C’era una volta alla… Milan Games Week

Questo è un articolo diverso dal solito. Normalmente questa rubrica cerca di sviscerare tutte le tematiche possibili del mondo videoludico (da qui il nome 42), ma oggi no. Oggi vi propongo un racconto personale della mia prima esperienza alla **Milan Games Week**, una fiera che ho sempre voluto visitare ma che si è scontrata con le mie aspettative, quelle di un sognatore capace di meravigliarsi per qualunque cosa, anche di una “auto blu”.

Un nero mare di infinita gente

Saltando a piè pari il lungo viaggio che mi ha portato in quel di Milano, dopo lo straniamento causato da due palazzi adiacenti alla fiera, ecco che finalmente vedo l’ingresso della **Milan Games Week 2019**. Il primo pensiero è andato verso il tesseratto della società odierna, formato da tante piccole menti accomunate da un solo pensiero: la f…ortuna di trovarsi nel centro nevralgico del videogame in Italia. In poche parole, gente, gente e ancora gente. Incredibilmente, il paragone più efficace per far rendere l’idea è quello del **casinò**, un luogo chiuso, ipnotico, strapieno di luci e belle ragazze. Tralasciando il piccolo dettaglio che non viene servito da bere gratis, tutto risulta abbastanza similare, creando così l’effetto ***Trainspotting***: pochi minuti diventano ore e, improvvisamente, è tutto finito. Ma andiamo con ordine.
Partiamo con lo stand di ***Cyberpunk 2077***, per quanto mi riguarda il titolo che aspetto di più il prossimo anno. Stand carino come quelli di *JoJo* ma povero di contenuti come *Pomeriggio Cinque*. Ovviamente niente demo giocabile (ci mancherebbe) e con questa ultima frase potrei chiudere qui l’articolo. Ma mi faccio forza, recupero dalla delusione e proseguo.

Si, perché di stand ce ne sono a bizzeffe, alcuni con ottime trovate come in quello di ***FIFA 20***, allestito con una **gabbia** al cui interno era possibile testare le nostre qualità di calciatori professionisti a parole. Purtroppo non sono riuscito a giocare fisicamente (avrei umiliato tutti quanti…) ma digitalmente si, visto che da diversi anni gioco al calcistico EA dopo una pre-adolescenza passata in Konami. La novità più eclatante è senza dubbio la **Modalità Volta**, come si evinceva dalla gabbia lì fuori: un *FIFA Street* dentro *FIFA 20* è quello che Electronic Arts ci propone e nonostante funzioni, in qualche modo non mi ha entusiasmato. Inutile dire come le vere novità cominceranno ad apparire l'anno prossimo con l'avvento della nuova generazione, ma la stagnazione comincia a farsi sentire ed è per questo cari amici, che sono tornato da *PES*. Anche per ***Pro Evolution*** lo stand era ben presente ma visto che avevo provato abbondantemente la demo e il gioco completo precedentemente sono semplicemente passato oltre.
Le prove effettuate con diversi titoli sono state abbastanza interessanti, grazie anche alla scoperta di **app** atte alle prenotazioni dei vari test… ammesso e concesso che ci si riesca, certo.
L'unica prova prenotata con successo è stata quella di ***Nioh 2***, seguito del fortunato RPG a tinte "souls like" di **Team Ninja**. Giocare con qualcosa che uscirà solo tra qualche mese è interessante per diversi aspetti: il primo è quello di sentirsi privilegiati, toccando con mano qualcosa che la gente comune vedrà solo nel prossimo futuro. Tralasciando questi finti sensi di onnipotenza, la prova è utile anche per poter discutere delle sensazioni preliminari con altri utenti e con gli sviluppatori (che ovviamente non erano presenti ma mi piace pensare che osservassero i nostri gameplay in gran segreto).
Terzo e ultimo punto, puoi suggerire cambiamenti o miglioramenti che ovviamente non verrebbero presi in considerazione a pochi mesi dal lancio. E quindi *Nioh 2*? Risulta molto simile al precedente capitolo, con la differenza che il nostro alter ego non è più un personaggio predefinito ma "customizzabile" e la possibilità di trasformarsi in un potentissimo ***Yokai***, anche se ancora quest'ultima non sembra essere contestualizzata narrativamente, almeno per ora. Inoltre non vi è stato modo di testarne eventuali malus, un po' come la trasformazione "draconica" dei *Dark Souls* ma, in ogni caso, è una soluzione che regala gran soddisfazione.

Non accontentiamoci

Passiamo a un gioco molto simile: ***Grid***. Battute a parte, il nuovo remake **Codemasters** può diventare una delle migliori sorprese dell'anno, con quel sistema **Nemesi** che tanto ricorda (ma forse solo per omonimia) il tanto decantato ***La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor*** o ***L'Ombra della Guerra***, ma applicato ai piloti. Effettivamente l'intelligenza artificiale degli avversari sembra rivaleggiare con i **Drivetar** dei *Forza Motorsport* e *Horizon*, anche se è ancora molto presto per sbilanciarsi. Il titolo sembra ricordare per diversi aspetti il precedente *Grid: Autosport*, un ibrido simulativo-arcade che può si aprire verso un pubblico molto vasto ma che rischia di non accontentare nessuno. Essendo un grande fan dell'originale *Grid*, non vedo l'ora di toccarlo con mano, per cui attendevi ben presto una recensione tra queste pagine.
Ma altro titolo molto atteso non poteva che essere il remake di ***Final Fantasy VII***, progetto misterioso ma ora più concreto che mai. Il titolo si presenta molto bene, con quel gameplay ibrido che ha inizialmente suscitato molti dubbi ma che in realtà si rivela essere la scelta più azzeccata. Siamo comunque nel 2020, la gente è abituata all'azione e, per quanto un sistema a turni possa dare quel tocco di tatticismo in più, non riesce a regalare la giusta dose di adrenalina di cui siamo assuefatti nell'età contemporanea. Effettivamente, vedere un titolo giocato non so quanti anni fa in questa veste totalmente rinnovata fa abbastanza impressione: la cosa interessante, almeno per quanto mi riguarda, è che quando avevo l'età in cui la vita risulta molto semplice, il gioco, mi sembrava così, con la stessa veste grafica. In poche parole, era come se l'immaginazione mettesse del suo, producendo elementi che l'hardware non riusciva a riprodurre. Un po' come il viso di **Snake** in *Metal Gear Solid*.
Saltando altri episodi discretamente interessanti, sono rimasto sorpreso dello spazio dedicato al mondo degli **Indie**, alcuni dei quali veramente interessanti come ***Forgotten Hill Disillusion*** e altri lavori che puntano non solo al divertimento in senso stretto ma in grado di approcciare l'apprendimento o il *management* in maniera innovativa. Inutile dire come alcuni Indie erano pressoché scadenti, nonostante le buone idee di base: l'impressione è che alle volte non si sfrutti pienamente il palcoscenico di una fiera così importante, mancando totalmente il bersaglio. Si può avere l'idea migliore del mondo ma se non si sa esprimere diventa essenzialmente come uno sputo in pieno oceano: è vero che il livello del mare aumenta, ma è del tutto irrilevante.

Sugli **e-sport** dedicherò probabilmente un articolo (più serio) a parte; del resto è un fenomeno interessante e che sta evolvendo precipitevolissimevolmente e uso questa parola semplicemente perché non ho mai trovato occasione per farlo.
La **Milan Games Week** arriva al termine dopo aver visto cose che voi umani non potreste immaginarvi, aver incontrato tantissime persone e nuove realtà, aver provato titoli in anteprima e camminato per decine di chilometri. Il risultato: potrebbe essere fatto molto di più. Non fraintendete, è stata un gran bella esperienza, eppure il sentore che in qualche modo ci si accontenti permane. Forse servirebbero più anteprime, magari internazionali, ospiti di maggior livello ed eventi in grado di far partecipare più attivamente il pubblico.
La scena videoludica italiana sta crescendo, anche grazie a questa fiera ma forse, è arrivato il momento della sferzata decisiva e dare lustro a un settore che nel nostro paese non ancora apprezzato come dovrebbe.

GT Sport: Mercedes-Benz e-cup 2018

La serie ***Gran Turismo*** non è nuova ai tornei **e-sport,** né a eventi di spessore come la **GT Academy**, evento organizzato **in collaborazione con Nissan** e Sony che miscela l'esperienza virtuale a quella reale, con la possibilità di poter **pilotare una vera auto da corsa** della casa automobilistica giapponese.
Questa volta, anche se non con le stesse modalità, **tocca a Mercedes-Benz** prendere il testimone: da qualche mese infatti, è partito il primo torneo italiano di **e-sport** dedicato a ***Gran Turismo***, un **e-cup (quindi completamente virtuale)**, che si è svolto in più battute e con tre diverse modalità di partecipazione.

Il torneo ha avuto un gran successo tra i fan della serie, anche per la modalità di partecipazione **FFA (Free For All)**, iniziato con il **One Day Cup**, un evento tenuto settimanalmente per tutto il periodo **da Luglio a Settembre** tramite il sito PlayStation Italian League, al quale si potrà partecipare dalla propria postazione di gioco e che darà l'accesso alla finale a **sette tra i piloti più veloci**.

Sono inoltre previsti **altri due eventi dal vivo** per la qualificazione alla finale, uno che si è già concluso (il **GP di Monza**), organizzato in occasione del Gran Premio di Monza, tenutosi alla Darsena dal 29 Agosto all'1 Settembre e che **ha già eletto i tre piloti più performanti** mentre, il secondo è **il Last Chance Qualifier**, che si terrà **dal 5 al 6 Ottobre** durante il **Milan Games Week**, evento che darà la possibilità ad **altri due aspiranti piloti** di poter partecipare alla finalissima.

L'evento finale quindi vedrà scontrarsi i 12 piloti migliori per salire sul podio e un succoso montepremi.

Al via l'alpha testing di Genomia

Ufficialmente partita l'altroieri, il 18 ottobre 2017, la fase di alpha testing di ***Genomia***, titolo di **Evocentrica** in fase di sviluppo che abbiamo avuto modo di **provare in anteprima**. Tutti coloro che, durante la Milan Games Week, sono riusciti a portare a termine la demo presentata sono stati, infatti, inseriti in un gruppo segreto appositamente creato su Facebook dove poter scaricare l'ultima build della demo e contribuire allo sviluppo di ***Genomia*** con i loro feedback e suggerimenti.
Nei prossimi giorni, inoltre, sulla pagina Facebook ufficiale del gioco verrà aperto un contest che permetterà ad altri utenti di diventare alpha tester ed essere inseriti nel gruppo.
Fabrizio Doni di Evocentrica ha fornito ulteriori dettagli su *Genomia* nel corso di un'intervista

rilasciata ai nostri microfoni in occasione della Milan Games Week.

Milan Games Week 2017

La **Milan Games Week** porta a casa anche quest'anno ottimi numeri: spostatosi a Rho Fiera, l'evento ha offerto molto più spazio per i numerosi espositori e una più efficiente gestione dell'affluenza, che anche per questa edizione registra picchi davvero ragguardevoli. Circa **148.000 i partecipanti** che hanno animato la manifestazione, dividendosi tra grossi developer, sviluppatori indie, retrogaming, youtuber, esport e cosplay che hanno fatto della 2017 un'edizione adatta a tutti i palati. Fra le principali attrattive della fiera, anche quest'anno non poteva mancare il guru, e stavolta è stato il turno di **Tim Schafer**. L'autore di ***Day of The Tentacle***, ***Full Throttle*** e ***Grim Fandango*** è stato infatti oggetto di tributo e attrattiva per i numerosi fan delle sue vecchie avventure grafiche, ma non ha perso occasione per parlare dell'ultimo titolo targato Double Fine, ***Psychonauts in the Rhombus of Ruin***:

I videogiochi continuano con i grossi sviluppatori: non mancano gli stand dei leader del mercato nelle console, da Xbox, in cui primeggiano i motoristici e la nuova Xbox One X, a Playstation, con numerose demo giocabili e simulazioni, fino a Nintendo, che mette in mostra le sue migliori IP, tutte tranne una: ***Mario+Rabbids: Kingdom Battle*** è infatti appannaggio dello stand di **Ubisoft**, nel quale abbiamo sentito alcuni protagonisti del successo di un gioco nato dal duro lavoro della sede milanese:

Ma non erano ovviamente presenti soltanto sviluppatori stranieri: ampio spazio è stato dato agli italiani, e fra questi ha avuto riscontri molto positivi lo stand di ***Remothered: Tormented Fathers***, titolo sviluppato da **Darril Arts** e **Stormind Games** che ha colto l'occasione della **Milan Games Week** per annunciare l'Early Access:

Infine, spazio anche ai developer indipendenti: ben **56** i giochi presenti allo stand curato da **AESVI**, titoli di ogni genere tra i quali è stato possibile provare i più promettenti giochi del panorama indie italiano guidati dai game developer che li hanno realizzati:

Una Milan Games Week dunque in crescita con un ventaglio d'offerta vastissimo in ogni campo dell'intrattenimento, un segno che fa ben sperare in una crescita di un settore che, con un maggior supporto in termini di fondi e incentivi, può allinearsi al livello di paesi del resto del mondo che si trovano già ben più avanti. Del resto, in Italia, la creatività non manca.

Speciale Milan Games Week 2017

Gero Micciché ci racconta la Milan Games Week 2017 intervistando i principali protagonisti, da **Tim Schafer** al team di **Ubisoft Milano** che ha lavorato a ***Mario+Rabbids: Kingdom Battle***, oltre a tanti sviluppatori italiani indipendenti presenti nello splendido angolo curato da AESVI!
Interviste, montaggio, testo e lettura di **Gero Micciché**
Riprese di **Sabrina Santamaria**

La Milan Games Week premiata ai Best Event Awards

Neanche il tempo di chiudere la settima edizione e **Milan Games Week** ottiene già un importante riconoscimento: è stato infatti assegnato ieri all'edizione **2016** dell'evento promosso dall'**Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani** e realizzato da **Campus Fandango Club** il premio "**Migliore Evento Pubblico**" ai **Best Event Awards**, premio dedicato ai migliori eventi e alle migliori live communication, organizzato da ADC Group.
Il presidente AESVI, **Paolo Chisari**, ha dichiarato: «AESVI è molto felice di questo premio conferito a Milan Games Week, un consumer show che abbiamo fortemente voluto come industria e che non sarebbe quello che è oggi senza il coinvolgimento e la partecipazione di tutti i principali player del settore. La collaborazione con Campus Fandango Club è molto positiva e ci ha aiutato a rendere l'evento ancora più grande e di successo anno dopo anno. Milan Games Week ambisce ad un posizionamento sempre più internazionale e siamo certi che questo riconoscimento darà a tutti l'impulso per fare ancora meglio nelle prossime edizioni»
Anche Presidente di Fandango Club Spa, **Marco Moretti**, e l'AD **Michele Budelli** hanno ringraziato l'intero team che ha reso possibile tutto ciò: «Il primo ringraziamento va ad AESVI che da quattro anni ci ha affidato l'organizzazione di un evento tanto affascinante e complesso come Milan Games Week. Oggi festeggiamo il premio assegnato all'edizione 2016, ma ci piace dire che Milan Games Week andrebbe candidata al BEA ogni anno, tanta è l'evoluzione e la crescita che questo evento vive anno su anno, in termini di presenze e soprattutto di contenuti. Siamo entusiasti e questa gioia la condividiamo con tutto il Campus: Milan Games Week è probabilmente l'evento in cui più emerge la forza, la professionalità e la dedizione della nostra splendida squadra».

Un altro passo importante per un evento che cresce di anno in anno e che non può che far bene al settore videoludico italiano.
Trovate di seguito il nostro reportage sull'edizione 2017 della **Milan Games Week**: