



# Domina il gaming ma l'amusement esiste ancora

All'Earls Court lo scenario delle Awp, sempre più sfavillanti e tecnologiche, non ha offuscato quello dei coin-op tradizionali. Tra i videogiochi vi sono diversi titoli coi quali si può andare sul sicuro, mentre tra le redemptions abbiamo notato alcune idee innovative che meritano di essere sperimentate, oltre che sinergie sempre più strette col mondo del vending e del merchandising. E se il settore touch screen, con tutti gli aggiornamenti 2005 in vetrina, ha sostanzialmente mantenuto le attese, la ritrovata vitalità degli sport games non è passata inosservata

**M**ai come stavolta i confini tra l'Earls Court 1, il mondo del gaming (e anche dell'amusement), e l'Earls Court 2, il regno dei casinò, sono parsi così sfumati. Ad alimentare questa sensazione può anche essere stato l'effetto ottico, creato dagli organizzatori (volutamente o no, non sappiamo), di posizionare gli stand di alcune grandi case produttrici di Awp nei pressi del varco dell'Ice, ma di certo se alla "frontiera" non ci fossero state le graziose signorine preposte al controllo dei pass a fare da filtro, almeno al primo passaggio non ci sa-

remmo accorti della soluzione di continuità. Nonostante il gioco a premio viva un po' ovunque vicissitudini di vario tipo, i protagonisti di questo settore non vogliono più sentirsi "figli di un dio minore", ma più propriamente i fornitori di un servizio alternativo a quello delle sale da gioco.

Abbiamo visto apparecchi ancor più sontuosi di quelli proposti nelle precedenti edizioni dell'Atei, a cominciare dai multigames - slot e roulette in particolar modo - che nulla hanno da invidiare alle analoghe strutture ideate per il gambling "no-limits". Uno sforzo che identifica un mercato di qualità in via di globalizzazione, che coinvolge tanto la "vecchia" Europa quanto gli emergenti Paesi dell'Est ed è lanciato su interessanti scenari evolutivi.

Se le videolottery sembrano ancora appartenere al futuro anteriore, i "pay to play" terminals collegati in network sono già una realtà consolidata creando, attraverso i cosiddetti FOBT (Fixed Odds Betting Terminals), un vero e proprio punto di contatto con il mondo dell'azzardo, dato che la loro allocazione ideale sono le agenzie di scommesse (LBO).

Girovagando tra gli stand dell'Atei, ci si accorge comunque che l'apparecchio a video non ha ancora soppiantato quello a rulli il quale, anzi, gode sempre di molti estimatori. Il fatto merita di essere analizzato, in quanto - al di là dell'intrinseco fascino che la reel machine può destare - la Awp tradizionale è in sensibile calo un po' ovunque, dalla Gran Bretagna alla Spagna, dall'Olanda alla Germania. D'altra parte come affermano alcuni esperti di settore, probabilmente stiamo



vivendo la parte terminale di una fase di transito che ci porterà, da qui a breve, al dominio delle macchine video-based. Ce lo insegna, innanzitutto, l'evoluzione degli emergenti mercati dell'Est, dove le video slot sono dominanti.

Ovviamente, in questo discorso è necessario tenere presente una dicotomia fondamentale: quella che separa le comuni location (pub, bar, ristoranti, ecc) dalle arcade, che ormai stanno assumendo una configurazione sempre più vicina a quella dei casinò, pur con giochi a puntata e vincita limitata. Nelle prime, in molti assicurano, il futuro sarà rappresentato dai terminal multi-games, non esclusivamente dedicati ai giochi Awp.

In effetti, questa linea di pensiero è supportata proprio da quanto aziende come Leisure Link, JVH e Gamestec – tanto per fare qualche esempio – hanno presentato a Londra.

Ad avallare questo scenario previsionale vi è altresì la considerazione – sorprendente agli occhi di noi italiani – di come le SWP (skill with prize) stiano addirittura ampliando la loro presenza sul mercato. Un fenomeno prettamente inglese, certo, ma è pur vero che il Regno Unito è da sempre un modello di riferimento per l'intero Continente. Non parliamo semplicemente dei giochi quiz che già imperversano da tempo, o del classico keno, ma di veri e propri videogiochi, in certi casi creati addirittura in esclusiva, a cui si aggiungono svariate proposte in stile ruspa.

Quanto all'amusement va detto che non potevamo aspettarci più di quanto abbiamo effettivamente trovato. I gestori di sale giochi possono consolarsi col fatto che almeno due titoli destinati a far cassetta ci sono, Tekken 5 e Virtua Striker 4, senza considerare la nuova versione di Dancing Stage Konami. Di sicuro, i primi due saranno gli "universali" per eccellenza, ovvero i giochi che più degli altri si adatteranno a qualsiasi location. Da elogiare sono altresì gli sforzi della Ultracade, che pur avendo una particolare dedizione al vintage, non manca di sfornare qualche prodotto inedito, e della Sammy, il cui sistema Atomiswave ha goduto, sino ad oggi, degli aggiornamenti software promessi.

Sul fronte dei touch screen, gli update 2005 proposti dalle maggiori case sembrano tutti convergere su due tendenze di fondo: stimolare la competitività (giochi 1 to 1 sullo stesso schermo e sviluppo dei tornei online) e creare ambienti grafici sempre più accattivanti (la tridimensionalità sta diventando un obbligo!). Ciò non toglie che anche sul piano della creatività ci siano proposte di un certo rilievo. Ma la grande fortuna che case come Funworld, Tab e Merit hanno, è quella di avere alle spalle una forte industria di produzione hardware che riesce a sfornare a getto continuo componenti sempre più affidabili, robusti, veloci e precisi.

Nello scenario dell'Atei, inoltre, redemptions, gru, prize e vending machines imperversano con sempre maggior convinzione.

Inutile ripeterlo tutte le volte: il gioco da intrattenimento del futuro sarà sempre più orientato verso questo genere di apparecchi, che sostanzialmente vanno a ricreare nelle sale l'ambiente tipico del luna park e fanno sì che la clientela abbia delle gratificazioni tangibili dalla propria permanenza. È un mercato, però, la cui espansione rischia di essere frenata dalla rigidità delle varie legislazioni nazionali che, non solo in Italia, ne seguono con difficoltà i passi evolutivi.

La sala giochi o Fec che dir si voglia, sta del resto accentuando la sua propensione a configurarsi non semplicemente come luogo di svago ma anche come centro servizi, rivolto in particolare ai giovani. Ecco il proliferare degli apparecchi fotografici e multimediali, delle postazioni internet e degli apparecchi dediti al download di suonerie e loghi per telefonini, dei distributori di carte telefoniche e di prodotti fino a poco tempo fa impensabili (pensiamo, ad esempio, allo straordinario successo degli erogatori di perizomi creati dal nostro Gruppo 3L!).

Ecco allora spiegato anche il motivo per cui, all'Earls Court, proliferavano vere e proprie "banche self service" in miniatura, unitamente ad avanzatissimi sistemi per il trattamento e il controllo del denaro.

Ma la rassegna londinese è stata anche l'occasione per avere una visione globale degli sport games – freccette,

table soccer, biliardi, air hockey – che, nel mondo tecnologico di oggi, conservano inalterati i propri spazi e tendono persino ad aumentarli. Ancora, non è mancata una panoramica esaustiva del settore kiddie rides, sebbene, come dicevamo in precedenza, più o meno negli stessi giorni si stava svolgendo l'Euroshow.

Altra piacevole rivelazione, quella dei juke box digitali, che sono finalmente approdati all'epoca della definitiva affermazione e vedono in scena un crescente numero di competitori.

Tutto questo per dire che, per fortuna, nel mondo dell'Automatico non si vive di sole Awp, o perlomeno esistono altri fronti che si possono solcare con buone soddisfazioni (moralì ed economiche).

Quanto alla fiera in se e per sé, gli organizzatori possono andar fieri del fatto di aver ampiamente valicato il traguardo di 250.000 visitatori, comprensivo di tutte e 62 le edizioni fino ad oggi tenutesi, prefigurato alla vigilia. Sono stati 24.278, infatti, gli operatori che hanno varcato le soglie del vecchio, ma sempre affascinante Earls Court, con un incremento del 10% rispetto al 2004. Di questi, 15.270 sono stati registrati all'Atei (+3,3%) e 9008 all'ICE, la mostra dei casinò (+23%), caratterizzata da 187 compagnie espositrici, di cui ben il 64% provenienti dall'estero distribuite su 10.000 mq. Dei visitatori delle London Shows, il 41,4% proveniva dall'estero (+12%).

Numeri che hanno suscitato dichiarazioni entusiastiche da parte del Direttore Generale Peter Rusbridge: "Questi dati confermano che Atei e Ice sono eventi di assoluta rilevanza mondiale, come conferma anche il fatto che l'incremento degli espositori è stato pareggiato da quello dei visitatori. Tutto ciò, è il frutto della stretta collaborazione che unisce gli espositori, il mio team e l'Atei, che ha lavorato duramente per offrire un ambiente altamente professionale alle aziende che hanno scelto la nostra fiera per promuoversi ed ha messo in atto il piano di comunicazione e marketing più vasto che la storia delle nostre rassegne ricordi."

Marco Cerigioni

