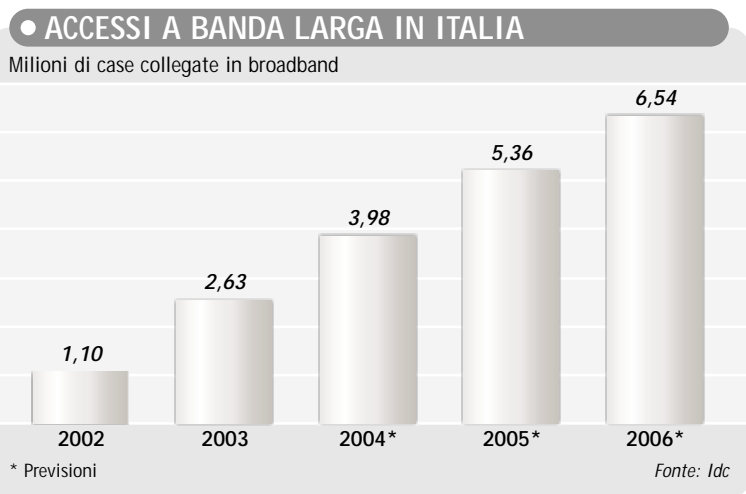


GIOCHI IN RETE

Inseguendo mondi virtuali

Cresce il numero di utenti del gaming online ma secondo Idc il business ancora non decolla

Chi li ha provati dice di non poterne fare a meno. Come una malattia, tanto che in Corea del Sud, la terra dei giochi online, si ritorna a parlare di Internet Addiction, di dipendenza dalla Rete. Lo spunto è la "bravata" di Lin, un dodicenne sudcoreano che ha sfilato al padre la considerevole somma di 16mila dollari per continuare a impersonare un elfo in uno dei tanti mondi virtuali della Rete. Per fortuna un caso isolato, peraltro frutto di una realtà "anomala" come quella coreana dove 7 abitanti su 10 hanno l'accesso a Internet e ben 11 milioni su una popolazione complessiva di 48 milioni navigano a banda larga. Anomalia perché la Corea del Sud rappresenta a livello mondiale il paradiso della connessione veloce a Internet e forse proprio per questo registra un giro di affari nel settore dei giochi online di 420 milioni di dollari all'anno. Queste cifre descrivono un successo per il mercato dei games su Internet senza precedenti. Ma che non trova riscontro in Europa e Stati Uniti. Eppure, il mercato è maturo: oramai quasi tutti i titoli per pc usciti a dicembre consentono la modalità di gioco in Rete. Inoltre, anche sul fronte delle console, PlayStation e Xbox sono scese con decisione nell'arena dell'online.



La guerra delle console. Xbox Live, il servizio di gaming online ha registrato 750mila giocatori in tutto il mondo, di cui 100mila solo in Europa. Secondo Sony, sarebbero ben 1,5 milioni, il doppio, i giocatori della PlayStation 2 che utilizzano titoli multiplayer.

per collegarsi online occorre un adattatore di rete (39,9 euro). «Il colosso di Redmond — spiega Elisabetta Comini — punta molto sulle infrastrutture per fornire agli sviluppatori una piattaforma solida dove creare i presupposti di una ampia community di giocatori. Questo consente un risparmio notevole per chi progetta i giochi perché non deve dotarsi di una rete ad hoc. Sony invece lascia completa libertà agli sviluppatori di software che però devono naturalmente farsi carico dei costi di infrastruttura». La previsione sui ricavi dall'attività di gaming online su console risentirà quindi di questi due differenti modelli di business e tuttavia, per il 2006, secondo Idc dovrebbe aggirarsi negli Stati Uniti intorno ai 134 milioni di euro.

Il mercato Pc. Diverso il discorso per i giochi da Pc. In particolare dominano la scena i cosiddetti Mmorpg, acronimo inglese che significa «Massively multiplayer online role playing game». Sono giochi nei quali all'inizio viene creato un personaggio definendone le caratteristiche fisiche, l'aspetto, le abilità, e una volta

fatto questo, si inizia un'avventura in un altro mondo che sebbene virtuale, vive ed è attivo in modo persistente anche quando non si sta giocando. Titoli come Everquest, Ultima Online e Star Wars Galaxies stanno riscuotendo un grande successo. «Attualmente — spiega Elisabetta Comini — l'unica categoria di giochi online che si è dimostrata in grado di generare entrate è quella dei giochi di ruolo di massa. Per questo motivo, un numero crescente di software house è impegnato nello sviluppo di questi giochi. Tuttavia — avverte — tale tendenza deve fare i conti con un dato fondamentale emerso con chiarezza nel corso degli ultimi anni: i giochi Mmorpg sono molto complessi e, in quanto tali, richiedono al giocatore non soltanto una notevole disponibilità di tempo, ma anche una conoscenza dell'uso del pc certamente non comune a tutti gli utenti. Questo significa che difficilmente, puntando su questi giochi (almeno nella loro forma attuale) sarà possibile, per gli operatori, attirare nuovi utenti al gioco online».

Luca Tremolada

ARCHIVIO DIGITALE

La memoria della Scala in bit

Qual è il principale asset di un teatro come la Scala di Milano? La sua storia, i contenuti che ha prodotto nel corso dei decenni e quindi la loro gestione, archiviazione e reperibilità è uno dei passaggi fondamentali per l'organizzazione dell'ente.

Grazie alla passione per la musica, che ne ha indirizzato la carriera di docente universitario e l'attività di ricerca scientifica come informatico, Goffredo Haus era la persona adatta in Italia e probabilmente nel mondo, visto che l'esperienza milanese si è ampliata anche al Teatro Bolshoi, per questo lavoro di archeologia conservativa digitale.

Il progetto. Così, a partire dal 1996 ha inizio il progetto di recupero dell'archivio fonico del Teatro, attraverso il restauro e la digitalizzazione dei nastri a partire dal 1951. Cinquemila bobine, molte delle quali deteriorate al punto da dover essere "cotte" in speciali forni per consentire al nastro di scorrere un'ultima volta e salvare il contenuto. L'operazione ha visto la creazione di 12mila cd audio in doppia copia in cui il valore della registrazione originale è stato preservato

distanza tra i due colossi poggia anche su modelli di business diversi. Microsoft, che è partita prima con Xbox Live, chiede di sottoscrivere un abbonamento (6,99 euro al mese o circa 60 all'anno) e naturalmente l'acquisto di un kit per la connessione al prezzo di 60 euro. Sony invece non richiede alcun abbonamento ma

Sono già state recuperate le registrazioni a partire dal 1951

con una metodologia mirante alla copia anastatica anziché al restauro dell'informazione fonica: «Quello — dice Haus — è un tipo di operazione che modifica i contenuti e ha senso a seconda delle edizioni che si vogliono ottenere, a noi interessava recuperare il materiale con tutte le sue informazioni originali».

Un'opera enorme, considerando anche lo stato originario dei nastri: i più antichi infatti erano stati registrati volontariamente dai tecnici di scena della Scala e spesso mancavano dei primi o degli ultimi minuti, persi a causa degli obblighi delle mansioni o per la fine della bobina stessa. Preservare la memoria delle esecuzioni di maestri e orchestrali oggi scomparsi era uno sforzo in più, all'epoca del tutto volontario.

Il recupero. Parallelemente a questo lavoro, eseguito con l'aiuto degli studenti del Laboratorio di in-

formatica musicale dell'Università Statale di Milano creato dallo stesso Haus, che è professore ordinario della facoltà di scienze, ha avuto inizio anche la parte di coordinamento del progetto per il recupero e la documentazione del resto del patrimonio della Scala. Con la collaborazione di Oracle, Hp, Accenture e Tdk, infatti, è partito tra il 1997 e il 1999 il progetto complessivo di digitalizzazione degli archivi delle partiture e fotografico, oltre alla schedatura fotografica di costumi, attrezzatura, bozzetti e figurini.

Finita la parte relativa alle registrazioni, inizia la realizzazione dei singoli archivi del teatro, database disponibili in rete locale, con lo scopo di poter creare poi un database centrale integrato di tutte le tabelle multimediali. Nell'autunno di quest'anno saranno centralizzate e a partire dal 2005 l'alimentazione del sito web avverrà automaticamente a partire dal database centrale.

«Le possibilità per chi lavora alla Scala — dice Haus — saranno enormi: gli artisti e i maestri del teatro potranno lavorare dalla loro scrivania alla preparazione di nuove produzioni basandosi anche sull'esper-

ienza e il lavoro di chi li ha preceduti. E avranno sott'occhio tutti gli strumenti poi fisicamente a disposizione nel lavoro di attrezzatura».

Il nome stesso del progetto, Dam, ha una doppia valenza: Digital asset management — gestione del patrimonio digitale — oppure Depositi archivi e magazzini. L'esperienza è solo una di quelle create attraverso una nicchia dell'informatica che invece si sta dimostrando ogni giorno più strategica: Haus ha dedicato la sua carriera professionale alla musica e all'elaborazione dei dati, vedendo crescere il ruolo dell'informatica nello spazio una volta esclusivamente analogico della musica.

Con un altro progetto del laboratorio di informatica musicale è possibile, ad esempio, sincronizzare con una partitura differenti esecuzioni del brano, lasciando che sia il computer a "leggere" e contemporaneamente "ascoltare" le note, indicando per esempio a chi studia uno strumento o chi allestisce una nuova rappresentazione come i maestri del passato si siano cimentati con il testo musicale. E Haus dirige anche il gruppo di lavoro dell'organo per la standardizzazione dei formati, leec, che sta studiando il prossimo formato digitale per l'audio, dopo i successi di Mp3 ed Aac, basato su Xnml.

Antonio Dini

a cura di Enrico Netti

Strategia



per pc Windows
«Sim City 4: rush hour»
Electronic arts, € 39,99

Azione



per Playstation 2
«Medal of honor: rising sun»
Halfax, € 65,00

a cura di Giovanni Santambrogio

Guida



Giovanni Pascuzzi
Cyberdiritto 2.0
Zanichelli
Bologna 2003
pagg. 70, € 18,00

Ritratto



Giancarlo Masini
La scienza nel quotidiano
Ugis, Milano 2003
pagg. 286, s.i.p.

Uomini&imprese



Autori vari
Filosofie di management
Sap Italia
Milano 2003
pagg. 100, s.i.p.

CD & DVD

Fuori orario

Il sindaco aiuta i pendolari e risolve i problemi del traffico

Rush hour, ovvero l'ora di punta, il faticoso orario che per l'involontario destino dei pendolari rende congestionato e irritante muoversi su strade e con mezzi pubblici. «Sim city rush hour» è un'espansione di Simcity 4 e affronta il cruciale problema del traffico metropolitano. Come sindaco abbiamo il compito di creare le fermate della sopraelevata e metro, scegliere il percorso più corretto, decongestionare le principali arterie, rendere meno complessi gli spostamenti con bus e navette e piazzare in maniera intelligente i nodi ferroviari di collegamento.

Ogni errore di valutazione verrà duramente criticato dalla giunta e farà precipitare il consenso espresso dai cittadini. Il gioco dispone della funzione "interroga", un aiuto per valutare il posizionamento delle fermate e "al volante" che letteralmente mette alla guida dei vari mezzi di trasporto per vivere in prima persona i percorsi che il giocatore ha tracciato nel cuore della sua città. Rush hour è divertente e aggiunge nuova linfa al già apprezzato «Simcity 4».

Un marine Usa in missione tra le isole del Pacifico

Il 17 dicembre 1941 viene ricordato dagli americani come il giorno dell'infamia. Centinaia di aerei giapponesi colpirono a tradimento nella baia di Pearl Harbor la flotta statunitense. «Medal of honor: rising sun» ripercorre quell'epopea bellica nei panni di un semplice ma eroico marinaio, che comincia la sua avventura proprio nella "pancia" di una portaerei Usa, concedendo così al giocatore il piacere e le emozioni di una prima missione imperniata sulla fuga dalle viscere della nave per poi respingere gli aerei nemici. Le altre missioni sono più classiche, con sequenze e azioni da classico sparatutto.

Molta cura è stata posta nella creazione dell'ambiente in cui ci si muove, che restituisce al giocatore la sensazione di trovarsi all'interno di uno scenario tipico delle isole del Pacifico, dove americani e giapponesi combatterono per il possesso dei punti strategici. La grafica si rivela molto bella ma purtroppo non è particolarmente brillante l'intelligenza artificiale, che rende a volte poco credibili e realistici i movimenti dei soldati americani e giapponesi.

PROFUMO D'INCHIOSTRO

I libri nell'era di Internet

Più facile il lavoro dei giuristi con gli strumenti di Internet

Il giurista è chiamato a risolvere problemi e lo fa con gli strumenti del diritto. La realtà presenta casistiche che diventano complesse per le indagini occorrenti e per i documenti necessari e da consultare. Un caso presenta sempre un suo grado di complessità normativa. Facilitare il lavoro di avvocati, giuristi d'impresa, magistrati è il compito che si è prefissato Giovanni Pascuzzi, docente di Diritto privato comparato a Trento, con l'elaborazione di Cyberdiritto. Il testo è giunto alla seconda edizione, completamente rifatto, e ora dotato di un cd-rom interattivo che ha assorbito tutte le indicazioni per utilizzare le banche dati italiane e straniere, navigare tra i siti giuridici in Internet, creando anche una specie di portale dei più importanti siti giuridici. Il successo della precedente edizione (1995) ha suggerito l'aggiornamento e la riscrittura. Un testo utile per la formazione, prezioso per la rapidità con cui mette a disposizione il materiale di cui si ha bisogno: atti normativi, pronunce giurisprudenziali, contributi di dottrina. Nel volume e nel cd esistono sezioni di «Apprendimento assistito da calcolatore» in cui si imparano le principali applicazioni dell'Information technology nella legal education. È disponibile anche un ipertesto sulla responsabilità civile.

Il giornalismo scientifico negli scritti di Giancarlo Masini

Il giornalismo scientifico ha un grande padre, Giancarlo Masini, toscano di San Giovanni Valdarno. Un pioniere perché coniugò fin dai tempi dell'università, dove studiava chimica, l'attività di ricerca con quella di reporter al quotidiano «Il Mattino dell'Italia centrale». Doveva mantenersi gli studi e aiutare la madre rimasta vedova. Informazione e scienza diventano due passioni inscindibili. Nel 1960 è in Norvegia all'Osservatorio Astrofisico, nel '61 con una spedizione vive un mese in una caverna delle Alpi Croazie per sperimentare i «fenomeni fluttuanti». Subito dopo gli arriva la proposta di lavorare al «Corriere della sera». Qui diventa il principe della divulgazione scientifica con numerosi soggiorni negli Stati Uniti. Seguirà, poi, Montanelli nell'avventura del «Giornale nuovo». L'Unione giornalisti scientifici (Ugis), sotto la presidenza di una dinamica e intraprendente decana, Paola De Paoli, ha raccolto in un volume molti articoli e corrispondenze di Masini. Un lavoro meritorio innanzitutto per non dimenticare una figura importante per la storia del giornalismo scientifico e poi perché quegli articoli insegnano una sensibilità singolare: quella dello stupore per il nuovo e per le tecnologie senza dimenticare le fatiche e gli uomini che alle scoperte vi lavorano.

Così l'innovazione ha cambiato le filosofie di management

Sap, il colosso europeo del software, da quindici anni opera in Italia. Un tempo lungo che gli ha permesso di lavorare al fianco di 900 imprese, entrando a contatto con l'organizzazione interna, la gestione e la propensione all'innovazione. Un'occasione per proporre, nel volume appena pubblicato, le filosofie di management che guidano il successo di un'azienda. A esporle sono figure di prestigio come Marco Tronchetti Provera che ragiona sulla globalizzazione dei mercati che ha rivoluzionato tutto accelerando il cambiamento. Le sfide portano il nome di Internet, di innovazione tecnologica, di e-business e richiedono «la creazione di un unico circuito dove la ricerca pubblica, l'attività d'impresa e la finanza possano concorrere alla definizione di strategie e di strumenti operativi». La scoperta dei talenti è spiegata da Ettore Messina, mentre Domenico De Masi s'inoltra nel terreno delicato della comprensione delle nuove tecnologie e Stefano Parisi illustra il tessuto economico italiano. Le dinamiche della finanza sono spiegate da Massimo Capuano; Lucio Stacca invece indica come gestire l'innovazione nella pubblica amministrazione e Severino Salvemini ragiona su come creare occasioni d'incontro tra impresa e cultura.

CONVERGENZA

a cura di Mario Cianfrone

Non c'è solo il DiVx nel futuro di Kiss

Kiss Technology amplia l'offerta. La casa danese lancerà in occasione del prossimo Cebit di Hannover (18-24 marzo) un display al plasma da 42 pollici con lettore Dvd integrato e disco fisso per registratore direttamente i programmi tv. L'apparecchio è innovativo anche nelle connessioni: è infatti dotato di una porta Ethernet e di una scheda per collegamenti senza fili Wi-Fi (802.11g) a personal computer. Queste caratteristiche (hard disk, interfaccia di rete cablata e W-Lan) si ritrovano anche nei nuovi lettori Kiss DP-1504 e DP-1508. I due apparecchi dispongono di un disco fisso rispettivamente da 40 e 80 Gb che permette di archiviare file musicali, video e fotografie, mentre la possibilità di collegarsi al computer (via cavo Ethernet o senza fili Wi-Fi) consente di scaricare contenuti direttamente dal pc così come di ascoltare Web Radio oppure fruire di servizi per il video on demand. Rinnovata anche la veste estetica, in piena osservanza alla scuola danese del design. Novità anche per i proprietari dei modelli in catalogo: ora hanno la possibilità di ascoltare anche brani nei formati Wma e Ogg Vorbis grazie alla nuova versione del firmware disponibile su www.kiss-technology.com.

Pioneer acquista la Nec Display

Pioneer rilancia sulla tecnologia dei display a scarica di gas acquistando la divisione dei monitor al plasma di Nec. Le due società giapponesi hanno infatti siglato un accordo, in base al quale Nec trasferisce a Pioneer tutte le azioni relative alla propria sussidiaria Nec Plasma display corporation. La cessione comprende anche gli asset relativi alle proprietà intellettuali nel settore dei display al plasma. In questo modo Pioneer si gioca tutte le carte per portare avanti la sua scelta tecnologica per i televisori piatti. La multinazionale ha infatti da tempo scommesso sulla tecnologia al plasma, mentre i principali concorrenti hanno scelto i cristalli liquidi (Lcd) che ora incontrano i favori del mercato. I dettagli del trasferimento di azioni, come pure la data effettiva del trasferimento non sono ancora note.

Si può scegliere in tre colori il Benq Joybee

Riproduce canzoni archiviate nei formati Mp3 e Wma, ma è anche un registratore digitale ed è disponibile in tre colori (viola, arancio e verde) e in due diverse taglie: da 128 e 256 Mb. Ecco il Joybee 110 di Benq, lettore multifunzione che pesa appena una quarantina di grammi ed è dotato di un equalizzatore con preimpostati diversi effetti ed simulazioni ambientali. È anche un flash drive e nell'impiego come registratore digitale alla qualità inferiore arriva ad archiviare una cinquantina di ore di conversazione mentre la sua batteria al litio, ricaricabile dalla porta Usb, ha un'autonomia di oltre dieci ore.

E.N.

Blu-Ray, in arrivo da Sony il primo masterizzatore

Sony punta alla sostituzione del Dvd. La Casa giapponese, a metà della primavera, toglierà i veli al primo masterizzatore di Blu-Ray, cioè i dischi ottici ad altissima densità (da 23 a 100 Gb) letti da un laser blu con lunghezza d'onda di 405 nm. Il nuovo masterizzatore potrà incidere supporti, anche cancellabili, da 23,3 Gb (una capacità cinque volte superiore a quella di un comune Dvd-R). L'apparecchio, che secondo i piani sarà disponibile anche in una versione esterna, costerà oltre 3mila euro, ma è probabile che i prezzi scenderanno di molto con la futura generazione di prodotti così come è avvenuto qualche anno fa con i Cd-R/Rw e sta accadendo ora con i masterizzatori di Dvd.

L'HI-TECH IN ONDA

a cura di www.televisione.it by Nexta Media

Il programma della settimana

«Il Leone». Canale: **Mt Channel (Sky)**. Orario: Lunedì 16 febbraio, ore 21.00. Area: Scienze. Lingua: Italiano.

Mt Channel, il canale digitale di Mediaset nato da una costola del popolare programma televisivo «La Macchina del Tempo», presenta questa settimana un documentario a tema naturalistico intitolato «Il Leone», già vincitore del Wildscreen Award for Innovation. È il premio dice già molto di questo documentario dedicato a uno degli animali selvaggi più conosciuti e amati dal pubblico tv. Per affrontare un tema così vasto e già molto raccontato il reportage di **Mt Channel** sceglie di utilizzare le tecnologie di ripresa più moderne e innovative: da microcamere impiantate sugli animali,

a riprese aeree e computer animation. Il risultato è interessante: un documentario che, alla luce degli studi scientifici degli ultimi 50 anni sulla vita di questi felini, riesce a offrire uno sguardo comunque diverso e appassionante.

• Tv

Giovedì, 12 febbraio, **Bbc World (Sky)**, inglese, ore 21.30: «Click Online» (rubrica settimanale dedicata a Internet e ai new media; nella puntata: «Arte e tecnologia»). Venerdì, 13 febbraio, **Bbc World (Sky)**, inglese, ore 20.30: «Science Shack» (programma di sperimentazione scientifica; nella puntata: «Si può vivere sott'acqua?»). Venerdì, 13 febbraio, **National Geographic Channel (Sky)**, ore 21.00: «Pianeti ostili» (documentario). Venerdì, 13 febbraio, **Discovery Science (Sky)**, ore 20.45: «Ultra Scienza» (serie di

reportage; nella puntata: «La sopravvivenza in profondità»). Sabato, 14 febbraio, **Bbc World (Sky)**, inglese, ore 21.15: «Genius» (serie di reportage dedicate ai geni della scienza; nella puntata: Robert Hooke). Sabato, 14 febbraio, **Discovery Science (Sky)**, ore 22.10: «Cure miracolose» (serie di documentari; nella puntata: «Il robot che trapianta i reni»).

Domenica, 15 febbraio, **National Geographic Channel (Sky)**, ore 22.00: «Viaggio su Marte: l'atterraggio» (documentario). Lunedì, 16 - Venerdì, 20 febbraio, **Rai Tre**, ore 15.00: «Neapolis» (la rubrica del Tg3 dedicata alle nuove tecnologie e a Internet, ideata da Silvio Luise e condotta da Antonello Perillo e da Antonella Fracchiolla). Martedì, 17 febbraio, **Mt Channel (Sky)**, ore 19.00: «Tecnologia per il mare» (serie di documentari).

dal 12 al 18 febbraio



«2024» è la trasmissione dedicata alle nuove tecnologie, in onda da lunedì a venerdì alle 22.30. Novità, tendenze e approfondimenti in diretta con gli esperti e gli ascoltatori in compagnia di Enrico Pagliarini. Questa sera, tv digitale terrestre: tutte le novità e i problemi di installazione. • Martedì 17, sicurezza informatica: intervista con Tom Kellerman, Responsabile Sicurezza della World Bank a Washington. «Il volo delle oche», in onda da lunedì a venerdì alle 13.00, è il programma di scienza condotto da Sylvie Coyaud e Federico Pedrocchi con il contributo dei ricercatori che spiegano i metodi, gli esperimenti e le ricadute del loro lavoro nella vita di tutti i giorni. Per conoscere le frequenze e il palinsesto: Infoline 800.28.11.11 - www.radio24.it.