

[GameCompass Awards \(02×16\)](#)

Ci siamo. È giunto il momento di tirare le somme di questo 2017 videoludico con l'assegnazione degli ambitissimi premi di **Gamecompass**. La redazione ha indetto i propri Awards e proclamato i vincitori, in una puntata speciale condotta da **Gero Micciché e Marcello Ribuffo**! Quale sarà stato il **Game Of The Year**?

[GameCompass - 10 anni di Uncharted \(02×15\)](#)

La saga di *Uncharted* compie 10 anni e **Gero Micciché, Simone Bruno** e Daniele Spoto ne ripercorrono i passi in studio, in una puntata arricchita dalla videorecensione dell'ultimo DLC, ***Uncharted: L'eredità Perduta***, uno speciale recap della serie e l'immane top 7 a cura di **Marcello Ribuffo** con i migliori action/adventure game di sempre.

[Uncharted: 10 anni di avventure](#)

Il 2007 è stato un anno importante per la storia dei videogame: dopo aver prodotto note saghe di successo del calibro di ***Crash Bandicoot*** e ***Jak and Daxter***, **Naughty Dog** abbandona i platform e si butta sulla pura avventura.

È così che 10 anni fa vede la luce in esclusiva per Playstation 3 ***Uncharted: Drake's Fortune***, primo capitolo di una serie destinata a entrare negli anni nel cuore degli appassionati. Ambientato in Sud America, il gioco introduce per la prima volta il protagonista Nathan Drake, discendente del corsaro inglese Sir Francis Drake e cacciatore di tesori, che qui andrà alla ricerca della mitica città di El Dorado. Ad accompagnarlo ci saranno due personaggi di cui la saga non farà mai a meno, la giornalista Elena Fisher e Victor Sullivan, amico di vecchia data e mentore di Nate.

I due saranno presenti anche nel secondo capitolo ***Among Thieves, Il Covo dei Ladri***, che vedrà i protagonisti andare alla ricerca della mitica **Shambhala** dopo averci trasportato un po' in giro per il mondo, dalla Turchia al Tibet passando per il Borneo per poi finire in Nepal: i nostri eroi verranno aiutati da un altro personaggio destinato a entrare nella storia della saga, la fascinosa ladra Chloe Frazer, che troveremo anche in ***Uncharted 3: Drake's Deception, L'inganno di Drake***. Anche qui si toccano vari punti del globo terrestre, e per la prima volta si arriva al centro dell'Europa, da Londra sino a un castello francese, per poi spostarsi di nuovo a est dove Nate passerà in rassegna Siria e Yemen prima di ritrovarsi nel deserto del Rub' al Khali, per giungere infine alla mitica città di Ubar.

I tre titoli presentano un gameplay praticamente uguale, fatto di scalate, sparatorie con svariati nemici su schermo (comandati dal super cattivo che concorre alla nostra ricerca) e risoluzione di enigmi che danno a ***Uncharted*** il sapore del grande classico d'avventura, unendo azione, spettacolo

e cinematiche in una storia curata e ben narrata.

Nello stesso anno, come gioco di lancio in esclusiva per la nuova handheld Sony, **PSVita**, viene messo sul mercato **Uncharted: L'abisso d'oro**, spin-off che racconta della ricerca della Città d'Oro e che vede i personaggi di Jason Dante e Marisa Chase nella loro unica apparizione. Ambientato prima di **Drake's Fortune, Golden Abyss** è un capitolo che molti fan non possessori di Vita vorrebbero oggi su console e che non sfigura rispetto alla serie principale

Proprio la trilogia, uscita interamente in esclusiva su Playstation 3, ha un riscontro tale che non poteva essere assente su Playstation 4 e, nel 2015, a 4 anni dall'uscita del terzo capitolo, *Uncharted* arriva in una collection che raccoglie tutti e tre i capitoli.

È soltanto un modo per ingannare l'attesa: Drake ritorna infatti su PS4 dopo 5 anni di silenzio con un capitolo finale del tutto inedito: **Uncharted 4: Fine di un Ladro** è un titolo che viene salutato con gioia e clamore dei fan, arrivando a vendere quasi 10 milioni di copie in soli 18 mesi, un risultato straordinario se si pensa che gli altri titoli pare abbiano venduto più di 28 milioni di copie in un lasso di tempo molto maggiore. Oltre a essere l'ultimo della serie, stando a quanto detto da Naughty Dog, il quarto capitolo rivela una sorpresa per tutti gli appassionati: Nathan Drake ha infatti un fratello che credeva perso da tempo immemore e che qui ricompare per chiedere il suo aiuto e trascinarlo in una nuova avventura, che lo porterà dall'Italia, alla Scozia, all'Oceano indiano sino al Madagascar. Se il gameplay pare non godere di particolari innovazioni (si registra il cambio di qualche tasto sul controller e l'introduzione di oggetti come il rampino, il chiodo da scalata e un verricello montato sulla jeep d'esplorazione che poco aggiungono alle dinamiche di gioco), il titolo è salutato dagli esperti come un capolavoro di tecnica, arrivando a essere definito dagli specialisti di Digital Foundry come "A technical masterpiece" grazie a una qualità dell'immagine eccellente, con aliasing degli shader praticamente inesistente, un rendering dei personaggi superiore a quello di molti titoli tripla A, passaggi a sequenze d'intermezzo in tempo reale che fanno a meno di file video pre-renderizzati senza appesantire il tutto, scenari straordinariamente vividi e animazioni facciali notevolmente migliorate.

Alcuni mesi dopo, Naughty Dog rilascia un DLC che ha tutte le caratteristiche di un titolo autonomo: **Uncharted: The Lost Legacy** è lo spin-off che dà infatti spazio alle quote rosa Chloe Frazer e Nadine Ross, e che non sfigura dinanzi agli altri capitoli di una serie che, con i suoi oltre 41 milioni di copie vendute, si attesta come una delle saghe di maggior successo della nostra epoca, che colma il vuoto lasciato nel cinema da grandi classici come Indiana Jones, e che testimonia il grande potenziale narrativo di un mezzo come il videogame, capace di raccontare storie con forza e dignità decisamente non minori ai propri omologhi della settima arte.

[GameCompass - Natale si avvicina \(02x14\)](#)

Natale è sempre più vicino e la redazione di **GameCompass** continua a consigliarvi regali per perfetti nerd: Gero Micciché, Andrea Celauro e Daniele Spoto ci guidano fra videogame, film, gadget e tanto altro mentre in puntata si alternano la videorecensione di **Football Manager 2018** a cura di Gabriele Sciarratta, il film **Seven Sisters**, adesso nelle sale cinematografiche, e una top a cura di Marcello Ribuffo sui migliori videogame a tema **Star Wars** di sempre.

Uncharted: L'Eredità Perduta

La saga di **Uncharted** compie 10 anni, e la ricorrenza non poteva essere festeggiata meglio di come lo è stata nell'ultima annata: un quarto capitolo dalla storia fluida, che registra i migliori numeri di vendita nella storia della nota serie **Naughty Dog**, e l'introduzione di alcune novità, non ultima la modalità **multiplayer**, fanno di questo 2017 un anno davvero da ricordare. Il suggello finale a una stagione così straordinaria è apposto da **L'Eredità Perduta**, titolo proposto al mercato come DLC di **Fine di un ladro** ma che, a conti fatti, presenta tutta la dignità e la completezza di un titolo a sé stante. In questo spin-off (il secondo, dopo L'abisso d'oro, pubblicato in esclusiva su PS Vita) Naughty Dog dà spazio alle "quote rosa" della saga: protagoniste sono infatti Nadine Ross, personaggio che ci si è trovati a fronteggiare nell'ultimo capitolo della serie, e Chloe Frazer, vecchia fiamma di Nathan Drake apparsa per la prima volta 8 anni fa in **Il Covo dei Ladri** e che qui ci troviamo a controllare per l'intera durata del gioco.

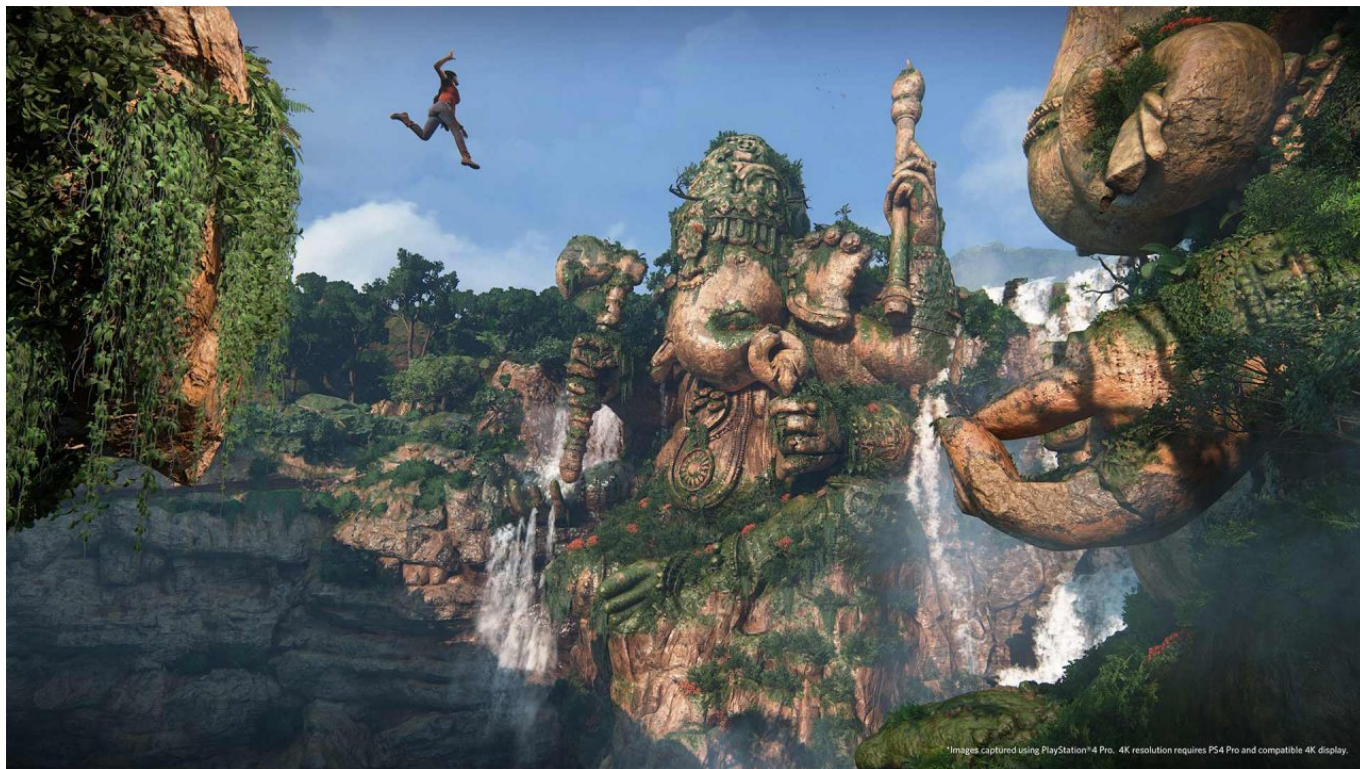


La storia ha inizio in una **Calcutta** agitata dalla guerra civile, dove le due protagoniste si incontrano per rubare un prezioso artefatto di cui è in possesso **Asav**, leader dei ribelli che animano la sommossa urbana. Ottenuto l'artefatto, lo scenario si sposterà sui **Ghati Occidentali**, dove si andrà alla ricerca della **Zanna di Ganesh**, preziosa reliquia nascosta nel cuore dell'antico **impero Hoysala**: ed è proprio qui che viene introdotto un primo elemento inedito in tutta la serie. Il giocatore si ritroverà quasi fin da subito infatti in un'ampia mappa con due tipologie di obiettivi che lo impegneranno per un intero capitolo: bisognerà infatti obbligatoriamente attivare **3 leve** piazzate in altrettanti punti sulla mappa per passare allo stadio successivo del gioco; in parallelo, si potrà portare a termine un altro obiettivo, facoltativo ma non meno importante, se non altro per la

longevità che conferisce al titolo. Nell'area di gioco, nella quale ci si muoverà liberamente, sono sparse infatti 11 monete che permetteranno di accedere a un artefatto del tutto nuovo, il **Rubino della Regina**, braccialetto che segnalerà ogni volta la vicinanza di uno dei **collezionabili** a cui ci avvicineremo durante il nostro cammino: un oggetto molto utile ai cacciatori di trofei, che eviterà loro la perdita di tempo di battere ogni area di gioco alla ricerca di puntini luccicanti in ogni andito nascosto.



A parte questi piccoli elementi, le novità sono ben poche: il **gameplay** rimane fedele a quello a cui la saga ci ha abituati, con le aggiunte già viste nel quarto capitolo, dal rampino al chiodo da scalata sino al verricello installato sulla jeep. Il sistema di gioco Naughty Dog in questo senso è ampiamente rodato e, pur soffrendo di una certa ripetitività di titolo in titolo, risulta come sempre snello, dinamico e di facile approccio. Lo sviluppatore americano conferma la volontà di venir incontro a un pubblico più largo, offrendo un gameplay avvincente ma al contempo mai frustrante, adatto a chiunque voglia divertirsi senza incorrere in situazioni troppo ostiche e consentendo al contempo di godersi la storia come ci si trovasse davanti a un film di genere.



Proprio in termini di **screenplay** si trovano però forse le maggiori debolezze di questo DLC: la storia ha certamente una sua solidità, attestandosi come sempre sul canone classico dell'**action-adventure di stampo cinematografico**, con **dialoghi** da film hollywoodiano alternati a spettacolari momenti di azione. Ma in *L'Eredità Perduta* Naughty Dog mostra un po' di svogliatezza creativa, proponendo varie situazioni già viste - non ultima una lunga sequenza in treno - e non offrendo scene da ricordare, chiudendo il cerchio della storia anche con un po' di retorica di troppo. Se la storia si mostra dunque un po' sottotono rispetto ai precedenti capitoli, nulla può eccepirsi invece sul piano tecnico: *The Lost Legacy* offre infatti paesaggi mozzafiato, in cui la natura rigogliosa dei Ghati Occidentali si affianca alle imponenti costruzioni Hoysala. Vi è una decisa prevalenza di spazi aperti di certo non facili da gestire, ma il motore grafico di Naughty Dog è ormai una garanzia, e le immagini scorrono lisce a 30 fps senza alcun calo, offrendo una risoluzione nativa di 1080p su PS4, che arriva ai 1440 su PS4 Pro per la gioia di tutti gli amanti della grafica.



The Lost Legacy è, a conti fatti, un titolo che non stupisce, ma rimane un tassello da non perdere per tutti gli appassionati della saga, offrendo **8 ore di divertimento e alta qualità visiva**, e conservando il merito di non far rimpiangere l'assenza dell'iconico Nathan Drake, su un cui ritorno i fan sembrano non aver mai lasciato ogni speranza.

[GameCompass Awards](#)

Qui la seconda parte:

Crea la tua indagine per il feedback degli utenti

[GameCompass Awards 2017](#)

Al via alla prima edizione dei **GameCompass Awards**! 20 le categorie presenti, fra le quali sarete voi a scegliere il miglior gioco dell'anno!

Le votazioni saranno attive fino alle **22:00 del prossimo 19 dicembre** e i vincitori verranno annunciati nella puntata di fine anno che andrà in onda **venerdì 29 dicembre su Teleacras!**

Partecipate e non dimenticate di seguirci sui nostri canali!

Di seguito le prime 10 categorie:

[Dopo aver compilato la prima parte del form, clicca qui per la seconda parte del sondaggio.](#)

Crea la tua indagine per il feedback degli utenti

[Clicca qui per la seconda parte del sondaggio.](#)

[Grim Fandango Remastered gratis per 48 ore su GOG](#)

Gog.com ha reso disponibile gratuitamente e per un tempo limitato (sino al **14 dicembre 2017**) la remastered di **Grim Fandango** per PC, Mac e Linux. Il gioco è localizzato in 5 lingue ed è scaricabile sul [sito della nota piattaforma](#).

Il titolo vede per protagonista **Manny Calavera**, agente incaricato di vendere biglietti di viaggio alle anime che devono affrontare il percorso che, secondo la concezione azteca, porta dalla terra dei morti sino al Nono Aldilà.

Grim Fandango, ideato da **Tim Schafer**, pur non avendo avuto all'epoca un gran riscontro di pubblico, ha rappresentato una delle avventure grafiche della **LucasArts** più lodate dalla critica, e conserva tutt'oggi un nutrito stuolo di estimatori. I diritti sono detenuti dalla **Double Fine Productions** dello stesso Schafer.

[Knack 2](#)

Dopo i risultati non troppo esaltanti del primo *Knack*, **Mark Cerny** ci riprova: se il primo capitolo offriva poca varietà e un gameplay spesso troppo semplificato, con **Knack 2** la musica sembra cambiare: il gioco è migliorato sotto tutti i punti di vista, mostrandosi più divertente, longevo e vario, e avvantaggiandosi anche di un prezzo di lancio più adeguato.

Storie di Goblin e antiche reliquie

Le origini del nostro eroe nel bene e nel male la conoscono ormai in molti: Knack è un essere fatto di antiche reliquie di una misteriosa e antica civiltà messe insieme dal **Dottor Vargas**, che hanno preso coscienza in un unico essere dai grandi poteri. Nel primo titolo, Knack si erge a paladino

dell'umanità contro i Goblin e contro altri antagonisti che minacciano la terra. La questione qui non è tanto differente: abbiamo una storia adatta alla famiglie, dove gli eroi di turno si trovano nuovamente a dover difendere la terra dal tentativo di dominio dei Goblin, che tornano ancora più agguerriti e in possesso di macchine e robot devastanti. La storia non presenta particolari picchi di originalità, ma scorre lineare e presenta anche una sua discreta solidità, conservando quelli che sono tutti gli elementi tipici del genere, mischiando il tema supereroistico al cartoonesco e non riducendosi a mero pretesto per andare in fondo al gioco: non ci sono particolari colpi di scena, ma il tono leggero risulta piacevole e riesce a offrire svariate ore di svago.

Danzando tra i colori

Non siamo di certo di fronte a un titolo che tende al fotorealismo e, pur non raggiungendo sul piano tecnico le vette di altre esclusive PS4 come **Horizon: Zero Dawn** o **Uncharted 4**, **Knack 2** offre una grafica di tutto rispetto: l'environment è ben curato, ricco di colori, con vari spazi aperti suggestivi e modelli dei personaggi ben studiati, pur adagiandosi su un art-style probabilmente un po' troppo masticato, elemento che al contrario avrebbe potuto conferire originalità a un titolo da questo punto di vista poco coraggioso. Su PS4 PRO, dove si può scegliere se giocare a **1800p** con checkerboard rendering e frame rate variabile, oppure **1080p a 60 fps**, il gioco risulta godibile in entrambe le modalità, ma risulta preferibile probabilmente la seconda dove, sacrificando un po' di risoluzione, si ottiene comunque una buona resa grafica godendo di un frame rate certamente più stabile.

Se quindi sul piano visivo **Knack 2** risulta un bel vedere che non va oltre la norma, qualche lode in più può spendersi per il comparto sonoro: le musiche di **Anthony Willis**, suonate dalla **Nashville Scoring Orchestra**, risultano molto appropriate ai vari contesti, innestando in temi "eroici" sonorità giocose, in una piacevole alternanza di epico e brioso nella quale la musica si adatta al ritmo dell'azione di gioco e anche al variare della grandezza di Knack, la cui dimensione può andare da 75 cm a circa 10 metri in relazione alle reliquie acquisite. Il **doppiaggio italiano** risulta ben fatto ed efficace, con voci e intonazioni adatte a ogni personaggio e buone recitazioni che nulla hanno da invidiare a quello originale inglese, confermando che l'ottima scuola di cui gode il Bel Paese nel Cinema ben si adatta anche ai prodotti videoludici.



Agili pesantezze e nuove sfide

Ci sono diverse novità rispetto al primo capitolo anche in termini di gameplay e movenze: il mastodontico Knack si muove più agilmente, la gamma di mosse è più varia, è presente un albero delle abilità da sviluppare nel corso del titolo per potenziare il nostro eroe, le fasi platform sono più numerose e certamente più divertenti; l'inquadratura è rimasta fissa, e la telecamera non presenta problemi neanche quando Knack è alle sue massime dimensioni, risultando invece ben gestita (anche nelle cinematiche: ottima la sequenza a girare quando Knack si introduce nella città dei Goblin con attacco dall'alto). Infine, le fasi action sono migliorate, il gioco non è mai frustrante come accadeva a volte nel precedente capitolo e, pur risultando piuttosto facile per i giocatori più esperti anche al livello di difficoltà massimo, riesce a intrattenere quanto basta chi voglia godersi la storia e, al contempo, giocare a un titolo non troppo impegnativo che mischia l'abilità nelle piattaforme ai combattimenti.

Le modalità non si fermano alla sola Storia: chi abbia infatti completato il gioco, potrà infatti cimentarsi nelle sfide proposte ripercorrendo alcuni livelli del gioco nelle varie modalità: **Attacco a Tempo**, dove bisognerà completare la sfida entro un tempo massimo, e **Attacco Colosseo**, che consisterà nel contrastare orde di nemici in un'arena entro un tempo massimo.

Resta inoltre ferma la possibilità di rigiocare i vari livelli alla ricerca dei segreti e delle medaglie che permetteranno di sbloccare tutte le mosse per Knack e le 4 armature colorate che potenzieranno il protagonista conferendogli ognuna un'abilità speciale diversa.

Insomma, molto materiale per un prodotto pensato per intrattenere grandi e piccini, i quali potranno divertirsi giocando anche in **cooperativa** (altra novità del titolo) e sfruttando lì le combo assenti nel single player. La longevità si attesta tra le 10 e le 15 ore, che variano in relazione a quanto si voglia esplorare e quanti dei numerosissimi segreti si vogliono trovare per ottenere i relativi potenziamenti.



Due, senza tre

Mark Cerny ci ha riprovato, dicevamo, ma forse i risultati non sono quelli che ci si aspettava: nelle intenzioni di Sony vi era fin dall'inizio probabilmente la volontà di creare un'IP di successo che unisse i gamer di ogni età, partendo dai più giovani. Il primo capitolo non ha mai raggiunto i **2 milioni di unità vendute**, un risultato tutt'altro che desiderabile in poco più di 4 anni, e il secondo non ha ancora raggiunto le [150.000 unità vendute](#). Difficile aspettarsi un ulteriore sequel, con questi numeri. Eppure questo **Knack 2** non è affatto male: le vendite devono aver sofferto della fama del precedente e di un'accoglienza piuttosto fredda da parte della critica che, se da un lato a buon ragione non lo ha esaltato, d'altro canto lo ha accolto in genere con sospetto, a volte bastonandolo anche eccessivamente in termini di voti proprio in ragione del suo risultare un gioco senza guizzi di sorta, pur presentando oggettivamente pochi difetti. I vizi di dell'IP Sony stanno alla base, e sono quelli che, anche in presenza di un buon prodotto, non le consentiranno di affermarsi nell'immaginario collettivo dei giocatori: Knack è un personaggio piacevole e bonario, ma privo di spessore, un eroe con poca personalità, che risulta a tratti un Frankenstein tenace e un po' tonto, un braccio armato incapace di infiammare i cuori dei fan. La storia sembrano sempre orientarla gli umani, mentre Knack sta lì a fungere da arma, animato da vaghi ideali di giustizia di cui mostra livello di consapevolezza superficiale e trainato soprattutto dalla fedeltà verso i suoi amici. Non tanto diverso da un cane fedele, insomma, e si capisce bene come di fronte a **Nathan Drake, Aloy, Kratos** e altri non riesca a stagliarsi nel Pantheon dei personaggi Sony. Altro vizio di fondo è la storia, dicevano, che pur risultando lineare e priva di grosse falle, risulta troppo semplicistica anche per un pubblico giovane più smaliziato e oggi per certi versi più pretenzioso, che faticcherà a stupirsi. Vizi che, come si diceva, indeboliscono un'IP in cui probabilmente Sony non reinvestirà a breve, e che non inficiano però la qualità di fondo di un gioco riuscito, anche grazie all'ottimo lavoro di uno sviluppatore straordinario come **Japan Studio**, che qua ha svolto un buon lavoro, correggendo i difetti del primo capitolo. *Knack 2* è infatti un gioco migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al prequel, offrendo tante ore di divertimento rifuggendo la noia e la frustrazione, con ambientazioni varie, un gameplay ben giocabile, con un buon bilanciamento tra action e platform, e, pur non offrendo una grafica memorabile e presentando le maggiori debolezze in termini di screenplay e

personaggi, può comunque risultare un buon titolo (dal buon rapporto qualità prezzo, oggi che si trova a 30 €) per tutte le famiglie che vogliano godere insieme alcune ore di divertimento e spensieratezza.

*(Si ringrazia **Alfonso Sollano** per il contributo dato a questa recensione)*

Gravel: Milestone fornisce dettagli sulla Modalità Carriera

L'uscita di **Gravel**, nuova IP del team di Milestone, è ormai imminente. Dettagli sul racing game sono stati forniti tramite varie puntate del **Dev Diary** pubblicato sul canale youtube dello sviluppatore italiano, dove sono stati raccontati momenti della lavorazione del gioco e spiegati i perché di alcune scelte che hanno portato alla realizzazione finale del titolo.

In attesa dell'uscita a Febbraio, **Milestone** ha diramato il seguente comunicato a cui accompagna un trailer che illustra la modalità Carriera, nella quale ogni giocatore potrà far crescere il proprio pilota:

Se l'ultimo Dev Diary aveva svelato tutti i segreti e il concept dietro la realizzazione tecnica delle Off-Road Masters, le gare più estreme di sempre, adesso è finalmente giunto il momento di alzare il sipario e dare un'anteprima di quello che ci aspetta nella Modalità Carriera di Gravel.

La formula è semplice, ma il risultato è davvero esplosivo: scegli il tuo percorso, fai crescere la tua reputazione guadagnando skills e batti l'Off-Road Master in carica.

Protagoniste assolute saranno le location più suggestive, le macchine più potenti e, naturalmente, i piloti più veloci e aggressivi riuniti insieme per darsi battaglia nell'Off-Road Show più competitivo di sempre.

Riuscire a confermarsi come il protagonista di ogni episodio delle Off-Road Masters TV Show significa partecipare ad una serie di eventi che ruotano attorno ad ognuna delle quattro discipline, classificarsi al primo posto e battere, nel corso dell'Episodio Speciale, il Master. La vittoria sul campione di riferimento sarà la condizione necessaria per progredire nella corsa verso il titolo finale e affrontare l'Off-Road Master in carica.

Se cimentarsi negli eventi ambientati negli Stadium Circuits significherà mandare il pubblico in visibilo e gareggiare contro il Boss di questa disciplina Scott Parker, allo stesso modo, lanciarsi nelle corse più sfrenate legate agli eventi delle Wild Rush vorrà dire battere il campione Ryan Carter.

James Watanabe sarà il nemico numero uno negli eventi Speed Cross, mentre nelle Cross Countries ci si troverà faccia a faccia con Justin Evans.

Per scalare la classifica si dovrà competere negli eventi degli Stadium Circuits, delle Wild Rush, delle Speed Cross e infine delle Cross Countries: non importa a quanti e quali eventi parteciperai, perché la strada verso la consacrazione porterà sempre alla Final League contro il campione assoluto Sean Walker, che farà qualsiasi cosa per mantenere il proprio titolo di campione in carica.

Gravel sarà disponibile a partire dal 27 Febbraio 2018 su PS4, Xbox One®, the all-in-one games and entertainment system e PC/STEAM™.