

VareseNews

Dalla Leader di Gazzada la console del futuro

Pubblicato: Mercoledì 31 Ottobre 2001

Il "terremoto" arriverà il 14 marzo 2002. E da quel giorno il mondo del videogioco non sarà più lo stesso. Si chiama Xbox e per gli appassionati è molto più di una sigla, è il futuro, quello che renderà impercettibile il confine tra realtà e fantasia. Una superconsole che in Italia arriverà appunto in primavera e a lanciarla sul mercato sarà la Leader, la società di Gazzada Schianno distributrice di videogiochi per personal computer. Microsoft, vale a dire Bill Gates, ha scelto la Leader dopo quattro anni di collaborazione, una collaborazione che ha dato grandi risultati e che ha convinto i dirigenti del colosso di Redmond ad affidare Xbox, il loro "gioiello", all'azienda varesina. Detto fatto: l'amministratore delegato della Leader Virgilio Bixio ha firmato il contratto con il presidente John Holder e con questa firma ha di fatto siglato il decollo dell'azienda.

«Per noi sarà un grosso impegno – spiega Marco Minoli, che in azienda ha il ruolo di software group manager – ma anche l'occasione per crescere ancora di più nel settore. Distribuire Xbox richiederà molto impegno, visto che il 14 marzo la gente l'aspetterà fuori dai negozi e la console dovrà arrivare negli ipermercati come nel piccolo negozio di giocattoli. Ma noi abbiamo una lunga tradizione: di Tomb Raider 4 abbiamo distribuito 65.000 pezzi in un solo giorno in tutta Italia».

Le Xbox immesse sul mercato europeo saranno 1.500.000, all'Italia ne sono destinate 105 mila. Per ora.

Ma questa volta nell'impresa la Leader non sarà sola, sarà affiancata da Medusa, un altro colosso della distribuzione.

Il fatturato dell'azienda di Gazzada si aggira sugli 80 miliardi ma l'accordo con Microsoft farà ovviamente lievitare queste cifre. E, cosa molto importante per la provincia di Varese, renderà necessarie nuove assunzioni; si parla di 60 dipendenti in più che andranno ad aggiungersi agli 80 che già lavorano alla Leader e ai 25 agenti monomandatari.

«I numeri per una quotazione in borsa ci sono tutti – spiega Marco Minoli -ma non ci è mai interessata. Non ne sentiamo la necessità». Un altro modo per dimostrare che le cose vanno avanti bene così.

Insieme alla consolle, che verrà prodotta in Ungheria, Leader si prepara a distribuire anche i giochi, che al momento del lancio saranno circa una ventina. «Venti titoli forti, giochi in grado di soddisfare le esigenze del giocatore "professionista", quale si può considerare l'acquirente di Xbox». Già, un giocatore molto esperto che tra le tre console concorrenti, la Playstation 2, il Gamecube e Xbox, sceglierà quella che oggi sembra la più potente e in grado di offrire le prestazioni migliori. Anche se non tutti sono d'accordo e la battaglia è a colpi di poligoni, ram e memory card. «Forse non sarà la console più potente, spiega ancora il dirigente della Leader – ma certo segnerà un passo avanti importanti nel mondo dei videogiochi». Ma se dalla sua, Xbox ha il fatto che è molto simile ad un pc, che sarà possibile connettersi ad Internet e che il processore grafico è fornito dalla nVidia, contro ha senza dubbio il prezzo: costerà infatti 479 euro, circa 930 mila lire mentre ogni singolo gioco costerà mediamente 69 euro, vale a dire 130 mila lire. Insomma: la consolle, più due o tre giochi, si arriva a un milione e mezzo. «Ma è una consolle d'élite, e siamo certi che chi deciderà di comprarla non avrà problemi a spendere quella somma».

Si tratterà di convincere i giocatori che hard disk e connessione a Internet, oltre che il Dvd, valgono la spesa. Poi, dicono alla Leader di Gazzada, saranno i giochi a fare la differenza. Già, i giochi. Comunque vada sarà un successo. Il costo, lo ha dimostrato la "storia", non frena i patiti dei videogiochi. Ma perché costano così tanto? E' davvero giustificato? Secondo Marco Minoli sì: «La realizzazione di un videogioco richiede un impegno di spesa che va dalle 30 mila lire ai 7 milioni di dollari. E' chiaro che questo giustifica il prezzo dei giochi».

Ma un'azienda che distribuisce videogiochi si trova mai nelle condizioni di scegliere se immettere oppure no sul mercato un gioco troppo violento in cui scorre sangue a fiumi? «E' una vecchia questione che ogni tanto si ripropone – spiega Marco Minoli – E' accaduto anche a noi poco tempo fa. Si trattava di distribuire un videogioco dal titolo Real War: E' uscito in America il 15 settembre, quattro giorni dopo l'attentato alle Torri Gemelle. Real War è un simulatore bellico sviluppato in collaborazione con la Us Air Force e raggiunge un livello di realismo che non ha uguali. Lo scopo del software è insegnare agli ufficiali le più sofisticate strategie di cooperazione tra i vari corpi militari al fine di rispondere ad eventuali attacchi di matrice terroristica. Ci siamo quindi chiesti se fosse il caso di immettere sul mercato un videogioco che riproducesse in maniera fedele la guerra in Medio Oriente. Ci siamo risposti che vendiamo intrattenimento e non insegniamo certo a fare la guerra». Quando il videogioco è uscito in America è andato a ruba. E se non si sono fatti scrupoli loro!

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it