AESVI

Rassegna Stampa del 23/07/2008 07:57

La proprietà intellettuale degli articoli è delle fonti (quotidiani o altro) specificate all'inizio degli stessi; ogni riproduzione totale o parziale del loro contenuto per fini che esulano da un utilizzo di Rassegna Stampa è compiuta sotto la responsabilità di chi la esegue; MIMESI s.r.l. declina ogni responsabilità derivante da un uso improprio dello strumento o comunque non conforme a quanto specificato nei contratti di adesione al servizio.

INDICE

AESVI

23/07/2008 Metro - Bologna 5
Cavallino rosso fuoco

23/07/2008 Metro - Bologna 6
Frenetico "sparatutto"

VIDEOGIOCHI

23/07/2008 Corriere della Sera - Nazionale 8
Metallica: ora il nostro rock è anche un videogame

23/07/2008 Il Secolo XIX - Nazionale 9
Metallica, l'heavy metal fa pace con Internet

22/07/2008 Fox Uomo 10
Fai pratica con i videogame

22/07/2008 Fox Uomo 11
È questa la fine di Solid Snake?

22/07/2008 Millionaire 12
Skill games

22/07/2008 Millionaire 15
«Come fare del gioco un mestiere superpagato»

22/07/2008 ADV Express 16
Gara a tre per gli eventi Microsoft Xbox 360

23/07/2008 DNews - Milano 17
VIDEOGIOCHI BELLI DA OSCAR

23/07/2008 DNews - Roma 18
In vetrina >Trionfa l'iperrealismo da film

23/07/2008 DNews - Roma 19
VIDEOGIOCHI BELLI DA OSCAR

23/07/2008 Pubblicita Today 20
[Adv] Microsoft: autunno a tutto advertising per i giochi Xbox 360. Tre agenzie in gara per il tour

22/07/2008 NC Nuova Comunicazione 21
NUOVE PROPOSTE PER GLI APPASSIONATI DEL DIGITAL ENTERTAINMENT

22/07/2008 Ciak 22
I segreti di Il Cavaliere Oscurò

AESVI

2 articoli

Video giochi mobile

Cavallino rosso fuoco

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli CORSE. Inno al cavallino rampante. System 3, marchio memorabile nel panorama dei videogiochi, offre un prodotto ben curato e supportato in molti aspetti dalla carismatica figura di Bruno Senna. Il rumore dei motori, la manovrabilità delle oltre cinquanta Ferrari fedelmente replicate, tutto tende al realismo. Ottimo il circuito virtuale di Fiorano per prendere dimestichezza con il modello di guida. La versione PS3 supporta sfide online fino a sedici giocatori. Disponibile per l'ammiraglia Sony, Nintendo DS e in arrivo ad agosto per Wii e PS2 (PEGI 3+).

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Frenetico "sparatutto"

Unreal Tournament III AZIONE. Nome storico "Unreal", uno di quei titoli che ha definito un genere fin dalla sua prima comparsa. Questo terzo capitolo approda infine su 360, dopo aver graziato PC e PS3. Lo fa con stile, offrendo un'ottima resa tecnica e garantendo contenuti esclusivi pensati appositamente per questa riedizione tra cui nuove mappe, personaggi e veicoli. Molto apprezzata la modalità di gioco a schermo condiviso. Presente un video bonus di Gears of War 2 sul disco. Unreal Tournament III, frenetico sparatutto online adatto a un pubblico maturo (PEGI 18+).

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

VIDEOGIOCHI

13 articoli

Il concerto La band a Bologna: il nuovo album sarà abbinato a un videogioco e «pace fatta» con Internet

Metallica: ora il nostro rock è anche un videogame

DAL NOSTRO INVIATO BOLOGNA - «La battaglia contro Napster? Non avremmo più energie per rifarla». Non lo dice uno qualunque. Lo dice Lars Ulrich, batterista dei Metallica, la band che nel 2000 fece causa a Napster, il «mitico» software per lo scambio pirata di file. Lo racconta a metà fra il serio e l'ironico («Un incubo, qualcosa che non è mai successo»), ma con la rete è pace fatta. «Internet è nostra amica, lo è sempre stata. Quella di Napster era una questione di controllo. Se faccio musica e la regalo non è un problema, ma se io la faccio e tu la regali allora non va bene. Napster prendeva decisioni che erano nostre». E ora la band istituzione del metal ha sposato alla grande i new media. Per il nuovo album «Death Magnetic» (uscita a settembre), ecco il sito missionmetallica.com con contenuti speciali, anteprime e dietro le quinte. Tutto gratis. Chi paga qualcosina potrà scaricare album, foto, suonerie e le registrazioni di due concerti estivi. Volendo anche quello di ieri a Bologna che ha visto 20-25 mila persone all'Arena Parco Nord. Palco senza orpelli, un megaschermo e watt liberi. Si apre (come sempre) con la citazione da Il buono, il brutto e il cattivo di Morricone. E poi una scaletta che non svela nulla di «Death Magnetic», ma che fa un ripassone dei classici, da «Nothing Else Matters» a «Enter Sandman» e «Master of Puppets». Ma il web non basta per andare a recuperare i teenager di oggi. In contemporanea all'uscita del cd, nono nella carriera, le canzoni saranno disponibili anche per «Guitar Hero», il gioco che con una chitarra semplificata trasforma anche il più timido e brufoloso della compagnia in un divo rock. È ancora arte o siamo al puro business? «È una figata - dice Lars -. Avevo ormai smesso di provare a far diventare i miei figli di 9 e 7 anni dei fanatici del rock e dicevo "vade retro" ai videogiochi. Poi ho visto che i ragazzini si avvicinano alla musica dei grandi come Iron Maiden, Deep Purple e Black Sabbath con Guitar Hero e non ascoltano quelle m.... di band emo o i Green Day. E poi è un'esperienza in cui i ragazzi condividono qualcosa, non solo un passatempo dove si spara a manetta». La band sembra essere uscita dal tunnel di liti, alcol e droga che l'aveva portata vicino alla distruzione e che è stato documentato nel dvd «Some Kind of Monster». Continua Lars: «Lo psicologo ci aveva detto che quello che avevamo fatto sarebbe venuto fuori col tempo, ma allora non sapevamo che c'era un happy end». E il nuovo album? «Dopo "...And Justice for All" dell'88 avevamo paura di ripeterci e avevamo fatto lavori con orchestra, blues, cover... Il produttore Rick Rubin ci ha resi consapevoli che era ora di rivisitare i nostri anni 80». Andrea Laffranchi

Foto: Sul palco Kirk Hammett (a sinistra) e James Hetfield dei Metallica in azione sul palco

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Metallica, l'heavy metal fa pace con Internet

l'intervista

La band americana lancia l'album "Death Magnetic" e rivede il suo rapporto
con la rete: ora apparirà anche in un videogame
23/07/2008
fabrizio basso
bologna. La resa a Napster, i videogiochi didattici ma soprattutto "Death Magnetic", il nuovo album che giunge cinque anni dopo l'interlocutorio "St Anger". I Metallica, ieri a Bologna per la sola tappa italiana del "Spring/Summer Tour 2008", annunciano agli oltre 20mila fan giunti all'Arena Parco Nord che l'uscita è prevista per settembre: «Il filo conduttore è la morte» racconta la band di Los Angeles «ma nei nostri versi si può leggere qualsiasi significato. Si può provare emozione e paura oppure il terrore di essere a Pamplona inseguito da decine di tori. È il miglior disco che potevamo fare».

E c'è da credergli visto che negli ultimi tempi sono arrivati più volte vicini allo scioglimento. Mente occulta di "Death Magnetic"è il produttore Rick Rubin, celebre per avere lavorato con Red Hot Chili Pepper, Beastie Boys e Johnny Cash, che subentra a Bob Rock: «Rubin ci ha fatto riscoprire i suoni degli anni '80. Nel decennio successivo avevamo lavorato diversamente, giocando a fare l'orchestra. Crediamo che il disco in arrivo si collochi tra "Master of Puppet" e "?and justice for all", rispettivamente dell'86 e del l'88. Bob Rock era molto musicale, insisteva sulle sfumature. Rubin ha più orecchio e un approccio da talent scout: è un song's doctor, un dottore della canzone».

Il nuovo corso significa anche fare pace con Internet. Nel 2000 i Metallica scoprono che un "demo" della loro canzone "I Disappear"è stato distribuito gratuitamente in rete complice Napster. Cominciano a indagare e trovano altre canzoni che girano libere: parte una causa a Napster e durante il processo chiedono l'espulsione dal sito di 300 mila persone che avevano scaricato i loro brani. Il contenzioso si risolve nel 2001 con un accordo tra le parti. Ma intanto molti siti web creano delle parodie dei Metallica e li descrivono come "rocker egocentrici ed egoisti".

Oggi non sarebbero così aggressivi, anzi ironizzano su quello scambio di carte bollate: «Non lo rifaremmo più, non ne avremmo le energie. È stato un brutto sogno, come se non fosse successo nulla. Ma deve essere chiaro che non era una battaglia contro i fan. Siamo dei sostenitori della rete. Però metterci la musica deve essere una decisione individuale». Infatti è nato www.missionmetallica.com che dalla prossima settimana avrà anche le sue pagine in italiano: «È un diario che racconta giorno per giorno cosa facciamo. È possibile pre-ordinare il nuovo album in cd, vinile e nella versione coffin-box, a forma di bara. E già da oggi è possibile scaricare il concerto di ieri sera a Bologna». Internet è bello, basta pagare. E a proposito di guadagni, i Metallica cedono le loro canzoni al videogame "Guitar Hero". All'inizio con scetticismo, poi con entusiasmo «perché i nostri figli in questo modo conoscono band come Deep Purple, Iron Maiden, System of Down, imparano la storia del rock attraverso i videogiochi».
23/07/2008
'
23/07/2008
esistenzein bilicoIl nostro filo
conduttore ora è la morte. Si può provare terrore,
ma ogni essere umano si fa queste domande
23/07/2008

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Fai pratica con i videogame

Porte aperte

DENTRO I BOX Durante Gara 1 (una corsa di Sbk è divisa in due manche) andiamo nel box Kawasaki Psg-1 e subito ci rendiamo conto della necessità di sfatare due miti: sporco e rumore. Sì, perché questa specie di rimesse sono quanto di più pulito e silenzioso si possa immaginare, più simili a una sala operatoria che a un'officina meccanica. Il personale del team Kawasaki Psg-1 siede a terra, guardando la gara su uno schermo, senza spiccicare parola, il rombo delle moto in lontananza. Tra gli spettatori, anche un fanatico delle due ruote come Valerio Staffelli: il rompiscatole di Striscia la Notizia non è mai stato così silenzioso. A differenza della blindatissima Moto Gp, nel Superbike le porte sono tutte pressoché aperte. Non ci sono corsie preferenziali: piloti e spettatori condividono lo stesso spazio. È così possibile vedere i piloti, prima e dopo la gara, aggirarsi in scooter tra i paddock. A noi è capitato di incrociare Max Biaggi, con tanto di (bella) ragazza al seguito, e di vederlo "sfondare" con il motorino un gruppetto di fan che lo stava aspettando. Max è un tipo che da poca confidenza. «La sua mentalità è ancora quella da Moto Gp», dice qualcuno, riferendosi al fatto che questa è soltanto la sua seconda stagione in Superbike. Adesso, insomma, deve abituarsi al fatto che pubblico e piloti non stanno più in recinti separati. I videogiochi di corse hanno raggiunto un grado di realismo incredibile, riproducendo ogni aspetto di una gara: dall'assetto delle moto alle caratteristiche tecniche dei piloti, passando per i circuiti. Sono per questo molti i piloti che li utilizzano per allenarsi, soprattutto per memorizzare un tracciato su cui dovranno correre. Il gioco ufficiale del Mondiale Superbike si chiama Sbk 08 ed è disponibile per Xbox 360, pc, Playstation 2, Playstation Portable e, da settembre, Playstation 3 (il prezzo va da 29,99 a 69,99 euro). Grafica e realismo sono spettacolari: team, moto, piloti, tracciati e rumori sono esattamente come quelli reali. Perfino i box di gara sono riprodotti fedelmente. Un primo passo per annusare più da vicino la pista, insomma.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

È questa la fine di Solid Snake?

SEX, DRUGS... AND GUITAR HERO In attesa di Pechino 2008, perché non iniziare a scaldare i muscoli? Almeno con la propria console (o computer). È arrivato il videogioco ufficiale dei prossimi Giochi olimpici all'ombra della Grande Muraglia. Tutte le 35 specialità sportive sono state riprodotte da Sega con impeccabile realismo, così come gli stadi ufficiali dove si svolgeranno le gare. Sono inoltre presenti all'appello tutte le nazioni in gara. Il sistema di controllo è stato studiato improntato alla massima semplicità, così da favorire anche i giocatori non esperti. Inoltre, è possibile sfidare gli amici oniine. Beijing 2008, Sega, Halifax, da 50 a 70 euro (Xbox 360, Ps3 e pc) jienteTcìrcostante. Altrimenti;silmuorei(SQlc^er finta^perol Negli scontri simulati di Battlefield: Bad Company non bisogna abbassare la guardia. Perché questo first person shooter permette dì fare (quasi) tutto: saltare alla guida di un carroarmato, appostarsi come un cecchino e via di questo passo. I giocatori, fino a 24 contemporaneamente in modalità. oniine, possono inoltre modificare il campo di battaglia a proprio piacimento. In altre parole, ogni cosa è a tiro di distruzione! Battlefield: Bad Company, Electronic Arts, 49 euro (Xbox 360 e Ps3) 24 FOX AGOSTO 2008 Vesti i panni di una delle più importanti rock band e tuffati sul palco. Questo il concepì di Guitar Hero: Aerosmith, videogioco che permette di suonare la chitarra come Joe Perry e Brad Whitford, o il basso come Tom Hamilton, sull'onda del rock'n'roll urlato a squarciagola da Steven Tyler. Grazie al controller a forma di chitarra-basso, il realismo è assicurato. Le hit ci sono tutte: Don't want to miss a thing, Sweet emotion, Love in thè elevator e Dream on. Roba da 150 milioni di dischi venduti in tutto il mondo. Guitar Hero: Aerosmith, Activision, 49,9 euro, con chitarra 69,9 euro (Xbox360, Wii, Ps3, Ps2) IL RITORNO DI SOLID SNAKE È UNO DEGLI EVENTI PIÙ IMPORTANTI PER GLI AMANTI DEI VIDEOGAME LUI, DEL RESTO, È UN PERSONAGGIO MITICO: COMBATTE SUGLI SCHERMI DI COMPUTER E CONSOLE FIN DAL 1987, I BEI TEMPI DI MSX E NES. CON LA VERSIONE PER LA PRIMA PLAYSTATION (NEL 1998) È ARRIVATO IL GRANDE SUCCESSO E LA CONSACRAZIONE DEFINITIVA DEL GENIO DI HIDEO KOJIMA, IL CREATORE DI QUESTA SAGA. ADESSO SIAMO ARRIVATI AL QUARTO EPISODIO: IL SUPER SOLDATO SNAKE È INVECCHIATO E IL MONDO IN GUERRA. IL SUO OBIETTIVO È ELIMINARE IL NEMICO LIQUID OCELOT. "METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS" , KONAMI, HALIFAX, 7 2 EURO =~ (P53) CA.D.M.)

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Skill games

Liberalizzato il mercato dei giochi di abiiitaoniine.Si aprono nuove opportunità e nuovi business. In partenza la fase sperimentale. C'è fermento tra appassionati di gioco, imprenditori di poker room virtuali, ideatori di videogiochi , inventori di siti

II poker on line (e non solo) sbarca in Italia. Si parte probabilmente a fine luglio: da questa data gli appassionati di skill games potranno sfidarsi a distanza e vincere denaro contante. Nascono nuovi business. E tutti alla luce del sole. Il decreto Bersani 248/2006 autorizza il poker e altri giochi di abilità dal Web ma anche da cellulare, televisione satellitare e digitale terrestre. Da tempo gli italiani vanno in cerca di scale e di full in Rete. Ma fino a ieri si trattava di "fuorilegge". Oggi, per chi già sogna partite di Texas Hold'em mozzafiato con cui diventare miliardario, è bene però precisare le regole della nuova normativa: sarà possibile giocare a poker a distanza solo con modalità torneo, cioè non con un pc come avversario ma confrontandosi con avversari in carne e ossa, seppur non visibili in faccia e conosciuti con il loro nickname. Sarà vietato inoltre il cash game, che consente di comprare nuove chips quando si sono perse quelle acquistate: la disponibilità è stabilita all'ingresso, una volta esaurita bisogna fermarsi. Non solo: la puntata dovrà essere compresa tra 50 centesimi e 100 euro. La legge prevede una fase sperimentale: durerà 12 mesi in cui, nonostante la modalità digitale, gli italiani potranno misurarsi solo con altri italiani esdudendo così - almeno per i primi tempi - la possibilità di gareggiare con pokeristi stranieri. Ambienti vicini ai Monopoli di Stato prevedono che tale fase avrà inizio a fine luglio e che, se alla sua conclusione non si saranno verifìcati problemi, sarà possibile giocare con awersari di ogni nazionalità. C'è fermento tra i 35 concessionari già autorizzati. Le piattaforme di gioco poi dovranno illustrare in dettaglio le fasi del torneo (dall'apertura della partita alla lista dei vincitori), le tutele per i consumatori (con informazioni per un gioco responsabile), le modalità di pagamento vincite. La new entry del poker italiano è considerata dagli esperti del settore una grande chance. Non a caso anche gli stessi casinò, in primis quello di Sanremo, hanno aperto una poker room virtuale. Il settore del gioco va a gonfie vele. E i Monopoli hanno così trovato il sistema per controllarlo e mettere in atto meccanismi anti-riciclaggio. Otterrà autorizzazione ad aprire stanze da gioco virtuali il provider che rispetta requisiti di correttezza (per impedire il verificarsi di errori accidentali), integrità (per scongiurare l'alterazione di dati), affidabilità, sicurezza, trasparenza e tempestività del pagamento vincite. «La norma è stata costruita per evitare qualsiasi problema di speculazione o sciacallaggio e rendere il gioco quanto più sicuro possibile: tutti gli utenti dovranno essere identificati e la gestione delle partite sarà affidata solo a chi presenta garanzie di solvibilità» precisa Fabrizio D'Aloia, presidente di Microgame (www.microgame.it) società di service provider attiva nel settore delle scommesse a distanza. Un mercato in grande evoluzione Chiarissime anche le percentuali previste per utenti e gestori: l'80% del denaro in palio deve essere ridistribuito tra i giocatori, il 3% va versato come imposta, il restante 17% rappresenta il guadagno per chi ha organizzato il gioco. «Si tratta di soldi sicuri per i gestori, che versano tasse solo sul denaro incassato. E questa è una buona notizia: per fare un esempio, è bene ricordare che gli operatori di scommesse sportive pagano invece il 5% di tasse sulle puntate ricevute anche quando perdono» spiega Alessandro Pelucchi, fondatore della società Norbet fwww.lbet.it) attiva nei servizi di gioco via Internet. E siamo solo all'inizio. Secondo gli addetti ai lavori gli skill games daranno grande vitalità al settore. Si prevede un giro d'affari di almeno 400 milioni di euro per l'Italia; secondo la società di consulenza Business Integration Partner (http://www.businessintegration partners.comì, il mercato dei giochi a distanza crescerà del 6,1% fino al 2012, cioè di una percentuale ghiotta anche per i gestori di telecomunicazioni mobili, a caccia di profitti in grado di compensare la concorrenza al ribasso delle tariffe telefoniche. Altri operatori che potrebbero giovarsi del decreto Bersani sono quelli delle macchine da intrattenimento (per intenderci, slot machine e videogiochi presenti negli esercizi pubblici): «Numerosi apparecchi sono già collegati a Internet per l'offerta di scommesse sportive: sarà sufficiente dotarli di una piattaforma autorizzata dai Monopoli per attrezzarli al

nuovo business. I giocatori dovranno registrarsi al sito di gioco e, a ogni collegamento, inserire i propri dati (con login e password): le giocate saranno prelevate da un portafoglio elettronico caricato in precedenza, via bonifico bancario o carta di credito. All'estero questa modalità di gioco è presente già da tempo e in Italia si diffonderà in breve tempo perché ogni imprenditore sa che l'offerta è profittevole quando è ampia: così, in aggiunta ai distributori automatici di palline e alle slot machine ci saranno le piattaforme per il poker a distanza e altri giochi. Bar, sale bingo... sono tante le possibili collocazioni delle macchine » conferma Massimiliano Orlandini, vicepresidente esecutivo di Assotrattenimento (www.assotrattenimento.com), ente che raggnippa 700 aziende di settore. Altri player attratti dal nuovo business sono le società già attive nelle scommesse sportive, che considerano il poker come un trampolino di lancio per attirare nuovi clienti. «Chi opera nel mercato straniero ha l'opportunità di farsi conoscere anche in Italia con un gioco che ha visto un aumento del 300%» osserva Stefano Randa, manager della società del settore gioco Xpropoker (www.xprobet.com). Gli esperti del settore sono concordi: il poker sarà il gioco trainante, ma per gli operatori sarà necessario proporre la gamma completa degli skill games conosciuti dagli utenti: briscola, burraco, sudoku, scacchi, rompicapo... «Per essere attraente, l'offerta deve essere quanto più completa possibile: anche dal punto di vista dei servizi. Ecco perché ha una marcia in più chi ha già attivato negozi su strada che supportano gli utenti non tecnologici e diffidenti nei confronti del pc a registrarsi» consiglia Pelucchi. L'apertura del nuovo mercato porta quindi con sé la nascita di servizi a tanti livelli, dall'assistenza ai consumatori fino alla creazione di software idonei. «Una bella grafica del sito e una buona velocità di gioco saranno un punto di forza dei concessionari per superare la concorrenza: si aprono quindi nuove chance per i creatori di software e per chi ha un'idea per un nuovo skill game» conferma Stefano Sturlese, marketing manager della società Prontogame (www.prontogame.com) attiva nelle applicazioni web.

Em Skill games, ovvero "giochi di abilità": sono quelli in cui la fortuna non è determinante per la vincita. No quindi a roulette, bingo e lotterie, in cui non è previsto alcun talento. La normativa Bersani (legge 248/2006), disciplinata dal decreto attuativo 186 di settembre 2007 indica tre categorie di skill games: 1. GIOCHI DI CARATTIRI SPORTIVO (biliardo, golf) o d'azione, in cui la velocità ha un ruolo centrale (come avviene nei videogames). 2. PUZZLI GAMES, CIOÈ ROMPICAPO BASATI SU ABILITÀ LOGICHE in cui la velocità à meno significativa anche se il tempo a disposizione è limitato (mah jong, sudoku, scacchi, giochi di carte). 3. PUZZLE GAMES DI CARATTERE LINGUISTICO (simili a quelli enigmistici, rebus e anagrammi) in cui il tempo ha un ruolo primario.

Mercato italiano: più effervescente d'Europa Tante le aziende straniere di settore interessante a "mangiare" una fetta della torta profitti degli skill games di casa nostra: la legislazione infatti non proibisce a soggetti stranieri di entrare nei giochi del Belpaese, purché provvisti di una concessione italiana.«Il mercato italiano è più effervescente di quello spagnolo, in leggero ritardo rispetto agli altri, più accessibile rispetto a quello francese, dove il monopolio statale crea numerose barriere, e meno difficile rispetto ai mercati anglosassoni e baltici, già molto battuti dagli operatori» spiega Randa.Tra i nomi più grandi e già dotati di autorizzazione da parte dei Monopoli spicca quello dell'inglese Ladbrokes (http://PQker.ladbrokes.com). nuotata tra le prime 350 società alla Borsa di Londra e conosciuta per l'appellativo di "segno magico" dato dagli addetti ai lavori. Proprietaria fino al 2006 di una catena di alberghi (tra cui l'Hilton al di fuori degli Usa), Ladbrokes è la maggiore società di scommesse della Gran Bretagna: al suo attivo, 2.200 negozi di raccolta puntate aperti nella nazione di Sua Maestà britannica oltre che in Belgio e Irlanda, in aggiunta ai siti dedicati all'azzardo on line per le partite sportive e a quelli di backgammon,bingo e giochi da casinò, poker compreso. Altro player internazionale che verrà a bagnare i piedi nel Mediterraneo è Betfair (www.betfair.it). società inglese considerata la maggiore al mondo in fatto di scommesse on line: un risultato raggiunto in soli sette anni di attività, con un milione di clienti attivi e un giro d'affari di 63 milioni di euro a settimana. Asso nella manica, l'opportunità per i giocatori di diventare a loro volta bookmakers, per proporre quote di propria scelta, e la possibilità di scommettere anche a gioco iniziato. Infine, tra i big del panorama internazionale che mirano a conquistare la supremazia in Italia c'è William Hill (www.williamhill.it). anche lei quotata alla Borsa di Londra e

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

nota sia per il servizio di raccolta scommesse al telefono sia per i centri scommesse, che in media raccolgono 889mila puntate al giorno

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Il videooamer

«Come fare del gioco un mestiere superpagato»

Inventare videogiochi: all'estero, questa è una delle carriere più appetibili per chi ha il pallino della programmazione. L'Italia è ancora indietro ma qualcosa si muove. «La nuova normativa degli skill games rappresenta un'opportunità per chi ha creatività e talento» spiega Sturlese, che con Prontogame sta lanciando un concorso per studenti delle scuole di informatica, per ora limitato a chi ha passaporto maltese ma in futuro aperto anche agli altri membri di Eurolandia. In palio un premio e un contratto di lavoro. Il mestiere, che In Italia frutta stipendi sul lOmila euro per i più capaci, oggi si svolge in team di decine di persone e vede la divisione del progetto in più fasi, dai creativi che mettono a punto l'idea di gioco a chi la traduce in un software fino agli artisti che danno la forma visiva e decidono le musiche e i collaudatori che danno l'ultimo ok.Si parla di almeno sei mesi per la messa a punto di ogni gioco. Per chi volesse trasformare la passione in professione, dal prossimo ottobre a Milano partirà il master in Digital entertainment media & design: 600 ore di corso svolte tre giorni a settimana (www.scuolacomunicazioneiulm.it). termine di iscrizione fissato al 31 luglio. In alternativa, l'Accademia italiana videogiochi di Roma (www.aivO1.it) propone lezioni a numero chiuso con diversi indirizzi di settore. Per chi invece volesse andare all'estero, sul sito www.aamecareerouide.com ci sono gli indirizzi di tutte le scuole attive, da quella di San Francisco a quella di Singapore.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Gara a tre per gli eventi Microsoft Xbox 360

Le agenzie concorrono per l'organizzazione e la realizzazione, nelle piazze italiane, di un roadshow che lancerà il nuovo videogioco **'Lips'**. Il btl sarà supportato da una comunicazione integrata atl, affidata come sempre a **McCann**. A breve ulteriori informazioni sul sito www.e20express.it . Le agenzie concorrono per l'organizzazione e la realizzazione, nelle piazze italiane, di un roadshow che lancerà il nuovo videogioco **'Lips'**. Il btl sarà supportato da una comunicazione integrata atl, affidata come sempre a **McCann**. A breve ulteriori informazioni sul sito www.e20express.it .

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

VIDEOGIOCHI BELLI DA OSCAR

Agli Italian video games award stravince l'ultimo episodio dello sparatutto "Call of duty" Ecco i migliori
Gianluca Rella

Vince Call of duty 4: modern warfare, maè come se avesse vinto tutto il settore dei videogiochi. La gran festa dello scorso 8 luglio a Milano per la consegna dei primi oscar italiani dei videogiochi, ha esaltato una volta di più anche nel nostro Paese le infinite potenzialità di una forma di intrattenimento sempre più vicina al mondo del cinema, per qualitàe profondità dell'esperienza offerta. A decretare il successo dei migliori titoli dell'anno e ad assegnare gli Italian Videogame Award 2008, promossi da Sprea Editori,è stato un esercito di videogiocatori che in soli tre mesi ha fatto registrare sul sito dedicato all'iniziativa più di 180mila voti.A spuntarla sui 400 titoli in gara, tra quaranta diverse categorie, è stato così proprio lo splendido sparatutto a sfondo bellico di Activision, l'ultimo capitolo di una serie che ha saputo unire negli anni una qualità tecnica sopraffina ad una scenaggiatura degna di una pellicola cinematografica. Menzione d'onore invece per Bioshock, a cui sono andati il premio speciale della critica e il titolo di gioco più premiato in assoluto della manifestazione (miglior gioco per pc, level design, sonoro, tecnicae localizzazione). Ogni console ha avuto poi il suo campione: Nintendo ha ovviamente piazzato i suoi cavalli migliori su Nintendo DS e Wii, con, rispettivamente, The legend of Zelda phantom hourglasse Super Mario galaxy. Sulle console Sony ha stravinto God of war II su Ps2 e "God of war: chains of Olympus su Psp, mentre su Ps3 è stato confermato il primato di Call of duty 4. Miglior personaggio 2008 si conferma Altair, il misterioso protagonista di Assassin 's Creed, tra i più affascinanti mai partoriti dall'industria videoludica. Lo affianca Alyx, compagna di avventure di Gordon Freeman in Half Life 2, miglior personaggio femminile non protag onista, mentre il più bruttoè cattivoè il Big Daddy del solito Bioshock. Per quest'anno è tutto, ma è già in cantiere la seconda edizione di una manifestazione che vuole diventare un appuntamento ricorrente. I primi candidati per il 2009 sono già in lizza, trai vari GtaIV, Sporee Fable 2: la sfida è fin d'ora aperta.
Foto: Super Mario Galaxy L'ultimo capolavoro della saga è una festa di colore In vetrina Trionfa l'iperrealismo da film Sparatutto soprattutto? Sì, perché Ivga ha confermato la tendenza a creare grafiche iperrealistiche che vanno a minare i confini tra cinema e videogioco, con valore aggiunto l'in te rattività. 1 2 3 1 Halo 3 Il gioco e il suo protagonista sono entrati nella storia dei videogames. 2 Call of Duty Più di 10 milioni di copie vendute al giugno '08, miglior gioco dell'ann o. 3 Bioshock Big Daddy è il miglior "peggior catti vo", direttamente da Bioshock, gioco più premiato con sette riconoscimenti. Buona iniziativa si replica nel 2009 _180 mila voti totali sono un bel risultato: com'è andata la prima edizione? Una bella risposta dagli utenti e dalla stampa nazionale, nonostante fosse il primo esperimento di questo tipo nel nostro Paese. Siamo contenti soprattutto di aver rilanciato per primi in Italia il concetto degli "oscar" per i videogiochi, per sottolineare la vicinanza sempre maggiore del nostro settore con il mondo cinematografico e forme di intra ttenimento più mature. _Appuntamento al 2009? Probabillmente aggiusteremo un po' la formula già dalla prossima edizione, magari compattando le categorie, per limitarne il numero e dando spazio anche all'hardware, per votare ad esempio la console migliore. _Tra i vincitori c'è stata qualche sorpre sa? "The Witcher ", un gioco giunto senza particolari campagne di marketing ma che ha saputo da subito mettere in luce tutte le sue qualità.

In vetrina >Trionfa l'iperrealismo da film

Sparatutto soprattutto? Sì, perché Ivga ha confermato la tendenza a creare grafiche iperrealistiche che vanno a minare i confini tra cinema e videogioco , con valore aggiunto l'in te rattività.

1 2 3 1 Halo 3 Il gioco e il suo protagonista sono entrati nella storia dei videogames. 2 Call of Duty Più di 10 milioni di copie vendute al giugno '08, miglior gioco dell'ann o. 3 Bioshock Big Daddy è il miglior "peggior catti vo", direttamente da Bioshock, gioco più premiato con sette riconoscimenti.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Esperienze virtuali

VIDEOGIOCHI BELLI DA OSCAR

Agli Italian video games award stravince l'ultimo episodio dello sparatutto "Call of duty" Ecco i migliori Kerme sse Ivga prima edizione, manifestazione a metà tra la festa e la fiera, tanti i visitatori

>> Gianluca Rella Milano Vince Call of duty 4: modern warfare, maè come se avesse vinto tutto il settore dei videogiochi. La gran festa dello scorso 8 luglio a Milano per la consegna dei primi oscar italiani dei videogiochi, ha esaltato una volta di più anche nel nostro Paese le infinite potenzialità di una forma di intrattenimento sempre più vicina al mondo del cinema, per qualitàe profondità dell'esperienza offerta. A decretare il successo dei migliori titoli dell'anno e ad assegnare gli Italian Videogame Award 2008, promossi da Sprea Editori,è stato un esercito di videogiocatori che in soli tre mesi ha fatto registrare sul sito dedicato all'iniziativa più di 180mila voti.A spuntarla sui 400 titoli in gara, tra quaranta diverse categorie, è stato così proprio lo splendido sparatutto a sfondo bellico di Activision, l'ultimo capitolo di una serie che ha saputo unire negli anni una qualità tecnica sopraffina ad una scenaggiatura degna di una pellicola cinematografica. Menzione d'onore invece per Bioshock, a cui sono andati il premio speciale della critica e il titolo di gioco più premiato in assoluto della manifestazione (miglior gioco per pc, level design, sonoro, tecnicae localizzazione). Ogni console ha avuto poi il suo campione: Nintendo ha ovviamente piazzato i suoi cavalli migliori su Nintendo DS e Wii, con, rispettivamente, The legend of Zelda phantom hourglasse Super Mario galaxy. Sulle console Sony ha stravinto God of war II su Ps2 e "God of war: chains of Olympus su Psp, mentre su Ps3 è stato confermato il primato di Call of duty 4. Miglior personaggio 2008 si conferma Altair, il misterioso protagonista di Assassin 's Creed, tra i più affascinanti mai partoriti dall'industria videoludica. Lo affianca Alyx, compagna di avventure di Gordon Freeman in Half Life 2, miglior personaggio femminile non protag onista, mentre il più bruttoè cattivoè il Big Daddy del solito Bioshock. Per quest'anno è tutto, ma è già in cantiere la seconda edizione di una manifestazione che vuole diventare un appuntamento ricorrente. I primi candidati per il 2009 sono già in lizza, trai vari GtaIV, Sporee Fable 2: la sfida è fin d'ora aperta.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

[Adv] Microsoft: autunno a tutto advertising per i giochi Xbox 360. Tre agenzie in gara per il tour

"A partire da ottobre lanceremo diverse campagne pubblicitarie per sostenere l'ampia varietà di videogiochi per piattaforma Xbox 360 , da quelli per super appassionati di gaming a quelli specifi ci per bambini, dai giochi dedicati agli amanti della musica a quelli per gli sportivi. Con la campagna 'All up' veicoleremo, nell'accezione più allargata, un messaggio legato alla piacevolezza dei momenti di gioco con i videogame per console XBox 360. Dopodiché la strategia di comunicazione poggerà su specifi ci pilastri: a ottobre ci concentreremo sui giochi per la famiglia quali, per esempio, Scene it? e Viva Piñata; a novembre punteremo sulla musica sia con Lips, il primo nostro karaoke che abbiamo preannunciato la settimana scorsa a Los Angeles con la partecipazione della cantante Du y, sia con altri importanti titoli dell'area musicale. Abbiamo poi in previsione, ma con visibilità minore, campagne dedicate ad altri giochi, tra cui Gears of War 2". Parola di Evita Barra , direttore marketing Xbox & Games Entertainment & Devices Division di Microsoft Italia , che, a proposito dell'intenso piano adv, sottolinea che interesserà in maniera integrata tutti i media, eccetto l'outdoor. "Il nostro obiettivo è di avere una lunghissima permanenza in televisione da ottobre a Natale sulle principali emittenti nazionali oltre che sulle reti Sky, Mtv, All Music. L'investimento media sarà ripartito al 75% sul mezzo tv, all'11% sull'online e la parte restante equamente suddivisa tra cinema, stampa e radio". Per l'ideazione su scala globale delle campagne, Microsoft si a da a McCann Erickson ; per media planning e buying a Universal Media . Altrettanto importanti gli eventi in calendario tra novembre e dicembre: per l'occasione l'azienda sta scegliendo, tramite una gara fra tre agenzie, il partner ideale cui a dare il tour che avrà luogo nelle piazze italiane, mentre sono ancora tutte da defi nire le possibili iniziative ludiche in cinema, stazioni ferroviarie, atenei e location di partner commerciali. Attualmente, Microsoft presidia sia l'Aquafan di Riccione sia 25 villaggi turistici con postazioni fi sse d'intrattenimento e ricorrenti iniziative atte a coinvolgere attivamente il pubblico con gare e premi. Dallo scorso gennaio ha inoltre siglato un accordo di partnership biennale con Virgin Active per portare le sue console nei club della catena del Gruppo Virgin : il centro-pilota da cui l'attività ha preso il via è il Family Club Virgin Active di Corsico, ma il progetto, coordinato e supervisionato dall'agenzia MenCompany , prevede di estendere a breve le postazioni interattive anche ai centri fi tness di Bologna Casalecchio e Genova, per poi coprire tutto il circuito Virgin Active italiano. Al below the line l'azienda destina il 15% dell'intero budget marketing. (L.Br.)

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

NUOVE PROPOSTE PER GLI APPASSIONATI DEL DIGITAL ENTERTAINMENT

Il 9 maggio ha preso il via, all'interno del Centro Commerciale 'Globo' di Busnago, la seconda edizione dell'Italian GamingTour. Le protagoniste dell'evento sono Logitech, Intel e Toshiba, le aziende che presenzieranno fino al 13 luglio nei principali centri commerciali d'Italia al fine di presentare l'universo videogame 2008. In questa edizione (la prima si è svolta nel 2007) sono state coinvolte due delle maggiori produttrici di videogiochi: Ubisoft e Vivendi Games. La manifestazione si concluderà presso T'Orio Center' di Bergamo.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

I segreti di Il Cavaliere Oscurò

Videogame , giocattoli, pubblicità, e siti Internet: tutte le curiosità sul nuovo film

" Per raccontare gli eventi tra Batman Begins e // Cavaliere Oscuro Warner ha affidato a sei sceneggiatori di grido altrettante storie, raccolte nel Dvd e BluRay Batman II Cavaliere di Gotham (www.warnervideo. com/batmangothamknight), in uscita il 22 luglio. 2) In autunno arriverà Lego Batman: The Videogame, in cui Batman e Robin, in una Gotham di mattoncini, dovranno combattere contro Pinguino, Joker e altri supercriminali. http://batman.lego.com Su www.glu.com si può comprare a 5 euro il gioco per cellulare. 3) Per depistare i curiosi, il titolo di lavorazione era Rory's First Kiss, ovvero "il primo bacio di Rory". Che è il nome del figlio del regista Christopher Nolan. Katie Holmes, pare su pressione anche del marito Tom Cruise, ha rinunciato a ritornare nel ruolo di Rachel Dawes, per girare Mad Money, rinunciando a 1,5 milioni di dollari per un più modesto salario di 250mila. Anche // Cavaliere Oscuro è stato piratato: sei minuti del film, prologo con la rapina e la sparatoria di Joker e i suoi clown nella banca di Gotham, sono stati messi su Internet già lo scorso dicembre. 7) La colonna sonora, 14 brani per 73 minuti totali, è stata affidata come per Batman Begins ai due compositori Hans Zimmer (premio Oscar per // Re Leone) e James Newton Howard (Michael Clayton). Numerose le sponsorizzazioni legate al film (in Italia ci saranno i gelati Algida). Tra le più curiose ritorna quella di BodyByMilk, con Batman che ha due sbaffi di latte (www.bodybymilk.com/batman), mentre Hershey (www.hersheys.com/ reeses/darkknight) mette in palio con i suoi cioccopipistrelli una moto MV Augusta F4 "batmanizzata". 9 ; La catena americana di parchi di divertimento SixFlags ha inaugurato l'attrazione The Dark Knight Coaster, una nuova montagna russa all'aperto e al chiuso. 1 e ? La morte di Heath Ledger ha scatenato una corsa agli acquisti delle action figure di Joker. Quella della Mattel è andata esaurita in pochi minuti e viene rivenduta su Ebay. Molto attese anche : 11 quelle di Hot Toys (www.hottoys.com .hk/product.php?cat=66) e i gadget di NECA (www.necaonline.com/ licenses/detail/147) •i II film uscirà nel circuito di sale normali e nelle sale Imax. Christopher Nolan ha infatti rigirato appositamente alcune sequenze per il grande formato. ì 2t A qualche fan non è piaciuto il doppiaggio di Claudio Santamaria (che ritorna) per Christian Baie in Batman Begins, e ha deciso di aprire una petizione per chiedere iila Warner di usare la Dee di Riccardo Rossi, già voce di Baie in The Prestige e American Psycho. (www.petition online.com/batdopp/ petition.html). Per lanciare il film è stata realizzata una campagna di marketing virale, con il sito della campagna elettorale di Harvey Dent (www.ibelieveinharveydent.com) e vari siti per Joker (www.whysoserious .COM) e Gotham City. Marco Consoli