

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 tesserato 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 simile, 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 sì, 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 apprezzare 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 precipitevolissimamente 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.

[In arrivo il betting per gli e-sport](#)

Quanti di voi hanno mai pensato o desiderato di poter scommettere sugli e-sport? Bene sta finalmente per diventare realtà: la piattaforma di betting online **Unikrn** sarà lanciata in 20 paesi dopo che la sua licenza per le scommesse è stata approvata nell'Isola di Man questa settimana.

L'approvazione della licenza ha aperto la strada a Unikrn per portare il gioco d'azzardo negli e-sport in gran parte dell'Europa, della Corea del Sud e di altri paesi asiatici e alcuni paesi dell'America Latina.

Momentaneamente le scommesse non saranno disponibili negli Stati Uniti, perché ostacolati dalle leggi federali sul gioco d'azzardo. **Rahul Sood**, CEO di Unikrn, sostiene che il mercato statunitense, se risulterà proficuo quanto previsto, potrebbe valere circa 9 miliardi di dollari entro il 2020.

«C'è finalmente un operatore legittimo e regolamentato sul mercato, che ha un'offerta piuttosto completa; è enorme.»

Ha detto all'**Associated Press**.

In precedenza, **Unikrn** era stato autorizzato per le scommesse in contanti sugli e-sports solo nel Regno Unito e in Australia, ma con questa nuova licenza, hanno portato il servizio a livello globale. Non solo gli utenti saranno in grado di scommettere su tornei live di e-sports come **League of Legends World Championship**, ma saranno in grado di piazzare scommesse basate sulle abilità dei partecipanti ai tornei. I giocatori possono scommettere sulle proprie abilità in giochi come **Fortnite**, **Hearthstone** e **Starcraft II**, abilità che verranno analizzate e generate collegando il loro profilo giocatore alla piattaforma **Unikrn**. Nell'aprile di quest'anno la società con sede a Seattle ha acquistato la piattaforma per i tornei di gioco **ChallengMe.gg** per facilitare la struttura di scommesse basata sulle abilità. Tuttavia, nel mese di agosto di quest'anno è stata avviata un'azione legale contro la società, in base alla quale vendeva titoli non registrati al pubblico durante la sua ICO.

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.

[Chris Hecker ci racconta il suo SpyParty](#)

Chris Hecker, programmatore di videogame statunitense, ha da qualche settimana lanciato l'**Early Access** del suo ultimo titolo, **SpyParty**, multiplayer indie in cui il personaggio che interpreta la spia deve finire il maggior numero di missioni e non essere ucciso da un cecchino; al contrario il cecchino deve uccidere la spia con un solo proiettile, visto che si mimetizzerà tra le **IA** del gioco. Quando **Hecker** cominciò a lavorare a **SpyParty**, era ingegnere e designer presso **Electronic Arts**; il suo progetto era quello di risparmiare denaro per lo sviluppo del titolo indie ma purtroppo una serie di finanziamenti lo costrinsero ad accelerare i tempi del suo distacco, a tal punto che questi tagli al personale lo convinsero a vendere l'accesso della beta al titolo per 15\$ (circa €12,50) per auto-finanziarne lo sviluppo. Così, nonostante le 24.000 copie vendute, in poco tempo tutti i risparmi messi da parte da **Hecker** terminarono presto. Per giustificare i tempi di sviluppo (circa 10 anni) Hecker ha dichiarato:

«Mi prendo molto tempo quando faccio le cose, ma solamente perché mi piace farle per bene. Il mio motto 'Consegnare il lavoro in ritardo rende i producer nervosi, ma ciò vuol dire che il lavoro è stato fatto per bene.'»

Hecker ha poi continuato dicendo di aver dedicato del tempo alla sua famiglia e alla salute, evitando di diventare uno dei tanti sviluppatori che non si sono più ripresi. In seguito ha dichiarato che lo sviluppo del titolo ha avuto bisogno di molto tempo. Dal suo concepimento a oggi, sono cambiate tante cose in ambito videoludico, i giocatori sono diventati molto più abili, e quindi si è dovuto implementare qualcosa di nuovo di volta in volta. **Hecker** racconta di essere rimasto colpito quando ha visto evolvere le tattiche di gioco: ad esempio, un giocatore ha notato come la spia non parlasse mai per primo in una conversazione, temendo che fosse troppo scontato ed evidente, così i cecchini hanno cominciato a essere sospettosi nei confronti di chi non iniziava a parlare subito e, una volta che la spia avrebbe capito la strategia, avrebbe preso parte alle conversazioni più facilmente, confondendo la strategia nemica.



Così Hecker ha dovuto passare molto tempo per lo sviluppo del titolo, in particolare per una funzione, quella di poter rivedere un replay della partita, con punti di vista differenti da quello del cecchino, in modo che qualora una spia fallisse può tornare a vedere il replay e capire quale comportamento lo contrassegnasse come sospetto. A sua volta, anche il cecchino può effettuare gli stessi controlli e capire quali comportamenti l'hanno portato al fallimento. Oltre questa funzione, i giocatori possono cercare replay di altri giocatori, per studiare le loro strategie di gioco e adottarle, incrementando la competitività tra le spie e i cecchini. Si può facilmente notare che dal punto di vista degli e-sport, **Hecker** non ha speso molto tempo, in quanto come dichiarato dallo stesso:

«Ci sono tantissime grandi aziende che cercano di imporre i loro titoli negli e-sport, molto spesso spendendo parecchio budget. *Counter-Strike* non è diventato e-sport perché Valve ha investito molto denaro, semplicemente lo è diventato perché è stato sviluppato bene, e il pubblico lo ha scelto come per questo.»

Hecker spera che al lancio, i 24.000 sostenitori di *SpyParty*, siano pronti ad aiutare i nuovi giocatori, prevedendo una formazione di una community Steam matura. Così Chris Hecker vede quattro possibilità per il lancio del suo titolo: la prima è che al lancio il gioco vada bene ma abbia dei problemi di server da affrontare in seguito; nella seconda si ha un'inizio più o meno roseo ma con il bisogno di sviluppo aggiuntivo; la terza possibilità prevede un lancio tenue e uno sviluppo post-lancio, come *Rainbow Six Siege* o *Subnautica* mentre nella quarta e ultima possibilità i 24.000 sostenitori del titolo siano gli unici ad acquistarlo. Indipendentemente da come andrà il lancio, **Hecker**, si è detto soddisfatto del lavoro compiuto

Per il futuro Hecker si augura un progetto più piccolo e più breve, tuttavia non ci sarà un abbandono del titolo, che verrà comunque implementato in tutte le sue sezioni con numerose modalità spie/cecchini e funzioni replay.