

E Videogiochi | Scenari | Interattività

Tokyo game show reboot

di **Emilio Cozzi**

Da qualche anno si mormora che in Giappone il videogioco sta claudicante. Che finiti i tempi in cui dominavano la Terra, "Space Invaders" e discendenti oggi percorrono il viale del tramonto.

Meglio ricredersi: dati alla mano, nel Paese del Sol Levante il gaming è ancora dappertutto. Deve capire come mantenersi in forma, è vero, ma sta decisamente bene.

Per intuirlo non serve il Tokyo Game Show, la fiera che stasera, dopo 4 giorni, chiude quello che dal 1996 è l'appuntamento più importante per verificare la salute del geemu, l'ecosistema videoludico locale. Basterebbe notare che i videogiochi riempiono

un terzo dei manifesti sui muri, animano gli schermi giganti sulle facciate dei grattacieli; hanno, come in Akihabara, interi quartieri dedicati.

Il Tokyo Game Show non ha fatto che ribadirlo: 69 milioni di giapponesi su 117 videogiocano e, nel 61% dei casi, spendono soldi per farlo (nel 2016, 296 dollari a testa). Con i 12,4 miliardi di dollari mossi nel 2016 e i 12,5 previsti entro Natale, quella nipponica resta la terza industria del videogioco al mondo (fonte: Newzoo).

Tutto bene quindi? No. Anzitutto perché la leadership, almeno in ambito software, è stata persa a vantaggio di produttori più aggressivi, come Cina e Stati Uniti. In secondo luogo perché ad alcune delle sfide cruciali del settore, si veda la diffusione dell'esport, il Giappone deve ancora rispondere.

Difficile non lo faccia in tempi brevi; è la storia del geemu a suggerirlo. Ed è significativo l'abbia ribadito uno dei giochi più attesi al Game Show, "The Evil Within 2", la nuova produzione di Shinji Mikami, l'uomo che 21 anni fa sconquassò l'industria inventando "Resident Evil".

Il titolo inizia con i cliché più noti, fra case in fiamme e figlie date per morte. Dopo pochi minuti ci si ritrova inseguiti da creature con motoseghe al posto delle braccia e tutto, o quasi, l'armamentario di genere.

Ma basta più attenzione per rendersi conto che "The Evil Within 2" svela altro. E dice non solo della sua capacità di mescolare la storia del gaming con le visioni più conturbanti del cinema occidentale; in uscita il 13 ottobre per Tango Gameworks, l'azienda fondata da Mikami nel 2010 e subito acqui-

sita dall'americana ZeniMax, "The Evil Within 2" racconta anche di come, in Giappone, con buona pace di chi lo ritenga figlio di nicchie isolate, il videogioco è l'espressione di uno scambio culturale e commerciale ininterrotto. Fin dalle sue origini.

12 anni prima di lanciare il Famicom, la prima console capace di portare il gioco elettronico in milioni di case, nel 1971 Nintendo collaborava già con l'americana Magnavox nella produzione di fucili optoelettronici per Odyssey, una piattaforma addirittura precedente alle Atari.

Proprio l'azienda di Nolan Bushnell fu la prima a sottoscrivere un accordo con Namco per la distribuzione dei propri software in Giappone, nel '73. L'anno dopo, all'importazione di giochi statunitensi, il geemu rispondeva già esportando se stes-



so, incoraggiato dai grossi produttori di giocattoli, elettronica di consumo e soprattutto televisori (con in testa Canon, Hitachi, Mitsubishi e Sony).

Fu una miscela esplosiva. Permise non solo di evitare la crisi che nel 1983 piegò l'industria statunitense, ma di sfruttarla: Sega, Namco, Taito e soprattutto Nintendo, l'azienda fondata nel 1889 per produrre carte da gioco, divennero in tutto il mondo sinonimo di un settore.

Furono necessari 30 anni, l'esplosione dei device portatili, qualche errore strategico clamoroso - Sega docet - e la contestuale crescita di colossi come Microsoft ed Electronic Arts per allontanare lo scettro dal monte Fuji.

Eppure, ancora oggi, l'elisir di lunga vita ha la ricetta di sempre: è una commistione degli opposti, una miscela perfetta di esportabilità e gusti locali.

Non è un caso che tutti tornino a sfruttarla, rivelandosi sempre più attenti al mobile, alla realtà virtuale e all'esport: mentre con Playstation Playlink, Sony punta a conquistare i non giocatori attraverso un'esperienza collettiva su tablet e telefoni, all'avvicinamento al videogame competitivo di Nintendo - "Splatoon 2" o "Arms" - tradisce l'identità di volontà di rimanere al passo coi tempi.

I marchi più piccoli non sono da meno: vr e ar potrebbero rivelarsi ideali per esportare anche i loro prodotti più "tipici", saghe robotiche come "Zone of Enders" (Konami) comprese. Con "Dragon Ball FighterZ", Bandai Namco promette una disciplina "esportiva" che potrebbe lasciare il segno ben lontano dall'isola, dove l'esport muove solo 3,9 milioni di dollari.

Ecco perché, sebbene Wii U rimanga la console più usata in patria, Nintendo mostrerà davvero i muscoli con "Super Mario Odyssey", "Fifa" ed "Nba 2k" nella loro imminente versione per Switch.

Forgiato nei dojo, il geemu ha bisogno di vincere all'estero per vivere. Dovrebbe saperlo.

L'evento videoludico nipponico.

Dal 21 al 24 settembre si è tenuto il Tokyo Game Show 2017, appuntamento sempre molto atteso dagli appassionati. Evento simbolo del modo di intendere il videogioco in Giappone oggi sconta grandi assenti come Microsoft e Nintendo.

TECNOLOGIE ADDITIVE - i Player del settore

Dal 2014 AITA è il riferimento nazionale per le Tecnologie Additive

Le tecnologie additive non sono una novità recente: sono ormai parecchi anni che è possibile acquistare sul mercato sistemi che sono in grado di realizzare componenti "aggiungendo" materiali plastici o metallici. È cambiato, invece, l'impiego che se ne può fare: da strumenti per la prototipazione rapida le tecnologie additive si sono aperte un varco in produzione affiancando in modo complementare le macchine utensili ad asportazione di truciolo o deformazione (o altri beni strumentali). AITA-ASSOCIAZIONE ITALIANA TECNOLOGIE ADDITIVE, nata nel 2014, che è il riferi-

mento del settore italiano e che trae le sue origini dall'iniziativa dei suoi 13 soci fondatori - tra cui UCIMU-SISTEMI PER PRODURRE che la supporta operativamente - è una associazione orientata verso le applicazioni industriali delle tecnologie additive; capace di dare un'immagine del settore corretta e coerente con le connotazioni industriali; in grado di rappresentare "l'additivo" a livello italiano e internazionale; che favorisce la conoscenza delle tecnologie additive;

per raggruppare i player italiani del settore All'AITA che per statuto è un'associazione di natura culturale, possono aderire: Persone fisiche che, per la loro formazione scientifica/tecnica oppure per la loro esperienza aziendale/professionale, sono interessate agli scopi associativi e possono contribuire al loro raggiungimento Società, Enti e Persone giuridiche in grado di contribuire agli scopi e alle attività dell'associazione e operanti nel campo delle tecnologie additive o delle loro applicazioni. Attualmente, l'associazione comprende oltre 100

soci tra aziende produttrici e venditrici di macchine, utilizzatori, centri servizi, aziende di software per la progettazione, case editrici, altre associazioni del manifatturiero e potenziali player del settore. Università e Centri di ricerca, parte della compagine associativa, apportano sviluppo di conoscenza e vantaggio competitivo per il settore - www.aita3d.it



INFORMAZIONE PROMOZIONALE

STRATASYS migliora le prestazioni aziendali grazie alla stampa 3D

Azienda leader nelle soluzioni di tecnologia additiva applicata, Stratasys offre soluzioni innovative che consentono di accelerare i processi aziendali, ottimizzare le forniture e migliorare le prestazioni a migliaia di piccole e grandi aziende in tutto il mondo. Da 30 anni Stratasys fornisce ai clienti una gamma di soluzioni di stampa 3D in diversi settori: aerospaziale, automobilistico, sanitario, meccanico, moda e progettazione. Le tecnologie



di stampa 3D di Stratasys consentono alle aziende di rendere più efficienti e redditizi i processi produttivi e di progettazione. I clienti Stratasys, tra cui marchi leader come Airbus, Boeing, BMW, Opel e Unilever, stimolano l'innovazione e accelerano lo sviluppo con l'impiego della stampa 3D per

prototipi di precisione, strumenti e parti di produzione robuste. La tecnologia di stampa 3D PolyJet, unica nel suo genere, offre una piattaforma per creare parti con geometrie complesse e dettagli super-fini, dando così la possibilità a progettisti e ingegneri di produrre prototipi ultrarealistici, caratterizzati da maggiore complessità e funzionalità. La riduzione dei cicli di prototipazione consente ai team di progetta-

zione verifiche molto più rapide, con una conseguente riduzione dei tempi di lancio dei nuovi prodotti. Le soluzioni FDM Stratasys creano strumenti leggeri con prestazioni elevate in minor tempo e a costi ridotti, accelerando il time-to-market. Inoltre, la tecnologia FDM è in grado di stampare in 3D e on-demand strumenti di produzione resistenti e perfettamente personalizzabili sulle esigenze della linea produttiva.

italia@stratasys.com

SPRING, leader italiano nel settore della Stampa 3D

La vicentina Spring continua ad essere leader italiano nell'ambito dell'engineering e della prototipazione rapida. Con la sua esperienza ventennale nel settore unisce competenze ingegneristiche, conoscenza del processo costruttivo additivo e attenzione ai dettagli. "Siamo stati i primi in Europa ad utilizzare per il processo additivo il Nylon caricato carbonio - dichiara il titolare Fabio Gualdo - il materiale ha una matrice di Nylon 12 con l'aggiunta del 35% di fibra di carbonio. Le sue eccezionali caratteristiche permettono la realizzazione di particolari meccanicamente superiori, con grande resistenza alle alte tem-



perature e allo stesso tempo estremamente funzionali e leggeri. Viene utilizzato per diverse applicazioni di Metal Replacement e riduzione del peso anche in ambito produttivo. Utilizzare le nostre soluzioni permette ai clienti di essere più performanti e competitivi". www.spring-italia.com

Un "centro di competenza" scientifico-tecnologico per le applicazioni industriali della tecnologia Additive Manufacturing

A Genova il Gruppo Istituto Italiano della Saldatura, attivo dal 1948 per la diffusione della conoscenza nel settore della saldatura, ha intrapreso l'ambizioso progetto di promuovere e favorire in Italia il progresso della tecnologia di fabbricazione additiva. Questo attraverso sperimentazioni sui processi e i materiali, servizi di prototipazione e proposte formative con percorsi di qualificazione delle nuove competenze, in accordo alle nascenti linee di indirizzo internazionali. A questo scopo il Gruppo IIS si è dotato di una nuova macchina EOS con tecnologia laser a letto di polveri per applicazioni industriali. Le attività di sperimentazione verranno condotte dalla nuova realtà "GeAM" (Genova Additive Manufacturing), laboratorio congiunto appena costituito dall'Istituto Italiano della Saldatura con i dipartimenti DIME e DICCA dell'Università



di Genova. Un polo di riferimento per l'industria e un centro d'interazione fra ricerca e applicazioni industriali che i recenti piani di sviluppo inerenti a Industria 4.0 e Fabbrica Intelligente auspicano con sempre maggiore convinzione.

www.iis.it



SISMA, leader nello sviluppo della stampa 3D industriale

Riferimento a livello globale per la progettazione e produzione di macchinari ad altissima precisione, Sisma è oggi leader nello sviluppo di sistemi laser. Fondata nel 1961 a Schio (VI), ha saputo estendere il suo know-how dalle macchine per la produzione di catena ora (oltre 130 modelli) a sistemi di marcatura, saldatura, taglio ed incisione fino a porsi all'avanguardia nell'ambito delle tecnologie additive. MYSINT, stampante laser 3D a polvere metallica, è disponibile nelle versioni RM per metalli reattivi, PM per metalli preziosi e Dual Laser per elevati volumi produttivi. Sint&Mill® è la soluzione



in grado di coprire l'intero flusso di produzione digitale in ambito dentale. Sul fronte della stereolitografia laser Sisma offre MYREV, stampante 3D forte di un brevetto a 3 piattaforme rotanti in grado di stampare resine ad alta definizione. Sisma interverrà all'European Lean Summit che si terrà a Venezia il 13 ottobre. www.sisma.com

ALASCOM: tecnologie avanzate per una trasformazione 4.0 sostenibile

Alascom opera sul mercato internazionale da oltre 20 anni come società di ingegneria, systems integrator, outsource nel settore delle tecnologie avanzate, dove ha acquisito una solida esperienza nelle Telecomunicazioni, IT e Manufacturing ponendosi come primario partner per l'evoluzione 4.0. Vanta prestigiose referenze di settore, Gold Partner Cisco e collaborazioni con vari enti di ricerca. Ha sviluppato numerosi progetti Internet of Things (IoT), applicati all'Industry 4.0, con focus sull'integrazione intra e inter aziendale. In tale contesto Alascom fornisc

soluzioni avanzate in ambito Additive Manufacturing, sia nella fase di prototipazione che di processo, integrando a supporto tecniche di Digital Twin e di AI, proponendo non solo tecnologia ma nuovi modelli di business in un mercato dove il prodotto diventa intelligente e flessibile. Alascom intende favorire una transizione sostenibile dei propri clienti verso tecnologie emergenti attraverso modelli operativi flessibili. As service, on premise, ibridi, per garantire i migliori risultati sul mercato. www.alascom.it



ISL STUDIO LEGALE, attenzione e cura agli aspetti legali e aziendali della creatività, dell'innovazione, del digitale e delle nuove tecnologie 4.0

Crescente è l'interesse da parte dell'industria, dei fab lab, dei makers e delle Università all'impatto della tecnologia additiva sulla proprietà intellettuale (rischi, titolarità, protezione informatica e legale, contratti) in relazione agli elementi che la compongono come il processo, il software, la stampante, il file .stl nonché l'oggetto realizzato. ISL risponde a questo interesse poiché opera da decenni nel mondo del diritto commerciale e societario, assistendo importanti realtà imprenditoriali, con ampia cura ai temi della proprietà intellettuale e dei nuovi mezzi informatici, digitali e tecnologici. ISL dedica grande attenzione, sia sul piano formativo che professionale, all'emersione di nuove tecnologie quali la "Stampa 3D" dove offre assistenza consulenziale e giudiziale. È membro dell'IT IP Law Group Europe, del



la National Technology Law Association (Tech Law) e socio di AITA (Associazione Italiana Tecnologie Additive) - www.studioisl.it



Studio Legale
Alberto Savi & Associati

SEAMTHESIS, la start-up innovativa specialista delle discipline legate all'Industria 4.0

Seamthesis (start-up innovativa e Organismo di Ricerca) è un Centro di Competenza in ambito Metallurgico e Scienza dei Materiali, a supporto dell'Industria e PMI per l'innovazione di processo e di prodotto. Con forti competenze e facilità in ambito ingegneristico, modellistico e caratterizzazione dei materiali, si è specializzata nelle discipline proprie dell'Industria 4.0, la Metallurgia delle Polveri e Manifattura Additiva, per coprire progressivamente i diversi ambiti della Filiera del Valore, dall'Alloy



Seamthesis

Design, all'ottimizzazione dei processi produttivi e di stampa 3D, alla qualifica di prodotto. Nel settore della MA, Seamthesis è in grado di supportare il cliente nella re-ingegnerizzazione del componente, nella messa a punto del processo di produzione e qualifica funzionale di prodotti e polveri metalliche, grazie agli equipment di prototipazione e di R&D su scala industriale di cui dispone. Svolge formazione specialistica ed è attiva nella ricerca co-finanziata in Italia ed Europa. www.seamthesis.com

Grazie ad EOS la stampa 3D trova nuove applicazioni nell'Industry 4.0

In un settore in fortissima espansione, quello dell'Additive Manufacturing, EOS rappresenta il vertice dell'eccellenza, un punto di riferimento mondiale nella Industry 4.0. Grazie ad un know-how di assoluta avanguardia, il team di professionisti EOS è in grado di fornire risposte concrete a chi si accinge ad entrare nel mondo della stampa 3D. "Un successo - spiega il Regional Manager per l'Italia Giancarlo Scianatico - che è frutto innanzi tutto di una inesausta ricerca ma anche di una particolare attenzione verso i clienti. L'Additive Manufacturing, volendo sintetizzare, consente di risolvere problematiche complesse andando ad aggiungere materia dove serve. EOS è un'azienda internazionale che si rapporta con i più grandi account. La nostra offerta prevede soluzioni "chiavi in mano": dalla materia prima, all'hardware, ai sofisticati software (che permet-



EOS, Giancarlo Scianatico, Regional Manager per l'Italia

tono di controllare l'intero processo di creazione), all'assistenza e alla consulenza. I settori principali cui ci rivolgiamo - continua Scianatico - sono quello aeronautico, medicale, automotive e packaging ma la nostra tecnologia trova applicazioni un po' in tutti i campi legati al mondo della manifattura. Anche grazie a EOS i processi delle stampe in 3D troveranno applicazioni sempre più ampie e capillari". Info: 02 33401659 www.eos.info

NÒVA AJ



Videogiochi
La prova su strada di Xbox One X
di Luca Tremolada

LONDRA Forza Motorsport 7 corre spedito a 60 frame al secondo. In attesa del lancio a novembre delle console di Microsoft ecco cosa abbiamo scoperto a Londra



Smartphone
Google diventerà una hardware company?
di Luca Tremolada

MILANO L'acquisizione di un pezzo della taiwanese Htc (personale e brevetti) da parte di Google svela quello che potrebbe essere uno dei futuri alternativi del gigante di Mountain View



Privacy
L'anonimato funziona se si può condividere
di Alessio Lana

MILANO Sull'onda di Tbh, le nuove funzioni di Telegram e Sarahah che offrono anonimato non funzionano. O meglio funzionano solo qualcuno le adotta. E oggi non è così



Business
Le aziende che vivono di open data
di Riccardo Saporiti

MILANO Cresce anche in Italia il settore delle aziende che fanno business grazie ai dati messi a disposizione della pubblica amministrazione. Ecco il censimento