

MICROSOFT NETSHOW ON-DEMAND: IL MULTIMEDIA IN RETE

All'inizio volle chiamarsi "Tiger" (subito perso nella nebbia), poi divenne per breve tempo "Cougar" (se ne seppe qualcosa), infine si è stabilito di denominarlo "NetShow On-Demand" (stabile e concreto); le nuove filosofie multimediali "in rete" di Microsoft hanno origini travagliate, ma senza dubbio enormi potenzialità.

di Massimo Novelli

Una breve storia

Il progetto di sperimentare delle nuove forme di multimedialità in rete, sia verso Internet che nelle varianti Intranet, non è nuovo, né battuto senza risultati; basti pensare a prodotti come VDOLive, Xing!, Streamworks ed altri, sia per ciò che concerne la distribuzione di solo audio che di audio associato a video, sia nel distribuire a pioggia dati multimediali, con varianti e dettagli, al limite delle tematiche "on demand". Come ben sappiamo, lo sviluppo del Web sotto Internet è ancora in continuo divenire, e la ricchezza di soluzioni (e quindi, volendo, standard) non accenna a diminuire, mentre all'orizzonte si apre l'ancor più effervescente ambito delle reti Intranet, che grazie al loro maggior peso (leggi aziende), determineranno di molto i futuri sviluppi.

Pur se frenate dai consueti limiti imposti dalla larghezza di banda a disposi-

zione (viaggiare con un video a 28,8 Kbps non è certo un piacere), nuove tecnologie e sperimentazioni, come appunto il Microsoft NetShow On-Demand, tendono a raccogliere la sfida, ma con un occhio di riguardo proprio alle soluzioni Intranet, sulle quali molti hanno scommesso a fronte della velocità di trasferimento più alta.

Al solito, quindi, non poteva mancare all'appuntamento la Microsoft (con un consueto consorzio di aziende al seguito) nell'introdurre, per tutte le comunità in rete, una soluzione semplice ed efficace, come uno strumento per distribuire materiale audiovisivo (nei precisi limiti del termine) a "client" collegati ad un apposito "server".

La stessa casa americana lo definisce "software multimediale su base

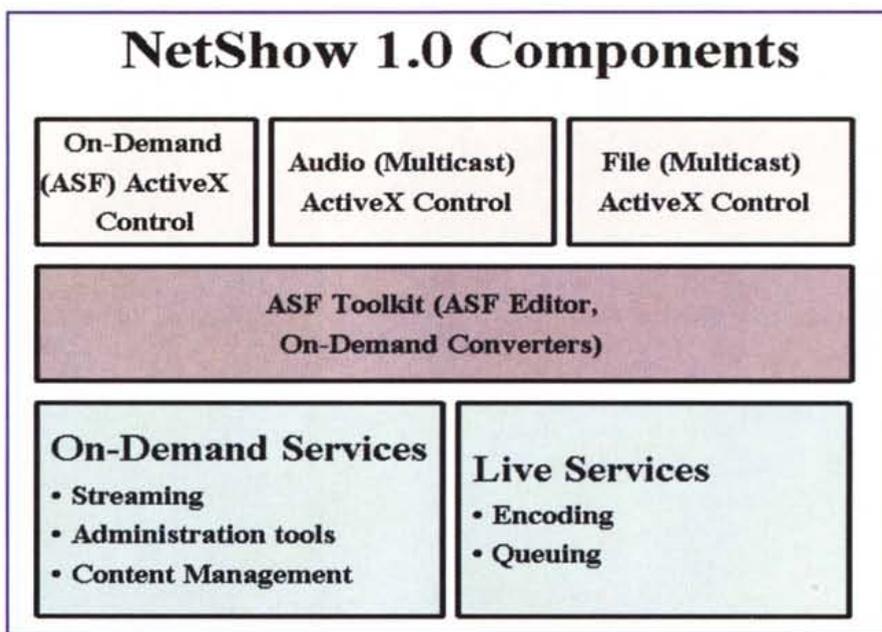
standard per network" e la sua capacità è di poter distribuire, e quindi scambiare, "informazioni multimediali".

La sua natura

Basato sul classico concetto di server e client (quindi esiste un NetShow On-Demand Server ed il corrispettivo Client), NetShow ha la prerogativa di poter trasferire "live multicast audio and video", gestire flussi audio on demand, servire "audio illustrato" (audio e immagini fisse sincronizzate su base temporale), capacità di fornire informazioni di tipo multimediale in completa scalabilità di sistema e di flusso, auto-adattandosi al client in rete.

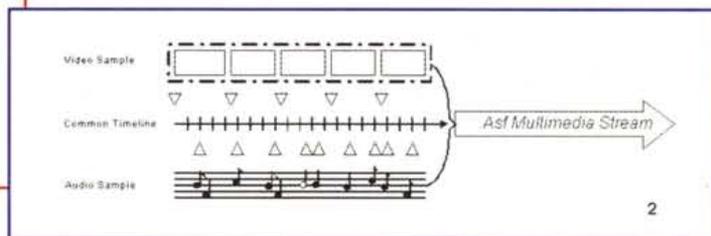
Sono due le principali prerogative del

NetShow 1.0 Components

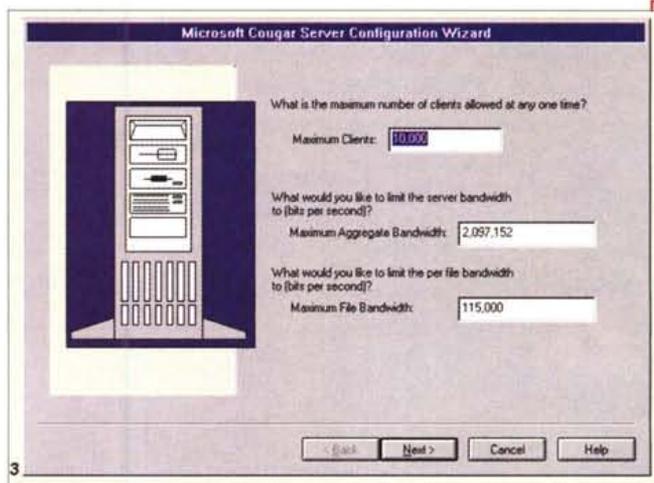


sistema: la capacità di "multicasting", cioè la possibilità di distribuire identiche informazioni su larga scala ed a molti utenti in una sola soluzione (IP Multicasting), a differenza del classico TCP/IP (IP Unicast) dove lo stesso dato può essere mandato a molti, ma il server dovrà fornire una copia individuale ad ognuno; lo "streaming", la capacità di gestire il contenuto informativo multimediale appena esso inizia ad arrivare al client, senza dover necessariamente aspettare l'arrivo di tutto il file.

Una schematica rappresentazione dei dati, sia audio che video, in NetShow On-Demand; la loro somma, sincronizzata, sortisce un file, o meglio un flusso multimediale in formato .ASF (ActiveX Streaming Format).



Come dicevamo, NetShow è composto da una parte server, una client e da un software di authoring, nonché codec associati per manipolare l'audio, il video e le picture. Le componenti del server, su base Windows NT, offrono estese possibilità in ambito "scalable platform" e poiché lo stesso server userà il File System standard (NTFS) tutto ciò significherà che lo streaming dei dati sarà su base API Win32 (quindi facilmente ottimizzabile in modalità custom). All'occorrenza, quando il server riceverà una richiesta da un client, dovrà solo identificare il file desiderato e dirigerlo verso un buffer per la trasmissione, contando sulla capacità di segmentare i dati in forma ottimale e di determinare quando un dato pacchetto è sincronizzato per arrivare al client. Da notare poi che le operazioni del server sono oltremodo efficienti, sia nel leggere i dati in blocchi di grandi dimensioni, bufferizzandone il contenuto per essere pronto alla trasmissione quando richiesto (liberando e conservando risorse del processore e dei device di massa), sia nell'utilizzare anche piattaforme multi-processore, poiché la sua operatività di fondo è tutta rigorosamente asincrona.



I settaggi principali del "Cougar Configuration Wizard", nel NetShow On-Demand Server, con parametri come il massimo numero di "client" contemporanei, la banda passante a disposizione, la massima velocità di trasferimento.

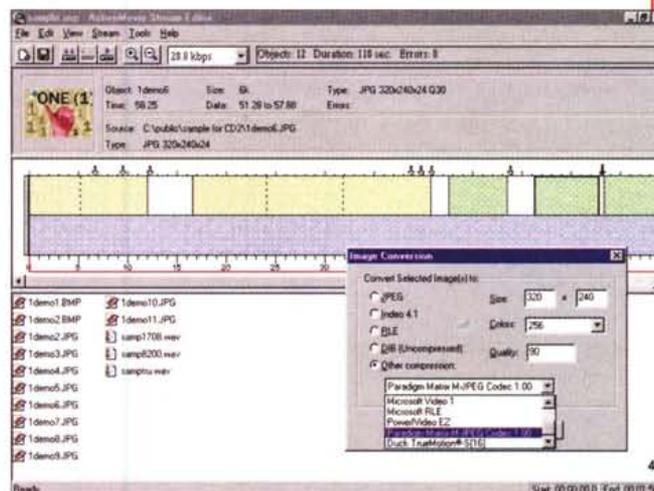
domanda/offerta ed offrendo tutto ciò secondo un sistema che assegna la priorità alle operazioni sui dati (ossia legge e invia dati al client corrente) tenendo conto delle richieste provenienti da altri client, in presenza di domande multiple e concomitanti.

Per fare un esempio, pur se nella versione beta di NetShow, un comune hardware server Windows NT (singolo

processore Pentium con 32 MB di RAM) è in grado, con hardware di rete appropriato, di gestire fino a 1000 flussi a 28,8 Kbps e più di 500 a 112,5 Kbps. La sua estesa capacità di configurazione LAN/WAN, poi, ed il supporto di ogni network di tipo IP, è inoltre assicurata dalla flessibilità del sistema, capace di gestire i flussi via TCP ed usando tipologie UDP.

Capacità di un sistema tipo

Poiché una delle voci a cui si ricorre di più nell'identificare l'efficienza di un sistema simile è senz'altro la velocità di trasferimento e le performance in assoluto (e questo vale soprattutto per un uso via Internet), la Microsoft ha messo a punto NetShow a vari livelli di operatività, assicurandone le corrette performance a partire da un audio a 14,4 Kbps fino a streaming AVI a diversi megabit/sec, mantenendone la qualità del contenuto anche in pesanti situazioni di



L'ActiveMovie Stream Editor è una delle componenti principali a carico del NetShow On-Demand; è in evidenza il suo piano di lavoro, con tanto di time-line per la sincronizzazione audio/video, mentre ci accingiamo a convertire il formato di un'immagine.

La sua integrazione nelle diverse piattaforme Windows NT, assicurata dalla sua portabilità, è anche perfettamente controllata dai consueti tool di amministrazione di sistema già presenti in NT (Pannello di Controllo, Performance Monitor, "Event Viewer", ecc.) per monitorare il server senza problemi.

NetShow On-Demand Client

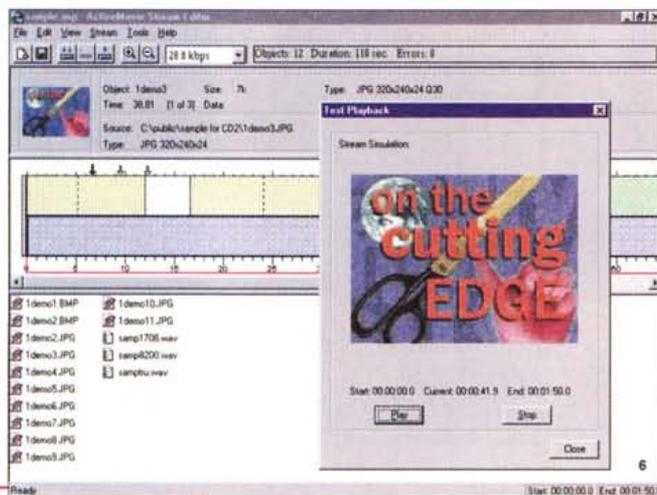
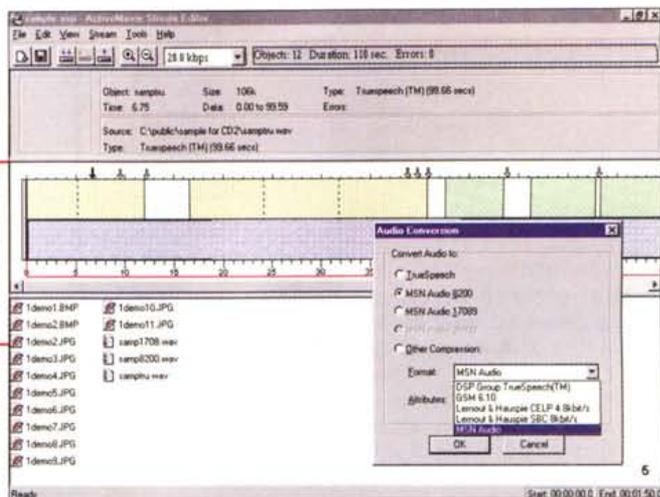
Dall'altro lato del server avremo il client, semplice unità utente in grado di accedere alle risorse mediante l'utilizzo del NetShow On-Demand Player, un programma di playback sulla falsariga di ActiveMovie, che andrà in esecuzione ogni volta che l'utente attiverà un link verso una risorsa NetShow di tipo .ASF.

Con il client saremo in grado di ascoltare audio, "vedere" audio illustrato (audio più immagini fisse) o video full motion (se molto fortunati nel collegamento), entro pochi secondi dalla sua attivazione e dall'arrivo dei primi dati. Dotato dei classici comandi VCR per governare le funzioni (start, stop, pause), assicurerà all'utente il controllo nel più semplice dei modi.

Mediante un SDK proprio per il player, gli sviluppatori potranno scrivere in modo semplice l'applicazione contando sul supporto di Visual Basic e C++ ed usando controlli ActiveX, governando eventi, proprietà, nonché metodologie di "rendering" dell'audio e del video connesso alla tipologia .ASF.

La perfetta integrazione, com'era logico che fosse, è con Internet Explorer grazie ad un semplice controllo di tipo ActiveX; l'implementazione è molto semplice e permette (per esempio) ad un server provider "multimediale" di incorporare nella produzione HTML audio, audio illustrato, sequenze video ed altro, arricchendo di molto il sito.

Ancora nell'ActiveMovie Stream Editor una conversione di formato audio, tutti i formati gestiti sono molto efficienti in considerazione della ridotta banda passante scelta (28,8 Kbps).



A fine produzione è indispensabile il test di playback del materiale assemblato; per una valutazione del flusso generato si può ricorrere al player interno allo stesso Stream Editor.

Il formato ASF (ActiveX Streaming Format)

L'ActiveX Streaming Format (ASF) è la parte più importante della nuova architettura Microsoft NetShow ed è senz'altro una tecnologia che consente un efficiente immagazzinamento dei contenuti multimediali in previsione della loro immissione in rete. L'.ASF permette la combinazione in un singolo flusso di dati di tipologie diverse (audio, video, still image, URL, link) assicurando al contempo la sincronizzazione dei vari elementi. Il formato non ne rimpiazzerà alcuno esistente, come AVI, WAV, QuickTime ed altri, ma identifica solo una nuova forma di "reimpacchettamento" degli stessi per assicurare una migliore efficienza dei processi di immagazzinamento e trasporto.

Le caratteristiche principali consistono nella scalabilità, nell'indipendenza dal server impiegato e dal formato dei dati, nella flessibilità.

La scalabilità significa la possibilità del supporto di flussi virtualmente ad

ogni bit rate, grazie all'impiego di ottimizzazioni per reti a bassa larghezza di banda, oltre a più estese prestazioni nell'impiego di reti a media e larga banda.

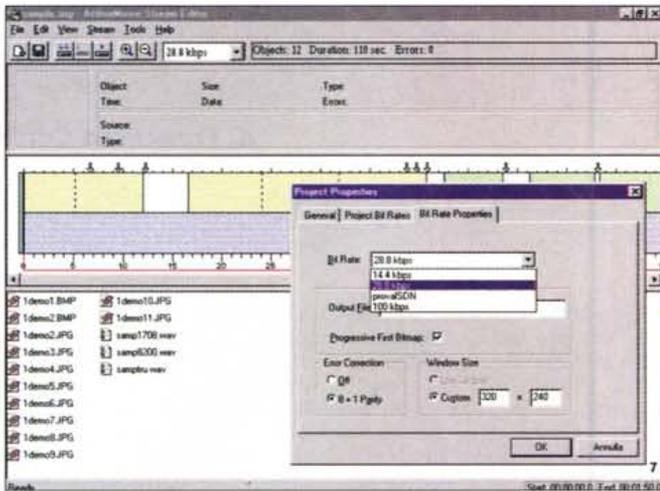
L'indipendenza dal server significa che il materiale .ASF potrà essere immagazzinato localmente (per un playback stand-alone), comunque connesso in rete su generici server HTTP, oppure su server Windows NT con installato NetShow On-Demand.

L'indipendenza dal formato dei media è assicurata dalla caratteristica di ASF di essere un complemento agli standard esistenti (per esempio, ACM, VCM, JPEG, AVI e QuickTime); invece che rimpiazzerli, ASF offre procedure di "riasmablaggio" in modo che il flusso di dati presenti caratteristiche di maggiore efficienza.

La flessibilità deriva dall'utilizzo di metodologie temporali che permettono di sincronizzare finemente i vari media tra loro: audio, immagini, sequenze e dati URL ad una comune linea di tempo. In aggiunta, l'.ASF sarà in grado anche di consentire un rendering progressivo (e non immediato, come può accadere a causa di difficoltà di collegamento) o "stacking" di immagini per un replay più rapido.

Ulteriore caratteristica di interesse è rappresentata dal fatto che l'.ASF ricorre ad una correzione d'errore compensando i pacchetti persi in schemi di parità n+1 e con predizione.

Il concetto di streaming che Microsoft introduce con l'.ASF è contraddistinto dalla capacità di essere dinamicamente trasmesso in rete in modo molto efficiente con una tecnica "step by step" che assicura la corretta fruizione dei dati: ricezione di un pacchetto di dati, breve immagazzinamento in un buffer, playback e conseguente "scaricamento" per lasciare posto al successivo pacchetto di dati; un sistema per il quale il file ASF non sarà mai presente sull'unità utente nella sua interezza.



Le proprietà del progetto in essere possono essere tenute sotto controllo: bit rate, ma anche diversi altri parametri come correzione di errore, dimensioni del video, ecc.

una oculata scelta iniziale, per esempio, di formati JPEG e DIB o GIF).

Ma, come al solito, quello che dovrebbe essere messo in evidenza è il potenziale che uno standard del genere è in grado di offrire. Tutto ciò è legato a fattori attualmente molto limitanti che pian piano vengono rimossi; ad iniziare dalla larghezza di banda a disposizione (i primi passi in questa direzione si stanno facendo con nuovi modem capaci di offrire velocità di trasmissione superiori, con l'ISDN, ma anche con l'ADSL e l'ATM, che assicureranno capacità di tra-

I tool di authoring

Chiudendo il discorso sull'ASF rimangono da analizzare i vari tool di sviluppo. Principale ambiente di authoring è senz'altro l'ActiveMovie Stream Editor (per Win95 e NT), potente e semplice tool che permette di assemblare produzioni ASF mediante il comodo utilizzo di una timeline e di metodologie "drag and drop". Con esso si potranno creare, testare e simulare i flussi, prima di immetterli in linea, con in più la possibilità di convertire formati audio e video automaticamente, di poter utilizzare il supporto per bit rate diversi (da 14,4 a 100 Kbps, sia in modo fisso che custom), utilizzare codec (sia audio che video) di ogni natura, poiché l'ASF è "codec independent", nonché estese funzioni di preview e di test.

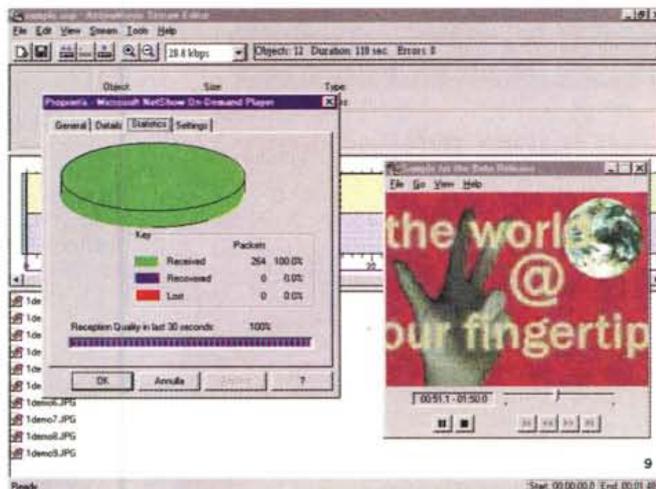
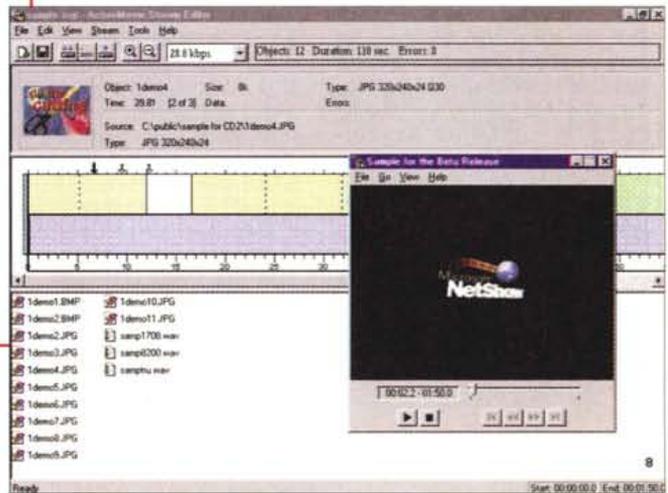
Il suo funzionamento è molto razionale, mentre comodissima ci sembra la timeline degli eventi, in cui si può riconoscere ogni componente del file ASF al tocco del mouse.

A corredo del kit di sviluppo, altre due utility (in modo DOS command line) ci consentiranno di convertire più velocemente formati AVI e MOV in ASF (VidToAsf) e l'audio WAV in ASF (WavToAsf). I risultati sono senza dubbio buoni, nell'economia di un probabile standard appena in essere, ma sarà comunque bene non chiedere loro l'impossibile.

Conclusioni

Un discorso a parte merita senz'altro la qualità finale di un assemblato; al di là della sua bontà (in stretta relazione al flusso determinato in partenza), dovremmo quantomeno dire che non ci ha molto esaltato. Sebbene NetShow sia stato da noi verificato per velocità di trasferimento attualmente comuni (sia a 14,4 che a 28,8 Kbps), le sue performance ci hanno dato da pensare, o quantomeno ci hanno fatto sospettare che sia veramente a punto solo espandendo le sue

Siamo alla prova finale. Il playback con NetShow On-Demand Player, sulla falsariga di ActiveMovie, già ampiamente conosciuto, mostra come il flusso, pur se proveniente da un HD (ma simulando un vero flusso a 28,8 Kbps) sia abbastanza fluido, con il "video" (cioè somma di slide) sufficientemente dignitoso, ma con l'audio sofferente dei consueti limiti.



In fase di playback potremo anche tenere d'occhio la qualità della "ricezione" del flusso (in questo caso indifferente, poiché proveniente da un HD), sia nel numero dei pacchetti che nell'eventuale recupero di pacchetti danneggiati.

capacità intrinseche verso bande molto larghe (Intranet o contesti multimediali-aziendali). Soprattutto l'audio, compresso e decimato oltre ogni dire, non fa una gran bella figura, mentre il video, o per meglio dire le immagini fisse che possono anche variare velocemente, sembrano soffrire di meno (a fronte anche di

smissione mai viste). Il continuo sviluppo di tecniche di compressione audio e video sempre più efficienti e lossless, capaci di trattare file multimediali in modo sempre migliore, ci permetteranno in futuro di garantire un'informazione multimediale corretta capace di valere un'infinità di parole scritte.

Note da pw

Mentre vi scrivo sono su Ffly e sto facendo un po' di ricerche sulla gente simulata che ci vive. Più passa il tempo e più mi rendo conto di quanto la gente sia sul serio simulata nella Rete. Dovendo scegliere tra essere veri («che barba: assurdo avere una vita in Rete uguale a quella off line», sembrano pensare...) ed essere simulati, pare non abbiano assolutamente dubbi.

Preferiscono essere simulati di se stessi. E questo a tutte le latitudini e con tutti i climi. A tutte le età e con qualunque storia alle spalle. Ma come mai?

I motivi sono più di uno e tutti simili. La gente aveva una voglia di simula-

re incredibile, la stessa voglia che ha di fuggire, di sognare, di evadere. E tutti sanno di non poter più fuggire con l'automobile (per andare dove?); e molti hanno capito di non poter più scappare con il cinema (i sogni di celluloidi hanno un gusto déjà vu...); e nessuno ha mai pensato di andarsene con la tv...

La forza quasi tattile (che poi scatena davvero pulsioni sensoriali e qui arriva il feedback come nelle droghe e qui arriva l'insoddisfazione...) della Rete, la capacità di essere forgiata custom sulle esigenze di ognuno... la Web ha una consolazione per tutti.

Mi ha detto una ragazza di New York in Ffly, una ragazza che un'altra mia amica di Seattle ha visto e

conosce: «Io non posso più andare nel Connecticut dai miei genitori, perché so che lì non ho Internet. Credo di essere 'addicted'». Lo è.

Quella ragazza di Nyc è uno straordinario prototipo di quello che non va nella cultura americana: passa la vita in un lavoro duro e ostile, non conosce nessuno a New York, mangia junk food nei burger ed è sovrappeso di 40 chili. E ha trovato in Ffly e nella Rete un luogo caldo e accogliente, pieno di persone che non hanno odore, né faccia, non fanno rumore e non distraggono: rispettano i turni ordinati del chat: prima io, poi tu, come soldatini interattivi.

E la deriva continua: dai

videogame alla Rete il passo è stato di straordinaria brevità. Appresi i meccanismi che regolano la simulazione e l'interattività digitale, il pubblico è adesso pronto per smaterializzare tutto ed essere sempre più aduso agli scambi simbolici, incorporati, immateriali. La vita nello screen diventa sempre più pulita e simuloidi. Per questo più rassicurante e tranquilla. Per questo molto più pericolosa e leggera.

La verità è che stiamo perdendo inesorabilmente la parte comunicativa di tutto questo. Rimarrà solo quella simulante.

Perdendo l'equilibrio.

Ma così il sogno può anche diventare un incubo.

Vivere simulati 14

NAVIGATOR: in futuro tutti saremo famosi per 15 secondi

Una delle cose che dovete saper fare quando siete nella Rete è aggirarvi, senza perdere l'orientamento, nel vostro stesso pensiero. La Rete è esattamente una simulazione della mente e i link sono le sinapsi del vostro augusto modo di pensare. Anzi la simulazione delle vostre sinapsi. Così quando pensate in Rete, e non potete fare a meno di pensare sebbene ciò vi possa apparire strano, il vostro pensiero è simulato da altri pensieri, dai pensieri di altri. Sono loro i vostri navigatori.

In futuro tutti saremo famosi per 15 secondi

Il problema è che su questa aspettativa di fama così ridottina, dovremo basare tutti gli sforzi della nostra esistenza. Un'idea criminale. Però questa è l'idea. La faccenda è anche più complessa. Il fatto è che il tempo dura sempre meno. Non c'è proporzione tra quanto aumenta la nostra vita biologica e come la velocità dei nuovi media espressivi la consuma. Quindi anche se dovessimo, per qualche strano motivo, essere famosi per più di quindici secondi, non durerebbero comunque di più. E questo per la natura della cosa. Per il fatto che i nuovi

media e i nuovi linguaggi interattivi e digitali attivano mezzi di simulazione di massa e procedono per simulazione del passato e dei vecchi media. Con il risultato di creare un'antropologia simuloidi.

Ma c'è da essere ottimisti: la Rete sta assimilando come una grossa spugna tutti i linguaggi e tutti i mezzi espressivi che l'uomo ha realizzato nel passato. Li digitalizza, li virtualizza e ne simula il funzionamento.

Quando questo processo di recupero sarà finito, e non ci manca tanto, attiverà un sistema di creazione di nuove possibilità. Da questo ottovolante simulato scenderemo forse più uomini.

Index

E adesso riprendiamoci un attimo dallo sgomento simulato, per via del nuovo Index di questo numero. Allora, prima di tutto ecco arrivare la mia annuale classifica e l'allegato commento, sui top 10 dell'anno. Saranno tutti game, e comunque presto avrete anche la mia top 10 della Rete, visto che molti mi scrivono alla mia mail (f.carla@simul.it) per sapere dove giravago e clonarmi i site preferiti...

A seguire i 4 Avvenimenti del mese: due siti straordinari: Yahoo Quotes e Unitedmedia e due game: Fifa Soccer 97 e Stargunner. In seguito Panorama e la Top 100 di gennaio.

Ma incalza, senza tema né paura, la nuova puntata di Vivere Simulati. Perciò comincio.

TOP 10 GAMES 1996

Commento alla Top 10 del 1996

Io credo che in realtà l'unica vera grande novità di quest'anno sia stata Supermario per la Nintendo 64 bit. Magari a volte avrò un'aria sofisticata, ma spesso il mio metro di giudizio è meno che semplice: la voglia disperata di possesso che mi è venuta a Los Angeles durante l'E3, quando ho potuto finalmente giocare con il nuovo Mario della Nintendo, beh quel desiderio d'interagire con lo screen lo conoscevo già. Era il medesimo che m'incatenava, generazioni prima, al video di Galaga, a quello di Carnival, a Xevious, ad Asteroids...

E la capacità di generare ancora una volta questa magia quasi mistica, il possesso di una formula eterea ed ineffabile, immateriale come la simulazione stessa, tutto questo sta facendo avere alla Nintendo 64 il suo automatico successo.

Il Pc non ha trovato un game di questo livello almeno nel 1996. Quake ha sfiorato il target, ma non ce l'ha fatta per difetto di fantasia. La tecnica è straordinaria, la creazione molto meno. Il mix era riuscito in Doom e in Wolfenstein. Stavolta no. Cioè non del tutto.

Grandi game sono di sicuro anche Civ 2 e Warcraft 2 (terzo e quarto...), ma vale lo stesso discorso di prima: manufatti interattivi di spessore e qualità, ma manca il botto finale. Che manca anche in Trophy Bass 2 e in F1 Gp2 (altri due sequel: è incredibile la quantità di 2 che ci sono in giro...): il simulatore di pesca della Sierra è buonissimo, di certo migliore in grafica e tecnica del mio vecchio e mai abbastanza celebrato Gone Fishin'. Ma quando stai per

- 1 Supermario (Nintendo 64: Jap)
- 2 Quake (Id Software: Usa)
- 3 Civilization 2 (Microprose Usa)
- 4 Warcraft 2 (Blizzard Usa)
- 5 Trophy Bass 2 (Sierra Usa)
- 6 F1 Gp2 (Microprose Uk/Usa)
- 7 Nuke'em 3D (Apogee Usa)
- 8 Mechwarriors 2 (Activision Usa)
- 9 Z (Bitmap Bros Uk)
- 10 Fifa Soccer 96-97 (EA Usa)

prendere il pesce digitale non scatta l'adrenalina che ti prendeva con quel vecchio simulatore dell'Amiga. E così pure per F1 Gp2: straordinario simulatore, certissimo replicatore di ogni singola pulsione della Formula 1, ma io mi sono scoperto,

quasi dispiaciuto, a pensare a quanto mi divertissi di più con Winning Run della Namco o addirittura con il vecchissimo Pole Position.

Credo che più o meno lo stesso discorso si possa fare per Fifa 96 e 97 insieme al decimo posto: due simulatori visivamente straordinari, ma non credibili come il povero Kick Off del solitario Dino Dini.

Così forse i tre posti dal settimo al nono sono quelli che meglio rappresentano l'evoluzione del mondo Pc game: Nuke'em 3D (7) è il perfezionamento maniacale della generazione Doom, Mechwarrior 2 (8) è il meglio che abbia saputo offrire la moda dei poligoni testurizzati, Z (9) è il wargame/arcade, il mix ideale dell'esperienza Bitmap Bros colata sulle nuove mode del 1996.

Un giapponese (ma al primo posto), e poi tutti americani e due inglesi (i Bitmap e Crammond): la storia dei videogame 1996 è tutta in questi numeri. Fino al 1997.



Titolo: Unitedmedia.com (Usa)

Format: Web

Giudizio

I fumetti, le comic strip in particolare, stanno trovando

un grosso spazio sulla Rete per almeno un paio di ottime ragioni. Prima di dirvi quali sono queste ragioni, non devo scordarmi di dire che le comic strip sono quei fumetti, popolarissimi in Usa e molto meno da noi almeno in quel formato, che vengono pubblicate ogni giorno sui quotidiani, e che raccontano una storiella, di solito umoristica e autoconclusiva.

⚡(disastro), ⚡⚡ (non simulare),
⚡⚡ (interagire con cautela),
⚡⚡⚡⚡ (da simulare) ⚡⚡⚡⚡⚡
(interagisci o muori).



Le comic strip più famose sono i Peanuts (Snoopy e company...), Calvin & Hobbes, Doonesbury, Carlo e Alice, originariamente noto come Andycapp, etc. etc... Da noi questo genere di fumetti esce in libretto, oppure in magazine come

Linus. Il nostro personaggio più famoso in questo genere di fumetti è di certo Lupo Alberto.

Sulla Rete queste strip viaggiano benissimo perché sembrano fatte apposta per funzionare: sono piccole .gif di pochi k cadauno (prima

ragione) e poi sono nate per essere impagnate e quindi collimano alla perfezione con il formato dell'html della World Wide Web.



Inutile dire che sono proliferati in modo esponenziale i site dedicati alle strip.

Creando anche non pochi problemi di copyright. Un sacco di ammiratori ha cominciato bellamente a scannerizzare e poi ad infilare in siti 'unofficials' strisce di Snoopy e degli altri personaggi più celebri e amati. E in generale i site dedicati ai fumetti sono numerosi e molto frequentati.

Ma la cosa necessitava di razionalizzazione. E per questo è arrivato sulla Web il sito di Unitedmedia.com, probabilmente la più grande o comunque una delle più grandi syndication (le associazioni che in America si occupano di far circolare sul network dei quotidiani locali le strisce...) degli Stati Uniti. In brevissimo tempo Unitedmedia.com è arrivato nella Top 10 dei luoghi della Rete più frequentati, secondo i dati di 100hot.com che è ormai il monitor più accreditato di Internet.

In Unitedmedia.com c'è pane per tutte le dentature fumettistiche in circolazione. Fumetti, informazioni, materiale per i collezionisti, etc. etc... Un profuvio interattivo ed ipertestuale. Con il solo difetto, comunissimo nella Web, di essere totalmente in inglese. Il che, specie per le vignette più gergali e piene di slang, rende sostanzialmente impossibile prodursi in risate. Nel senso che di solito non ci si capisce un fico secco.

Da quello che so presto Lupo Alberto sarà il primo fumetto italiano a finire in una di queste syndication e allora il problema finirà per ribaltarsi: voglio vedere quelli spiritosoni degli americani come tradurranno il gergo delle campagne modenesi abitualmente frequentate da Silver...



Titolo: Yahoo Quotes (yahoo.com)
Format: Web
Giudizio
***** 1/2

In realtà questo servizio straordinario non è di Yahoo, ma su Yahoo. L'idea e la realizzazione è della Reuter, la leggendaria agenzia stampa,



fornitore di notizie per tutti i media del mondo e quindi assai votata anche alla digitalizzazione (se ci fate un po' caso la trovate da tutte le parti, stampigliata specialmente sui motori di ricerca tipo Excite, Infoseek, Altavista, Hotbot, etc. etc...).

Yahoo Quotes è il nostro collegamento diretto con i mercati azionari americani. In particolare è un occhio simulato, attentissimo e vigile, su Wall St. e sul Nasdaq, i due mercati di azioni più importanti del mondo, dove vengono trattati, comprati e venduti ogni giorno miliardi di titoli di un numero enorme di compagnie del pianeta terra.

Ad usarlo bene, del resto è facilissimo, Yahoo Quotes si rivela di incredibile fascino e divertimento. Un vero game interattivo totalmente basato sulla realtà finanziaria: la realtà più virtuale che riusciate ad immaginare.

Ecco come ci gioco io. Ho messo giù i nomi delle case di videogame e di software più famose e ho provato a prevedere, in base alla qualità dei titoli e dei prodotti annunciati in uscita, di quali sia giusto comprare i titoli. Immaginando di avere a disposizione un budget di un milione di dollari. Ho messo

sul loro stupendo programma di gestione portfolio il planning dei miei acquisti e mi sono dato un anno di tempo per diventare ricco o povero. Rigidamente in ambito simulato. Più che mai. Tengo famiglia.

Su Yahoo, quotidianamente, controllo l'andamento delle cose e al momento sto guadagnando il 15% dopo un mese. Grandi soddisfazioni interattive mi stanno dando alcuni titoli (tipo le Microsoft per esempio...).

Se volete potremmo fare questo gioco tutti assieme. Sto pensando alle regole: per esempio definire il budget appunto in un milione di dollari. Definire la tipologia di titoli: game e software e



Titolo: Fifa 97
Casa: EA (Usa)
Format: Pc cdrom
Giudizio

Simulare il calcio bene è una cosa che rende. La storia dei game di calcio è costellata di grandissime bufale (parecchie) e di qualche grosso successo. L'uscita di Fifa 97 della EA Sports, è una buona scusa per fare una piccola storia di questo genere, capace di fare la fortuna di una casa, specie in Europa.

Direi che in principio, una cosa semibiblica, ci fu International Soccer di Andrew Spencer. Una cartuccia (ma presto finita su dischetto di 5 1/4) addirittura inserita nel packaging originale del Commodore 64. Correva l'anno 1983 o giù di lì. Giocabilissimo e divertente quant'altri mai, Int. Soccer non era esattamente il prototipo di un simulatore come ce lo aspettiamo adesso. Che fosse stato opera di un grande della programmazione e del design, ne avremmo conferma più di dieci anni dopo, quando il medesimo anglosassone se ne uscì, sbalordendo tutti, con Ecstatica, mirabolante adventure dinamica con i

multimedia e Internet. Definire il periodo: un anno mi pare sufficiente. E incaricare qualcuno di voi di gestire il tutto, classifiche e dati, etc. Bah, forse è troppo complicato.

In ogni caso con Yahoo Quotes la faccenda è di straordinaria facilità. Almeno nel monitoraggio e nella scelta. Basta trovare i simboli (ogni azione è riconosciuta dal database dal suo simbolo...) e trovare il simbolo è facilissimo visto che c'è un motore di ricerca lì a bella posta. La cosa più straordinaria è che qualunque titolo è seguito da continui comunicati, nel bene e nel male, a proposito del suo andamento. Non avete idea di che quantità di comunicazione ipertestuale generi un mercato azionario come quello americano.

Vabbè, fate un giro su Yahoo Quotes e poi fatemi sapere se volete giocare ai capitalisti simulati.



3D BLASTER PCI
4MB Ram
e 4 fantastici giochi 3D
L. 399.000
IVA INCLUSA*

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Potenza grafica da farvi schizzare gli occhi dalle orbite!



dentellata e i movimenti a scatti, e lustratevi gli occhi con la definizione superba e la velocità che le normali schede grafiche non possono darvi.

3D Blaster supporta **Direct3D**, **DirectDraw**, **CGL** e **Speedy 3D**. Già oggi 40 tra i migliori videogames sono predisposti per sfruttare la potenza di 3D Blaster per ottenere le

migliori prestazioni. E tenete gli occhi aperti, perchè stanno per arrivarne sul mercato molti altri.

3D Blaster combina il full colour con il massimo realismo 3D per trasformare i vostri giochi in esperienze travolgenti che vi lasceranno a bocca aperta per la meraviglia. E se aggiungete al vostro PC anche una scheda **Sound Blaster 32**, oltre a non credere ai vostri occhi, non crederete neanche alle vostre orecchie.

E se pensate che esageriamo, date un'occhiata al nostro Entertainment Arcade in "Creative Zone" (www.creativelabs.com), il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

**3D BLASTER PCI
INCLUDE**

Specifiche Tecniche:	Compatibilità PnP	Driver per Windows 95	Numero Max. di colori 16,7 Milioni	Risoluzione Max. 1280x1024
Giochi:	Rebel Moon	Flight Unlimited TM	Battle Arena Toshinden TM SE	Quake TM Shareware

CREATIVE

Sound Blaster è un marchio registrato, 3D Blaster e il logo Creative sono marchi depositati di Creative Technology Ltd. Tutte le altre marche e nomi di prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari.

*Prezzo medio rilevato sul mercato

