

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**

Remothered: Tormented Fathers

Scrivere una recensione su una demo è ben più difficile che per un titolo in versione definitiva. Lo è ancor di più quando si tratta di un'**alpha version**, normalmente dedicata a pochi fortunati. Noi siamo fra quelli, è toccato a me giocarlo e tocca a me condividere la mia - credetemi - terrificante esperienza con l'ultimo lavoro della **Darril Arts**, **Remothered: Tormented Fathers**.



Muovendo i primi timidi passi

Remothered: Tormented Fathers è già un titolo perfettamente giocabile, oltre che con mouse e tastiera, anche con il joystick, i comandi sono molto intuitivi e immediati.

Tutto comincia all'ingresso di una **villa**, ricca di particolari e molto evocativa: si rischia quasi sempre di perdersi nei dettagli ambientali, vi fermerete a fissare e ammirare gli elementi meno utili ai fini della storia, i lampadari, i tendaggi, le poltrone etc... Inutile dire che proprio da questi elementi si possono apprezzare le meraviglie prodotte con **Unreal Engine** (e vi ricordo che stiamo solamente parlando di un titolo in versione **alpha**).

Andando avanti nel gioco, in giro per la *mansion* troveremo oggetti che potremo raccogliere e che saranno suddivisi in due categorie: "**diversivi**" (vasi, tazzine, piatti, orologi sveglia) e "**armi**" (forbici, pugnali, argenteria varia).

Nell'**alpha** si potranno completare solo alcuni degli obiettivi per circa **un'ora di gameplay**.

All'interno della villa si aggira il padrone di casa, un vecchio folle, seminudo e trasandato che

sghignazza, urla e vaga per i corridoi dell'oscura magione, brandendo un falcetto che avrebbe il piacere di utilizzare sulla nostra protagonista (riguardo la quale è chiara la somiglianza con **Jodie Foster**).

Bisognerà fare attenzione, muoversi silenziosamente è di fondamentale importanza per sopravvivere nel gioco. Il vecchio sarà praticamente una macchina da guerra, il nostro incubo peggiore, una volta scoperti è difficilissimo riuscirlo a seminare: personalmente sentivo il sangue raggelarsi nelle vene quando la musica si faceva incalzante e sentivo quei maledetti passi veloci, pesanti, sempre più forti alle mie spalle: neanche il tempo di girarsi e... WUAH!

Sotto questo punto di vista **Remothered** riesce sempre a tenere alta l'asticella della tensione durante il gameplay. Per nostra fortuna il team di sviluppo ha ben pensato di fornire ai giocatori anche dei checkpoint e dei punti di salvataggio che alleggeriranno il carico: in un gioco come questo aiutano non poco.

Alcuni piccoli **bug** sono inevitabili in una versione alpha, dal posizionamento di fronte ai punti di azione (cassetti, armadi...) che a volte risulta poco preciso, e ci si ritrova ad aprire e chiudere lo stesso cassetto un paio di volte qualche imprecisione forse legata alla telecamera nelle rotazioni durante le fughe in corsa, che risultano un po' confusionarie. Nulla che, in un'alpha già di tutto rispetto, il team di sviluppo non possa risolvere, in vista dell'imminente lancio della versione beta.



Essendo una versione di test del gioco, un parere tecnico del titolo risulta limitante, ma di certo i ragazzi della **Darril Arts**, al momento, sembrano sulla strada giusta. A questo punto non rimane che dirsi "arrivederci" all'imminente uscita della beta, che dovrebbe apportare sostanziali miglioramenti a grafica, animazioni e probabilmente anche un bugfix.