

100 CONSOLE E HOME COMPUTER E 70 VIDEOGIOCHI ARCADE A DISPOSIZIONE DEI VISITATORI, NO COIN

Comprendere e condividere la cultura nerd significa addentrarsi anche nel mondo del videogioco. Un fenomeno che, dagli 70 ad oggi, ha profondamente modificato le abitudini di almeno due generazioni che, prima a casa, poi nelle sale giochi e oggi di nuovo tra le mura di casa, hanno trovato nei giochi elettronici un momento di svago e intrattenimento ormai insostituibile. Videogioco significa però anche ricerca e innovazione, tecnologia all'avanguardia vale a dire temi che per la stragrande maggioranza dei Nerd è pane quotidiano.

A **Nerd Show**, in programma il **9 e 10 febbraio a BolognaFiere**, gli appassionati potranno sicuramente trovare pane per i loro denti, a partire dai videogiochi dell'area retrogaming allestita con **100 console e home computer e 70 videogiochi arcade** giocabili senza gettoni. A Nerd Show, in un unico spazio si potrà portare indietro l'orologio di 40 anni, passando dalle prime console alla zona gaming di ultima generazione con le postazioni in virtual reality. All'interno di **un'arena di 5000 metri quadrati** Nerd Show offre il meglio del mondo videoludico con i giochi più amati del momento in modalità free to play.

UNA STORIA DI DIVERTIMENTO E TECNOLOGIA

SESSANTA ANNI FA IL PRIMO VIDEOGAME: TENNIS FOR TWO

Era il 1958 quando all'annuale apertura al pubblico del Brookhaven National Laboratory fu presentato il primo videogioco: **TENNIS FOR TWO**. L'intuizione porta la firma del fisico William Higinbotham che, per invogliare i suoi studenti a lezione, li avvicinò alla materia con l'utilizzo particolare dell'oscilloscopio e la simulazione delle leggi fisiche in una partita di tennis. Il gioco consisteva nel riuscire a far rimbalzare il puntino creato dall'oscilloscopio senza toccare la "rete" al centro dello schermo: si inaugurava così l'era dei videogames che, quattro anni dopo con **SPACEWAR**, avviava la crescita che non si è mai più fermata. A realizzare il secondo videogame della storia fu l'informatico statunitense del Massachusetts Institute of Technology (MIT), Steve Russel: in **SPACEWAR** comparivano due navicelle spaziali comandate da due giocatori che simulavano una battaglia di missili nello spazio facendo attenzione a non farsi risucchiare dal buco nero posto al centro del display. Il nuovo videogame ispirò l'ingegnere elettronico Nolan Bushnell che creò un clone di Spacewar con l'obiettivo di renderlo accessibile anche a chi non poteva permettersi un computer in casa. Nacque così **COMPUTER SPACE**, il primo videogame a gettoni da bar.

IL SUCCESSO DI PONG E IL TRIONFO DELL'ATARI 2600

È una delle pietre miliari nel mondo dei videogames, con le inconfondibili asticelle che respingono a vicenda un puntino luminoso oltre la linea dell'avversario. Si chiama **PONG** e nel 1977 contribuisce al successo dell'Atari 2600, la prima console che utilizza le cartucce come metodo di memorizzazione per i giochi. Il "regista" è sempre Nolan Bushnell che nel 1978 (anno della prima crisi di settore) estrae dal suo personale cilindro un altro colpo - **SPACE INVADERS** - considerato tutt'oggi uno dei titoli più imitati nella storia dei videogames: il giocatore controlla un cannone mobile che muovendosi orizzontalmente sullo schermo deve abbattere gli alieni che si avvicinano al pianeta. Tra le tante novità c'è



anche l'utilizzo della musica a scandire l'avanzata degli alieni e l'indicatore del punteggio massimo ottenuto, uno strumento che un anno dopo (1979) – in un altro grande successo, **ASTEROIDS** – viene migliorato con la possibilità di segnare il proprio punteggio in classifica.

GLI ANNI 80 E I SUOI PROTAGONISTI: PAC-MAN, SUPER MARIO BROS. E SONIC

È il primo protagonista della storia dei videogames, con cui interagire o addirittura da imitare e, a 37 anni dalla “nascita”, la sua immagine resta tra le poche universalmente riconoscibili nel mondo dei videogiochi. Non è “un” videogame, ma “il” videogame: **PAC-MAN**, il piccolo tondino giallo che mangia nel labirinto provando a schivare i fantasmi, la geniale creatura pensata dal giapponese Toruhwatani per rivoluzionare un settore – siamo nel 1980 - contraddistinto da giochi con a tema guerra e combattimenti ed un pubblico prettamente maschile. Ci vogliono almeno 5 anni prima che sulla scena si affacci un altro protagonista imitato in tutte le forme possibili: 1985, ecco **SUPER MARIO BROS.**, il simbolo della giapponese Nintendo, la prima console a 8 bit che con Mario, l'idraulico italiano – basso, con i baffi e un grande cuore - rivoluziona il mercato dei videogames inaugurando il genere “platform game” con vari livelli di difficoltà, a scorrimento orizzontale. I primi anni '80 sono anche gli anni del Commodore 64 (che al costo di una normale console offriva più opportunità, sia software che hardware) e dell'Amiga 500 e 600 che nel genere sportivo si fanno rispettare con **SENSIBLE SOCCER**, il primo calcio che oltre alle tipiche abilità da gamer richiede capacità manageriali e conoscenze di calciomercato. Ma questo decennio si contraddistingue soprattutto per i suoi protagonisti: dopo PAC-MAN e SUPER MARIO arriva **SONIC**, simbolo della Sega che sviluppa la sua console a 8 bit, il Master System.

LA SAGA DI FINAL FANTASY E I MILIONI DI “SINDACI” A SIMCITY

È stato un vero e proprio tormentone e se n'è discusso per tanto tempo, ma l'idea che più riscontra consensi è che, di **FINAL FANTASY**, il capitolo più bello sia il settimo, quello che di fatto nel 2006 servirà poi come base per il film animato **FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN**. Siamo nel 1987, il produttivo '87 che, oltre a Final Fantasy, regala agli appassionati **THE LEGEND OF ZELDA** per la console giapponese Famicom, che introduce la cartuccia con una batteria che permette di salvare i progressi del gioco. E se il decennio era iniziato in bellezza per la Nintendo grazie a Super Mario, si conclude ancora meglio con il lancio del Game boy e il suo **TETRIS**. Siamo nel 1989, altro crocevia importante per gli appassionati di videogames che imparano a conoscere e ad amare **SIMCITY**, la creatura di Will Wright che trasforma il giocatore in un sindaco che deve costruire una città partendo da zero e gestire, sotto tutti i punti di vista, infrastrutture, occupazione e benessere dei cittadini. Per la prima volta il divertimento non deriva dal salvataggio di una principessa, da una competizione sportiva o da un combattimento, ma dai risultati ottenuti da decisioni e strategie: SIMCITY vende milioni di copie e riesce ad appassionare anche chi non aveva mai nutrito interesse per i videogames.

DALLA RIVOLUZIONE 3D DELLA PLAYSTATION ALLA REALTÀ AUMENTATA

Dagli anni 90 ad oggi l'evoluzione del settore dei videogames è straordinaria: nel 1995 la Sony inizia a conquistare il mercato producendo la PlayStation, console a 32 bit che segna la nascita dei giochi 3d. Nel 2000 Will Wright bissa il successo di SIMCITY con **THE SIMS** che vede questa volta i giocatori a capo di una famiglia i cui componenti devono migliorare le proprie abilità per trovare lavoro, costruire una casa, guadagnarsi una posizione e prestigio sociale: con oltre 100 milioni di copie vendute, THE SIMS è una delle serie più fortunate nella storia dei videogames. Nel 2001 scende in campo la Microsoft con la sua Xbox con la novità del connettore ethernet per la connessione LAN, una scelta che



incrementa il fenomeno del gioco on-line. Le quote di mercato della SONY restano tuttavia irraggiungibili anche grazie all'esclusiva su giochi come **METAL GEAR SOLID**, **RESIDENT EVIL**, **TEKKEN**, **FINAL FANTASY**, **PRINCE OF PERSIA**, **GRAND THEFT AUTO (GTA)**. Nel 2006 Nintendo lancia la Wii, console che permette di utilizzare da uno a quattro Wii Remote Controller imitando così le azioni: siamo alla rivoluzione dei controller, dei Blu-Ray Disc della PlayStation che con l'utilizzo del laser a luce blu consente grafiche eccezionali, del Kinect della Microsoft che permette di interagire semplicemente con i movimenti del giocatore. Ma la vera trasformazione dei videogames è portata dall'avvento di internet e dalla crescita dei Massively Multiplayer Online, come ad esempio **SECOND LIFE** o **WORLD OF WARCRAFT** che ne hanno segnato il successo. Ma c'è ancora una storia tutta da raccontare, quella della realtà virtuale e dei suoi nuovi protagonisti: smartphone e tablet.

I POKEMON GO E IL DEBUTTO DELLA REALTA' AUMENTATA

È stato solo un primo assaggio dei videogames in realtà aumentata e alla luce del successo globale ottenuto gli osservatori scommettono che siamo alla vigilia di una nuova rivoluzione nel settore dei videogiochi. Nel luglio dello scorso anno almeno 30 milioni di persone con smartphone alla mano erano tutti i giorni nelle strade a caccia dei Pokèmon, il successore della Nintendo che per la prima volta ha fatto conoscere (anche ai non addetti ai lavori) la realtà aumentata e le sue potenzialità. A distanza di un anno Pokèmon Go avrà anche perso qualche giocatore, ma di certo ha segnato un punto di non ritorno per un settore – quello dei videogames – sempre più orientato a far sposare la realtà aumentata (e virtuale) con i suoi prodotti e a fare la voce grossa in un mercato che nel 2021 potrebbe superare i 200 miliardi di dollari. D'altronde sono anni che l'industria del gaming sta sperimentando la realtà aumentata: nel 2001 – ad esempio – fu lanciato ARQuake, un mod che consentiva di giocare ad "Id Software" muovendosi nel mondo reale. La strada, per quanto lunga sembra essere comunque segnata: Phil Spencer – dirigente della divisione di Xbox di Microsoft – ha infatti rivelato al "Time" che "le imprese tecnologiche sono a circa 5-10 anni dalla creazione di un'esperienza di gioco in mixed reality". I giganti delle console scaldano dunque i motori e gli appassionati già sognano il "ritorno al futuro" delle icone della storia dei videogames come Pac-Man o Super Mario Bros, per il quale uno sviluppatore autonomo è già riuscito a ricreare il primo livello in realtà aumentata.

Press Office

Nevent Comunicazione

Antonio Pignatiello 347 5538247

a.pignatiello@nevent.it

Gianluigi Lanza 059 29.29.413

g.lanza@nevent.it

Product Communication and Event Manager

Isabella Bonvicini

Isabella.bonvicini@bolognafiere.it

tel. +39 051 282920

BolognaFiere – Ufficio stampa

Gregory Picco

gregory.picco@bolognafiere.it

Tel. +39.051.282862

VENDITE IN ITALIA (FONTE AESVI)

TOP 10 CONSOLE GAMES

Settimana dal 14/01/2019 al 20/01/2019

Posizione	Titolo	Piattaforma	Editore
1	Fifa 19	PS4	Electronic Arts
2	Ace Combat 7: Skies Unknown	PS4	Bandai Namco Entertainment
3	New Super Mario Bros. U Deluxe	Switch	Nintendo
4	GrandTheft Auto V	PS4	Rockstar Games
5	Red Dead Redemption 2	PS4	Rockstar Games
6	Call of Duty: Black Ops 4	PS4	Activision Blizzard
7	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	PS4	Activision Blizzard
8	Minecraft: Playstation 4 Edition	Switch	Mojang
9	Fifa 19	Xbox One	Electronic Arts
10	Minecraft: Nintendo Switch Edition	PS4	Sony Interactive

TOP 10 PC GAMES

Settimana dal 14/01/2019 al 20/01/2019

Posizione	Titolo	Editore
1	Football Manager 2019	Sega
2	The Sims 4	Electronic Arts
3	Farming Simulator 19	Focus Home Interactive
4	GrandTheft Auto V	Rockstar Games
5	Need for Speed: Payback	Electronic Arts
6	Call of Duty: Black Ops 4	Activision Blizzard
7	Fifa 18	Electronic Arts
8	Rome: Total War 2	Sega
9	Warhammer 40,000: Dawn of War III	Sega
10	Total War: Warhammer	Sega