

[Gamecompass SummerPlay #1](#)

Prima puntata di **SummerPlay**, versione estiva di **GameCompass** fatta di news, recensioni e speciali su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre siciliano e sul nostro canale YouTube! In studio i nostri **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Vincenzo Zambuto** con la speciale partecipazione icastica di **Mark Cerny**, **Vincenzo Greco** e **San Calogero**!

[GameCompass #13 - Season Finale](#)

Con questa puntata termina la prima stagione televisiva di GameCompass e si inaugura una serie di mini puntate settimanali estive fino al rientro a fine agosto in occasione della **Gamescom** di Colonia!

[Spider-Man: Homecoming](#)

Ammetto di non avere un gran rapporto con i **reboot**: li vedo spesso come un elemento di confusione nell'universo di una serie, una diversione dalla linea principale che aggiunge elementi di cui non sento quasi mai la necessità riguardo a storie che ho già apprezzato a loro tempo. Nel caso di marchi storici, longevi e consolidati come **Spider-Man** un reboot diventa un rischio ancora maggiore, dovendo "tradire" una mitologia ormai consolidata da decenni e sulla quale il cinema si è già più volte preso svariate libertà. **Homecoming** è infatti il **secondo** reboot cinematografico della saga che vede per protagonista l'**Uomo Ragno**, un lungometraggio nel quale il regista e sceneggiatore **Jon Watts** (e con lui Jonathan Goldstein, John Francis Daley, Christopher Ford, Chris McKenna ed Erik Sommers, che lo hanno affiancato in fase di scrittura) opera svariate rivoluzioni - com'è anche giusto che sia - alla storia del fumetto.

Peter Parker è sempre il quindicenne che tutti conosciamo, e il film non affronta la parte ormai nota dell'acquisizione dei superpoteri, ma ci introduce alla storia prendendoli come dati di fatto. Peter abita con una "zia May" enormemente ringiovanita nella sempreverde **Marisa Tomei** e sta svolgendo uno "stage" presso la **Stark Industries**, di fatto un apprendistato da supereroe sotto l'egida di **Happy Hogan** (un adattissimo **Jon Favreau**) che nella sua trasposizione cinematografica è ormai il braccio destro di **Iron Man** (ormai inscindibile dalla figura di **Robert Downey Jr**). **Tom Holland** si dimostra quello che è potenzialmente il più calzante degli Spider-Man già dal punto di vista fisico: più atletico di **Tobey Maguire**, più adolescente di **Andrew Garfield**, il giovanissimo attore britannico (che vedremo anche nei panni del giovane **Nathan Drake** nel film di **Uncharted**) è probabilmente la miglior sintesi tra i due predecessori, e lo dimostra anche sul piano recitativo, offrendo una prova rispettosa del personaggio originario che ben si innesta in tutti gli elementi innovativi derivati dalla contestualizzazione contemporanea.

In parallelo si sviluppa la storia di **Adrian Toomes**, capo di una ditta di smaltimento di rifiuti che vede interrotti i propri lavori dall'**U.S. Department of Damage Control**, causando un danno alla sua attività. Dalla rabbia per l'ingiustizia subita a diventare un cattivissimo *villain* il passo è breve; il

mite imprenditore Toomes si trasformerà nel supercriminale che il giovane Spider-Man dovrà affrontare, lo storico **Vulture**, l'Avvoltoio, interpretato qui dall'immenso **Michael Keaton**, (e chi meglio di Birdman?), il quale, poco tempo dopo, avvierà una nuova attività imprenditoriale dandosi alla compravendita di armi aliene (**Chitauri**, nella fattispecie) sul mercato nero. E in qualche modo bisogna pur campare, però se arriva Spider-Man a romperti le uova nel paniere...



Il film è interamente gestito su un'equilibrata alternanza di toni fra serio e faceto, momenti di grande azione e scambi di battute efficaci (con un paio di picchi verso il basso sulla linea comica). Quello in cui si colloca la storia è un mondo diverso da quello in cui un tempo nascevano i **supereroi**: se ogni fumetto dell'epoca vedeva spesso il proprio protagonista totalmente isolato e reietto, in un mondo spesso afflitto dal crimine e privo di possibilità di salvezza che rendeva necessario l'intervento del "**supergod**", qui siamo in un universo totalmente ribaltato, dove i supereroi sono una realtà consolidata - con la squadra degli **Avengers** in primo piano - non meno di quanto lo siano pericolosi alieni e i continui attacchi alla civiltà da parte di esseri potentissimi e cattivissimi. È la nuova *weltanschauung* Marvel, ed è chiaro che si parta da un totale ribaltamento di prospettiva rispetto al mondo fumettistico: ciò comporta che le storie e i personaggi debbano inevitabilmente svilupparsi su una base culturale e sociale totalmente diversa, nella quale **Capitan America** gira video educativi destinati alle scuole e la **Damage Control** è una realtà consolidata. Non è dunque strano che la variazione del contesto attorno a Peter Parker cambi anche il modo di vivere del giovane Spider-Man, il quale soffre, sì, di poca fama nel contesto scolastico e del conseguente bullismo da parte di **Flash Thompson** (Tony Revolori, che qualcuno avrà già visto lavorare con Wes Anderson) ma rispetto ai **comics** è meno isolato, ha un migliore amico, **Ned** (Jacob Batalon), e un gruppetto di compagni nerd con cui gareggiare a un decathlon scientifico, nonché gli stessi Tony Stark e il buon vecchio Happy a supportarlo, a formarlo, ma soprattutto a bacchettarlo.



Da queste basi prende le mosse la ripartenza della saga di Spider-Man, in un contesto in cui non è necessario uno **zio Ben** a sacrificarsi per la sua formazione morale, dove il protagonista è meno eroe epico e più personaggio a tutto tondo, al punto da rimettere in discussione gli stessi desideri che lo animano durante l'intera storia, anche quelli legati al suo essere supereroe. C'è un punto focale infatti, nel film, un momento di intersezione tra i desideri (incarnati da **Liz**, la ragazza di cui Peter è innamorato, interpretata da Laura Harrier) e i doveri del supereroe: il momento di intersezione si traduce in uno scontro che non a caso ha luogo durante il tradizionale ballo scolastico che segna il ritorno a scuola degli studenti, l'“**homecoming**” appunto, che diviene una sequenza cruciale della storia. Probabilmente Watts gioca con questa ambiguità, perché fin dall'inizio si intuisce come il titolo faccia riferimento al ritorno a casa dopo il grande combattimento all'aeroporto di Berlino in **Civil War**, quello che sancisce il vero e proprio inizio del rapporto tra Peter Parker e la Stark Industries; ma l'homecoming scolastico diventa occasione per rivelazioni e decisioni importanti per il giovane Spider-Man e, pur essendo la sequenza forse gestita in maniera un po' spicciola e sbrigativa, si rivela uno dei punti chiave del film. È a **Tom Holland** che dobbiamo riconoscere il merito di restituire un personaggio roso dal proprio dilemma, non gravato dalle responsabilità derivanti dal grande potere né dai sensi di colpa familiari, ma ineluttabilmente diviso dalla frattura fra il Peter Parker adolescente e lo Spider-Man in divenire che animano la dialettica di questo “**romanzo di formazione**”. Anche questo aspetto avrebbe forse meritato un maggiore approfondimento, ma non era l'obiettivo del film (e dobbiamo pur sempre ricordare che il mondo Marvel, come quello di Star Wars, hanno preso una piega diversa da quando sono stati inglobati nell'universo Disney, la quale ha comunque il merito non da poco di aver mantenuto una buona qualità in entrambi i brand).



Il livello di scrittura però rimane globalmente molto buono, mantenendo bene l'equilibrio tra un aspetto **action**, supereroistico e spettacolare ben gestito e quello comico che, al di là di qualche scivolone, mantiene il film sempre su un piano "brillante"; buona anche la **prova registica** di Jon Watts, il quale manifesta alcuni propri limiti nelle sequenze più difficili come quella del traghetto di Staten Island, nella quale si sente il peso di una certa inesperienza e il fatto di essere alle prese con il proprio primo lavoro ad ampio budget.

Le musiche di **Michael Giacchino** (*The Incredibles*, ma anche compositore in vari lavori **J. J. Abrams**, una garanzia in qualunque film arrivi a musicare) e la fotografia dell'italo-americano **Salvatore Totino** (*The Da Vinci Code*, *Frost/Nixon*, *Angels & demons*), completano un quadro molto ben strutturato, nel quale gli attori possono dare del loro meglio; a tal proposito, se possiamo rimanere colpiti dell'ottima prova del ventunenne Tom Holland alle prese con un ruolo difficile dentro un costume pesante da portare, quello che continua a impressionare nonostante la lunghissima carriera è sempre **Michael Keaton**, che impersona in maniera magistrale un cattivo dotato di uno spessore degno dei grandi film del genere (i Batman di **Nolan** su tutti) e che non si rivela un semplice contraltare atto a valorizzare il supereroe, come spesso accade nel film Marvel; al contrario, Toomes/Vulture è un personaggio problematico, animato da una rabbia con cui potremmo facilmente empatizzare, scaturendo da un senso di un'ingiustizia subita, da un lavoro sottratto a un uomo che arriva ad affermare pure che "questi uomini hanno delle famiglie", riferendosi ai propri operai, un capo d'azienda che possiamo immaginare amministrare la propria attività da "buon padre di famiglia" e che diventa un *villain* per reazione, un cattivo che non gode della morte altrui o della distruzione fine a se stessa ma che è disposto a far qualunque cosa per difendere la propria famiglia e il proprio territorio, senza pentimenti e con tutto il cinismo possibile, beninteso; ed è forse l'odio verso tutti i grossi **capitalisti** che aggrediscono e fagocitano il mercato e verso lo stesso Tony Stark (che li rappresenta) a rendere il personaggio per certi versi vicino al nostro Spider-Man, non a caso definito da Iron Man «eroe springsteeniano della classe operaia», un **working class hero** proiettato più alla difesa del quartiere che alla ribalta nazionale.

La dialettica fra due personaggi così ben congegnati fa la differenza in un film che pare un ottimo inizio per un brand che non sente il peso dei suoi quasi 60 anni di vita e nel quale Spider-Man pare finalmente essere davvero ritornato a casa.



[Playstation Now: Digital Foundry analizza le prestazioni dei titoli PS4](#)

Sony ha aggiunto da alcuni giorni alcuni titoli PS4 nel catalogo del servizio streaming **PlayStation Now**.

Digital Foundry ha colto l'occasione per operare un'analisi del servizio dal punto di vista tecnico sul piano del frame-rate, della grafica e anche in termini di latenza,

Il parere è globalmente positivo, anche se è importante sottolineare che è necessario disporre di una buona connessione internet.

Di seguito il video completo:

[I Nine Inch Nails alle prese con i videogiochi maledetti](#)

I **Nine Inch Nails** hanno pubblicato qualche ora fa il videoclip del nuovo singolo **Less Than**, pezzo che apre la strada all'imminente uscita del nuovo EP **Add Violence**. Un video che non passerà

indifferente non solo ai fan e agli appassionati in campo musicale, ma anche agli amanti dei videogames. Le immagini che accompagnano infatti il nuovo brano della band di Trent Reznor mettono al centro il videogame **Polybius**, titolo reso realtà da **Jeff Minter** su PlayStation 4 (in versione VR) ispirato al fantomatico videogame oggetto di note leggende sulla rete che gli sono valse la nomea di “videogame maledetto”.

Le leggende di *Polybius* risalirebbe ai primi anni '80, anche se risalgono alla fine degli anni '90 le leggende urbane su internet che attribuivano al cabinato la capacità di causare amnesia, insonnia, terrori notturni, allucinazioni, in alcune creepypasta di portare perfino alla morte chiunque vi giocasse. Il videogame sarebbe stato sviluppato dalla fantomatica casa **Sinneslösch** (in tedesco “cancella-mente”) e alcuni utenti testimoniavano in alcune sale giochi delle proprie città di averne visto i cabinati, che sarebbero stati visitati periodicamente da “uomini in nero” intente a estrapolarne dei dati. Gli stessi cabinati sarebbero poi stati improvvisamente ritirati, ma alcuni affermano addirittura di avere foto o screenshot del gioco.

Leggende che hanno suggestionato per decenni l'intera rete, delle quali è stata più volte sottolineata la scarsa presenza di prove e, riguardo gli effetti, alcuni hanno sottolineato come la storia possa essere nata dai casi di vertigini, epilessia e chinetosi che la prima versione di **Tempest** generava su alcuni utenti proprio nei primi eighties.

Di certo hanno subito una simile suggestione Trent Reznor e soci, i quali hanno incentrato il nuovo videoclip su una partita a **Polybius** (quello di Minter) con una giocatrice in evidente stato di *trance* o rapimento davanti al videogame.

I Nine Inch Nails, fra l'altro, non sono estranei al mondo dei videogame, con brani scritti o concessi in licenza a moltissimi titoli tra i quali quali *Batman: Arkham Knight*, *Quake*, *Call Of Duty: Black Ops II*, *Crysis 2*, *Doom 3*, e altri ancora.

[Drifting Lands](#)

In un'epoca futura non meglio precisata, la società è collassata e il pianeta **Terra** è stato ridotto in frantumi da un cataclisma che ne ha lasciato soltanto grossi pezzi sparsi fluttuanti nell'universo, fra i quali navigano i pochi umani sopravvissuti. Fra contrabbandieri, ingegneri, mercenari, piloti ed emarginati di ogni risma noi ci troveremo fra i rifugiati di una gigantesca navicella chiamata “**L'Arca**” a fronteggiare corporazioni che hanno preso il controllo e che intendono accaparrarsi le risorse rimanenti. Al nostro protagonista spetta il duro compito di guidare la controffensiva contro i loro eserciti robotici e di proteggere la propria comunità riconquistando i territori un tempo retaggio dei terrestri.

Scaldate i motori, e pronti a partire.



Isole nel vento

L'ambientazione ricorda subito quella della serie animata *Skylands* - e non è peregrino pensare che questa sia stata fonte d'ispirazione, essendo entrambi i titoli di produzione francese - ma, a parte l'idea di base, lo sviluppo della trama è totalmente diverso: ***Drifting Lands*** segue e sviluppa infatti una propria storyline che tenta di raggiungere una sua profondità, presentando complotti, personaggi ambigui, rovesciamenti e una lieve caratterizzazione dei personaggi che non guasta, ma finisce col perdersi nella banalità di alcune scene ritrite e in una serie di scelte narrative che a volte risultano fumose, troppo repentine, con scene talvolta insignificanti, talvolta criptiche, e dialoghi piatti, non rendendo giustizia a un comparto RPG che è la vera novità del gioco e che avrebbe meritato una storia migliore - e non sarebbe stato difficile continuare a ispirarsi alla serie animata che, pur non godendo di una trama di particolare impatto, quantomeno fila sul piano narrativo, e avrebbe aggiunto qualcosa in termini di resa emotiva.

Role Playing Space

Dal punto di vista del **gameplay**, *Drifting Lands* è uno shooter a scorrimento orizzontale con marcati elementi RPG.

Sviluppato dai francesi di **Alkemi**, il titolo pone subito al giocatore una prima scelta tra due livelli di difficoltà: "**Normal**", in cui il fallimento della missione comporta la perdita del carico trasportato o addirittura della stessa astronave, e "**Forgiving**", modalità esente dalle punizioni descritte, dove la sconfitta non comporta dunque la perdita di quanto raccolto.

In seconda battuta, bisognerà invece scegliere il **velivolo** con cui iniziare l'avventura tra un **Interceptor** (fragile, ma agile e potente), un **Sentinel** (meno potente ma corazzato) e un **Marauder** (una via di mezzo dei due).

Nel corso del gioco sarà possibile aggiornare la propria nave, acquistare nuove parti e scegliere addirittura le abilità speciali da utilizzare in combattimento, da pagare con la valuta accumulata nel corso di ogni livello. Tutto ciò viene fatto nell'**hangar**, in una pausa fra una missione e l'altra, dove si potrà sfruttare il denaro raccolto per rivoluzionare la propria nave, dotarla di nuove parti meccaniche e soprattutto sfruttare l'**albero delle abilità**, nella strutturazione del quale si giocano scelte che risulteranno importanti e strategiche nel corso delle missioni. In fase di combattimento sono disponibili **4 abilità d'attacco** e **2 power-up passivi**, da far corrispondere ad altrettanti pulsanti del controller (o della tastiera), **skill** che permettono una maggiore velocità, o di creare piccole esplosioni intorno alla nave, o di rilasciare mine, assorbire i proiettili, e così via; il numero di abilità selezionabili - che aumenta a mano a mano che si va avanti con le missioni, di pari passo con l'avanzamento di rango - è notevole e costituisce davvero un ottimo punto di forza del gioco. Le skill sono utilizzabili all'infinito durante ogni livello, ma richiedono ovviamente un tempo di ricarica dopo ogni utilizzo, come accade in svariati **MMORPG**.

Fly (game) over

Il rapporto tra l'aspetto role-playing game e quello shooter gioca un ruolo fondamentale nel gameplay di *Drifting Lands*, diventando gli aspetti dell'uno funzionali all'altro e viceversa.

L'aspetto RPG del gioco è molto ben studiato, dicevamo, e conferisce al titolo una sua profondità, permettendo di selezionare navicelle già abbastanza diverse fra loro per caratteristiche e personalizzarle tramite apposite implementazioni. Durante il combattimento verranno rilasciati svariati **loot** da alcune navi avversarie sconfitte che daranno al giocatore vantaggi di vario tipo.

Il lato propriamente **shooter** - che è poi l'aspetto cardine del gameplay - è però certamente meno mirabile, a cominciare dal movimento delle navicelle, dove anche le più veloci risultano a volte un po' legnose rispetto agli avversari; ma il vero punto dolente è dato dalla ripetitività del titolo: dopo un paio di ore di gioco, le mappe di *Drifting Lands* cominciano a ripresentarsi inesorabilmente, così come alcuni nemici, che a volte aumentano in termini di resistenza ma che conservano sempre le stesse modalità di attacco. Nonostante la storyline ci provi, il gioco non dà inoltre alcuna ebbrezza o il trasporto necessario per andare avanti, né quel senso di vera tensione che alimenta la sfida durante le missioni e che rende poi gli shooter di questo genere davvero divertenti nel lungo periodo.

Non che *Drifting Lands* non lo sia, anzi, i combattimenti vengono ravvivati dalle nuove skill che ogni volta non si vede l'ora di provare ma, senza questo aspetto, sarebbe un gioco con ben poco da dire. Quel che sbilancia questo titolo è infatti che il giocatore è troppo spesso portato a interessarsi più all'implementazione delle navicelle che agli scontri aerei che, come è chiaro, sono il cuore vero del gameplay del titolo.

Ciò nonostante, la sfida non manca: le armi a nostra disposizione non sono quasi mai così potenti da distruggere una navicella nemica con pochi colpi, portando l'utente a ricorrere alle abilità speciali per semplificarci il lavoro, e persino a evitare con abilità gli scontri diretti nei momenti più ostici. In alcuni frangenti con un alto numero di nemici sullo schermo, infatti, capiremo che sarà il caso di **ritirarsi** per non perdere tutto il carico - se si gioca in modalità "Normal", come consigliamo - e si potrà utilizzare un sistema di fuga rapida che ci farà letteralmente scappare dal campo di battaglia e porrà fine alla missione.



Equilibri tecnici

Se in termini di gameplay troviamo uno sbilanciamento tra le due anime del gioco, l'intero **comparto tecnico** risulta invece bilanciatissimo.

Dal punto di vista grafico, *Drifting Lands* fa la sua dignitosissima figura con **disegni a mano** dettagliati dotati di uno stile piacevole e calibrato che, nonostante i colori accesi, non fa scivolare l'atmosfera nel cartonesco o nel fumettistico giocoso; le sequenze nelle quali si dipana la trama richiamano abilmente alcuni giochi e film di genere trasposti per l'occasione, e le navi in combattimento sono molto ben realizzate, restituendo forme ben disegnate e aerodinamiche, che ben s'inseriscono negli sfondi molto ben curati e nelle ambientazioni delle missioni, che anzi risultano piacevoli e in linea con lo stile del gioco, e il cui unico problema è, come dicevamo, quello di essere utilizzate troppo spesso.

Un punto a favore va certamente per la **colonna sonora**, dove all'interno dell'Arca, si hanno sonorità che richiamano la giusta atmosfera mercantile, mercenaria, a tratti steampunk, con un utilizzo di linee di basso che a tratti ricorda la decadenza desertica delle sequenze di *Full Throttle*, mentre durante le missioni si ha invece un ventaglio di temi musicali davvero di pregevole cura, che vanno da sonorità sintetiche anni '80 alla pura elettronica passando per brani in cui si sentono gli echi dei riff di chitarra elettrica dei primi **Iron Maiden** o addirittura ritmi prog-metal e scale in stile **Dream Theater**.

A voler essere pignoli, la colonna sonora ha l'unico difetto di coprire gli **effetti sonori** del gioco, che risulteranno quasi azzerati a meno che non vengano settati dalle impostazioni in modo che le armi da fuoco, le detonazioni di certe skill, le esplosioni delle astronavi nemiche possano distinguersi dalla musica di sottofondo.

Da questo punto di vista non si può non ammirare l'ottimo lavoro di **Alkemi** la quale ha unito un comparto grafico che, seppur poco vario e non particolarmente complesso, risulta elegante, piacevole e ben curato, e una colonna sonora che dà al gioco il giusto mood, compensando alla mancanza di mordente della trama.



Terre alla deriva

Drifting Lands è un titolo che presenta dunque svariati aspetti interessanti, che lo rendono un gioco molto buono ma che non arriva a compiutezza perché gravato da alcuni aspetti deboli.

Come già accennato, le funzionalità RPG arricchiscono il titolo ma compensano solo in parte un aspetto shooter che, pur non essendo gravato da grosse sbavature nei combattimenti, risulta comunque scervo di elementi degni di nota e non supportato da una storyline che gli conferisca mordente; a grafiche ben curate che però non fanno della varietà il proprio punto forte, fa da contraltare una **original soundtrack** senz'altro azzeccatissima.

In ragione di quanto detto, la **longevità** del titolo (che offre varie ore di sfida prima di giungere al termine della storia) diventa quasi un difetto, perché la mancanza di mappe, la ripetitività dei livelli e il conseguenziale scemare della sfida avrebbero anche reso più sensata (e più adeguata) una durata più corta: più di una volta, nella seconda metà del gioco, mi sono ritrovato a pensare di non veder l'ora di arrivare alla fine, e forse avrei lasciato perdere prima, se non fosse stato a fini recensori.

Agli appassionati del genere che apprezzano l'ibridazione RPG potrà comunque piacere l'ambizioso progetto di Alkemi, a patto di concentrarsi sulla strategia e sull'utilizzo delle numerose abilità nei combattimenti e di infischiarne della debolezza della storyline e della ripetitività del gameplay che costituiscono i veri e propri punti deboli di un gioco globalmente ben congegnato.

[Top 5: le migliori uscite di Giugno 2017](#)

Il mese di **Giugno** ha visto varie uscite interessanti e, ancora una volta, noi di Gamecompass

abbiamo votato i 5 migliori videogame del mese appena trascorso. Ed ecco dunque la nostra **TOP 5**:



Al **quinto posto** si registra subito un ex aequo: da un lato abbiamo **Morrowind**, nuova avventura della serie **The Elder Scroll Online** che 15 anni dopo ci riporta sull'isola di Vvardenfell, con l'aggiunta di una classe nuova di zecca, il Warden, una nuova mappa esplorabile, un'inedita modalità di gioco PvP e funzionalità che rendono il titolo ancor più avvincente.

Dall'altro abbiamo il ritorno di **Wipeout**, che nella sua **Omega Collection** recupera il trittico composto da **HD, Fury** e **2048**, dai quali trae rispettivamente gli elementi **arcade**, **l'aggressività** e la **modalità carriera**, offrendo straordinari aggiornamenti tecnici per un titolo che darà gioia agli appassionati e farà innamorare i nuovi giocatori.



Il nostro **quarto posto** è sempre riservato all'alta velocità con **DiRT 4**, nuovo titolo **Codemaster** che rende onore alla serie **Colin McRae Rally**, ormai giunta quasi al ventesimo anno di vita, e che offre svariate modalità di gara e nuove peculiarità di gioco mozzafiato che lo rendono un ottimo racing per deliziare gli amanti delle quattro ruote.



Alla base del podio, si aggiudica il **terzo posto Tekken 7**: a distanza di 8 anni dal precedente

capitolo, l'iconica serie di casa **Bandai Namco** torna con un titolo che continua la storia della saga dei **Mishima** e che adesso vede dinamiche di combattimento rinnovate e un roster ampliato con alcuni inserimenti di tutto rispetto.



E, sempre in tema grandi ritorni, si aggiudica il **secondo posto** *Crash Bandicoot: N-sane Trilogy*: il nostro marsupiale arancione torna infatti con i primi **3 capitoli** della saga rimasterizzati da **Vicarious Visions**, sviluppatore che ha avuto il grande merito di rimodernare il titolo pur lasciandone intatta la base, lavoro che ha fatto salve le differenze di ogni capitolo in termini di gameplay, dandoci una remastered che raggiunge un grande equilibrio tra innovazione e rispetto delle origini e che ci riporta indietro nel tempo con un risultato visivo di grande modernità.



Ma ad aggiudicarsi il **primo posto** è un titolo che non gioca con il pad: parliamo di **Arms**, picchiaduro di casa **Nintendo** lungamente atteso nonché uno dei primi titoli a sfruttare al meglio il sistema dei **joy-con**, che sta già registrando numerosi riscontri positivi grazie a una varietà di personaggi ben strutturati e un sistema di combattimento divertente e sofisticato che fanno vedere in questa nuova IP molto potenziale anche per futuri titoli basati sulle stesse meccaniche, e chissà che non ci scappi una nuova serie.

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

Simone Bruno

1. Arms
2. The Elder Scrolls Online: Morrowind
3. DiRT 4
4. WipEout Omega Collection
5. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy

Dario Gangi

1. Tekken 7
2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
3. Arms
4. Micro Machines World Series
5. Perception

Vincenzo Greco

1. The Elder Scrolls Online: Morrowind
2. Tekken 7
3. DiRT 4
4. Dead by Daylight

5. WipEout Omega Collection

Gero Micciché

1. Arms
2. WipEout Omega Collection
3. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
4. Dead by Daylight
5. Perception

Marcello Ribuffo

1. Tekken 7
2. DiRT 4
3. Arms
4. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
5. WipEout Omega Collection

Alfonso Sollano

1. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
2. Arms
3. DiRT 4
4. Nex Machina
5. Tekken 7

Daniele Spoto

1. Tekken 7
2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
3. Dead by Daylight
4. The Elder Scrolls Online: Morrowind
5. Monument Valley 2

Gabriele Tinaglia

1. Arms
2. Dead by Daylight
3. Tekken 7
4. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
5. The Elder Scrolls Online: Morrowind

Vincenzo Zambuto

1. DiRT 4
2. WipEout Omega Collection
3. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
4. God Wars Future Past
5. Micro Machines World Series

La **classifica finale** vede dunque:

1. Arms (25 pt.)

2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy (24 pt.)
3. Tekken 7 (23 pt.)
4. DiRT 4 (18 pt.)
5. WipEout Omega Collection - The Elder Scrolls Online: Morrowind (13 pt.) *ex aequo*

[Annunciata la data d'uscita di Thimbleweed Park su PS4](#)

Thimbleweed Park arriva finalmente su PS4. Dopo un'attesa di alcuni mesi, anche i possessori della console potranno giocare il punta e clicca di **Terrible Toybox** a partire dal **22 agosto**. La notizia è stata resa nota dallo stesso creatore, **Ron Gilbert**, in un [post pubblicato su PlayStation Blog](#).

Per chi non conoscesse l'ultima opera del creatore di *Monkey Island*, si tratta di un'avventura grafica in pixel art che si rifà ai grandi capolavori dell'epoca **LucasFilm Games** (*Maniac Mansion* su tutti, e non a caso è uscita in occasione del trentennale del gioco ed è ambientata nel 1987) ed è una riproposizione parodistica di una detective story dai contorni soprannaturali che mette dentro elementi tratti dalla letteratura di **Stephen King** e da note serie tv quali **X-Files** e **Twin Peaks**. per offrire un'avventura davvero strana e meravigliosa.



Nel post pubblicato, **Ron Gilbert** precisa che gli utenti «meravigliati dalla precisione con la quale un punta e clicca funziona su console, senza un mouse», in ragione dell'enorme quantità di tempo spesa dall'intero team a perfezionare i controlli su pad senza far perdere le emozioni delle avventure degli anni '80 e '90. In realtà questo era già avvenuto sul NES, dove si può ricordare un porting di *Maniac Mansion* in 8 bit.

Ron Gilbert ha sviluppato il gioco affiancato da altri due grandi nomi della vecchia guardia Lucas,

Gary Winnick e **David Fox**, e il riscontro della critica è stato estremamente positivo. Il gioco è già giocabile dal 30 marzo su PC, Mac e Xbox One. In attesa della data di rilascio dell'ormai confermata versione per **Nintendo Switch**, vi lasciamo al **[trailer di lancio](#)** per PS4:

Virginia

Il recente annuncio di **Transference VR** durante la conferenza **Ubisoft** all'E3 ci ha dato ancora una volta dimostrazione di come il mondo cinematografico e quello videoludico vadano sempre più intrecciandosi, nutrendosi dei rispettivi mezzi tecnici, linguaggi e suggestioni formali e sostanziali. Il meccanismo è in atto da tempo, il sempre maggior ricorso nel settore agli attori hollywoodiani è un segno di ulteriore ibridazione, e quando titoli come **Virginia** si affacciano nel panorama dei videogame abbiamo la misura di quanto la settima arte sia un'influenza di rilievo per certi autori e game designer, anche in termini di regia e sceneggiatura.

Sviluppato da **Variable Games**, *Virginia* segue la storia di **Anne Tarver**, neo agente FBI assegnato al caso della scomparsa del giovane **Lucas Fairfax** e, al contempo, incaricato di riferire agli Affari Interni del comportamento della collega **Maria Halperin**, con cui si trova in coppia sul caso. Da questi presupposti, piuttosto classici, prende le mosse un intreccio che si complicherà progressivamente, mostrando risvolti complessi che porteranno il giocatore in un dedalo di misteri nascosti dietro la quieta immagine dell'ordinario.



Richiami seriali

Pur godendo di una trama complessa, sul piano narrativo *Virginia* prende le mosse da stereotipi classici del cinema e della fiction televisiva. Come se non bastassero i riferimenti agli UFO che aleggiavano nel corso della storia, a rievocare *X-Files* si aggiunge la collocazione dell'ufficio della Halperin in un seminterrato, che ricorda quello del buon vecchio **Fox Mulder**, l'agente meno amato dai vertici del FBI. Seppur i richiami sono estremamente ricorrenti, non è la serie di **Chris Carter** il principale riferimento del titolo: le dinamiche della provinciale **Kingdom** (immaginaria cittadina della Virginia), ricordano molto da vicino quelle dell'altrettanto immaginaria **Twin Peaks**, ed è proprio nell'opera di **David Lynch** che troviamo il basamento concettuale di *Virginia*. A partire dal soggetto dell'indagine, quel Lucas che con la sua scomparsa diventa la mano atta a scoperciare il Vaso di Pandora delle esistenze dei miti cittadini di Kingdom, svolgendo quindi una funzione simile a quella di **Laura Palmer** in *Twin Peaks*, e diventando il fulcro attorno al quale si srotola l'inconscio della stessa protagonista, Anne. *Virginia* non è infatti la classica detective story: l'indagine diventa anzi quasi un pretesto per mostrare la polvere nascosta sotto il pesante tappeto di Kingdom, ma soprattutto per leggere dietro le vite dei due personaggi principali, gli agenti Anne e Maria. In *Virginia* non sono presenti enigmi, neanche sotto forma di piccoli puzzle, e per questo possiamo definire il titolo come una "visual novel". Il puzzle è probabilmente la personalità stessa della protagonista: in parallelo all'indagine sulla scomparsa del giovane Lucas, è evidente come Anne conduca una silenziosa ricerca su alcuni aspetti del proprio passato che non hanno mai trovato risposta.

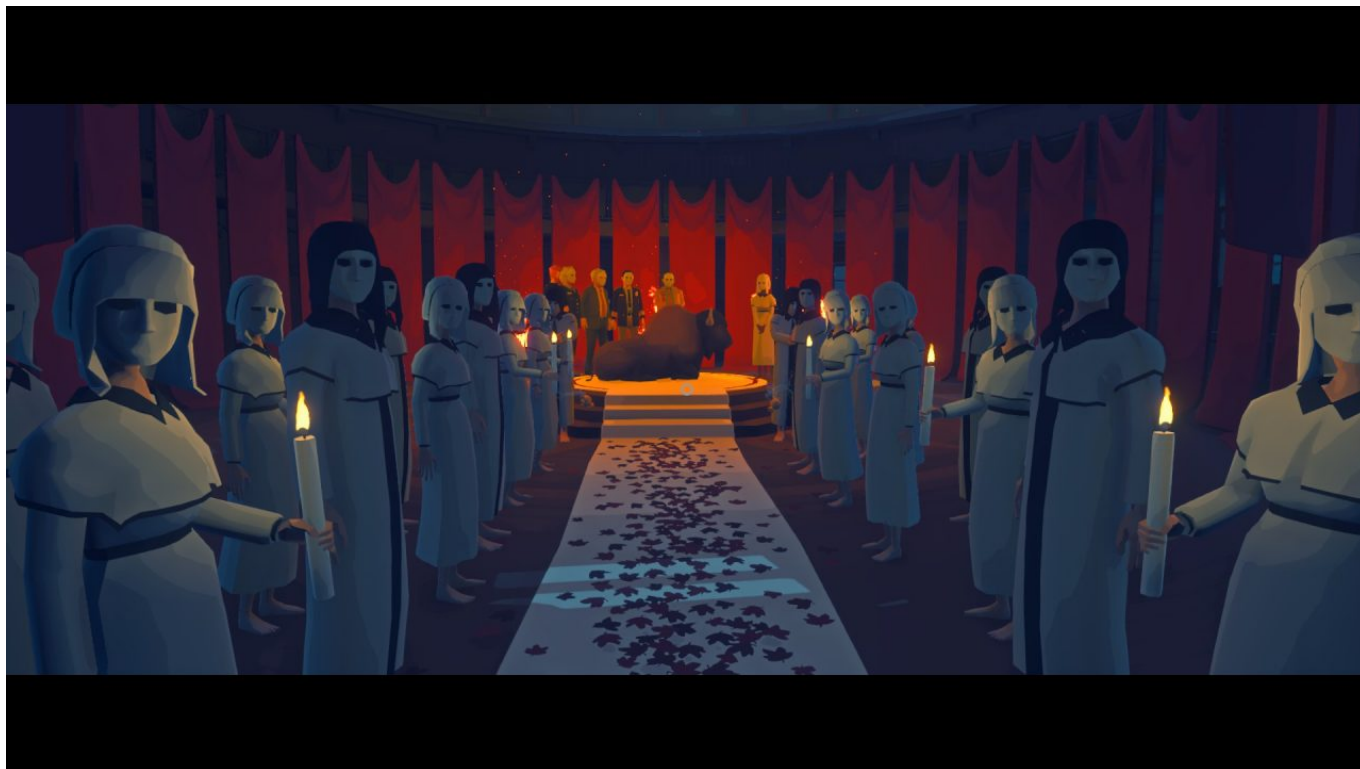


Ricordo, cammina con me

Il gioco alterna infatti una narrazione lineare - cronologicamente ordinata nel susseguirsi dei singoli giorni che compongono la settimana in cui si colloca l'indagine - a rapidi flashback, visioni, sequenze oniriche, figlie del linguaggio lynchiano che pervade l'intero titolo. Le memorie e le visioni di Anne

tendono sempre più a confondersi col piano del reale, i simboli sono talmente vividi da lasciare più di una volta il dubbio sulla loro veridicità. È un impianto che ricorda **Twin Peaks**, ma anche **Blue Velvet**, altro film di David Lynch dal forte apparato simbolico, anch'esso ambientato in una piccola cittadina americana, al punto che, nell'unica sequenza del videogame ambientata in un Roadhouse, non mi sarei stupito di sentire il pezzo di Bobby Vinton che dà il titolo al lungometraggio del regista di Missoula.

Simbolismo e tendenza all'astratto per un titolo ambizioso, dunque, ma non sempre questi elementi sono ben calibrati: **Virginia** gode infatti di un immaginario surreale espresso in sogni e allucinazioni che dà spesso luogo a un'ambiguità a volte confusionaria. Ma, se è vero che la realtà è talvolta contaminata dalla finzione, è altrettanto vero che la finzione rivela a sua volta scampoli di verità nascoste nelle profondità della coscienza, e questo meccanismo riesce a volte a fornire in maniera efficace vari indizi su cosa agiti il subconscio di Anne. Più di una volta però questo procedimento non risulta efficace, con la conseguenza che il flusso simbolico perde in potenza e armonia, risultando caotico, claudicante e solo parzialmente apprezzabile. Elemento che si fa tanto più delicato nella misura in cui non sono presenti dialoghi o linee di testo a contribuire alla spiegazione della storia: **Virginia** opera infatti una scelta di campo coraggiosa e che, in ogni caso, dà i suoi frutti in fase di regia, la quale riesce a offrire ottimi momenti di cinema, con un montaggio serrato e improvvisi salti scenici non solo nelle cinematiche, ma soprattutto nei momenti di gameplay.



Il bisonte, la scatola, il cardinale

Lo stile cinematografico di **Virginia** è uno degli aspetti più riusciti del titolo, capace di dare al giocatore una narrazione essenziale ed efficace e abile nel giocare con gli stilemi di un certo cinema d'autore statunitense. Siamo ovviamente lontani dalle vette simboliste di registi del calibro di **Lynch**, **Cronenberg** o **Ferrara**, la regia è qui molto più acerba, talvolta ingenua, ma è innegabile come **Virginia** sia uno dei migliori esempi del genere in campo videoludico, raccontando una storia che regge pur in assenza di dialoghi, affidandosi al montaggio e alla potenza di immagini popolate da simboli poderosi che vanno dal **bisonte** (animale americano per eccellenza) al **cardinale rosso**

(uccello detto “**cardinale della Virginia**“, che ritorna come un ossessivo *redde rationem* della protagonista con il proprio passato), i quali ricorrono nelle visioni e nei sogni di Anne unitamente a simboli quotidiani, quasi banali, che scandiscono il tempo e il ritmo della storia.

Assume forte valenza simbolica la **chiave spezzata** che Anne porta sempre con sé, simulacro attorno al quale ruotano il proprio vissuto irrisolto, il rapporto col padre, i misteri sepolti, la paura d’affrontarli e l’impossibilità d’aprire una scatola nascosta *in interiore* che serba verità che spesso si preferirebbe non conoscere.



Suoni e visioni

Virginia non è certo un titolo elaborato sul piano grafico, con modelli tridimensionali in cel shading che conservano comunque un proprio stile e che danno il loro meglio negli ambienti aperti, nei quali predominano i colori chiari. Nell’opera dominano inoltre i cromatismi, con un ricorrere del **rosso** che ricopre un valore certamente simbolico, e che fa il paio con l’erubescenza del cardinale della Virginia.

Un punto a favore va alle animazioni prodotte da **Terry Kenny** - abilmente affiancato dal **Pink Kong Studios** - le quali rivestono un ruolo molto importante nel dettagliare una storia che, in assenza di dialoghi, risulta esaltata dai particolari visivi, dalle espressioni, dalle movenze dei corpi, atte a rendere atteggiamenti o particolari stati d’animo dei personaggi.

Sul piano tecnico si riscontrano un po’ di problemi di **frame rate**, nonostante il titolo sia stato giocato a 30 FPS come consigliano gli sviluppatori sin dal menù iniziale; nulla che risulti troppo fastidioso, considerando soprattutto che non vi sono particolari esigenze di precisione, ma sono comunque piccoli difetti presenti nel titolo riscontrati da più di un giocatore.

Il vero capolavoro dell’opera è però il **comparto sonoro**, una raffinatissima colonna sonora composta da **Lyndon Holland** ed eseguita dall’**Orchestra Filarmonica di Praga** che non sfigura nel confronto con i suoi omologhi della settima arte, accompagnando l’azione con perfetta coerenza e restituendo in maniera magistrale quel senso di sospensione proprio del contesto onirico, giocando a volte su una dialettica oppositiva suono-ambiente che regala risultati di straordinaria armonia

(vedi la traccia **Roadhouse** nella sequenza al locale notturno); Holland, classe 1987, dà prova di grande perizia e di una consapevolezza sul piano armonico affatto scontate per un compositore così giovane, spaziando da chiare influenze di genere - una su tutte quella di **James Newton Howard** e dei suoi primi lavori quali **Il Fuggitivo**, **Linea Mortale** e **Virus Letale**, dalle quali eredita soprattutto la commistione fra suoni orchestrali e sintetizzatori - ad alcune più recenti OST di **Cliff Martinez**, e creando un ponte fra la musica classica e le sonorità sintetiche '80-'90 che ben si presta ad accompagnare le sequenze di un titolo come **Virginia**.



Finali senza fine

Nel saggio **Tipologia del romanzo poliziesco**, il critico **Tzvetan Todorov** distingueva due narrazioni all'interno delle storie appartenenti al macro-genere del giallo: la storia del delitto e quella dell'inchiesta condotta dal detective, che altro non è che un mezzo per ricostruire la prima storia. Nel caso di *Virginia*, il delitto (ovvero la scomparsa del giovane Lucas) è un mero pretesto per un viaggio multiforme, che attraversa i tortuosi sentieri dell'inconscio delle due protagoniste e che finisce col costruire un grande affresco d'intrighi, complotti, società segrete e misteri governativi racchiuso nel microcosmo di una piccola cittadina americana. Come molti suoi corrispettivi cinematografici (e non), quel che *Virginia* lascia al giocatore è un senso di stordimento e disorientamento di fronte a una storia dal forte impatto visivo (e visionario) e non pochi quesiti aperti. Il titolo si affida a una potenza di immagini basata su simboli, icone e simulacri i cui significati sottesi si dipanano tra salti temporali e narrativi, diacronie, flashback che aprono uno squarcio sul passato dei personaggi principali e flashforward che prefigurano scenari futuri probabilmente irrealizzati fino all'apoteosi lisergica della sequenza finale. Come nel **Doppio Sogno** di Schnitzler, il dualismo fra realtà e immaginazione lascia il giocatore nell'incapacità di distinguere il vero dal falso, quel che Anne ha realmente vissuto e quel che invece è frutto di sogni e visioni; se questo non è un difetto in sé, lo è però il suo contenuto, quel piano surreale del titolo che da un lato conferisce a *Virginia* una gran forza immaginifica ma, dall'altro, finisce col risultare troppo carico, talvolta ridondante, spesso frammentario, penalizzando una trama i cui risvolti si perdono in un

insieme astratto e indefinito.

Il lavoro di **Jonathan Burroughs** e soci rappresenta comunque un pregevole *unicum* in ambito videoludico, strizzando l'occhio ai grandi maestri del cinema surreale sul piano icastico e, per scelte formali, ai noir più visionari di metà '900, da **The Third Man** di Carol Reed a **Laura** di Otto Preminger, con i quali ha in comune le atmosfere rarefatte e una doppia articolazione narrativa in cui tutti i personaggi, gli oggetti, i simboli assurgono a simulacri guidati da una voce senza corpo.

Titolo difficilmente incasellabile in ambito videoludico (a meno che non ci si voglia fermare spregiativamente e semplicisticamente a una definizione di "**walking simulator**" che non tiene conto di contenuti e forme), **Virginia** è una detective story che non presenta enigmi o elementi di difficoltà per il giocatore, il quale non dovrà far altro che immergersi in una narrazione di genere dai risvolti metafisici e psicologici che, pur non risultando priva di difetti, indurrà i più curiosi a rivivere una seconda volta le circa **3 ore di gameplay** per vedere la storia da un'altra angolazione, nella speranza di decifrare, nel marasma di simboli sfuggiti a un primo sguardo, la chiave spezzata atta ad aprire la cassetta dei significati nascosti dell'opera.

Vari titoli in cantiere per Japan Studio

Japan Studio è uno degli studi sussidiari più prolifici di Sony Computer Entertainment, capace di sviluppare giochi del calibro di **Bloodborne**, **Gravity Rush Remastered**, **The Tomorrow Children**, **The Last Guardian**, **Gravity Rush 2** e titoli di prossima uscita come **Everybody's Golf** and **Knack 2**. Durante [un'intervista a IGN USA](#), il vicepresidente **Allan Becker** ha dichiarato che lo studio intende mantenere la prolificità degli ultimi anni e che ha in sviluppo diversi nuovi titoli:

«Credo che Japan Studio possa avvalersi di molta gente talentuosa, ma per qualche ragione credo che siamo rimasti indietro sul piano della tecnologia, già dai tempi di PS2 e PS3. Japan Studio non stava producendo così tanti titoli al tempo. Con PS4 stiamo davvero cominciando a costruire quella tecnologia di cui siamo stati sprovvisti.

Non vorrei sbilanciarmi troppo ma con il lavoro Gravity Rush 2 e The Last Guardian credo che Japan Studio abbia raggiunto questa grande pietra miliare, e adesso ci sentiamo liberi di provare qualcosa di nuovo. Siamo verso il completamento di Knack 2 e il team interno sarà più libero di lavorare su nuovi titoli.»

Uno di questi è di certo il remake di **Shadow of the Colossus**, mentre i restanti sono divisi tra nuove IP e sequel di franchise già esistenti, come ha spiegato nella stessa intervista anche il presidente di **SCE Worldwide Studios**, **Shuhei Yoshida**.