

E³ Electronic Entertainment Expo di Los Angeles, maggio '95

La prima edizione di E3, nonostante i dubbi legati di solito alla prima edizione di una manifestazione fieristica, ha riscosso un successo incredibile. Los Angeles si è presa una rivincita sul Comdex e sul CES di Las Vegas che solo indirettamente coprivano il mercato dell'entertainment interattivo elettronico

di Gerardo Greco

È piuttosto insolito che la prima edizione di una fiera riscuota tanto successo, ma è esattamente quello che è accaduto ad E3, Electronic Entertainment Expo, che si è tenuto nel Convention Center di Los Angeles, un centro ulteriormente esteso grazie all'apertura del nuovo e modernissimo padiglione Sud. La frase tipica che ha riassunto la reazione di molte delle persone presenti è stata: «All'E3 ho incontrato tutte le persone che avevo intenzione di incontrare e tutte quelle che non sapevo ancora di voler incontrare». Questa fiera gigantesca ha rappresentato l'appuntamento da non mancare per gli oltre 375 espositori produttori di titoli per tutte le piattaforme esistenti e future, comprese le cartucce per le diverse console da videogioco, i CD-ROM nei diversi formati esistenti e tutti i grossi nomi del mondo dell'entertainment interattivo, nomi quali Sega, Sony Computer Entertainment, Nintendo, Atari, Acclaim, Electronic Arts, Konami, 3DO, Activision, Compton's New Media, CapCom, Disney Software, Virgin Interactive Entertainment, Lucas Art Entertainment e Microsoft.

Quale Mercato per E3

Si tratta di un mercato molto ricco, valutato intorno ai 10 miliardi di dollari per il solo entertainment interattivo elettronico. La sola occasione della fiera E3 ha aggiunto alla cifra di oltre 10.000 titoli già esistenti una media di otto nuovi prodotti per espositore, facendo quindi di questo appuntamento un punto di riferimento fondamentale.

Il pubblico adulto sembra essere il punto focale di questo mercato, almeno del 65% di questi nuovi titoli, un pubblico rappresentato da maschi adulti di età compresa tra i 18 e i 34 anni.

Nella ricerca condotta il 31% delle società ha indicato nei maschi adulti di età 35-54 il gruppo chiave per questo mercato, con un altro 19% che vede nelle donne tra i 18 e 34 anni come un importante nuovo mercato. Naturalmente tutte queste aziende spenderanno molti soldi cercando di raggiungere queste nuove aree di mercato, con circa la metà di quelle presenti a E3 con programmi di spese per la promozione dei prodotti pari ad oltre 1 milione di dollari.

Il 57% delle aziende presenti ha indicato che il CD-ROM rappresenta la nuova categoria di prodotti più promettenti, tanto per apparecchi dedicati che per PC domestici.

Una percentuale solo leggermente più bassa ha indicato nei videogiochi della prossima generazione da 32 e 64 bit la categoria più «calda», con indicazione specifica delle piattaforme Sony PlayStation; Nintendo Ultra 64 e

Sega Saturn. Tanta attenzione per questo mercato può essere compresa quando ci rendiamo conto che le cifre per l'hardware ed il software stanno esplodendo da un mercato di 8 miliardi di dollari nel 1994 a 10,3 miliardi di dollari nel 1995 e 23,5 miliardi di dollari nel 1999.

Ciò significa che il mercato di cui ci occupiamo in questo articolo ha generato negli utenti spese di circa un miliardo di dollari superiori a quelle legate ai film visti a cinema lo scorso anno. Questa cifra è ancora più incredibile se ci ricordiamo che l'85% degli utilizzatori di giochi elettronici interattivi sono maschi. Infatti le aziende produttrici comprendono chiaramente che esiste un intero mercato che deve essere ancora raggiunto: quello delle donne che occupano ancora oggi una percentuale troppo piccola.

La multimedialità ed in genere i titoli interattivi su CD-ROM coprono una spesa di 2,1 miliardi di dollari ogni anno, con le vendite dei PC multimediali con CD-ROM passate da 8,8 milioni di unità nel 1993 a 23,6 milioni nel 1994, con una previsione di 57,1 milioni di unità per il 1996. Per queste macchine dal primo titolo su CD-ROM, «Bibliofile» pubblicato nel 1986, si è passati ad oltre 10.000 titoli disponibili in tutto il mondo.

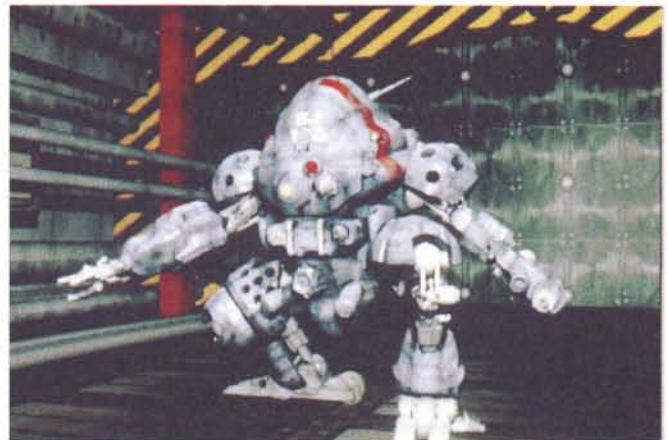
Ma E3 è stata anche un'occasione speciale per la telematica, naturalmente quella particolarissima ed importantissima dedicata al mercato di massa. In questa area si prevede che l'entertainment in rete possa raggiungere una massa critica entro i prossimi 10 anni. Già oggi 11 milioni di case hanno una qualche possibilità di attività on-line ed anche in questo caso l'85% degli utilizzatori è di sesso maschile. Nel 1972 DIALOG offriva il primo servizio on-line



La nuova console Sony PlayStation



«Mortal Kombat 3» per Sony PlayStation.



«Kileah: The DNA Imperative» per Sony PlayStation.



«Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest» per Nintendo Super Nes.



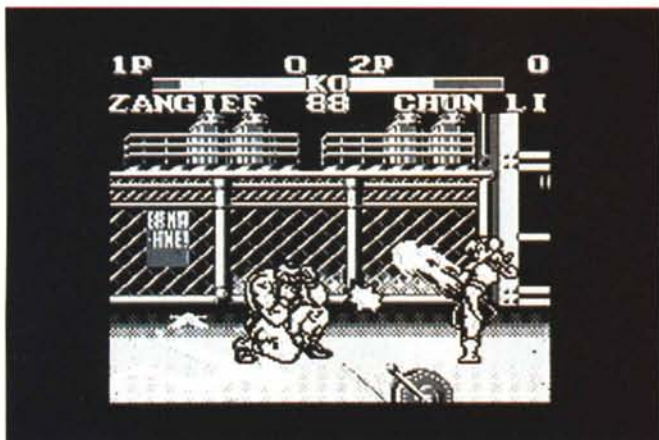
«Killer Instinct» per Nintendo Super Nes.



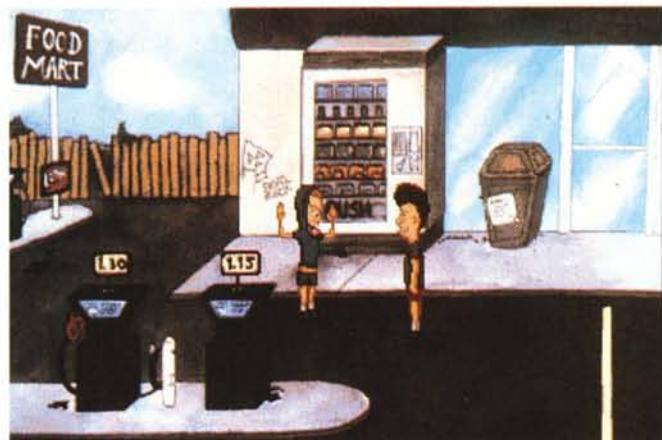
▲ La nuova console
Nintendo Ultra 64.



▶ La nuova console
Nintendo Virtual Boy
per VR a basso costo, in b/n.



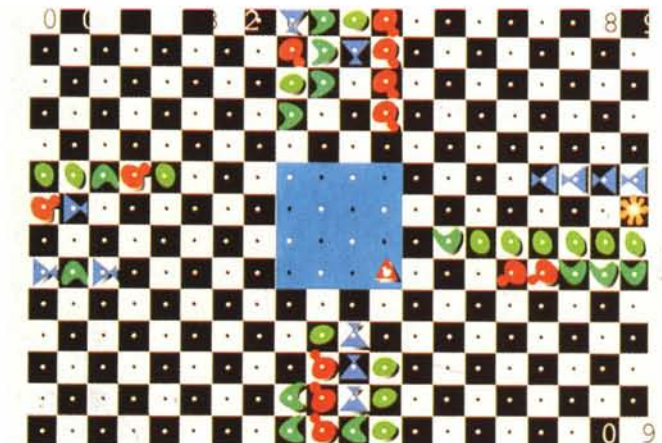
«Street Fighter II», in versione per Game Boy.



VS, la nuova sigla per «Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity» per Win e Mac.



«Donkey Kong Land», la versione ridotta di Donkey Kong Country per Game Boy, ancora sorprendente.



«Zoop», il rivoluzionario e giocabilissimo nuovo gioco di Viacom New Media disponibile presto per tutte le piattaforme esistenti ed anche al mercato femminile.

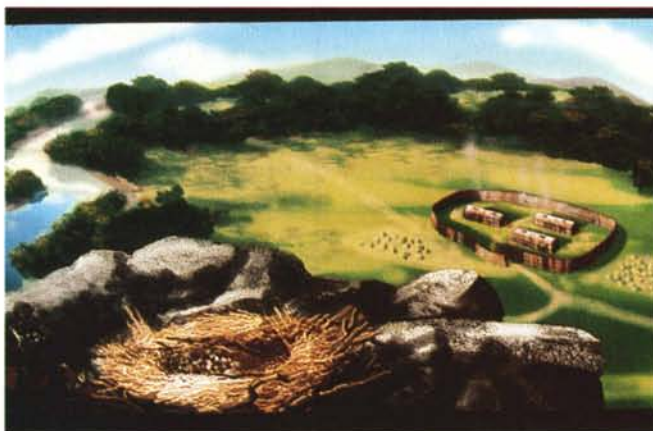
commerciale pubblico; oggi esistono almeno 2000 sistemi on-line e 8000 raccolte di dati disponibili al pubblico, senza contare la massa di informazioni disponibili attraverso Internet. La spesa annuale per i servizi on-line, compresi attrezzature, software e tempi di connessione, raggiunge oggi i 10 miliardi di dollari, con previsioni per il 1997 dell'ordine di 17,8 miliardi di dollari. Il solo mercato dei modem è oggi di 1 miliardo di dollari, con crescite annuali previste nell'ordine del 14-15% nei prossimi anni.

Oggi il PC domestico è una realtà che raggiunge il 33% di tutte le case, con almeno il 10% che ha pianificato l'acquisto di un PC per il 1996. Il 65% delle famiglie con un PC domestico ha un reddito annuale di 100.000 dollari, contro solo l'11% di famiglie con PC domestico che ha un reddito annuale di meno di 20.000 dollari. Un dato incredi-

bile è che il 90% di tutti i bambini spesso usa il computer a casa, a scuola, in un ufficio, da un amico o un parente.

La disponibilità di tecnologie educati-

ve, a volte indicate come «edutainment», inducono spese pari a 4 miliardi di dollari previsti nel 1995, tanto nelle scuole che negli ambienti domestici.



«The Indian in the Cupboard», in versione Win e Mac, prima ancora dell'uscita dell'omonimo film e libro.



È pronto il modulo CD-ROM per la console Atari Jaguar.

**Le tre parole magiche:
Nintendo, Sega e Sony**

Tom Kalinske, presidente di Sega of America, ha sorpreso i presenti annunciando che in concomitanza di E3 era riuscito a far consegnare ai rivenditori migliaia di Saturn, la console da videogioco della prossima generazione di Sega. Ciò, come vedremo più avanti, proprio in concomitanza all'annuncio del ritardo di Nintendo con la sua nuova console. Con orgoglio Tom Kalinske di Sega ha acceso immediatamente i toni della battaglia contro il concorrente Nintendo spiegando che il giorno prima almeno 1800 negozi statunitensi e canadesi avevano ricevuto il nuovo Saturn. Questo come vedremo anticipa anche la Sony che non riuscirà a consegnare la sua nuova console PlayStation prima di settembre. «I tre mesi nei quali la Saturn sarà l'unica nuova console disponibile - dice ancora Tom Kalinske - permetteranno di realizzare un vantaggio che poi non sarà facile ridurre». Il prezzo fissato per Saturn va dai 399 ai 449 dollari nei negozi, compreso il CD «Virtual Fighter». Tra i primi titoli disponibili vanno citati «Myst» e «Daytona».

Sony ha replicato, attraverso il presidente di Sony Electronic Publishing Olaf Olafsson, che con l'introduzione della

Atari ha presentato Jaguar VR, il primo sistema immersivo a 64 bit sviluppato insieme da Atari e Virtuality Group.



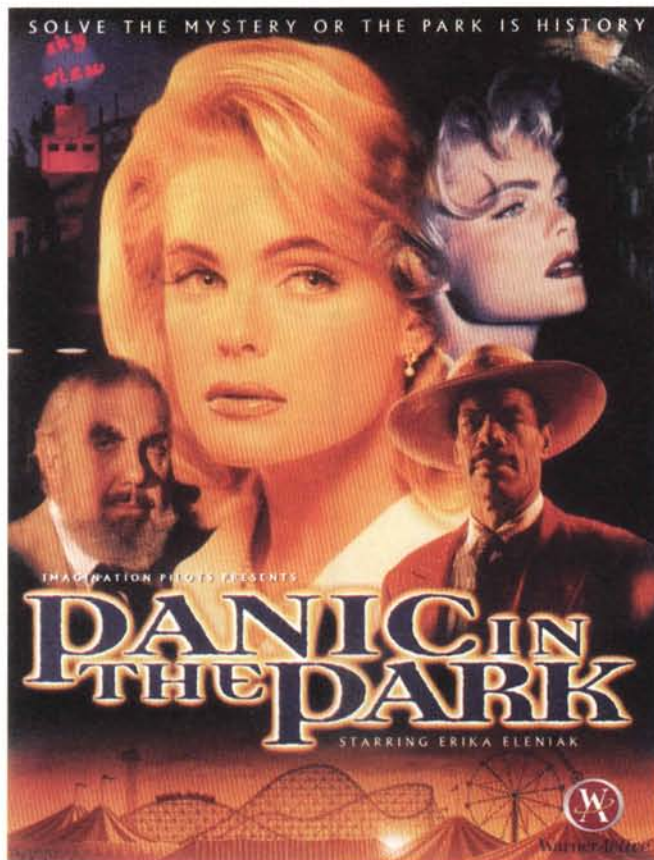
«Battle Beast Alley», il nuovo gioco di 7th Level che si preannuncia come forse il miglior gioco di combattimento, per Win/Win95.



Un assaggio della nuova tecnologia a 64 bit M2 per 3DO.



nuova console a 32 bit PlayStation, l'utilizzatore rimarrà sorpreso dal nuovo livello di qualità dei giochi possibili. Per quanto riguarda il prezzo della PlayStation, l'intenzione è di sfidare Sega con un prezzo ancora più basso di quello della Saturn, forse addirittura 299 dollari. Al lancio la PlayStation avrà almeno 20 titoli disponibili. In termini di marketing la PlayStation rappresenta per Sony il più grande lancio di un prodotto dopo il CD audio. Quindi non possiamo che aspettarci una valanga di «consigli per gli acquisti» espliciti e velati in tutte le attività di Sony rivolte al grande pubblico. Alcune settimane prima della fiera E3 la Nintendo aveva annunciato che il tanto atteso Ultra 64, un nome con un numero magico, non sarebbe stato presentato in questa sede, come inizialmente previsto. Infatti il successo del gioco a 16 bit Donkey Kong Country, la cui grafica è stata realizzata con macchine SGI, con circa 8 milioni di cartucce vendute da novembre (fate un po' di calcoli, pensando che ogni cartuccia viene venduta a circa 40 dollari), ha inevitabilmente elevato il livel-



«Panic in the Park», uno dei più bei film interattivi per Win e Mac da WarnerActive.



lo di qualità che ci si aspetterà dalla nuova tecnologia a 64 bit dell'Ultra 64. Il progetto ed i componenti sono praticamente pronti, ma Howard Lincoln, presidente di Nintendo of America, ha voluto parlare piuttosto di un altro aspetto fondamentale di questo mercato, la pirateria software nel mondo dei videogiochi. Nintendo ha perso lo scorso anno 2,5 miliardi di dollari in tutto il mondo a causa dei pirati che apparentemente diventano sempre più bravi. In un caso particolare ci si è accorti dell'esistenza di copie di cartucce piratate perché alcuni acquirenti avevano protestato per l'impossibilità di salvare il gioco prima di spegnere la console. Era successo che i pirati, per risparmiare, avevano addirittura eliminata la batteria che in-

vece è presente nella versione legittima di Donkey Kong Country.

La pirateria colpisce tutta l'industria del software e di quelle persone che sopravvivono con la creazione, la fabbricazione, il marketing e la distribuzione dell'entertainment interattivo. Durante il suo discorso ad E3 Howard Lincoln ha mostrato una cartuccia, la «Wild Card» da 200 dollari, che ad Hong Kong permette di copiare i giochi venduti su cartuccia. In alcuni casi è possibile copiare su un paio di dischetti l'equivalente di 500 dollari di videogiochi. Il Cyberspace sta contribuendo a semplificare queste attività criminose anche negli USA. L'87% dei giochi venduti in India è contraffatto, in Thailandia si arriva al 90%, in Russia il 95% ed in Cina almeno il 98%. Con 2,3 miliardi di persone questi paesi rappresentano il 44% della popolazione del mondo intero. Il messaggio lanciato è che questi paesi sono sempre più pronti a passare da un mercato dei titoli interattivi per entertainment piratati ad un mercato completamente legittimo.

ME

Sta arrivando e promette di essere più scatenata della prima volta. È «Virtual Valerie 2» da Arcus per Win e Mac.

Gerardo Greco è raggiungibile tramite MC-link alla casella greco e tramite Internet agli indirizzi greco@mclink.it e 71562.516@compuserve.com.

La navigaziOne CONTINUA con...

INTERACTIVE MULTIMEDIA MAGAZINE

IL PRIMO NEWSMAGAZINE SU CD-ROM

- Più ricco di contenuti
- Più carico di demo per Macintosh, Windows e DOS
- Più affascinante con i filmati a pieno schermo **MPEG**
- Più navigabile con la nuova interfaccia grafica
- Più facile da utilizzare con i nuovi installer
- Più interconnesso con la nuova rivista **HTML**
- Più economico a lire **22.000**

Di tutto di più in un solo CD-ROM

in edicola
nei computers shop
nei music store



Per informazioni: **Publitarget S.r.l.** Tel. 06/32.33.180 fax 06/32.32.458