

# CHI HA GIOCATO l'app vincente

**“Angry Birds”, il game per tablet, ha incassato centinaia di milioni. Ed è diventato il modello per gli sviluppatori di tutto il mondo. In cerca del nuovo Eldorado**

DI CAROLA FREDIANI

**È** bastata una fionda per lanciare una piccola casa di videogiochi di Espoo (Finlandia) sulla ribalta mondiale. Una storia di fatiche e di sconfitte, di quasi bancarotta, ma poi di successo globale. Il fenomeno “Angry Birds”, il giochino sotto forma di app (per tablet e smartphone) che consiste nel catapultare degli uccellini kamikaze contro i maialini verdi che gli hanno rubato le uova, sembra davvero inarrestabile. La nuova edizione, associata al film d'animazione “Rio” uscito il 15 aprile scorso, ha totalizzato 10 milioni di download in 10 giorni. Una curva di crescita impressionante. Basti pensare che la versione originale - scaricata 100 milioni di volte per un totale di 50 milioni di euro - ci ha messo dei mesi per arrivare

a simili cifre. A tutto ciò si aggiunge la proliferare del merchandising collegato: due milioni di peluche venduti, magliette, cover per iPhone e iPad, un gioco da tavola realizzato dalla Mattel che uscirà a maggio. E poi una applicazione per Facebook e lo sbarco su console programmato dopo l'estate.

Ma guai a considerarlo un colpo di fortuna: «Avevamo progettato quasi tutto», racconta a “l'Espresso” Peter Vesterbacka, a capo del business development di Rovio Mobile, la società finlandese che ha prodotto “Angry Birds”: «L'idea era di costruire un gioco di successo per iPhone, poi per le altre piattaforme, poi le console ecc. Una volta lanciato il marchio, sarebbero seguiti i pupazzi, ma anche film e libri. Noi vogliamo essere una entertainment company vera e propria».

Detta così, la conquista del mondo sembra un gioco da ragazzi. Peccato che la Rovio ci abbia messo otto anni e 51 titoli sviluppati, molti dei quali realizzati per altri. Che dei due cugini fondatori, Mikael e Niklas Hed, il primo a un certo punto se ne sia andato perché in disaccordo con il padre, investitore di punta della società. E che questa nel 2009 fosse sull'orlo del fallimento.

«Era molto difficile prima distribuire i giochi attraverso i diversi operatori e mercati», spiega Vesterbacka, detto anche Mighty Eagle, dal nome dell'aquila che in “Angry Birds” interviene, a pagamento, per aiutare gli utenti a superare un livello. «Ma lo store di Apple ha cambiato tutto». Si aggiunga il ritorno in azienda del figliol prodigo, e la felice invenzione degli uccellini arrabbiati. Così, dal dicembre del 2009,

Foto: Everett Collection - Contrasto, F. May - Dpa / Corbis



A SINISTRA: PETER VESTERBACKA DELLA ROVIO, LA CASA CHE HA PRODOTTO “ANGRY BIRDS”. SOPRA: UN'IMMAGINE DAL VIDEOGIOCO. NELL'ALTRA PAGINA: DAL FILM “RIO”

Ma non si sono certo montati la testa. «Sappiamo che non si campa a lungo in cima alla classifica; ma devi essere una grande azienda». Anche perché il percorso di un'app è spesso imprevedibile. Un giochino semplicissimo sviluppato per gli scorsi Mondiali di calcio dai due giovani, che consisteva nel riprodurre il suono della vuvuzela, aveva scalato la sezione sport di iTunes Usa. Un altro loro programmino scherzoso, in cui lo schermo sembrava incrinarsi al tocco di un dito, è stato bocciato dalla Apple, che come si sa sulle app, oltre a tenersi il 30 per cento degli incassi, ha diritto di veto.

Piedi per terra anche per Federico Frezza e Andrea Isidori, due project manager di un'azienda IT di Roma che nel tempo libero avevano lanciato, nel lontano 2008, “English From Fear”: un programma per sfoggiare, attraverso una serie di frasi tradotte letteralmente con effetto comico, un “inglese da paura”. Un successo del tutto italiano, seguito nel 2009 dalla app “La Costituzione”. «Quest'ultima è scaricata ancora adesso da più di cento persone al giorno», commenta Isidori: «Ma il mercato è cambiato: allora era più amatoriale, era facile salire in classifica. Oggi, a meno di avere un'idea geniale, si compete con grandi aziende ed editori». Insomma, difficile che un programmino fatto in casa ti cambi la vita.

Si stima che a livello globale tra tutte le piattaforme si contino 700 mila app. E ce n'è per tutti i gusti. Viene in mente di fare un software con cui simulare di schiacciare le palline di un cellophane da imballo? Nel grande mare ▶

la app della Rovio ha scalato la classifica iTunes finlandese, svedese, inglese, arrivando infine al primo posto di quella americana, per restarci. E il grafico del bilancio della società si è ribaltato. La parabola di “Angry Birds” ha elettrizzato gli sviluppatori di tutto il mondo, rinnovando il sogno della cor-

# BRONDI DUAL TOUCH



IMM. 3PERSTUDIO

## IL TUO MONDO IN UNA MANO

GSM Dual SIM dual stand by • Ampio display a colori 2.8" 320x240 TOUCH SCREEN • Interfaccia Personalizzabile Fotocamera 3.0 MPixel • WAP, GPRS • Facebook e Social Network • Java • Riproduttore MP3, MP4, 3GP, RMVB, MIDI, Jpeg Memoria Micro SD 1Gb inclusa • Radio FM • SMS, MMS • Bluetooth • Vivavoce, Vibracall



**BRONDI**  
DUAL SIM

Grazie alla tecnologia GSM BRONDI Dual SIM i telefonini funzionano contemporaneamente con 2 SIM, anche di operatori diversi. Scopri l'intera gamma nei punti vendita oppure su [www.brondi.it](http://www.brondi.it)

degli store, esiste già. D'altra parte, restare nell'ambito di un pubblico solo italiano non aiuta. «Nel nostro Paese, tra le app, vanno molto i giochi, le mappe, i social network e quelle per l'editoria», spiega Marta Valsecchi, responsabile della Ricerca dell'Osservatorio Mobile Content & Internet del Politecnico di Milano: «Ma i ricavi sono ancora limitati: si tratta di un giro d'affari di poche decine di milioni di euro». In più, come dimostrato da una recente ricerca dell'Osservatorio, metà degli utenti italiani scaricano app gratuite, e tendono a usarle poco.

Anche per questo in Italia c'è chi ha battuto, con successo, strade diverse. Arrivando dritto dritto sul palco della Mela morsicata. Si tratta della Applix di Gorgonzola, che ha brevettato "Bubble Viewer", una tecnologia per visualizzare un'immagine attraverso il tablet come se si stesse guardando attraverso una finestra. Lo schermo fa entrare l'utente in una bolla con un effetto di immersione. "Virtual History Roma", un programma sviluppato per

**Sono quasi 700 mila i software disponibili (gratis o a pagamento) per l'iPad e gli altri dispositivi simili**

un grande editore (Mondadori) a partire da questa piattaforma, è stato mostrato con ammirazione da Steve Jobs durante la presentazione dell'iPad 2. E in poco tempo ha conquistato il primo posto su iTunes in Olanda, Spagna, Italia, oltre che la top ten Usa, arrivando a scalzare in certi momenti anche "Angry Birds". Tutto ciò malgrado costi circa 8 euro: non poco se confrontato col prezzo medio di questi software. «L'80 per cento delle vendite sono state all'estero», dice il Ceo di Applix Claudio Somazzi: «E in due mesi sono stati ripagati i costi dell'investimento». Anche qui non si crede al business di chi scommette tutto su un'app: «Per un "Angry Birds" che sfonda, ce ne sono tantissimi che fanno un solo download», insomma un flop totale. Più promettente è invece la domanda che arriva dalle aziende. Tant'è che il team di Gorgonzola si è inventato AppDoit, una piattaforma che permette a un privato di svilupparsi da solo il suo programma per iPhone al costo di 240 euro. Un sistema semplificato per il fai-da-te. «La domanda c'è», conferma Riccardo Ferraris, 28 anni, cofondatore della GsFactory di Padova, che sta cavalcando l'onda delle iPad app per piccole e medie imprese. «A noi chiedono tanti cataloghi per i commerciali, ma anche

## Le più scaricate

Classifica app a pagamento per iPhone in Italia (maggio 2011):

1. **What's Up Messenger** (social network)
2. **Angry Birds Rio** (giochi)
3. **iRadio** (musica)
4. **Farmacie aperte** (utility)
5. **Fruit Ninja** (giochi)
6. **Sky View - Explore the Universe** (istruzione)
7. **Calcolone** (utility)
8. **Spionaggio telefonico** (intrattenimento)
9. **iTrasformat** (giochi)
10. **Angry Birds** (giochi)

Classifica app gratuite per iPhone in Italia (maggio 2011):

1. **WikiPharm** (medicina)
2. **Pickin Stix Classic**
3. **Alice WPA** (utility)
4. **iPosca** (intrattenimento)
5. **PopCorn Tv** (intrattenimento)
6. **Color!** (fotografia)
7. **Migliora la tua memoria** (intrattenimento)
8. **AlexPanda** (giochi)
9. **Quiz - Lo Sai Quando?** (giochi)
10. **S.....rr** (giochi)

di replicare su tablet i contenuti di un blog». Il loro marketing? Il passaparola. «Bisogna costruire un pubblico», ammonisce Vesterbacka dalla Finlandia: «Aggiornare il programma, rispondere a ogni sollecitazione». Con "Angry Birds" hanno fatto così. «E senza gli uccelli arrabbiati da lanciare con la fionda la Rovio non esisterebbe». Parola di Mighty Eagle. ■

SOTTO: "VIRTUAL HISTORY ROMA" DELLA APPLIX

