

Top 5: le migliori uscite di Agosto 2017

Ad **Agosto** si è tutti in vacanza, ma l'industria del gaming lavora sodo anche sotto l'ombrello, regalandoci anche questo mese svariati titoli fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:



Al **quinto posto** abbiamo **Sonic Mania**, dove il mitico porcospino blu ritorna in compagnia di Tails e Knuckles in un'avventura che unisce magistralmente classicità e innovazione, dimostrando in termini di meccaniche e di level design che i grandi giochi di un tempo hanno ancora molto da insegnare ai videogame contemporanei.



Al **quarto posto** abbiamo l'italianissimo *Last Day of June*, dove i ragazzi di **Ovosonico** sono stati capaci di trasmettere forti emozioni e di trattare con grande intensità tematiche dense quali l'amore, la morte e i ricordi, il tutto con una grafica minimale, ben curata che gode di un ottimo comparto artistico.



Al **terzo posto** abbiamo il ritorno di *Uncharted* con *L'Eredità Perduta*, espansione stand-alone del

4° capitolo della saga che per la prima volta non vede Nathan Drake come protagonista ma due donne, Chloe Frazer e Nadine Ross, che partiranno per i monti dell'India alla ricerca della "Zanna di Ganesh". Il gioco conferma gli standard a cui Naughty Dog ci ha abituati risultando un titolo dove la grande narrazione si unisce a un comparto tecnico di alto livello che fa della grafica uno dei suoi punti forti.



E il **secondo posto** è un titolo che ha fatto molto parlare di sé, ***Hellblade: Senua's Sacrifice***, straordinario saggio sulla follia frutto di un grande lavoro di studio di **Ninja Theory**, la quale è riuscita a sviluppare un titolo di ottima giocabilità e resa grafica che restituisce magistralmente anche dal punto di vista tecnico il disturbo della schizofrenia.



Ma il vincitore della nostra top è un titolo a firma italiana: nato dalla joint venture fra Ubisoft e Nintendo, **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** è stato interamente sviluppato negli studi milanesi della società transalpina, dove il game designer **Davide Soliani** e il suo team hanno sviluppato un piccolo gioiello strategico che prende le mosse da classici del genere del calibro di *XCOM* per poi definire una sua propria identità, regalando all'universo di Mario e a quello dei Rabbids un capitolo che, per meccaniche e cura sul piano tecnico, meriterà di essere ricordato negli anni a venire.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Simone Bruno

1. Mario+Rabbids: Kingdom Battle
2. Sonic Mania
3. Hellblade: Senua's Sacrifice
4. Observer
5. Last Day of June

Andrea Celauro

1. Sonic Mania
2. Mario+Rabbids: Kingdom Battle
3. Megaman Legacy Collection
4. Patapon Remastered 3
5. F1 2017

Emanuele Cimino

1. Uncharted: L'Eredità Perduta
2. F1 2017

3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. One Piece Unlimited World Red Deluxe Edition
5. Last day of June

Dario Gangi

1. Hellblade Senua's Sacrifice
2. Uncharted: L'Eredità Perduta
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. Batman: The Enemy Within
5. One Piece Unlimited World Red Deluxe Edition

Vincenzo Greco

1. Uncharted: L'Eredità Perduta
2. Hellblade: Senua's Sacrifice
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. F1 2017
5. Yakuza Kiwami

Gero Micciché

1. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
2. Hellblade: Senua's Sacrifice
3. Uncharted: L'Eredità Perduta
4. Sonic Mania
5. Last day of June

Marcello Ribuffo

1. Hellblade: Senua's Sacrifice
2. Uncharted: l'Eredità Perduta
3. F1 2017
4. Mario + Rabbids: Kingdom battle
5. Yakuza Kiwami

Alfonso Sollano

1. Yakuza Kiwami
2. Hellblade: Senua's Sacrifice
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. last day of June
5. Uncharted: l'eredità perduta

Daniele Spoto

1. Last Day of June
2. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
3. Hellblade Senua's Sacrifice
4. I Pilastrini della Terra
5. Tacoma

Gabriele Tinaglia

1. Hellblade Senua's Sacrifice
2. Agents of Mayhem
3. Mario+Rabbids: Kingdom Battle
4. Last Day of June
5. Uncharted: L'Eredità Perduta

Vincenzo Zambuto

1. Agents of Mayhem
2. Uncharted: L'Eredità Perduta
3. Batman: The Enemy Within
4. Hellblade Senua's Sacrifice
5. Mario + Rabbids: Kingdom Battle

La **classifica finale** vede dunque:

1. Mario + Rabbids: Kingdom Battle (36 pt.)
2. Hellblade Senua's Sacrifice (35 pt.)
3. Uncharted: L'Eredità Perduta (27 pt.)
4. Last Day of June (12 pt.)
5. Sonic Mania (11 pt.)

Top 5: le migliori avventure basate sul Butterfly Effect

Sin dagli albori, i videogame ci hanno abituato a una struttura di gioco su un binario nel quale la storia scorreva lineare dall'inizio alla fine. Con il passare del tempo, il settore videoludico ha alzato l'asticella della complessità offrendo titoli con molteplici diramazioni e variazioni basati sulle scelte del giocatore e introducendo concetti come il **Butterfly Effect**, in virtù del quale ogni azione genererà nel gioco una diversa catena di eventi che porterà spesso anche a finali diversi.

I titoli di questo genere ormai sono tanti e noi abbiamo selezionato le migliori avventure grafiche e dinamiche in cui le singole azioni hanno delle conseguenze sugli eventi futuri del gioco.



The Cat Lady

Al quinto posto abbiamo *The Cat Lady*, titolo indipendente nato dalla mente del creatore di *Downfall*, **Remigiusz Michalski**, che firma un'opera onirica, oscura, e simbolista che, pur essendo raccontata in maniera non lineare, risulta di grande equilibrio narrativo e di sicuro effetto dal punto di vista visivo.



The Walking Dead

Il quarto posto è riservato a ***The Walking Dead***, titolo con il quale veterani delle avventure grafiche quali i tipi di Telltale Games sono riusciti a non sfigurare anche sul piano narrativo nel confronto con la serie tv e il fumetto, scritti entrambi dal creatore del brand Robert Kirkman, e regalandoci 2 stagioni di 5 puntate l'una che lasciano meno spazio agli enigmi ma offrono azione, suspense e intrattenimento capaci di accontentare tutti gli amanti delle grandi storie.



Life is Strange

Al terzo posto troviamo invece ***Life is Strange***, opera acclamata da critica e pubblico nel quale ci troviamo a vestire i panni della giovane **Maxine Caulfield**, che si ritrova improvvisamente dotata dello straordinario potere di riavvolgere il tempo.

Il titolo ha una narrazione da vera e propria serie tv, e ha ottenuto un meritatissimo successo trattando, tramite personaggi candidi e fragili, temi importanti e profondi quali l'identità, la memoria, il bullismo e il suicidio, andando oltre la semplice parvenza iniziale del *teen drama*.



Heavy Rain

Quantic Dream è da sempre uno sviluppatore ricco di ottimi spunti, con risultati che però non sempre hanno trovato la quadratura del cerchio, ma il suo *Heavy Rain* è un titolo che merita certamente il nostro secondo posto. L'opera di David Cage è, infatti, un thriller misto al dramma esistenziale in cui si controlleranno 4 personaggi che in qualche modo ruotano tutti attorno al **killer dell'origami**, e le cui scelte determineranno uno dei 18 possibili finali del gioco.



Until Dawn

E al primo posto della nostra top troviamo ***Until Dawn***, titolo che prende le mosse dal più classico degli american teen horror movie ma che offre al giocatore una storia ricca di tensione e dallo straordinario ritmo narrativo, avvalendosi di un cast di alto livello, di una parte tecnica degna dei grandi film e non trascurando un aspetto di gameplay impregiato da quick time events che rendono ancor più vivo il coinvolgimento del giocatore.

[Knack 2 scaricabile gratis sul PS Store per un probabile errore](#)

Knack 2 è appena uscito sul mercato ma a causa di un errore è stato per poco tempo scaricabile gratis sul PS Store di varie nazioni.

I primi a registrare l'errore sarebbero stati gli utenti australiani (come segnalato dalla versione [aussie di Kotaku](#)), neozelandesi e russi, ma anche in Spagna e in Italia si sono registrati, nelle ultime ore, vari utenti che avrebbero scaricato gratuitamente il gioco con inclusi vari bonus speciali.

Il gioco costa all'incirca 40 \$.

[Il Game Design secondo Hideo Kojima](#)

Il creatore di ***Death Stranding*** e di ***Metal Gear Solid***, **Hideo Kojima**, ha pubblicato un tweet nel quale differenzia la realizzazione tra la pellicola di un **film** e di un **gioco**.

Qui sotto il Tweet **ufficiale** da lui scritto:

Game creation is different from film making. Let's say we imagine "a hallway the player is meant to walk down according to the game design.

— HIDEO_KOJIMA (@HIDEO_KOJIMA_EN) [September 5, 2017](#)

I tweet sono stati svariati e possono raggrupparsi come segue:

«La creazione di un videogioco differisce da quella di un film. Prendiamo ad esempio un corridoio che, per volere del game designer, i giocatori devono percorrere. Quel corridoio assume un

significato sia per quanto riguarda la trama che per la progettazione del gioco. Qual è lo scopo del corridoio? Quello di raccontare una storia? Di fare pratica con i controlli? Oppure serve a dare ritmo al gioco? Esistono diverse possibilità. Durante il processo di sviluppo vengono definiti i dettagli, come il tipo d'illuminazione, le mura del corridoio, la sua lunghezza o l'altezza del soffitto».

E continua: «Un gioco d'azione non può mai essere completato assemblando parti di una linea di fabbrica: se il processo decisionale e la supervisione sono tardivi, l'efficienza di produzione diminuisce, e questo porta a ripetere il lavoro. Per evitare questa trappola, bisogna apportare piccoli aggiustamenti quotidiani sul sito durante la creazione del gioco: quando tutto è "outsourced", le parti che tornano semplicemente non si adattano insieme. Ecco perché è importante prendersi cura dei piccoli dettagli ogni giorno»

Trovato un uomo misterioso in Resident Evil

4

A distanza di 12 anni dall'uscita, **Resident Evil 4** nasconde ancora degli easter egg: qualche giorno fa, lo youtuber **Slippy Slides**, intento nell'esplorazione completa del gioco, ha notato una strana ombra nascosta tra le nebbie dello scenario e, utilizzando un accessorio speciale del mirino del fucile da cecchino, è riuscito a scovare la figura di un uomo con giubbotto e sciarpa.

Gli utenti si domandano se sia uno degli sviluppatori o qualcun altro messo lì per scherzo, e c'è chi ha sottoposto la questione alla stessa **Capcom**.

In attesa di saperne di più, potete vedere di seguito il video:

Mario+Rabbids: Kingdom Battle, le congratulazioni di Jake Solomon

Continuano i riscontri positivi per **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** e, come se non bastassero le numerose recensioni positive, arrivano i complimenti direttamente da **Jake Solomon**. Il Lead Designer degli ultimi due capitoli della saga di *XCOM* ha infatti indirizzato a **Davide Soliani** il seguente tweet:

A very big congratulations to [@DavideSoliani](#) and the Mario + Rabbids Kingdom Battle team. They've made something special, I'm a big fan.

— Jake Solomon (@SolomonJake) [1 settembre 2017](#)

Al ringraziamento commosso di Soliani, lo stesso Solomon ha risposto con una foto dell'intero team:

Here's what my team did after our launch party: so you guys have a lot of fans here.

pic.twitter.com/Xs8tWZcTjk

— Jake Solomon (@SolomonJake) [1 settembre 2017](#)

Un riconoscimento molto significativo considerando l'alto numero di titoli sul mercato ispirati a *XCOM* che non hanno goduto della stessa accoglienza da parte del Lead Designer del gioco.

[Da oggi disponibile l'open beta di Gundam Versus](#)

Disponibile da oggi, 2 settembre 2017, l'open beta di **Gundam Versus** su **PlayStation 4**, scaricabile tramite il PlayStation Store. Il download richiederà circa **14 GB di spazio** sul disco rigido e avrà a disposizione le seguenti modalità:

- Match giocatori online
- Match casuali online in 1v1, 2v2 o 3v3
- Ultimate Battle mode, con 15 missioni online giocabili, 30 offline
- Modalità di battaglia di prova, con una sola rotta di missione disponibile
- Offline battaglia gratuita

La beta sarà disponibile fino al **4 settembre**, mentre il gioco completo arriverà su PlayStation 4 in Occidente il **29 settembre 2017**.

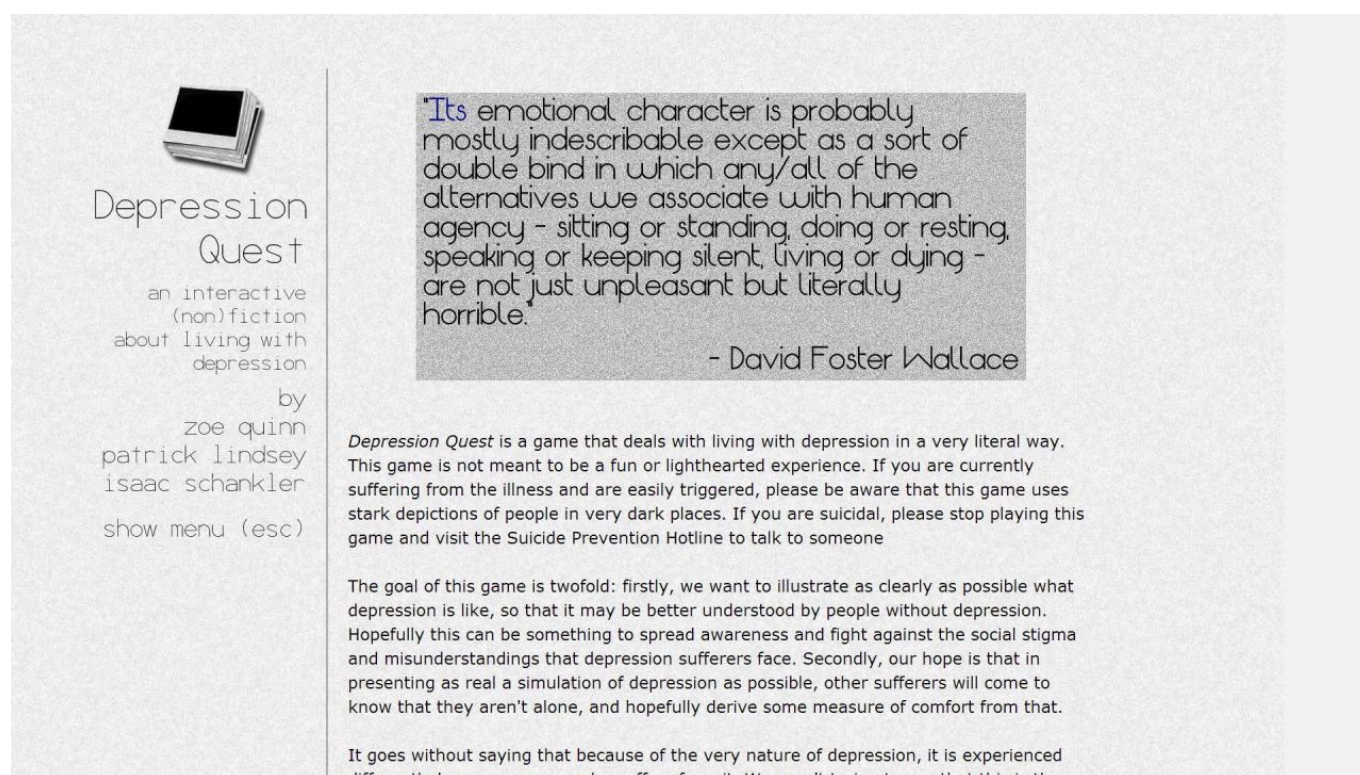
[Data d'uscita per In The Name of the Tsar, DLC di Battlefield 1](#)

Electronic Arts ha ufficializzato la data di uscita per la loro prossima espansione di *Battlefield 1*, *In The Name of the Tsar*: il DLC sarà disponibile dal **19 settembre** su PC, PlayStation 4 e Xbox One. I proprietari di *Battlefield 1 Premium Pass* potranno però averlo le mani sull'espansione già da martedì **5 settembre**.

In The Name of the Tsar aggiunge **sei nuove mappe**, nuove armi, veicoli nuovi, la nuova modalità **"Supply Drop"** e le nuove fazioni degli Ussari e l'esercito russo. Il DLC aggiungerà anche il supporto HDR su console e PC.

Top 5: I migliori videogames sulle malattie mentali

Quella videoludica è un'arte che si è dimostrata capace di trattare ogni tipo di tematica, dalle più leggere alle più dense e importanti. E, fra i territori che hanno esplorato, i videogame non hanno tralasciato gli abissi più oscuri della mente umana. Ed ecco quindi 5 titoli che hanno affrontato i temi della follia e della malattia mentale.



The screenshot shows the title screen for the game 'Depression Quest'. On the left, there is a small icon of a stack of papers. Below it, the title 'Depression Quest' is written in a simple, sans-serif font. Underneath the title, the text reads: 'an interactive (non)fiction about living with depression by zoe quinn patrick lindsey isaac schankler show menu (esc)'. On the right side, there is a quote by David Foster Wallace: 'Its emotional character is probably mostly indescribable except as a sort of double bind in which any/all of the alternatives we associate with human agency - sitting or standing, doing or resting, speaking or keeping silent, living or dying - are not just unpleasant but literally horrible.' Below the quote, it says '- David Foster Wallace'. At the bottom of the screen, there is a paragraph of text: 'Depression Quest is a game that deals with living with depression in a very literal way. This game is not meant to be a fun or lighthearted experience. If you are currently suffering from the illness and are easily triggered, please be aware that this game uses stark depictions of people in very dark places. If you are suicidal, please stop playing this game and visit the Suicide Prevention Hotline to talk to someone. The goal of this game is twofold: firstly, we want to illustrate as clearly as possible what depression is like, so that it may be better understood by people without depression. Hopefully this can be something to spread awareness and fight against the social stigma and misunderstandings that depression sufferers face. Secondly, our hope is that in presenting as real a simulation of depression as possible, other sufferers will come to know that they aren't alone, and hopefully derive some measure of comfort from that. It goes without saying that because of the very nature of depression, it is experienced differently by every person who suffers from it. We aren't trying to say that this is the

Al quinto posto abbiamo **Depression Quest**, che si sofferma sulla storia di un uomo ammalato di depressione, non trascurandone il contesto emotivo, sociale e lavorativo: al giocatore è richiesto di scegliere cosa fare ma la disponibilità di queste scelte dipende dallo stato mentale del protagonista, restituendo in maniera molto realistica la ciclotimia e le difficoltà affrontate da chi soffre di questa malattia.



A quarto posto abbiamo ***Neverending Nightmares***: horror game dallo stile oscuro e suggestivo, che richiama le illustrazioni di Edward Gorey e restituisce il disturbo ossessivo-compulsivo con una grande realizzazione audiovisiva. Nel titolo si guiderà il giovane Thomas in un susseguirsi di incubi che il lead designer del gioco, **Matt Gilgenbach**, ha ammesso essere ispirati al proprio disturbo, contagiando un senso di ansietà costante che porta il giocatore a condividere parte dello stesso disagio, con momenti davvero disturbanti.



E il terzo posto è riservato a un capitolo di una delle serie più psicologiche della storia dei videogames: parliamo di ***Shattered Memories***, che riprende le vicende del primo ***Silent Hill*** affrontate a ritroso e da una prospettiva alternativa, alternando il racconto principale a test psicologici nello studio di un analista che aiuterà il protagonista a scavare nel proprio trauma per tutta la durata del gioco.



Al secondo posto abbiamo uno shooter in terza persona, ***Spec Ops The Line***: ispirato chiaramente al romanzo ***Cuore di Tenebra*** (e dunque anche al film *Apocalypse Now*, che riprende largamente l'opera di Joseph Conrad), il gioco racconta l'inesorabile discesa verso la follia del capitano **Martin Walker**, membro dei Delta Force e di servizio a Dubai, e ha al centro il tema della follia intrecciato a quello della guerra.



Ma il nostro primo posto va certamente a ***Hellblade: Senua's Sacrifice***, titolo incentrato sulla psicosi e sulla schizofrenia, disturbi messi in scena in maniera magistrale sul piano visivo unite a un'ottima giocabilità e a una resa globale che raramente si è vista nel mondo videoludico. Un gioco unico che tocca un tema delicatissimo e profondo, al quale ha molto giovato l'ottimo lavoro di **Ninja Theory** nella fase di studio della malattia.

[Gamecompass Summerplay #7](#)

Pronti a entrare nei meandri più oscuri della mente? Gero Micciché, Simone Bruno e Daniele Spoto nell'ultima puntata di SummerPlay, edizione estiva di GameCompass, prendono le mosse da Hellblade: Senua's Sacrifice di Ninja Theory per parlare della follia nei videogames.