

Los Angeles 13-15 maggio 1999

Electronic Entertainment Expo

di Pierpaolo Turitto

Il punto di riferimento assoluto per il settore del divertimento, del multimediale e del tempo libero "informatico".

Se si volesse ridimensionare una delle nostre città, sarebbe necessario modificarne tutti gli elementi, ovvero ad un palazzo molto più alto corrisponderebbe una strada più larga, delle automobili più grandi e così via: questo è ciò che a Los Angeles sembra essere già accaduto. Seguendo questa scala alterata, la fiera mondiale dei videogiochi, l'E3 Electronic Entertainment Expo, era grande quanto 14 Jumbo ad ali spiegate.

Sempre per il principio dell'esagerazione, per presentare un nuovo videogioco di basket è stato allestito un campo, per il nuovo wrestling un ring con due tipi poco raccomandabili che se le davano di santa ragione, e via dicendo, camion infilati in muri di mattoni, auto di formula 1, il tutto condito con pupazzi animati, bambolone irreali, musica, luci ed effetti speciali.

Un investimento così imponente è motivato dal fatto di essere al terzo anno consecutivo, in cui i guadagni provenienti dall'intrattenimento elettronico hanno registrato un incremento a due cifre: ovvero uno dei mercati tecnologici più redditizi.

L'E3 rappresenta il punto di riferimento per tutti coloro che operano nel settore, il momento in cui si scoprono le carte nascoste, si illustrano i progetti futuri e le alleanze, uno scacchiere che si illumina d'improvviso raccontando il domani.

1900, il secolo che l'anno si appresta a salutare, era anche la somma impressionante di nuovi titoli presentati, nello spazio di 400 stand, visitati da 55.000 persone.



Nintendo & IBM

La notizia che rimbalzava di stand in stand, in un attimo sulla bocca di tutti, è stata sicuramente quella dell'accordo tra Nintendo ed IBM.

I mondi paralleli del software per computer e dei videogiochi per console convergono già da tempo con altre alleanze: Microsoft e Sega per il Dreamcast, Sony che utilizzerà Linux sulla Playstation 2.

"Project Dolphin", questo il nome in codice, è l'idea della nuova console con marchio Nintendo, processore IBM PowerPC, già utilizzato sul Macintosh, con clock a 400 MHz e lettore DVD Matsushita. Le voci prevedono l'uscita della console per Natale 2000, con un evidente scossone al mercato. Infatti oltre al potere dell'alleanza di 3 grandi nomi, suscita interesse in molti, e timore nei concorrenti, la presenza del DVD Video, ovvero la possibilità di lanciare giochi e film sullo stesso hardware, potenzialità che, se confermata, metterebbe in difficoltà anche i produttori di lettori DVD.

Guerre Stellari

L'evento che maturava parallelamente, al di fuori delle porte del Convention Center, ma con evidenti segni all'interno della fiera, era senz'altro il nuovo episodio di "Guerre Stellari".

Mentre ad Hollywood i ragazzi dormivano fuori da un cinema in attesa della prima, all'interno dell'E3 si

comprendeva che Lucas aveva preparato lo sbarco non dimenticando nulla, in particolar modo i videogiochi. Ne erano presenti 3, che spaziavano su ogni piattaforma: il Nintendo 64 cavalcava l'onda creando uno stand apposito per l'uscita di "Racer", simulatore di volo da combattimento tra Pod, i veicoli del nuovo film; il PC si prendeva la fetta più grande con il gioco "La minaccia fantasma", sviluppato dalla stessa Lucas Arts, un bellissimo mix, tra l'avventura stile Monkey Island ed un arcade, in cui velocità di spada laser e precisione di tiro fanno la differenza. E, incredibile ma vero, c'era anche un gioco educativo, "Guncan Frontier", con gli strampalati animali che popolano l'Episodio 1.

Barbie, Lara & Tarzan

Come non è mai accaduto in altri mercati, i sequel di videogiochi famosi si sono trasformati in business miliardari; inoltre il mondo dell'intrattenimento, ovvero cinema, TV, fumetti, ha subito l'influenza di questa vertiginosa crescita dei numeri.

Improvvisamente il potere del marchio o del personaggio ha preso un ruolo più grande del prodotto stesso, infilare Topolino dentro un videogioco è garanzia di vendite a tanti zeri, e, in direzione inversa, realizzare un film con Lara Croft, l'avvenente eroina di "Tomb Raider", significa assicurarsi la presenza in sala di tantissimi videogiocatori.

Quindi un'ingente quantità di denaro si muove ben prima della realizzazione e dell'uscita del titolo; nel gioco delle royalty, dei nomi e dei marchi le vendite arrivano secondarie, legate alla capacità di packaging e di pubblicizzazione, insomma più vincolate dall'aspetto del prodotto che dal contenuto.

Quindi pronti a vedere sullo scaffale i giochi di Barbie, di Tarzan della Disney ed il film di Lara Croft.

Addio vecchi giochi

Aggirandosi in fiera ci si trovava di fronte anche lo stand Lego: i famosi mattoncini con cui tutti i bambini hanno cercato di costruire nuovi progetti ingegneristici hanno lasciato spazio ad una collezione di programmi che fanno un po' di più, ma nella triste lontananza di un monitor. Allontanandosi di pochi passi, si finiva nello stand Hasbro, che presentava tutti i suoi giochi da tavolo nella nuova versione per computer: Risiko, Monopoly, Cluedo, Stratego, ecc.

Da grande appassionato del gioco di società, un panorama di questo tipo mi fa presagire un futuro in cui ci si incontrerà necessariamente passando da un computer.

Realtà virtuale per bambini

La IntelPlay, una joint venture tra Mattel ed Intel, sta lavorando ad un progetto per inserire i bambini nel videogioco, ma, mentre loro ci pensano, in fiera era già possibile vedere la Me2Cam, una telecamera con look stile iMac, che estrae la persona inserendola all'interno di un gioco. In particolare modo erano utilizzabili il flipper, lo snowboard e il Bubblemania.



Un primo passo verso la realtà virtuale alla portata di tutti.

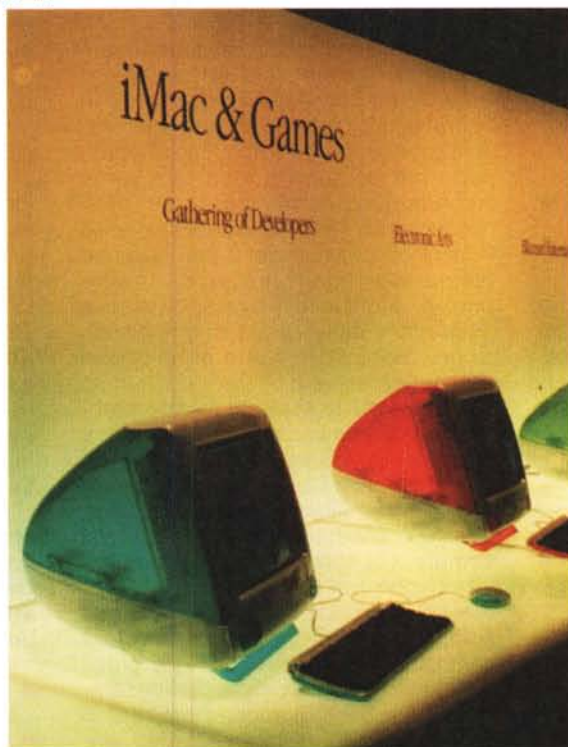
Apple?

La presenza di Apple in una fiera così specializzata spiega in modo inequivocabile quanto sia strategico per un hardware il supporto dei giochi; la presenza di

software ludico può, come successo più volte, decretarne il successo o il fallimento.

L'aspetto dello stand raccontava però che la casa di Cupertino non è di questo settore, nel resto dell'E3 regnavano colori e suoni, nello spazio della mela il silenzio e il bianco, ma il processore G3 ostentava tutta la sua potenza. Gli unici colori presenti li sfoggiavano gli iMac che, in sequenza, sui monitor mostravano tutti i demo dei nuovi giochi.

Uscendo dalla fiera la sensazione è che il Mac non sarà la macchina da gioco del futuro, ma che finalmente potrà fare anche questo, perché ne ha i mezzi e perché in alto hanno capito che far giocare paga in termini di vendite e diffusione del prodotto.



Conclusioni

Le conclusioni che traiamo da questa tre giorni ci portano a considerare che il mercato è molto florido, perché l'interesse è grande e perché la tecnologia costringe ad un continuo aggiornamento; le idee non ci sono sembrate un granché innovative, ma sempre più la realtà si miscela nella finzione fino a farci perdere il filo. Il gioco del calcio è sempre quello, ma i calciatori diventano sempre più veri: non mi meraviglierei se un giorno ci faranno vedere in TV una partita giocata virtualmente senza dircelo e nessuno se ne accorgerebbe.