestazioni, un'insieme di caratteristiche e

prestazioni tra le quali sta diventando difficile districarsi. Le società che producono e distribuiscono titoli multimediali stanno assumendo le vesti di fornitori di contenuti di qualità, dello stesso genere che più solitamente troviamo nel mercato dell'editoria cartacea, musicale o cinematografica. Cataloghi sviluppati secondo categorie differenziate quali gioco, edutainment, istruzione, enciclopedie, interesse generale e titoli per adulti. Ho fatto notare già in passato che quest'ultima area cresce velocemente, tanto da apparire ad alcuni come la possibile «Killer Application», l'applicazione che sta facendo crescere sensibilmente il mercato multimediale, con sperimentazioni spericolate in termini di «interazione». A questo proposito la sempre più elevata qualità del vi-

deo, grazie anche alla compressione MPEG1, farà sì che fra breve si cominci a parlare di censura anche in questo settore: in particolare il contenuto violento o erotico di alcuni titoli sta ispirando una campagna tesa alla istituzione della classificazione «vietato ai minori di x anni» negli Stati Uniti. I produttori non potevano avere idea migliore per rendere più «attraenti» questi prodotti. Per gli addetti ai lavori il Multimedia è, oltre che una fruizione, la possibilità di esplorare nuovi mercati, di produrre titoli sviluppando idee tenute gelosamente nel cassetto. Per questi pionieri, discendenti degli orgogliosi utilizzatori dei primi Sinclair e Commodore 64 ma anche utilizzatori degli Atari VCS, questa fiera rappresentava un'occasione per sentirsi definitivamente a cavallo di un mercato,

quello degli sperimentatori e degli sviluppatori indipendenti. Infatti gli spazi del mercato multimediale si stanno allargando al punto da consentire l'uso di etichette quali «produttore indipendente» solitamente utilizzate nel mondo cinematografico. Gruppi gelosi della propria indipendenza e creatività, affamati dell'ultima generazione di strumenti di Authoring, di workstation per la produzione multimediale o di componenti di produzione quali drive CD-WORM a velocità sempre più elevate.

Gli indipendenti vengono costantemente affascinati dalle offerte dei grossi gruppi di distribuzione, interessati più che alla qualità del singolo titolo, della completezza ed estensione del proprio catalogo di titoli. E tra alcuni di questi potenti gruppi uno in particolare ha utilizzato anche un metodo definito da molti «scorretto», annunciando al COMDEX di essere riuscito ad ottenere il brevetto negli USA della ricerca di testo e grafica da CD-ROM, in sostanza dell'idea stessa del CD-ROM multimediale, e di voler utilizzare il ricorso alle vie legali contro chi non accetta la sua distribuzione esclusiva.

Un Natale Multimediale

Negli Stati Uniti sembrano tornati i tempi dell'home computing, di quando schiere di giovani amanti dell'informatica venivano attirati dal fascino del computer da tenere in casa, per giocare ma anche per applicazioni più serie, usate queste ultime spesso come argomento per convincere i familiari dell'utilità dell'acquisto. I Commodore 64, Atari ST e Commodore Amiga sembravano essere usciti completamente di scena, quando ecco che ricompaiono delle macchine che, proprio come allora, promettono divertimento ma anche applicazioni serie. Il divertimento è naturalmente quello dei giochi multimediali su CD-ROM interattivi e le applicazioni più serie sono altri CD-ROM di carattere più spiccatamente istruttivo, oltre al meglio dell'informatica moderna, oggi naturalmente aperta ad una maggiore diffusione grazie alle interfacce più «umane». Il Multimedia è oggi la principale strada

seguita dalle maggiori società di informatica per entrare nelle case, con macchine con capacità di calcolo di gran lunga superiori rispetto ai precedenti «home computer». Queste macchine sono oggi però anche capaci di video e audio di qualità. Appare chiaro che il Multimedia è diventato quindi il passaggio obbligato di quella convergenza digitale che si avvantaggia dell'evoluzione delle tecnologie numeriche nei media per esplorare mercati nuovi. Esiste anche un'opportunità di mercato legata alla crescita sempre maggiore di occasioni di lavoro esplicabili anche al di fuori da un ambiente di tipo «ufficio», in seguito alla inarrestabile de-industrializzazione che favorisce tutte le attività leggere e flessibili. Ecco allora spiegato il diffondersi di computer e schede capaci di una gestione completa della linea telefonica, capaci di comunicazione di tipo modem e fax, ma anche della gestione di evolute segreterie telefoniche completamente digitali. Convergente verso lo stesso punto è quella evoluzione del computer verso la TV che crea sistemi ambivalenti quali il Macintosh TV, oggi di classificazione ancora difficile.

Il COMDEX Fall '93 era in molte zone una riproduzione delle vetrine natalizie, con oggetti che fino a ieri erano di stretta competenza dei responsabili acquisti delle aziende, oggi invece addobbati con colori, design e messaggi destinati ad un pubblico evoluto ma pur sempre casalingo, quello dell'«Home Office».

Da società quali Media Vision questo fenomeno viene definito come «consumerizzazione» del PC ed inizia appunto negli Stati Uniti durante le vendite natalizie del 1993.

Non possiamo negare che già tempo addietro società come IBM, Apple, Commodore e da noi anche Olivetti hanno sventolato slogan analoghi da una decina di anni, parlando periodicamente del «vero» anno dell'home computer. Nel Multimedia sta succedendo qualcosa di simile. Su queste stesse pagine abbiamo dedicato ampio spazio al fenomeno, anche quando si trattava solo di un'aspettativa. Il vero boom è stato annunciato già da cinque anni ormai, quasi come una fine del mondo

annunciata ma sempre rimandata.

Cosa è effettivamente diverso oggi? Innanzitutto alcune tecnologie che fino a ieri erano solo sperimentali sono disponibili, già integrate in componenti elettronici di serie. Sono le tecnologie che permettono di gestire audio ma specialmente video con qualità allineata a quella ottenibile con la TV e l'impianto hi-fi, quindi si prestano ad una più naturale integrazione con l'ambiente domestico. Queste tecnologie sono prevalentemente l'MPEG disponibile tanto per contenuti lineari che interattivi. Ma sono anche tecnologie di authoring di livello elevato, capaci di mettere al lavoro su progetti di titoli multimediali tantissime società senza la necessità di lavorare con linguaggi a basso livello e quindi creare barriere tra i creativi ed i programmatori. Quindi un'ampia scelta di contenuti. Altri motivi riguardano piuttosto aspetti di marketing, indicati nel precedente numero di MC, che vedono oggi il consolidarsi di canali di distribuzione realmente efficaci. Secondo Bill Gates, Presidente di Microsoft, il Natale '93 sarà solo l'inizio e nei prossimi 18 mesi lo strumento multimediale diventerà di utilizzo comune; la gente guarderà al 1994 come l'anno del Multimedia e nell'anno successivo sarà insolito non avere un drive CD-ROM. In pratica si è creata quella massa critica nella quale i produttori di hardware sono convinti che il Multimedia è pronto perché esiste sufficiente quantità di software e gli editori di software pensano che l'hardware multimediale abbia finalmente raggiunto prezzi accessibili. Oggi esistono almeno 2500 titoli multimediali su CD e nel giro di un anno questo numero raddoppierà.

Possiamo quindi prevedere con una buona approssimazione una versione europea di questo fenomeno per il prossimo Natale, dove però prevarranno, per motivi legati a barriere linguistiche, titoli multilingua, titoli da gioco a scarso contenuto linguistico, titoli informativi di riferimento in lingua inglese per un pubblico con istruzione elevata e, secondo molti, titoli per adulti. L'hardware multimediale in fondo sta già entrando negli ambienti informatici

e la stessa MC conta oggi numerose pubblicità di carattere multimediale.

La fiera

Standard era la parola più ripetuta, anche se poi, ancora una volta, ne esistevano diverse varietà. I titoli multimediali più interessanti erano però disponibili chiaramente su due sole piattaforme, Windows e Mac, con una tendenza alla compatibilità di ciascun disco con i vari lettori CD-ROM dotati di diverse velocità e capacità di cache. Nel mondo dell'hardware l'integrazione dei componenti multimediali ha praticamente raggiunto il circuito stampato principale del computer. In alternativa esiste una schiera di schede audio a 8 e a 16 bit, le migliori delle quali sono capaci di generare in tempo reale contenuti sonori di qualità CD grazie anche all'utilizzo degli stessi generatori presenti nelle tastiere sintetizzatori professionali e dei convertitori DAC dei lettori CD; in pratica suoni reali: provate pure a far ascoltare ad un esperto che rumore fa un raggio vaporizzatore puntato su una roccia! Accanto a queste il componente multimediale per eccellenza è il drive CD-ROM, oggi disponibile anche con velocità doppia e tripla. I sistemi di altoparlanti attivi per computer completano il kit tipico, casse di piccole dimensioni, schermate per non interferire con i monitor video, di qualità e potenza decenti, spesso realizzate da società famose nel mondo dell'hi-fi. Una novità interessante al COMDEX era la scheda per decompressione MPEG1 su PC IBM compatibili, presto anche su Mac, che, permettendo di leggere i CD Digital Video anche su tutti i PC, darà una spinta non indifferente alla «consumerizzazione» del PC.

Accanto ai sistemi per l'utilizzo di titoli multimediali interattivi proliferavano al COMDEX gli strumenti per la produzione del Multimedia, quindi schede per la compressione MPEG1 in tempo reale, drive CD-WORM per la masterizzazione dei CD, sistemi di software autore della seconda generazione capaci di essere utilizzati anche da non programmatori. Si preannunciavano anche soluzioni integrate «tutto compreso» per la



La scheda Reel Magic MPEG1 si installa nel PC in una comune slot a 16 bit.

creazione di materiale multimediale interattivo.

Infine i titoli multimediali su CD, proiettati decisamente verso un prezzo standard di 59 dollari, escluse alcune enciclopedie. Titoli di edutainment per bambini, titoli di gioco puro, enciclopedie e titoli di riferimento, versioni multimediali di libri d'avventura e di riviste ad elevato contenuto grafico.

Sigma Designs

La società di Fremont, California, aveva già annunciato a settembre la sua nuova scheda video/audio capace di permettere la decompressione in tempo reale su PC di dati codificati secondo lo standard MPEG1. A quanto pare il mercato ha reagito con enorme entusiasmo alla possibilità di colmare il vuoto esistente tra le console multimediali consumer che offrono oggi (Philips CD-I) o promettono di offrire presto (3DO, Atari Jaguar) la possibilità di lettura di CD interattivi o sequenziali con materiale video/audio codificato con MPEG1 ed i personal computer. Infatti la disponibilità della scheda Reel Magic raccoglieva al COMDEX intere schiere di curiosi e possibili utenti finali, ma anche serissimi uomini d'affari con la chiara prospet-

tiva di poter entrare finalmente con i personal computer di propria fabbricazione, grazie a questa scheda, nel tanto sognato mercato consumer. Infatti la possibilità di leggere i dati compressi permette non solo di accedere ai CD multimediali interattivi MPEG1, ma anche di accedere a quella promettente libreria di VideoCD, i film ed i concerti memorizzati su CD e leggibili con qualsiasi sistema MPEG1-compatibile. Paramount Home Video e Columbia stanno già riversando, come abbiamo visto su numero di MC dello scorso mese, tutto il loro patrimonio su VideoCD, praticamente sostituendo le videocassette con i CD; in questo caso però la compressione MPEG1 permette di evitare barriere tecniche quali le differenze PAL/NTSC che invece impediscono alle videocassette statunitensi di essere utilizzate nel nostro paese. Ma accanto ai titoli sequenziali cominciano anche ad apparire titoli multimediali interattivi come «Return to Zork» della Activision disponibili anche nella versione MPEG1.

MPEG1, di cui ho parlato su MC di dicembre 1991, è la sigla di Motion Picture Expert Group livello 1, una tecnica di compressione ottimizzata per segnali audio e video ed adottata come standard dall'industria. Confrontando le differenze tra un fotogramma e l'altro, MPEG1 permette di raggiungere livelli di compressione pari a 200:1 e quindi di comprimere un segnale multimediale di qualità al punto di renderlo compatibile con la velocità dei sistemi esistenti oggi per la lettura dei CD.

Le specifiche della scheda Reel Magic prevedono:

- * video MPEG1 con 32'768 colori, risoluzione da 16x16 a 1024x768, 30 fotogrammi al secondo per NTSC, 25 fo-

Le vetrine di Natale negli USA sono multimediali

	1992	1993
Computer Multimediali	279.000	718.000
Kit Multimediali (audio+CD)		
fonte Link Resources Inc.	132.000	550.000

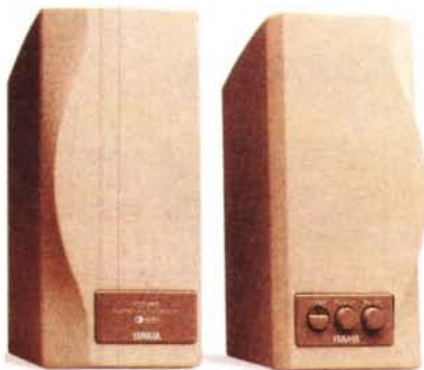
togrammi per PAL e 24 fotogrammi per film da pellicola cinematografica, overlay di video e VGA con chromakey, sostituzione dei colori video con colori VGA e SVGA;

* audio MPEG layer I e II, riproduzione a 8 e 16 bit stereo in PCM con 44,1 kHz di frequenza di campionamento, sintetizzatore Yamaha OPL2 con 2 operatori, missaggio di segnale MPEG, PCM e FM.

Per funzionare la scheda Reel Magic ha bisogno di un PC IBM-compatibile con almeno un processore 386/25 SX o DX, 2 Mbyte di RAM, scheda VGA o SVGA con connettore VESA, un drive CD-ROM MPC1, DOS 5.0 o Windows 3.1. Attraverso un contratto di licenza Radius sta sviluppando una versione di questa scheda per Macintosh, prevista per la primavera del 1994, che permetterà l'integrazione dell'MPEG1 nella estensione QuickTime anche per le applicazioni interattive.

Incat Systems

Una delle pochissime società italiane capace di essere leader sul mercato internazionale, in questo caso quello dei sistemi di masterizzazione dei CD, la Incat Systems presentava la versione 2.0 di Easy-CD Pro. Si tratta di un avanzato sistema che permette di organizzare la parte più complessa della masterizzazione, la lettura e l'organizzazione dei file, oltre alla scelta del formato di riversamento su CD, secondo la metafora del «drag and drop» in un ambiente Windows. In pratica è sufficiente trascinare i file dalla finestra del File Manager di Windows a quella di Easy-CD Pro per creare un'immagine virtuale riversabile immediatamente sui più diffusi modelli di CD-WORM, hard disk o nastro. Viene anche supportata la multisessione secondo la definizione di Kodak, ovvero la possibilità di scrivere in sessioni successive sullo stesso CD-WORM fino ad esaurimento dello spazio disponibile e leggere con un comune drive CD compatibile con PhotoCD le diverse sessioni come se si trattasse di un'unica grossa sessione. In questo modo Easy-CD Pro può essere utilizzato come sistema di back-up di tutta sicurezza per interi dischi rigidi o specifici files, potendo eventualmente risalire a versioni molto precedenti dello stesso file. Il programma permette anche di scrivere in momenti successivi utilizzando «tracce» successive invece che sessioni successive, secondo un approccio originale di Incat Systems, permettendo quindi di intervallare le registrazioni con chiusure da 300K anziché i 9 Mbyte richiesti per chiudere una sessione.



I piccoli ma potenti altoparlanti per PC Yamaha YST-M10.



Il drive CD-R Yamaha CDR100 capace di scrivere e leggere fino a velocità quadra.

Un secondo prodotto, Magic Lantern, è stato adottato da Olivetti per permettere di leggere PhotoCD sulle macchine della società di Ivrea. Si tratta in questo caso di un software per la visualizzazione di PhotoCD che permette di gestire completamente l'interattività possibile con il formato PhotoCD Portfolio, precedentemente solo sulle macchine Kodak, ora anche dalla tastiera o dal mouse del PC.

Yamaha

La versatile società giapponese, che sullo stand mostrava uno stupendo aquascooter Yamaha Wave Runner III GP, aveva almeno tre prodotti che si stanno facendo strada con decisione nella varietà di possibilità esistenti oggi tra i componenti multimediali.

Per cominciare gli YST-M10 sono dei sistemi di altoparlanti schermati di dimensioni molto piccole rispetto ai livelli sonori riprodotti. La risposta in frequenza dovrebbe scendere fino a 80 Hz (a quale livello?) e la potenza disponibile su ogni cassa è di 10 watt. Difficile valutare le caratteristiche dichiarate, ma il suono generato è ad un primo ascolto tra i più potenti, con maggiore estensione e senza apprezzabile distorsione, rispetto a tanti altri sistemi esistenti.

Un altro prodotto interessante di Yamaha, la più grande società al mondo per produzione di strumenti musicali e madre del leggendario sintetizzatore ad FM DX7, è la nuova scheda audio per PC CBX-B1 che grazie al chip OPL4

combina tanto sintesi Wave Table che FM, con fino a 20 suoni FM e 24 suoni WT diversi contemporaneamente, effetti di Voice Morph, MIDI, stereo in/out e compatibilità con Ad Lib, Windows Sound System, MPC e Sound Blaster.

Infine ricordiamo il drive CD-WORM CDR100 capace di leggere e scrivere su CD-WORM fino a quattro volte la velocità ordinaria. Compatibile con i formati CD-ROM, CD-ROMXA, CD-I e CD Audio e con le varie opzioni quali disc-at-once, track-at-once e multisessione, il drive ha le dimensioni standard di un hard disk da 5,25" ed un'interfaccia SCSI II.

Kurzweil

Un altro grosso nome del mondo degli strumenti musicali elettronici professionali, Kurzweil, presentava la Multimedia Audio Sample-playback System, o semplicemente MASS, una scheda



La scheda audio daughter di Kurzweil, capace di tutti i suoni reali di questo e altri mondi.

musicale integrabile che riproduce nel PC la qualità sonora che ha reso famoso questo nome nel mondo dei campionatori. Partendo dall'idea che il sistema più efficace di memorizzare la musica è il formato MIDI, Kurzweil offre oggi la possibilità di generare un segnale sono-

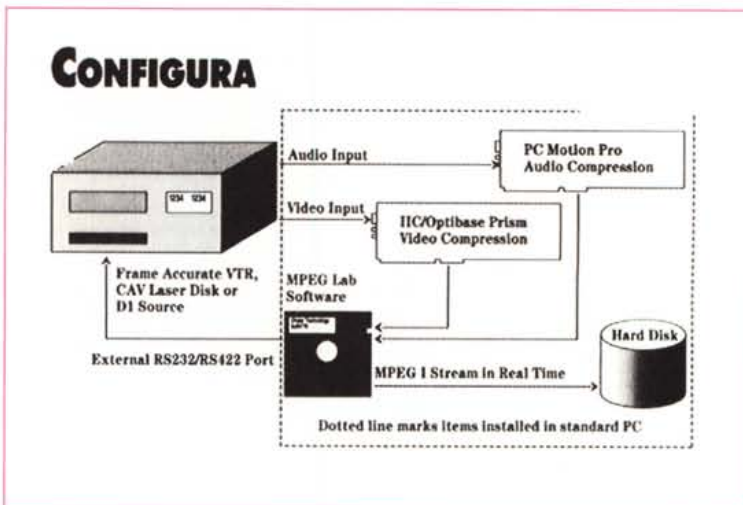
ro di qualità elevatissima attraverso un integrato che può generare 32 voci a tutta banda, 16 canali multimediali ed un set di suoni General MIDI.

Logitech

Anche Logitech, con sede centrale a Zurigo, entra nella battaglia delle schede audio per espansioni multimediali di PC. SoundMan Wave permette suoni, anche in questo caso, praticamente identici a quelli reali. La scheda appartiene alla categoria di quelle a 16 bit capaci di sintesi a Wave Table e FM grazie al chip OPL-4 di Yamaha, MIDI, un mixer stereo a 5 tracce ed un'interfaccia SCSI per CD drive. Logitech promette un'installazione semplice, senza necessità di intervenire su settaggi sulla scheda perché effettuata automaticamente via software. Il software con SoundMan Wave comprende MusicRack, una finestra dall'aspetto di un familiare impianto stereo con mixer, CD e registratore digitale, Recording Session che permette di visualizzare la notazione musicale su pentagramma mentre si suona uno strumento MIDI collegato, oltre a software di sintesi vocale interfacciabile con i principali programmi per leggere testi e numeri.

Optibase

Per poter utilizzare contenuti video nelle produzioni multimediali interattive e non interattive, esistono soluzioni per la compressione del segnale secondo diversi formati. Alcuni di questi permettono la decompressione in software senza aggiunta di hardware esterno, ma con notevole perdita di qualità. Con MPEG1 esiste oggi un formato di com-



La configurazione tipica per l'utilizzo di una scheda per compressione MPEG1 come la MPEG Lab Pro Optibase in un sistema di sviluppo.

pressione che, con l'utilizzo di hardware dedicato, permette una riproduzione di qualità vicina a quella televisiva. Per quest'ultimo processo fino a ieri la soluzione tipica era l'utilizzo di un service esterno per la compressione del segnale audio/video secondo MPEG1, a causa della necessità di hardware dedicato alla compressione di costo elevato.

Oggi non solo il costo dell'hardware è sceso a livelli accettabili, ma è possibile addirittura effettuare la compressione in tempo reale. Optibase presentava al COMDEX una scheda per PC MPEG Lab Pro che digitalizza video e audio analogico, prefiltra il video alla risoluzione MPEG SIF, comprime l'audio ed il video ed infine completa il processo unendo i due segnali in un singolo file a formato MPEG1. La soluzione proposta prevede una scheda per la compressione MPEG-4000, il software MPEG Lab per Windows, la scheda per la riproduzione del segnale MPEG1 PC Motion Pro ed una scheda per la codifica audio, il tutto adatto ad un PC/AT con processore 486.

Il mercato di questo tipo di schede è quello degli sviluppatori CD-ROM, CD-I, 3DO e CD Video che vogliono utilizzare il formato MPEG1 nei loro titoli. La scheda è comunque adatta anche a sistemi in rete, video-on-demand e chioschi multimediali.

Infocom

Tra i tanti titoli multimediali interattivi disponibili al COMDEX Fall '93 e che arriveranno prima o poi nel nostro paese seguendo percorsi spesso imprevedibili, vale la pena di ricordare almeno uno, Return to Zork, simbolo di quella che sta diventando una tipologia ben precisa di prodotti multimediali. Sperimentate inizialmente da Philips con Voyeur per CD-I e da Sony con Sewer Shark e Night Trap per Sega-CD, sono produzioni estremamente elaborate e costose, con budget dell'ordine di 750.000 dollari, nel caso di Voyeur, oltre un miliardo di lire. Caratteristiche comuni sono qualità delle riprese video eccellenti, scenari di precisione cinematografica, attori apparsi in produzioni televisive di una certa risonanza, in sostanza i primi esempi del tentativo di rendere interattivo un telefilm d'avventura.

Nel caso del Ritorno di Zork di Activision per IBM-compatibili è stato creato per la prima volta un «serial» con l'episodio in questione che fa seguito ad un precedente titolo Zork. La qualità ricorda davvero quella cinematografica, con uno sfruttamento ottimale di grafica computerizzata mescolata ad immagini video a tutto schermo. L'interattività permette di dialogare con almeno venti personaggi per un totale di venti ore di parlato sincronizzato ai movimenti delle labbra degli attori tra cui Robin Lively di Twin Peaks. Lo stesso Return to Zork è disponibile anche in versione MPEG1 per una qualità audio/video ancora superiore per chi dispone della scheda Reel Magic.

Strata

Uno dei passi fondamentali della realizzazione di titoli multimediali è la realizzazione di immagini tridimensionali con



I film interattivi esistono davvero. Return to Zork di Activision ne è un esempio.

Il pacchetto StudioPro di Strata permette di ottenere quegli effetti grafici diffusi nei titoli multimediali interattivi più moderni.



rendering evoluto, all'altezza di produzioni con contenuto visuale di qualità. Per creare scenografie virtuali, personaggi virtuali, animarne i movimenti secondo quanto previsto dal copione interattivo, creare quindi delle riprese virtuali parallele ma alternative che vengono attivate selettivamente a seconda dell'interazione dell'utente. Per creare queste librerie vengono solitamente utilizzate macchine molto potenti, tipicamente delle workstation Silicon Graphics per la loro velocità nel rendere immagini realistiche insieme a software dedicati, con costi globali spesso molto elevati. In produzioni di budget più contenuto, molto diffuse, ecco che vengono utilizzate architetture PC più tradizionali e software specializzati quali Studio Pro di Strata. Anche in questo caso le funzionalità sono molto evolute, con l'unica penalizzazione dei tempi necessari per ottenere le immagini complete, tanto che spesso per il rendering il lavoro viene organizzato di sera prima di lasciare l'ufficio, con le macchine al lavoro per tutta la notte per ritrovare le immagini completate il giorno successivo.

Studio Pro permette di gestire flessibilmente le animazioni utilizzando anche

comandi di alto livello e moduli esterni per effetti speciali di modellazione, rendering ed animazione. Tra questi RayPainter, un effetto che permette di creare immagini come se queste fossero generate da media tradizionali.

Compton's

Il nome di questa società era sulla bocca di tutti gli sviluppatori multimediali presenti in fiera, ma non per aver presentato un prodotto particolarmente interessante. Infatti il 16 novembre, tra l'incredulità di tutti, Compton ha annunciato di avere ottenuto un brevetto negli USA, numero 671, per una «nuova» invenzione, il sistema multimediale interattivo. Sì, avete letto bene, si tratta esattamente di ciò di cui stiamo parlando da un paio di anni e che da un, evidentemente, poco esperto ufficio preposto è stato attribuito, come da domanda, quale invenzione originale a Compton. L'oggetto del brevetto parla esplicitamente di «un sistema di ricerca multimediale utilizzando una pluralità di mezzi di accesso che indicano interrelazione dell'informazione». Potete immaginare il vespaio sollevato tra tutta la co-

munità degli sviluppatori di titoli multimediali negli USA. I sistemi di posta elettronica nei giorni successivi sono stati inondati da messaggi contenenti parole a dir poco offensive nei confronti di Compton, con proposte di unire le forze per organizzare azioni legali di disconoscimento comuni, di chiamare in causa l'International Multimedia Association e la Electronic Frontier Foundation a Washington. La parte delicata di questa faccenda riguarda la possibilità per Compton di pretendere legalmente una percentuale degli utili da tutti gli sviluppatori di titoli multimediali, da tutti i produttori di sistemi di authoring, e di ridurre sostanzialmente queste pretese a condizione che si accetti di far distribuire i propri titoli da Compton stessa. Per molti questo passo ha avuto il sapore di un ricatto, quindi ancora più insopportabile. La legge, comunque, finché il brevetto non viene eventualmente annullato, è completamente dalla parte di Compton, con poche possibilità per chi non è d'accordo se non di fare un po' di rumore, vista la particolare efficacia della legislazione statunitense a tutelare la proprietà intellettuale. Alcune persone stanno raccogliendo privatamente prove del fatto che Compton non ha inventato nulla di nuovo perché a quanto pare esistevano già esempi precedenti. Addirittura è stato suggerito che lo stesso ufficio dei brevetti statunitense possa aver utilizzato sistemi multimediali di questo tipo per la classificazione e ricerca dei propri dati. A dire il vero esiste anche la possibilità che la società in questione faccia cadere qualsiasi pretesa in materia, anche se è più probabile che faccia delle azioni «selettive» verso piccole società, lasciando fuori con cura gruppi potenti quali Microsoft.

Per il resto anche Compton, al di là di queste discussioni, aveva un catalogo di titoli multimediali interessanti, tra i quali vale la pena di ricordare la prima enciclopedia multimediale con video a tutto schermo di qualità in formato MPEG1. L'ultima versione della Compton's Interactive Enciclopedia ha più di 25 sequenze video che vanno da riprese relative ad episodi della II Guerra Mondiale a riprese NASA dello Space Shuttle complete con audio di qualità CD da 44,1 kHz. Questo titolo sarà offerto nella confezione della scheda di decompressione MPEG1 Reel Magic e rappresenterà il primo esempio di una lista di titoli con MPEG ai quali gli sviluppatori di Compton stanno già lavorando. MS

Un esempio dalla nuova versione della Compton's Interactive Multimedia con frammenti video di qualità codificati con MPEG1.



Gerardo Greco può essere raggiunto attraverso Internet su MC-link all'indirizzo mc4720@mcLink.it oppure su CompuServe all'indirizzo 71562.516@compuserve.com.