

Square Enix annuncia la sua conferenza per l'E3

A distanza di tre anni, **Square Enix** tornerà in una conferenza all'E3 dedicata, che si svolgerà lunedì 11 giugno alle 03:00 (19:00 ora italiana). Oltre alle notizie e gli annunci che **Square Enix** ha dichiarato di voler mostrare, non è ancora chiaro cosa verrà presentato. Tuttavia i fan si aspettano annunci come **Kingdom Hearts 3**, un improbabile remake di **Final Fantasy 7**, o ancora titoli shooter come **Left Alive**.

Save the Date!

The Square Enix E3 Showcase 2018 - Monday June 11 at 10 AM PDT/1PM EDT/6pm BST

Join us for a special video presentation to discover the exciting future of Square

Enix! [#SquareEnixE3https://t.co/OXdt8fTQSo](https://t.co/OXdt8fTQSo) pic.twitter.com/Oj9pelpcm5

— Square Enix (@SquareEnix) [May 8, 2018](#)

I nuovi marchi multimediali e la protezione delle IP

Kostyantyne Lobov, hardcore gamer ma anche un legale specializzato in questioni di IP e pubblicità, scrivendo per la nota rivista online gameindustry.biz, ha sottolineato come l'introduzione delle nuove normative per la registrazione dei **marchi multimediali** possa dare i suoi frutti. Infatti se prima i marchi "**non tradizionali**" (suoni, animazioni, modelli 3D etc.) dovevano essere necessariamente accompagnati da una rappresentazione grafica, che spesso risultava forzata e poco chiara; adesso, grazie alla nuova legislazione questo non è più necessario. Sarà possibile quindi registrare qualsiasi **marchio multimediale** purché sia chiaro, autonomo, intellegibile, obiettivo, durevole nel tempo, preciso e facilmente riconoscibile. Questo ha spianato la strada alla registrazione di una nuova tipologia di marchio, che può comprendere anche i **video gameplay**.

Ne abbiamo un esempio lampante nella clip di seguito, uno dei nuovi **EUTM** direttamente da un gameplay di **Sniper Elite 4**:

Proteggere le meccaniche di un gioco dal plagio è notoriamente molto difficile, principalmente perché tende a essere dura distinguerne l'originalità. I **brevetti** sono mezzi molto potenti per proteggerle, ma sono tanto sicuri quanto restrittivi per i requisiti. La normativa sul **copyright**, invece, serve a proteggere musica, video, codici sorgente, immagini, ma non si estende alla protezione delle meccaniche di gioco. Questo è fondamentalmente il motivo per il quale oggi molti giochi sembrano dei cloni gli uni degli altri.

I **trademark**, d'altro canto, potrebbero serbare la soluzione migliore per proteggere non solo dai prodotti simili, ma anche da quelli che eventualmente potrebbero confondersi per le idee simili. Un meccanismo di difesa che si avvale di semplici clip per testimoniare la proprietà intellettuale che si intende proteggere, sarebbe uno strumento di difesa di cui ogni team di sviluppo dovrebbe armarsi. Va detto anche che la registrazione di marchi di questo tipo è abbastanza difficile. C'è da considerare che quello proposto per la registrazione di **Sniper Elite 4** è ancora in fase di verifica da parte delle autorità competenti, nonostante la richiesta sia stata inoltrata nell'ottobre dello scorso anno, quindi probabilmente c'è qualcosa che frena il procedimento. Il marchio deve risultare come un "segno" identificativo, con il quale i consumatori devono capire a chi appartiene già solo vedendo la clip registrata.

Ciò significa anche che tutte le immagini e/o meccaniche di un videogame già ampiamente utilizzate da altri non verranno registrate, poiché registrare un "TM" è come avere successivamente un monopolio che potrebbe durare potenzialmente per sempre e, in ogni caso, qualora dovesse essere accettato dalle strutture competenti, il marchio, potrebbe essere messo sotto processo da chiunque abbia già registrato qualcosa di simile.

Si spera quindi che questa nuova strada intrapresa porti un giorno le software house a creare ogni volta qualcosa di veramente innovativo e sempre più **nuove IP**, con processi originali e non i soliti "déjà vu". Al momento i tempi sono ancora acerbi per poter vedere i frutti di questa nuova politica di acquisizione dei marchi multimediali, ma probabilmente il futuro che vorremmo, non è poi così tanto lontano.

[Raja Koduri lascia AMD ed entra a far parte di Intel](#)

Qualche giorno fa, il boss di **AMD Raja Koduri** ha annunciato che non ritornerà in ufficio dopo i suoi 40 giorni di riposo. Il compito di controllare il gruppo **Radeon Technologies Group (RTG)** toccherà a **Lisa Su**, almeno fin quando non si troverà un sostituto. L'azienda ha deciso per adesso di non commentare la situazione e non è noto quale impatto ciò potrebbe avere sulla prossima GPU **NAVI**.

Raja Koduri lascia AMD con un memo

«Per la mia famiglia AMD,

"Quaranta" è un numero significativo nella storia. È un numero che rappresenta la transizione, il test e il cambiamento. Ho appena trascorso quaranta giorni lontano dall'ufficio che attraversa una simile transizione. Era un momento importante con la mia famiglia, e mi offriva anche uno spazio raro per la riflessione. Durante questo periodo sono arrivato alla conclusione estremamente difficile che sia giunto il momento per me di lasciare RTG e AMD.

Non ho alcun dubbio in mente che RTG e AMD marcino fermamente nella giusta direzione, poiché il calcolo ad alte prestazioni diventa sempre più importante in ogni aspetto della nostra

vita. Credo con tutto il cuore a ciò che stiamo facendo con Vega, Navi e oltre, e sono incredibilmente orgoglioso di dove siamo arrivati e di dove stiamo andando. Tutta l'industria ha preso nota di ciò che stiamo facendo. Mentre penso a come l'informatica si evolverà, sento sempre di più di voler perseguire la mia passione oltre l'hardware e esplorare soluzioni più ampie.

Voglio ringraziare Lisa e l'AET per avermi consentito di seguire la mia passione negli ultimi quattro anni in AMD e soprattutto negli ultimi due anni con RTG. Lisa ha il mio massimo rispetto per avermi con coraggio permesso di esprimermi con RTG, per aver creduto in me e per avermi sostenuto. Vorrei anche chiamare Mark Papermaster che mi ha portato in AMD, per la sua enorme passione per la tecnologia e per il suo implacabile supporto attraverso molte fasi difficili. E, ovviamente, desidero ringraziare tutti i miei collaboratori diretti e il mio personale indiretto che ha lavorato così duramente per costruire quello che abbiamo ora. Sono molto orgoglioso dei grandi leader che abbiamo e sono pienamente fiducioso che prenderete la strada giusta.

Continuerò a essere un grande fan e utilizzatore di tecnologie AMD sia per uso personale che professionale.

Come ho già detto, lasciare AMD e RTG è stata una decisione estremamente difficile per me. Ma ho sentito che è la scelta giusta per me personalmente a questo punto. Il tempo dirà il resto. Seguirò con grande interesse i progressi che farai nei prossimi anni.

Mi avete fatto realizzare sia personalmente che professionalmente, e vi ringrazio dal profondo del mio cuore. Ho delle richieste finali da farvi:

- Rimanete concentrati sulla roadmap!

- Portate a termine i vostri impegni!

- Continuate la cultura della passione, della persistenza e del gioco!

- Rendete orgogliosa AMD!

- Rendetemi fiero !

Il vostro,
Raja»

Raja Koduri entra a far parte di Intel come Chief Architect

SANTA CLARA, Calif: Intel ha contestualmente annunciato la nomina di Raja Koduri come **Architect Chief Intel**, vicepresidente senior del nuovo gruppo di **Core e Visual Computing** e direttore generale di una nuova iniziativa per guidare le soluzioni di calcolo **drive edge**. In questa posizione, Koduri espanderà la posizione leader di Intel nella grafica integrata per il mercato del **PC** con soluzioni grafiche di fascia alta per una vasta gamma di segmenti di calcolo. Migliaia di utenti oggi godono di esperienze informatiche con a bordo le CPU di Intel e del sistema di **visual computing IP**. Andando avanti sotto la leadership di Koduri, l'azienda unificherà e espanderà l'IP differenziato attraverso le funzionalità informatiche, grafiche, multimediali, di imaging e delle

capacità d'intelligenza per i client e data center, dell'intelligenza artificiale e delle opportunità emergenti come il cloud computing.

«Raja è uno dei più innovativi e rispettati visionari grafici e sistemi di architettura nell'industria e l'ultimo esempio di talento tecnologico più adatto ad Intel», ha dichiarato il dottor **Murthy Renduchintala**, chief engineer di Intel e presidente di Client and Internet of Things Businesses and System Architecture. «Abbiamo piani emozionanti per espandere in modo aggressivo le nostre capacità informatiche e grafiche e costruire sulle nostre basi IP molto differenziate e molto forti. Con Raja al comando del nostro Core e Visual Computing Group, aggiungeremo al nostro portafoglio delle capacità ineguagliate, avanzeremo nella nostra strategia per guidare il computing e la grafica e infine sarà la forza trainante della rivoluzione dei dati»

Koduri porta a Intel più di **25 anni di esperienza** nei processi di visualizzazione e accelerazione di calcolo su una vasta gamma di piattaforme, tra cui PC, console di gioco, workstation professionali e dispositivi consumer. La sua profonda esperienza tecnica comprende l'hardware grafico, il software e l'architettura del sistema.

«Ho ammirato Intel come leader tecnologico e hanno avuto feconde collaborazioni con l'azienda nel corso degli anni», ha detto Koduri. «Sono incredibilmente emozionato di entrare nel team Intel e avere l'opportunità di poter guidare una visione di architettura unificata e il portafoglio IP di tutto un mondo che contribuisce ad accelerare la rivoluzione dei dati».

Koduri, 49 anni, si unisce a Intel da AMD, dove ha recentemente ricoperto il ruolo di vice presidente senior e architetto principale del gruppo Radeon Technologies Group. In questo ruolo, è stato responsabile della supervisione di tutti gli aspetti delle tecnologie grafiche utilizzate in **APU** di AMD, **discrete GPU**, **semi-custom** e **GPU**. Prima di AMD, Koduri è stato direttore dell'architettura grafica di **Apple Inc.**, dove ha contribuito a creare un sottosistema grafico di leadership per la famiglia di prodotti **Mac** e ha portato la transizione agli schermi di computer **Retina**.