



## **FESTIVAL DEL VIDEOGIOCO**

**15 – 19 marzo**

### **TERMINA LET'S PLAY: UN ARRIVEDERCI CHE PROFUMA DI SUCCESSO**

*Le ex caserme di via Guido Reni sono state la cornice di un evento da 31.300 visitatori in cinque giorni. Oltre 200 persone hanno lavorato alla realizzazione del Festival, più di 2.000 giovani aspiranti sviluppatori hanno partecipato all'appuntamento, mentre sulle 350 macchine per il gaming (tra console e pc) si sfidavano più e meno giovani confrontandosi con gli oltre 30 giochi disponibili*

Roma 20/03/2017 – Sono state ben 31.300 le presenze registrate a Let's Play, il primo festival del videogioco d'Italia, che ieri ha chiuso le porte con un arrivederci a tutti coloro che hanno avuto modo di ripercorrere la storia del videogame: dal retrogaming fino alle anteprime videoludiche passando per panel di approfondimento, laboratori, workshop e agli incontri con gli YouTubers. Il successo di Let's Play può essere sintetizzato con alcuni numeri: oltre 2.000 presenze di giovani aspiranti sviluppatori che hanno seguito i workshop dedicati alla programmazione e alle professioni del mondo videoludico coordinate con l'aiuto dell'Accademia Italiana Videogiochi; 11 panel di approfondimento tematico sul videogioco come medium culturale; 9 rappresentanti istituzionali che hanno preso parte a panel e dibattiti; 60 ragazzi che hanno partecipato ai 2 hackaton organizzati dalla Regione Lazio; oltre 200 giornalisti accreditati a copertura dell'evento; 12 publisher; 35 sviluppatori indipendenti per un totale di 100 addetti ai lavori; più di 350 macchine utilizzate per il gaming (tra console e pc); oltre 30 giochi tripla A disponibili; più di 25 titoli indipendenti; 20 YouTubers; 415 partecipanti ai tornei e circa 120 persone coinvolte, dall'Accademia Italiana Videogiochi; oltre 200 tra personale tecnico e di servizio hanno lavorato alla realizzazione del Festival. E in più l'appuntamento prestigioso del premio Drago d'Oro con l'aggiunta di ospiti internazionali.

I presupposti per questa grande riuscita c'erano tutti: Let's Play è stato infatti un evento organizzato da Let's Play Srl e da Q-Academy Impresa Sociale in collaborazione con AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) e realizzato con il sostegno di MiBACT, direzione Cinema, MIUR e Regione Lazio e con il patrocinio di Roma Capitale, CNI UNESCO, ANCI, "UNESCO - Rome City of film", Centro Sperimentale di Cinematografia, SIAE, Federculture, Confindustria Cultura Italia, sponsor BNL Gruppo BNP Paribas, media partner RDS 100% Grandi Successi, Corriere dello Sport – Stadio, Multiplayer.it, Eurogamer.it, Everyeye.it e Vg247.it. Tanti nomi e collaborazioni che hanno permesso di organizzare una grande festa durata cinque giorni in grado di appassionare grandi e piccini con attività declinate ad hoc per ogni tipo di target. Ma ecco più nel dettaglio i tantissimi aspetti di Let's Play.

### **DRAGO D'ORO: UN PREMIO PER CELEBRARE LE ECCELLENZE DEL MONDO VIDEOGUDICO**

Let's Play, nella serata del 16 marzo, ha ospitato la **quinta edizione del Drago d'Oro**, il premio italiano promosso da AESVI che celebra le eccellenze del mondo videoludico e ne promuove il valore culturale e artistico. Ispirato ai più rinomati premi di settore – come gli statunitensi The Game Awards o i britannici BAFTA Video Games Award – il Drago d'Oro nasce per dare un riconoscimento ai migliori videogiochi pubblicati nel corso del precedente anno. Alla cerimonia di premiazione sono intervenuti anche ospiti di calibro internazionale come **Fumito Ueda**, uno degli autori di videogiochi più apprezzati al mondo nonché "padre" del videogioco The Last Guardian, **Takeshi Furukawa**, Composer della colonna sonora di The Last Guardian, **Marco Conti**, Car Handling Designer di Forza Horizon 3; **GazDeaves**, Marketing Game Manager di

Batman: Arkham VR; e Hajime Tabata, Director di Final Fantasy XV che ha ritirato il premio per il **Miglior Videogioco dell'Anno**.

### **UN LUOGO D'INCONTRO PER GLI SVILUPPATORI INDIPENDENTI**

Let's Play è stato anche il palcoscenico per gli sviluppatori indipendenti che operano nel nostro Paese. **Sono state 35 le realtà che hanno mostrato le loro creazioni all'interno di due aree dedicate: lo stand della Regione Lazio e il padiglione Indie. 24 gli sviluppatori all'interno dello stand della Regione Lazio** che si sono alternati nelle cinque giornate: Interactive Project (Motor Sport gaming), Leaf Games (Leap of Champions), Indiegala (Die Young Now), Caracal Games (Downward), 101 % Megalomania (FuryRoadsSurvivore PingPong VR), CineFantasy Productions (ha mostrato il suo videogioco Sci-Fi), Storm in A Teacup (Lantern), Evocentrica (Genomia), Eco. Viterbo (vip2zip), Invader Studios (Daymare: 1998), 68K Studios (Mazes of Karrdash 2), Gameotic (Gameotic), Giovambattista Vieri (ha presentato le mappe per videogiochi derivati da dati aerospace), Lorenzo Bellincampi (WackySpores: The Chase), Symmetrical (Gates of nowhere), Delta Star Pictures (GamebookGoth-Amok), Gwave (Zero-G), Entropy Knowledge Network (Serious game), Radical Fiction (Tempi duri), Wisdom Games (Arcane Legacy), Justbit (che sviluppa soluzioni innovative digitali), IrdideSrl (con alcuni giochi per pc), Vianet (con progetti di comunicazione e tecnologie innovative) e Urban Factory (Tunnel vision).

**Sono stati invece 11 i finalisti del Premio Drago D'Oro Italiano ospitati all'interno dell'area Indie:** Elf Games Works con Little Briar Rose, 34BigThing con il premiato Redout, LKA che ha portato The Town of Light, Milestone con Valentino Rossi: The Game, RimlightStudios che ha portato Zheros, Storm in a Teacup con Lantern, Chubby Pixel e il suo WoodleTree 2: Worlds, The Fox Software con Active Soccer 2 DX, Alex Camilleri e Memoir En Code: Reissue, Yonder con RedRope: Don't Fall Behind e infine Cybercoconut con The Way of Life Free Edition.

### **DUE HACKATON PER VALORIZZARE LE RISORSE CULTURALI DEL NOSTRO PAESE E PER SUPPORTARE GLI INSEGNANTI**

Tra mercoledì 15 e giovedì 16 marzo sono stati invece in **60 i ragazzi** che hanno partecipato ai due hackaton, ovvero eventidedicati a esperti di diversi settori dell'informatica tra cui sviluppatori di software, programmatori e grafici web. **I due hackaton di Let's Play sono stati organizzati della Regione Lazio in collaborazione con AIV – Accademia Italiana Videogiochi e Codemotion** e hanno messo in palio due premi pari a € 1.000 in buoni Amazon. Nella giornata del 15 marzo, i ragazzi sono stati chiamati a realizzare un videogioco in grado di valorizzare i più bei borghi del Lazio dal nome **Borghemon Go**. Il giorno successivo invece bisognava sviluppare un videogioco per aiutare i docenti delle scuole ad utilizzare device innovativi e digitali per gestire lezioni, presenze, ecc, che è stato chiamato **Game of Profs**.

### **UN PALCO DEDICATO AGLI YOUTUBERS**

Oltre ai panel e laboratori, Let's Play è stato anche tanto divertimento. Ad accogliere i **20 YouTuber** più amati d'Italia una grande audience composta da fan giovanissimi ed entusiasti. La spettacolare arena è diventata il palcoscenico dove si sono esibiti i content creator che grazie alla direzione artistica curata da **Web Stars Channel**, la prima influencer media company italiana, hanno incontrato i presenti vivendo insieme momenti di gioco, foto e interviste. Tra i più amati **Favij, i Mates e LaSabrigamer** che hanno dedicato ai propri fan abbracci e autografi ai quali si sono aggiunti anche Sabaku No Maiku, Klaus, Federic, Grax, Sodin, Snitecs, J0k3r, Awed, Giosephthegamer, Jakidale, Herna, Sbuci, Masarone, Ros4lba, Sivi Show, i 2 bomber e Barone. I migliori content creator d'Italia per un'audience di più di 18 milioni di fan iscritti ai canali.

### **UN'AGENDA DI WORKSHOP E LABORATORI DIDATTICI**

La dimostrazione che il videogioco sia diventato oggi uno strumento maturo in grado di coinvolgere tutta la famiglia è data dalla grande affluenza ai vari workshop di programmazione: **sono stati infatti 1.100 i ragazzi che, in compagnia dei genitori, hanno deciso di seguire i laboratori progettati da Agnese Addone con il supporto di Marco Vigolini**. In questi appuntamenti, i ragazzi hanno potuto mettere alla prova le proprie capacità di logica utili a superare una serie di ostacoli, imparando così un linguaggio unico: il coding.

Let's Play è stato inoltre anche il Festival per i ragazzi che vogliono fare del videogioco una professione: **in 600 si sono cimentati in alcune delle attività fondamentali dello sviluppo** come la scultura, la modellazione e la programmazione, così come **sono stati circa 400 gli studenti che hanno seguito i panel organizzati da**

**AIV - Accademia Italiana Videogioc**ie dedicati proprio alle varie professionalità che ruotano intorno al game development.

## **UN GRANDE TAVOLO CON LE ISTITUZIONI PER PARLARE DEL FUTURO DEL GAMING IN ITALIA**

Let's Play ha rappresentato anche un vero e proprio salotto per permettere a Istituzioni, esperti e Big del Settore di parlare del videogioco in Italia oggi e dei possibili scenari che potrebbero aprirsi per il futuro. Gli appuntamenti più interessanti hanno visto **la partecipazione anche di esponenti del mondo istituzionale** come: il Ministro dell'Istruzione, Università e Ricerca, Valeria Fedeli, Enrico Morando, Viceministro MEF, Domenico Manzione, sottosegretario del Ministero dell'Interno, l'On. Flavia Piccoli Nardelli, della Commissione Cultura della Camera dei Deputati, Guido Fabiani, Assessore allo Sviluppo Economico della Regione Lazio, Lidia Rivera, Assessorato alla cultura e alle politiche della Regione Lazio, Gian Paolo Manzella, Consigliere della Regione Lazio e Nicola Borrelli, Direttore Generale Cinema del MiBACT.

## **11 PANEL DI APPROFONDIMENTO**

Dal cinema alla musica, passando per la Realtà Virtuale, Let's Play ha rappresentato anche l'occasione per parlare di come il videogioco sia influenzato e influenzi altri settori creativi nel nostro Paese. Sono stati ben 11 i panel di approfondimento organizzati durante il Festival e che hanno visto la presenza di numerosi ospiti stranieri come **Shahneila Saeed, di Ukie**, l'associazione dell'intrattenimento interattivo nel Regno Unito e **Kristian Volsing del Victoria & Albert Museum di Londra** oltre a numerosi esperti delle major di settore e dei developer indipendenti.

## **UN APPUNTAMENTO PER PARLARE DI COME LO SPORT REALE E VIRTUALE POSSANO CONVIVERE**

Nel corso di Let's Play si è parlato tanto anche di sport! Un vero e proprio percorso d'incontro quello che in queste cinque giornate ha portato lo sport reale a incontrare lo sport "virtuale". A lanciare il tema un panel dedicato proprio agli eSport, ovvero gli sport elettronici, un fenomeno che oggi appassiona circa 323 milioni di persone in tutto il mondo. Al panel è seguita la partecipazione della squadra **Eurobasket Roma** che ha incontrato i fan e sfidato gli ospiti del Festival con il gioco NBA2K17. **Al team reale di basket si è poi aggiunta una squadra di calcio virtuale, ovvero quella formata dai due campioni di eSport di Sampdoria e Roma.**

## **TANTI TORNEI PER SFIDARE GLI AMICI**

Da mercoledì 15 a domenica 19, **l'area tornei è diventata una vera e propria "arena" per i 415 videogiocatori che si sono messi alla prova con gli ultimi titoli disponibili su PC e PlayStation 4.** Gli amanti del mouse hanno potuto scegliere tra **League of Legends** ed **Hearthstone**, mentre chi non riesce proprio a staccare le dita dal pad ha avuto l'imbarazzo della scelta tra **Fifa 17, Rainbow Six Siege, For Honor e Rocket League.**

## **E ANCORA TANTI GIOCHI**

Ma più di tutto Let's Play è stata una vera e propria "casa del videogioco" **grazie a oltre 350 console giocabili** (dal retrogaming fino alle ultime novità) **e a 101 pc**, dei quali 91 utilizzati proprio per le ultime novità sul mercato e per i numerosi tornei organizzati. Sono stati oltre **30 i titoli giocabili che, tra 3 anteprime e 10 novità**, hanno saputo far felice ogni tipo di videogiocatore. A titoli come Little Nightmares, Tekken 7, The Legend of Zelda: Breath of the Wild e Gran Turismo Sport, si sono aggiunti anche i 25 titoli realizzati dagli sviluppatori indipendenti. Il tutto circondato da periferiche all'ultimo grido come i 13 visori per la realtà virtuale PlayStation VR disponibili all'interno dello stand PlayStation e oltre 37 visori per pc disponibili nelle diverse postazioni di gioco.

---

Ufficio stampa Let's Play c/o INC – Istituto Nazionale per la Comunicazione

**Simone Silvi** – 06.44160881 – 335.1097279 – [s.silvi@inc-comunicazione.it](mailto:s.silvi@inc-comunicazione.it)

**Mariagrazia Martorana** – 06.44160864 – 333.5761268 – [m.martorana@inc-comunicazione.it](mailto:m.martorana@inc-comunicazione.it)