

Cinque videogames da giocare ad Halloween

E come tutti gli anni, ci ritroviamo sempre in quel periodo in cui l'oscurità e il mistero domina le nostre serate, specialmente nella notte di **Halloween**, dove milioni di bambini e non si diletano a vagare per la città travestiti da mostri, vampiri e qualsivoglia creatura terrificante. Tuttavia per chi non avesse programmi per il 31 ottobre, con questa interessante Top potrete trovare delle valide alternative per il vostro Halloween da paura.

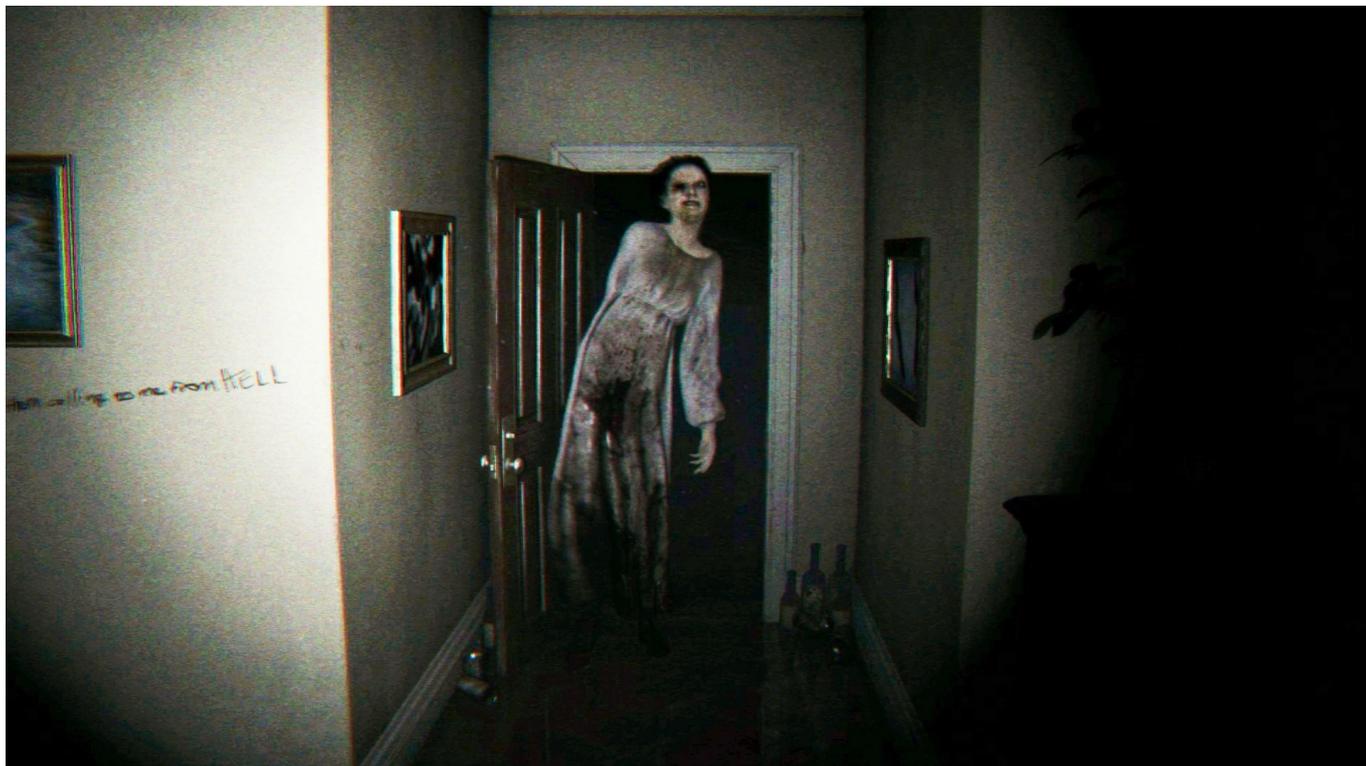
Nella nebbia di Silent Hill...

E partiamo subito con il classico dei classici, giusto per mettervi ansia passeggiando tra la nebbia cittadina. Rilasciato nel 1999, il caro vecchio **Silent Hill** è praticamente perfetto per accompagnarvi durante la notte a suon di mostri piramidali e dalle stranezze più disparate. All'interno del gioco impersonerete **Harry Mason** alla ricerca della figlia adottiva di sette anni scomparsa nella nebbia della tranquilla cittadina di Silent Hill appunto. Il titolo offre ben cinque finali alternativi di cui uno visibile solo dopo aver completato il gioco come determinate condizioni. Quindi, se siete così messi male da adorare la nebbia — o abitate sopra l'Arno — , **Silent Hill** è il videogame che fa per voi.



P.T. di papà Kojima

Distribuito nel 2014, **P.T.** che sta per **Playable Teaser**, non è altro che un teaser interattivo in cui un protagonista sconosciuto si risveglia in un corridoio molteplici volte, come in un loop, ma con piccole inquietanti variazioni. Man mano la situazione acquisterà un senso ed essendo targato **Kojima**, la qualità di trama e scenario di certo non manca.



A cena con Resident Evil 7

Se proprio avete voglia di un bel arresto cardio-circolatorio la soluzione migliore è giocare **Resident Evil 7: Biohazard** col supporto **VR**. Rilasciato nel gennaio del 2016, **RE7** è l'ennesimo titolo di casa **Capcom**, in cui nostri antagonisti saranno una tenera famigliola dai gusti alimentari discutibili. Essendo un titolo con visuale in prima persona non c'è niente di meglio di un visore VR e un pannolone per adulti per rendere il tutto più coinvolgente ma senza rischiare di macchiare le proprie mutande.



Monache rosse e vecchietti seminudi

Se siete degli amanti degli **hideandseek** come *Friday the 13th*, uno dei migliori del genere è proprio *Remothered: Tormented Fathers*, del designer italiano **Chris Darril**. Accolto ottimamente dalla critica, vincendo numerosi premi, come miglior indie, miglior horror, miglior gioco italiano e alcuni **Game of The Year**. La trama si svolge tra le pareti di casa **Felton**, in cui la protagonista principale, **Rosemary Reed** deve scappare dalle grinfie del padrone di casa, mentalmente instabile che, seminudo, rincorrerà la protagonista con una falce, affiancato da una monaca vestita di rosso. Proprio un bel titolo per passare il tempo rincorsi da vecchietti in giro per casa, anche se detta non suona poi così bene.



Xenomorfi spaziali

Concludiamo questa Top con un bel titolone horror, ma non troppo, *Alien: Isolation*, la cui trama è ambientata ben 15 anni dopo il primo lungometraggio. Come tutti gli horror l'obiettivo più importante sarà quello di non morire malamente braccati dagli **xenomorfi**, capaci di correre come **Usain Bolt** nel 2009. Un bel mix di spazio, alieni e giocate a nascondino. Che volete di più?



Beh che dire “follettini e follettine” con questo si chiude la nostra top da cagarsi in mano per Halloween, speriamo di avervi soddisfatto e soprattutto di avervi messo paura, MHUAHAHA!!!

Cinque cose illogiche nei videogames

I videogame come ormai ben sappiamo sono pieni zeppi di piccoli “difettucci” che potrebbero essere tranquillamente evitati, ma quelli che mostreremo in questa Top sono così illogici che meriterebbero il daspo da tutte le leggi fisiche conosciute. Tuttavia alcuni di essi rendono il gameplay sicuramente meno noioso, perché diciamolo pure, morire costantemente al primo colpo di calibro 50 BMG sarebbe fin troppo stressante.

“Tu sei nuovo, non ti ho mai picchiato”

Perché differenziare tutti gli NPC quando possiamo farne 10-15 e “spawnarli” a caso? Effettivamente in una caterva di videogame sono presenti giusto un paio di “esemplari” di NPC, inseriti all’interno del gioco senza curarsi del fatto che a volte possiamo beccarne una decina, uguali, in un singolo vicolo. La soluzione a questo problema potrebbe essere una vasta gamma di accessori e un sistema di combinazioni procedurale per variare il più possibile gli NPC riducendo ovviamente il rischio di incontrare costantemente dei gemelli.

Una piuma e una armatura nucleare hanno lo stesso peso

Armature nucleari, minigun, arsenali completi, dal *melee* ai lanciamissili, passando per le mitragliatrici leggere, il tutto senza pesare un solo grammo sul nostro personaggio che al confronto **Steve** di *Minecraft* è una mammoletta. In fondo che volete che sia trasportare 450kg di armi e non perdere un solo punto di mobilità? Certo, è anche vero che fermarsi ogni 100 metri è abbastanza

noioso e fin “troppo” realistico per un gameplay accessibile, ma in fondo, noi gamer siamo incontentabili, che ci volete fare.

Bassi profili... e mitragliatrici leggere

Riprendendo in piccola parte il paragrafo precedente possiamo ancora notare come tutti gli arsenali di cui veniamo dotati siano totalmente trasparenti! Ce ne andiamo tranquillamente in giro in bermuda e polo con dentro RPG-7 e M249 (si **GTA V** ci riferiamo a te). Cosa totalmente irrealistica e oltre ogni logica, che però aiuta ad avere un basso profilo... anche se in titoli come *GTA* il basso profilo è un sacrilegio.

“Il tempo guarisce tutte le ferite”

È esattamente così che dissero i grandi saggi, tuttavia non avrebbero mai pensato che il mondo videoludico prendesse alla lettera questa massima. Di fatto, in moltissimi titoli non importa se abbiate un'emorragia in corso o un arto quasi tranciato, il tempo riparerà qualsiasi cosa. Roba da far invidia ai più grandi traumatologi e reparti di pronto soccorso al mondo, venire sfiorati da un colpo di artiglieria e risanarsi automaticamente dopo 10 secondi appena.

Uno alla volta per favore

È vero, dei nostri tanto amati nemici possiamo dire di tutto ma tralasciando i loro difetti, si dimostrano gentili ed educati. Stanno lì a guardarci mentre riduciamo i loro alleati come scolapasta e non appena abbiamo finito con un loro compagno si fanno avanti gentilmente senza tante pretese, chiedono solo di essere malamente uccisi. Non volete accontentarli?

Come avete visto ce ne sono per tutti i gusti, ma non finisce sicuramente qui, e probabilmente ritorneremo con una seconda parte di questa Top a breve.

Gli open-world più grandi di sempre

Ormai diventato uno dei generi più amati di sempre, gli open-world sono videogames caratterizzati da una abnorme quantità di mappa visitabile, e la sua estensione ha da sempre dato via a gare tra le software house. In questa classifica vedremo le mappe più grandi mai realizzate, alcune sfruttando qualche piccolo trick.

The Crew non si infama!

Con una riproduzione degli Stati Uniti d'America di ben 5 mila chilometri quadrati, **The Crew**, racing game di **Ubisoft**, apre la nostra classifica, basta pensare che per attraversare la mappa, da costa a costa a bordo di una delle auto più veloci, occorrono circa 45 minuti di gioco reali. Un'estensione parecchio enorme, considerando che poi gli sviluppatori hanno anche dovuto riempire l'ambiente di gioco, ma siamo solo all'inizio.



È tutta questione di Fuel

Un'altro racing game, un'altro posto in classifica con **Fuel**, con i suoi esorbitanti 14.400km² di mappa, più o meno quanto l'estensione di tutti i 25 parchi nazionali italiani messi insieme. Nonostante la spropositata ampiezza il titolo offre molteplici ambienti, dai deserti più aridi, alle montagne più ripide, di certo non mancano i panorami da visitare.



Un po' di jogging con *The Elder Scroll II: Daggerfall*

Saliamo sul podio con un fuoriclasse, *The Elder Scroll II: Daggerfall*, e una mappa assurdammente enorme, parliamo di ben 160.000km², anche se c'è da specificare che queste dimensioni sono ottenute in modo **procedurale**, cioè gli ambienti di gioco vengono creati e distrutti ad ogni passaggio, rimanendo comunque gli stessi ad ogni passaggio. Per percorrere l'intera mappa dalla cima alla base occorrono 70 stressanti ore, su YouTube trovate facilmente i video (ovviamente divisi in un paio d'ore ciascuno).



Minecraft, a due cubi da qui

Chi oggi non conosce **Minecraft** di **Mojang**? Un titolo che tra l'altro ha da poco superato le vendite globali di **Tetris** e di fatto è diventato il videogame più venduto della storia. Ma oggi parliamo delle sue straordinarie estensioni, per anni si è pensato che la sua mappa "infinita" fosse limitata dall'hardware o dal codice stesso, successivamente fu calcolato che le dimensioni di **Minecraft** coprono per 8 volte la superficie terrestre, per un totale di 4 miliardi di km², anch'essi creati in modo procedurale.



Il centro della galassia con No Man's Sky

Qui tocchiamo letteralmente i confini dell'infinito, infatti **No Man's Sky**, che si potrebbe anche definire un open-universe ha delle dimensioni a dir poco inconcepibili, con 18.446.744.073.709.551.616 pianeti è il nostro numero 1 in classifica, visitando tutti i pianeti per un solo secondo ci vorrebbero 585 miliardi di anni per visitarli tutti, insomma se avete deciso di esplorare tutto il gioco fatevi curare. Creato ancora una volta in modo procedurale, l'universo del gioco ha dimensioni tali da rendere altamente improbabile incontrare altri giocatori in multiplayer.



Cinque videogiochi dalla violenza inaudita

Da nazisti uccisi a colpi di gancio metallico a persone spappolate con una rosata di fucile a pompa, i videogame ci hanno abituato a ogni forma di efferatezza, [attirandosi non di rado le polemiche dei più](#). A volte la violenza espressa può portare a problemi legali che causano la censura parziale o totale di un videogame in un paese. Premettendo che abbiamo espresso più volte la nostra posizione riguardo il binomio fra violenza e videogiochi (espressivamente non lontano da quello che si ha in varie opere cinematografiche), raccogliamo qui alcuni memorabili titoli che si sono distinti per la loro spietatezza.

Maschere e sangue: Hotline Miami

Videogioco d'azione a scorrimento top-down (con visuale dall'alto) sviluppato dalla **Dennaton Games** e distribuito da Devolver Digital, in **Hotline Miami**, ambientato appunto nella Miami degli anni '80, vestiamo i panni di **Jacket**, inquietante sicario che dovrà completare le sue missioni uccidendo i propri bersagli con un vastissimo catalogo di armi. Basato su una grafica 8-bit e una

straordinaria soundtrack elettronica, il videogame venne molto apprezzato dalla critica ricevendo alti punteggi sulle recensioni. Raccoglie attorno a sé uno stuolo di appassionati che lo considerano un titolo di culto e ha goduto anche di un sequel, da molti non considerato all'altezza.



A caccia di mostri con Doom!

Chi non ha mai visto almeno un frame di **Doom** non è degno di giocare agli **FPS** moderni. Divenuto uno dei pionieri della visuale in prima persona, il titolo di **John Romero** fu una rivoluzione per il medium videoludico e richiamò a sé un'intera generazione di videogiocatori, che tutt'oggi non lo dimenticano. In **Doom** avremo il compito di salvare la Terra da orde di mostri, demoni e non morti per commissione della **UAC** (Union Aerospace Corporation) a suon di fucili d'assalto, pistole e moltissime armi da fuoco. 3 anni fa **id Software** ha sviluppato un riuscitissimo reboot distribuito da Bethesda, e la serie continua a menar colpi, in attesa del prossimo **Doom Eternal**.



Al poligono con Sniper Élite

Ambientato nel pieno del secondo conflitto mondiale, in *Sniper Élite* il nostro obiettivo sarà quello di completare le missioni senza allarmare il nemico e uccidere i bersagli utilizzando un'ampia ruota di armi, tra cui il principale fucile da cecchino e qualche stick grenade che non guasta mai. La violenza che ci riserva il videogame è figa quanto disgustosa, a ogni sparo assestato in punti precisi di un nemico attiverà una sorta di cinematica a raggi X incentrata sul proiettile che va a conficcarsi nel corpo del malcapitato, con tanto di esplosione/frattura delle ossa colpite.



Ti arruoli nell'ISIS? No, preferisco Mass Mayhem

Poche persone hanno avuto la fortuna di giocare a uno dei videogame più discutibili di sempre, come **Mass Mayhem**, che ha generato un'intera serie. Facilmente reperibile su web (è del resto un gioco in Flash, recuperatelo finché ne avete la possibilità), in questo videogame impersoneremo un terrorista con un armamentario ben fornito, tra missili guidati, mine antiuomo, i soliti fucili a pompa (che non devono mai mancare per condire la violenza), come non può di certo mancare la "soluzione finale" per eccellenza di ogni terrorista: il giubbotto esplosivo. Pieno di obiettivi da completare, la morte del nostro personaggio non implicherà in alcun modo su di essi, infatti avremo a disposizione infinite vite per completarli tranquillamente.



Lo splatter più totale con Mortal Kombat!

Picchiaduro storico, **Mortal Kombat** se ne sbatte altamente dei normali limiti etici sulla violenza, l'intera saga infatti è da sempre stata amata proprio per questo. Attraverso un menù di preselezione potremo scegliere un nostro personaggio tra le molteplici alternative - ognuno caratterizzato da mosse speciali da utilizzare in fase di lotta ma soprattutto da mosse finali, quelle **Fatality** che sconvolsero il genere sin dagli anni '90 - e dare il via al combattimento a ritmo di cazzotti. Nell'end match, dare il via alla mossa finale permetterà di assistere a un orgasmo di pura violenza e cruentezza, con tanto di corpi tranciati per metà, teste svuotate dei loro organi interni e spine dorsali estratte in un sol colpo. Così violento da essere nel 1993 stato una delle cause della creazione dell'**ESRB**, l'equivalente americano del **PEGI**, e venire sempre censurato per chiunque non abbia raggiunto la maggiore età.



Insomma come abbiamo visto non sono titoli da far giocare ai propri fratelli o alle proprie sorelle minori, ma che continuano a essere uno dei generi più seguiti al mondo. Pensate siano diseducativi? Evitate allora i film di Tarantino, un certo film di un certo Stanley Kubrick (sì, proprio **Arancia Meccanica**) ma soprattutto: non leggete assolutamente la **Bibbia** e l'**Antico Testamento**!

[Quando il complotto incontra il videogame](#)

Se siete frequentatori abituali del web, sarete sicuramente incappati nelle numerose “**teorie del complotto**” che infestano la rete in ogni argomento, dalla musica (dove danno per morto a **Paul McCartney**) alla scienza (vedi la teoria del finto allunaggio) alla fantapolitica dell’11 settembre alle teorie su **Cicada 3301**. I videogame non potevano non essere un campo fervido per i complottisti di tutto il mondo, e qui di seguito raccogliamo, fra più e meno note, le ipotesi cospirazioniste più interessanti:

Polybius: il videogame che non esiste



U.S. Department of Justice

Federal Bureau of Investigation
Washington, D.C. 20535

November 3, 2017

MR. [REDACTED]
Name & Address [REDACTED]

FOIPA Request No.: 1388100-000
Subject: Polybius Arcade Game

Dear Mr. [REDACTED]

This is in response to your Freedom of Information Act (FOIA) request. The FBI has completed its search for records responsive to your request. Below you will also find informational paragraphs relevant to your request. Please read each item carefully.

Based on the information you provided, we conducted a search of the Central Records System. We were unable to identify any file records responsive to your request. If you have additional information pertaining to the subject of your request, please provide us with such details, and we will conduct an additional search.

Since no responsive main files were located, it is unnecessary to adjudicate your request for a public interest fee waiver.

For your information, Congress excluded three discrete categories of law enforcement and national security records from the requirements of the Freedom of Information Act (FOIA). See 5 U.S.C. § 552(c) (2006 & Supp. IV (2010)). This response is limited to those records subject to the requirements of the FOIA. This is a standard notification that is given to all our requesters and should not be taken as an indication that excluded records do, or do not, exist.

For questions regarding our determinations, visit the www.fbi.gov/foia website under "Contact Us." The FOIPA Request Number listed above has been assigned to your request. Please use this number in all correspondence concerning your request.

Videogame sviluppato nel 1981 da **Sinneslösch**, presunta software house tedesca, i suoi cabinati spuntarono dal nulla e furono presenti in molte sale giochi di **Portland**. Questo videogame, apparentemente innocuo, avrebbe provocato casi di allucinazioni, follia e amnesie varie, il suo gameplay si presenterebbe come una sorta di **Space Invaders**, con forme geometriche tridimensionali dinamiche che ipnotizzavano il giocatore; a intervalli regolari faceva la comparsa inoltre trasparenza un messaggio subliminale che recitava "**Suicide Yourself**". Dopo appena un mese dalla sua uscita, e una serie di casi sospetti, **Polybius** sarebbe scomparso da tutte le sale giochi, e i cabinati sarebbero stati sequestrati da misteriosi "men in black". Molti sono i dubbi sull'esistenza di un simile gioco maledetto, creato dalla **Central Intelligence Agency** per condurre un esperimento sul controllo mentale, ma è certo che di recente il visionario **Jeff Minter** ne ha fatto una realtà, realizzandone una versione in VR, ripresa perfino dai **Nine Inch Nails** per il videoclip di [Less Than](#).

Lavandonia



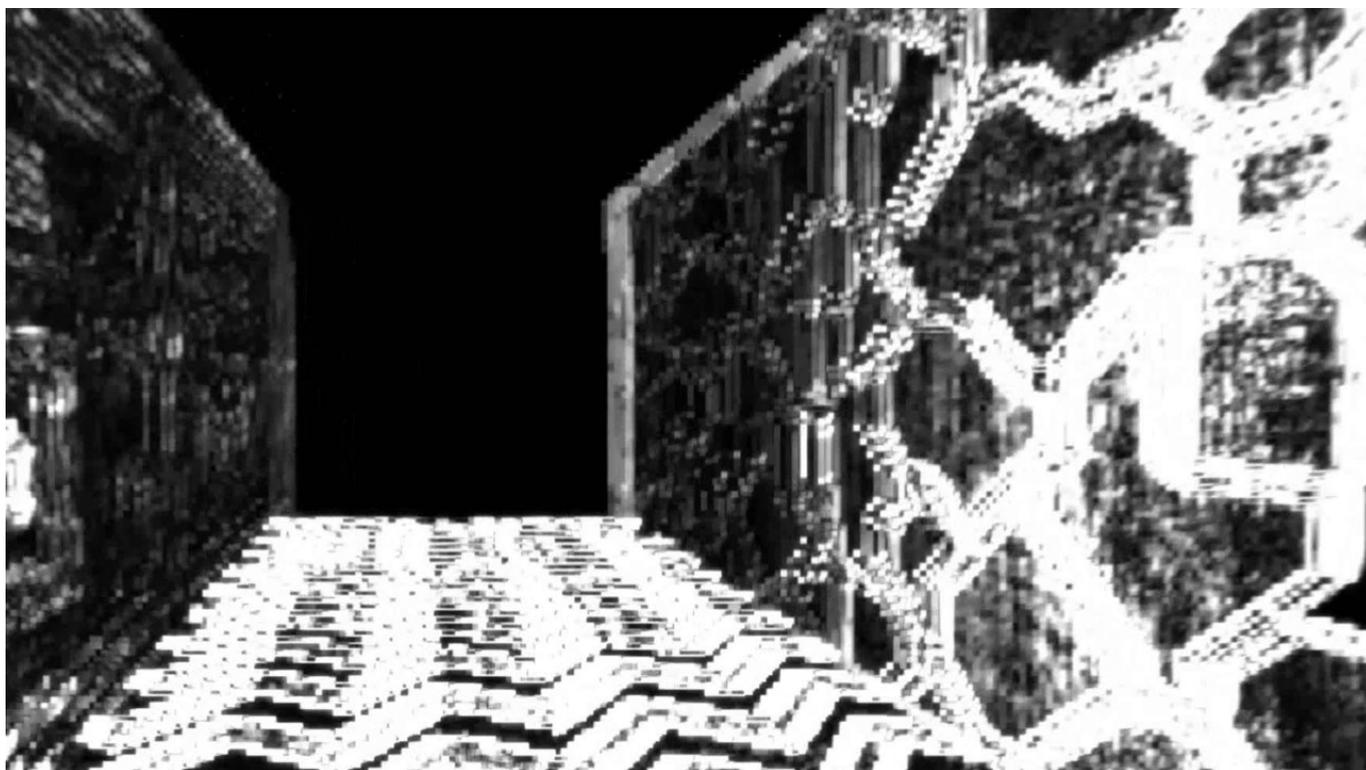
Chiunque abbia mai giocato a qualsiasi titolo della serie **Pokémon** sarà sicuramente a conoscenza di **Lavandonia**, piccola città all'interno del gioco. Quello che ha lasciato più discutere della mite cittadina, è la musica, che accompagna il giocatore sin dall'ingresso in città: una colonna sonora inquietante, specie se consideriamo che in Giappone vi sono accostati centinaia di casi di suicidi di ragazzini. L'accostamento si è diffuso, e così la leggenda metropolitana ha generato storie e creepypasta, e molti temono ancora oggi quella melodia così sinistra e singolare.

Console Wars



Non solo i videogame maledetti, ma anche le console. Nei primi anni 2000, in concomitanza con l'uscita di **PlayStation 2**, uscì una notizia sui maggiori giornali mondiali, rivelatasi poi una bufala ben pensata. La notizia additava il governo giapponese come responsabile della riduzione delle esportazioni della console di casa **Sony**, motivando la decisione con il possibile uso della tecnologia (allora avanzata) di PS2 per scopi militari, in particolare si poteva riuscire a **deviare le traiettorie dei missili sovietici**. Questa notizia fu avvalorata da una strana coincidenza, uno sconosciuto non meglio identificato acquistò ben 4.000 console, per poi spedire il tutto in Iraq, allora roccaforte dell'impero dittatoriale firmato Hussein. Si ipotizzò appunto che Saddam, presunto destinatario dell'insolita spedizione, stesse cercando di assemblare un supercomputer utilizzando le CPU delle console, per riuscire a controllare i lanci dei propri missili e deviare invece quelli nemici. Ipotesi smentita dal fatto certo che per deviare un sistema di guida missilistica servono migliaia di watt di potenza, mentre una PS2 ne assorbe meno di una decina. Ma la domanda è rimasta senza una risposta: che fine hanno fatto quelle 4.000 console?

I'm on a highway to hell!!!



Comparso sul **Deep Web** dal nulla, senza dubbio uno dei videogiochi più discussi e enigmatici sulla rete è **Sad Satan**, portato alla luce del web da una canale YouTube ormai rimosso, ma di cui si possono trovare [alcuni remake](#). Il videogame è ambientato all'interno di un labirinto monocromatico, con sfumature e contrasti che rendono l'atmosfera tetra e cupa, il tutto accompagnato da una serie di suoni inquietanti che sarebbero registrati da torture, omicidi, e alcune canzoni famose riprodotte al contrario, le quali nascondono dei messaggi subliminali. Il gioco si svolge in **5 livelli**, nessun pericolo di morte, quasi un walking simulator con alcuni fantasmi pallidi che vagano per il labirinto, in determinati punti della mappa appaiono immagini di personaggi famosi collegati a episodi di abusi su minori, per poi mostrare corpi mutilati o dati alle fiamme. Il suo creatore si firma **ZK**, utente del Deep Web, che consegnò il file di gioco ad un certo Jamie. Le autorità hanno ipotizzato che ZK sia in realtà un serial killer intento a vendicarsi di abusi subiti. Terminato il videogame, un file di testo comparirebbe sul desktop dell'utente, con all'interno varie frasi cifrate: queste sarebbero state decodificate da un utente di Reddit, e reciterebbero messaggi inquietanti come "You're in my list" o "Kill kill kill and kill again". A oggi i misteri intorno a questo videogame sono ancora tanti e irrisolti.

Lezioni di cucina con Mr. Mix



Se non avete mai sentito parlare di **Mr. Mix**, state pure tranquilli: siete ancora sani di mente. Uscito su PC nei primi anni '90, **Mr. Mix** sarebbe un semplice **typing game**, dove si dovrebbero digitare le parole visualizzate, in modo da far aggiungere gli ingredienti in una ciotola allo chef, l'affabile **Mr. Mix**. Oltre alle ormai classiche colonne sonore discutibili (un must-have tra i videogiochi occulti), il gioco presenta un minimo di parole scritte entro un minuto per accedere al livello successivo, nel particolare 10 parole per il 1° livello e 85 per il 3° livello, fino alle 500 parole del 5° livello, un'operazione fisicamente oltre i limiti dell'umano. Per anni questo livello pare sia rimasto imbattuto, fino a quando un gruppo di hacker avrebbe bypassato il blocco. Accedendo al livello, molti di loro si sarebbero ritirati subito dopo aver visto il gioco crashare e aver creato dei file di testo all'interno della cartella "System32" del PC, file farciti con immagini di corpi deformi o sanguinanti simili a quelle già viste in *Sad Satan*. Superando il 5° livello, gli hacker avrebbero visto cosa li stesse attendendo nel stage finale, ma di questo non si sa nulla: tutti i componenti del gruppo sarebbero diventati asociali, paranoici e avrebbero smesso di parlare in breve tempo, molti hanno scelto il suicidio. Due anni dopo il fatto, un uomo sarebbe stato arrestato per tentato rapimento di un bambino e di una ragazza, vestito con cappello da chef bianco e uno sguardo da folle maniaco: pare fosse uno degli hacker. Le uniche parole pronunciate durante il suo interrogatorio pare siano state "I'm Mr. Mix. Shhh..."

[Un anno all'insegna di Gamecompass](#)

Caro lettore, il nuovo anno è cominciato da qualche mese, ma per noi di **GameCompass** comincia un po' oggi. Riprendiamo le pubblicazioni dopo una breve (e utile) pausa per ripensare le nostre attività, e ricominciamo più energici che mai. Ci stiamo avvicinando sempre più al primo quarto di

secolo del nuovo millennio, e io oggi ho deciso di tornare con una piccola lettera di buoni propositi per il nuovo anno: perché per noi, sì, si ricomincia oggi.

Il nuovo anno mi si prospetta come un arco di tempo travolgente, un po' perché compio è l'anno della mia maggiore età, un po' perché saranno due anni che faccio parte di questa redazione di pazzi, appassionati e inguaribili gamer, ci supportiamo e sopportiamo da un biennio (soprattutto loro, mi sopportano tanto...), ed è a loro che voglio dedicare un bel brindisi, come fosse il primo dell'anno; in fin dei conti, nonostante qualche diverbio su quale sia il miglior shampoo per l'auto o su quale sia la miglior console di sempre, siamo davvero una gran bella squadra, ognuno specializzato nella propria sfera di competenza editoriale.

Dal nuovo anno, faccio un po' di analisi e un po' di blande "premonizioni" (e Paolo Fox può accompagnare solo): sarà un anno importante in campo videoludico, alla GDC si compirà la rivoluzione verso i giochi in streaming (Google, ti aspettiamo al varco), avremo passi avanti nella tecnologia grafica (sempre più orientata al fotorealismo), contenuti nuovi, un'ascesa delle tecnologie **VR** e **AR**, che finora hanno avuto un ruolo da "contorno", salvo ovviamente qualche bel titolone.

Nel corso del 2019 abbiamo già avuto titoli di grido come **Anthem** (grido di dolore, ma pur sempre "grido), **Metro Exodus** e si attendono ancora titoli a mio avviso fantastici, come **Days Gone**, **Crash Team Racing Nitro-Fueled**, **World War Z**, e per la gioia del nostro Gabriele Sciaratta, **Tropico 6**. Per quanto riguarda i propositi "redazionali", se avete seguito i nostri **Gamecompass Awards 2018**, saprete sicuramente che stiamo ristrutturando un po' tutto, dal format televisivo, al calendario streaming di **Twitch**, alle sezioni del sito stesso. Insomma abbiamo avviato una bella operazione di lifting editoriale per snellire, senza però intaccare la qualità e quantità dei contenuti che puntualmente vi forniremo giorno dopo giorno.

La trasmissione riprende regolarmente, ma con cadenza più dilatata: perché le cose vanno fatte per bene, e non vogliamo forzare la mano.

Detto questo voglio augurare a tutti ma proprio tutti "uno spettacolare anno nuovo", come direbbe uno dei più grandi "dramma-comici" mai esistiti, un bacio a tutti dalla redazione di **Gamecompass**!

[Square Enix in "conflitto" con Dorado Games](#)

Mentre venivano rese note le dimissioni del creatore di **Final Fantasy XV**, **Hajime Tabata**, cosa che ha portato alla cancellazione dei prossimi DLC, **Square Enix** continua a far parlare di sé depositando una controversia sui marchi contro **Dorado Games**, sviluppatore indipendente con sede a Malta per aver utilizzato, la parola "Conflict" nel titolo del suo gioco. Dorado Games ha recentemente tentato di registrare il marchio **Conflict of Nations: World War 3**, un gioco di strategia online pubblicato su Steam all'inizio di quest'anno. Subito dopo, una richiesta di opposizione si è palesata da parte degli avvocati di **Square Enix**, affermando che:

«Esiste un evidente rischio di confusione. Il marchio del richiedente è costituito da tre parole: **Conflict of Nations**, marchio che può essere confuso con il modello della software house "Conflict + titolo secondario".»

Tra il 2002 e il 2008, **Square Enix** ha pubblicato sei giochi sotto questo marchio, come **Conflict: Desert Storm** e **Conflict: Denied Ops**.

In una lettera a Dorado Games vista da **GamesIndustry.biz**, gli avvocati di Square Enix sostengono che l'editore utilizza il marchio da ben 16 anni e ha educato i consumatori a riconoscere il modello sopraccitato "Conflict + tagline".

«Essendo stato nell'industria dei giochi per 20 anni questo tipo di comportamento è esattamente la ragione per cui abbiamo deciso di fare le cose da soli, con sede in una nazione insulare con la propria giurisdizione.»

Ma la risposta di Dorado Games non si è fatta attendere:

«È davvero ridicolo fino a che punto i colossi del mercato cerchino di schiacciare chiunque, impedendo alle piccole aziende di commercializzare in modo efficace i loro prodotti online, anche quando non vi è alcuna sovrapposizione contestuale.»

Tuttavia, gli avvocati di Square Enix sostengono che il problema è quel "**Conflict**", che è l'elemento guida, scagionando il "**of Nations**", il che è meno importante, ma se percepito e associato dal consumatore ad un prodotto targato Square Enix, è probabile che si possa creare confusione.

[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.

L'atteso ritorno di Bully

Proprio così, la grande **R*** potrebbe stupirci ancora. A poco più da una settimana al rilascio di **Red Dead Redemption 2**, si vocifera che Rockstar Games stia cercando professori di college e adolescenti per un nuovo progetto, suscitando il sospetto di una probabile uscita del sequel di **Bully**, titolo controverso, criticato per la caratterizzazione dei personaggi, non proprio da prendere come esempio, tanto da esserne censurato il nome originale per rimpiazzarlo con **Canis Canem Edit**. Si può notare in questo periodo come **Rockstar Games** sia molto più attiva e pronta a cavalcare l'hype che verrà sicuramente generato con **RDR2**, tuttavia non si spegne ancora la speranza nei fan di un attesissimo trailer del prossimo episodio **Grand Theft Auto**.

Fortnite e la febbre del martedì sera

Epic Games sembra aver fatto di nuovo centro con **Fortnite: Battle Royale**, free to play che si arricchisce con una nuova modalità a tempo limitato, **Domina la Discoteca**, prevista per oggi. I giocatori dovranno combattere per conquistare le piste da ballo sparse sull'isola per ballare al loro interno, usando le miriadi di balletti ed emote, al fine di guadagnare punti. Un'ottima occasione per sfoggiare i balletti e le skin a tema **Dance Floor** acquistati nello store online.