

[A marzo a Milano gli Italian Video Game Awards](#)

Si terrà il **14 marzo 2018** al **Teatro Vetra** di **Milano** la cerimonia di consegna degli **Italian Video Game Awards**, già Premio Drago D'Oro. L'evento promosso da AESVI lo scorso anno ha goduto di ospiti del calibro di **Fumito Ueda** e **Hajime Tabata**, e continuerà a porre l'accento sul valore culturale e artistico del medium videogioco e a ospitare personalità internazionali del mondo videoludico.

Anche la Giuria del premio verrà rinnovata. Dopo il biennio guidato da **Luca Tremolada** de Il Sole 24Ore, il timone passerà per le edizioni 2018 e 2019 al giornalista del Corriere della Sera **Federico Cella**. I componenti della Giuria che affiancheranno il nuovo Presidente saranno, insieme al Presidente uscente, i giornalisti **Jaime D'Alessandro** - La Repubblica, **Dario Marchetti** - RaiNews, **Pier Paolo Greco** - Multiplayer.it, **Francesco Fossetti**, Everyeye.it, **Stefano Silvestri** - Eurogamer.it, **Mario Petillo** - SpazioGames.it, **Lorenzo Fantoni** - giornalista e giurato tecnico, **Emilio Cozzi** - giornalista e giurato tecnico. A completare la squadra ci saranno il conduttore televisivo, radiofonico e blogger **Matteo Bordone** e il Professore dell'Università degli Studi di Milano **Dario Maggiorini**. I 12 giurati definiranno le categorie degli Italian Video Game Awards 2018, le nomination e i vincitori nei prossimi mesi in vista della serata finale.

Per quanto riguarda le produzioni "made in Italy", invece, è aperta la raccolta delle candidature dei titoli realizzati in Italia e pubblicati tra l'1 gennaio e il 31 dicembre 2017. I videogiochi candidati entro il 31 dicembre 2017 verranno valutati dalla Giuria e potranno ricevere una nomination per le categorie di premiazione relative ai giochi italiani: **Best Italian Game** e **Best Italian Debut Game**. La Giuria potrà anche decidere di assegnare un premio speciale: **Special Italian Award**. I vincitori di queste categorie e di quelle generali verranno annunciati nel corso della cerimonia di premiazione il 14 marzo 2018.

Maggiori informazioni sono disponibili sul [sito ufficiale dell'evento](#).

Di seguito la **puntata di GameCompass** dedicata al **Drago D'Oro 2017** (con intervista ad **Hajime Tabata**) e la playlist con tutte le [interviste speciali ai principali ospiti della manifestazione](#).

[Capcom annuncia la 30th Anniversary Collection di Street Fighter](#)

Nel corso di un importante torneo annuale di **Street Fighter V**, Capcom ha annunciato la più grande antologia mai realizzata per la nota serie picchiaduro. La **Capcom Cup** è stata infatti interrotta per annunciare l'arrivo della **30th Anniversary Collection** di **Street Fighter**, che unirà svariati capitoli della saga, comprenderà varie funzionalità e sarà rilasciata a **maggio 2018**.

La Collection, che arriverà su PC, PS4, Xbox One e Nintendo Switch, comprenderà i seguenti titoli:

- Street Fighter

- Street Fighter II
- Street Fighter II: Champion Edition
- Street Fighter II: Hyper Fighting
- Super Street Fighter II
- Super Street Fighter II: Turbo
- Street Fighter Alpha
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter Alpha 3
- Street Fighter III
- Street Fighter III: 2nd Impact
- Street Fighter III: 3rd Strike



Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo, Street Fighter Alpha 3 e Street Fighter III: 3d Strike comprenderanno anche la modalità **multiplayer**.

Contestualmente, sul canale youtube della serie è stato rilasciato il trailer della Collection:

[GameCompass - Consigli di Natale \(02×13\)](#)

Natale è alle porte e sale l'ansia da regali: **Gero Micciché**, **Andrea Celauro** e la redazione di **GameCompass** vogliono aiutarvi con un po' di consigli per gli acquisti e alcuni speciali dedicati, tra cui la videorecensione di un videogame adatto a grandi e piccini, **Knack 2**, un film di ultima uscita, **Justice League** e una top in chiusura dedicata ai migliori regali per questo Natale a cura di Marcello Ribuffo.

[GameCompass - SEGA \(02×12\)](#)

Puntata dedicata a un grande pezzo della storia dei videogame: **Gero Micciché** ripercorre la storia di SEGA con **Andrea Celauro e Gabriele Sciarratta** in una puntata dedicata al meglio della casa nipponica. All'interno la recensione di **Yakuza Kiwami** scritta da Alfonso Sollano, uno speciale su **SEGA** scritto da Andrea Celauro e la consueta top dei 5 migliori titoli del mese appena trascorso secondo la redazione di GameCompass a cura di Marcello Ribuffo!

[The Game Awards 2017: tutti i premiati](#)

La cerimonia dei The Game Awards è terminata e, fra i numerosi premi assegnati ai migliori titoli dell'anno, non è mancata l'occasione per l'annuncio di notizie in esclusiva (come l'uscita di **Bayonetta 3** per Nintendo Switch) e per mostrare trailer di giochi attesissimi come **Death Stranding**, di cui è stato mostrato un lungo video. La manifestazione ideata da Geoff Keighley ha visto trionfare come gioco dell'anno **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, ma è stato un bel momento anche per premiare un pezzo di Italia con **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** del team Ubisoft Milano che si aggiudica il premio per il miglior titolo strategico.

Di seguito la lista completa dei vincitori:

- **Game of the Year:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best Game Direction:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best Narrative:** What Remains of Edith Finch
- **Best Art Direction:** Cuphead
- **Best Audio Design:** Hellblade: Senua's Sacrifice
- **Best Performance:** Melina Juergens, Hellblade
- **Games for Impact:** Hellblade: Senua's Sacrifice
- **Best Ongoing Game:** Overwatch
- **Best Action Game:** Wolfenstein II: The New Colossus
- **Best Action/Adventure Game:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best Role Playing Game:** Persona 5
- **Best Fighting Game:** Injustice 2
- **Best Family Game:** Super Mario Odyssey
- **Best Strategy Game:** Mario + Rabbids: Kingdom Battle
- **Most Anticipated Game:** The Last of Us Part II
- **Best Independent Game:** Cuphead
- **Best Student Game:** Level Squared
- **Best Esports Game:** Overwatch
- **Best Debut Indie Game:** Cuphead
- **Best Score/Music:** Nier: Automata
- **Best Mobile Game:** Monument Valley
- **Best Sports/Racing Game:** Forza Motorsport 7

- **Best VR/AR Game:** Resident Evil 7
 - **Best Handheld Game:** Metroid: Samus Return
 - **Best Chinese Game:** jx3 HD
 - **Industry Icon Award:** Carol Shaw
 - **Trending Gamer:** Dr. Disrepect
 - **Best Esports Player:** Lee sang-hyeok “Faker”
 - **Best Esports Team:** Cloud9
-

[GameCompass - Sonorità Videoludiche \(02×11\)](#)

Puntata serissima fra musica e videogame! **Gero Micciché** ne parla con **Andrea Celauro** e **Gabriele Sciarratta** in una puntata dedicata alle soundtrack videoludiche con una recensione di *Wheels of Aurelia*, uno speciale sulla musica nei videogame dall’8-bit all’odierna scena **chiptune** e i migliori temi musicali dei menù dei videogame selezionati da Marcello Ribuffo nella consueta top finale!

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

Ottobre è uno dei mesi che ha dato il maggior imbarazzo della scelta in campo videoludico, con release di grandissimi titoli fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:

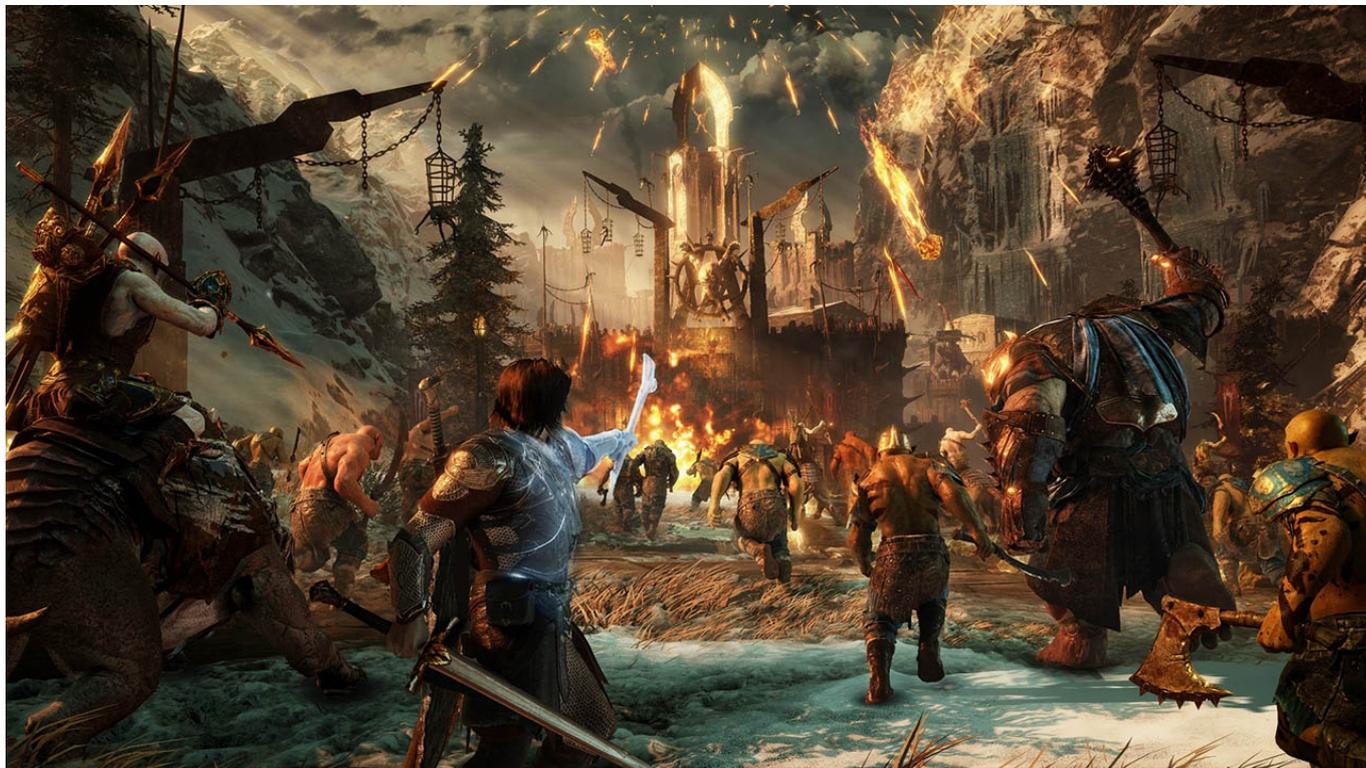


Al **quinto posto** abbiamo **South Park: Scontri Di-retti**: dopo *Il bastone della Verità* gli irriverenti personaggi di Trey Parker e Matt Stone tornano in un'avventura ricca di gag che unisce puzzle ben congegnati a sfide che ricordano da vicino quelle dei grandi role playing game giapponesi, e che si attesta certamente come uno dei titoli più strambi e divertenti degli ultimi anni .

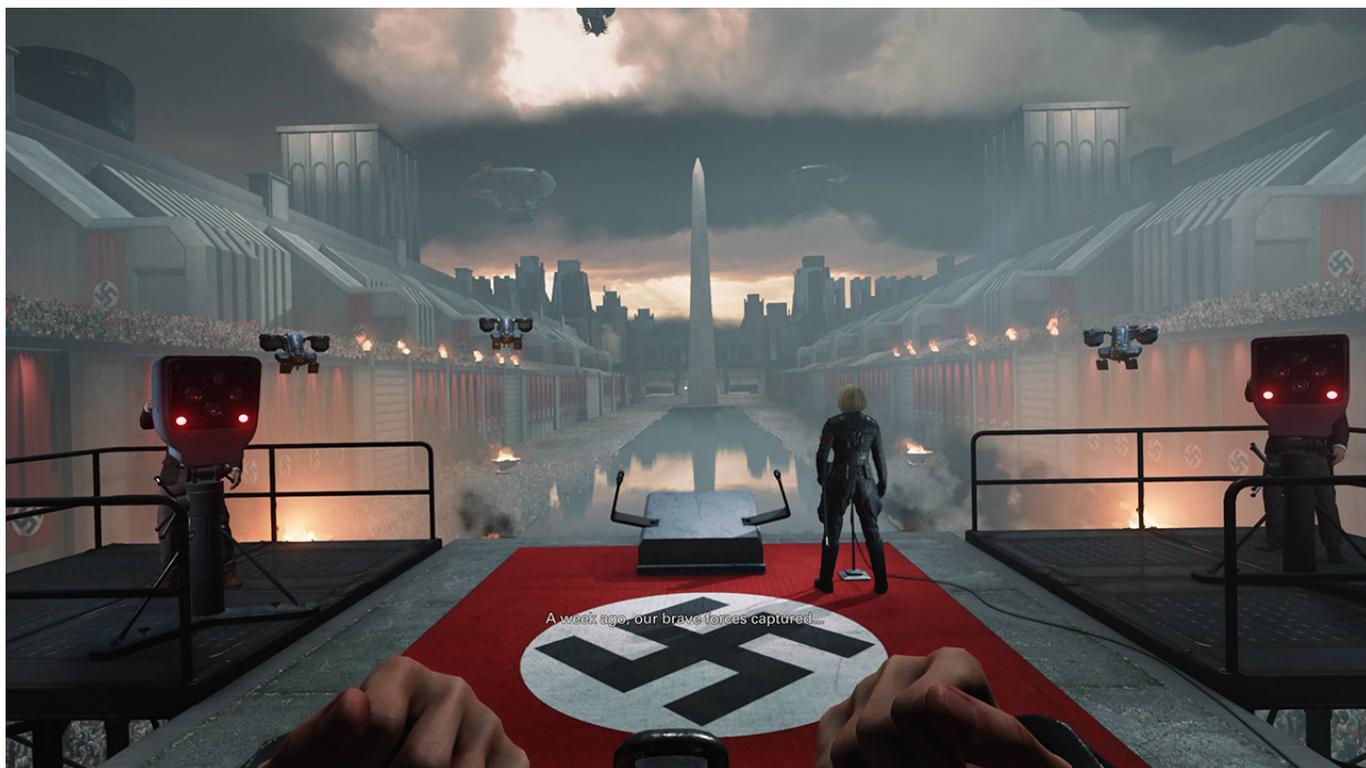


Al **quarto posto** abbiamo **Assassin's Creed: Origins**, dove Ubisoft ci riporta agli albori della Setta

degli Assassini in un Egitto misterico e affascinante, nel quale il giocatore affronterà le classiche sfide e i combattimenti ben noti agli amanti della saga con l'aggiunta di un comparto da role-playing game che rappresenta un valore aggiunto non da poco in termini di potenziale e di evoluzione del personaggio.



Al **terzo posto** abbiamo ***La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra***, videogame tratto dal celebre *Signore del Anelli* e che unisce ottimi combattimenti a una storia che, pur ammiccando ai film di Peter Jackson, non tradisce lo spirito tolkeniano e si mantiene a ottimi livelli, in un gioco che rimane di alta qualità nonostante la presenza delle tanto vituperate microtransazioni in-game.



Al secondo posto un videogame che sarebbe probabilmente piaciuto a Philip K. Dick: **Wolfenstein II: The New Colossus** ricorda infatti la celebre ucronia *La Svastica sul Sole* e unisce una storia ben curata a uno shooter di straordinario livello con un gunplay efficacissimo e un comparto tecnico di alta fattura.



E il primo posto non poteva non andare a uno dei titoli più acclamati dell'anno: in **Super Mario Odyssey**, l'idraulico più famoso del mondo ritorna infatti in un'avventura che richiama per molti

versi il grande classico *Mario 64*, con l'implementazione di Cappy e scenari urbani totalmente inediti nella famosa IP Nintendo, che si conferma sempre in forma collezionando fin dall'uscita ottimi riscontri di pubblico e critica.

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

Andrea Celauro

1. Super Mario Odyssey
2. WWE 2K18
3. Fire Emblem Warriors
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. Forza Motorsport 7

Emanuele Cimino

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Assassin's creed Origins
3. Super Mario Odyssey
4. South Park Scontri di-retti
5. The Evil Within 2

Calogero Fucà

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odyssey
3. Assassin's Creed: Origins
4. Gran Turismo Sport
5. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra

Dario Gangi

1. Assassin's Creed: Origins
2. Super Mario Odyssey
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
5. Forza Motorsport 7

Gero Micciché

1. Super Mario Odissey
2. South Park: Scontri Di-retti
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. The Evil Within 2

Marcello Ribuffo

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odissey
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Forza Motorsport 7

Gabriele Sciaratta

1. South Park: Scontri di-retti
2. Super Mario Odyssey
3. Forza Motorsport 7
4. WWE 2K18
5. Dragon's Dogma: Dark Arisen

Alfonso Sollano

1. Super Mario Odyssey
2. Wolfenstein II: The New Colossus
3. La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra
4. Dragon's Dogma Dark Arisen
5. The Evil Within 2

Daniele Spoto

1. Super Mario Odyssey
2. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. South Park Scontri di- retti
5. Assassin Creed Origins

Gabriele Tinaglia

1. Super Mario Odyssey
2. Dragon's Dogma Dark Arisen
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Fire Emblem Warriors

Vincenzo Zambuto

1. Forza Motorsport 7
2. Assassin's creed: Origins
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. The Evil Within 2
5. Dragon's dogma Dark Arisen

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Super Mario Odissey (39 pt.)**
 2. **Wolfenstein II: The New Colossus (27 pt.)**
 3. **La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra (22 pt.)**
 4. **Assassin's Creed Origins (21 pt.)**
 5. **South Park Scontri di-retti (12 pt.)**
-

[GameCompass - Porting \(02×10\)](#)

Giubilo e gaudio per il ritorno in studio dopo mesi d'assenza del nostro Lanfranco Della Cha, che con Gero Micciché e Simone Bruno chiacchiera della difficile arte del **porting**: in occasione dell'uscita della versione di **RiME** su Nintendo Switch, Gero Micciché ne approfitta per recensire il titolo di Tequila Games e Marcello Ribuffo ci racconta i 7 peggiori porting della storia videoludica nella consueta top finale!

[GameCompass - FPS \(02×09\)](#)

Si parla di **First Person Shooter** nella nuova puntata di GameCompass, in un dialogo a due tra Gero Micciché e Vincenzo Zambuto inframezzato dalla recensione di *Wolfenstein II: The New Colossus*, da uno speciale su come in ambito militare ci si sia serviti dei videogame e dalla top 5 finale con i 5 migliori giochi del mese di ottobre selezionati e votati dalla nostra redazione!

[RiME](#)

Un mondo aperto circoscritto in un'isola silenziosa, colori vivi e tanti puzzle da risolvere. Non è l'ennesimo epigone di **Myst**, ma un titolo atto a portarci nella dimensione del sogno. **RiME** ci introduce infatti al suo mondo con un naufragio: l'avventura ha inizio da una spiaggia dalla quale il giovane protagonista si dirige verso una gigantesca torre che troneggia al centro dell'isola. Sarà l'inizio di un viaggio misterico, irto di pericoli e disseminato di simboli.



Il gameplay richiama fin dagli inizi certi lavori di **Fumito Ueda**, *ICO* su tutti: per andare avanti nel gioco dovremo arrampicarci, spostare oggetti, azionare leve, trovare giusti incastri e, in vari casi, giochi di ombre e luce. Inadatti a ogni combattimento, dovremo servirci di un combinato di logica e abilità per superare gli enigmi di un titolo che, pur non risultando eccessivamente astruso, ci metterà spesso alla prova.

RiME è un puzzle game d'avventura in terza persona che fa della narrazione icastica il proprio punto di forza: non sono presenti linee di dialogo, ma la storia si dipana chiara e potente nella sua studiata pentapartizione. Il lavoro di scrittura in questo senso è pregevole, costruito su metafore potenti e allegorie arcane che si adattano alle **5 fasi** della rappresentazione, chiaramente basate sulle note teorie della psichiatra **Elisabeth Kübler-Ross**.



Al centro della storia sta infatti l'attraversamento del dolore in ogni suo momento, e già sul piano visivo *RiME* restituisce ogni passaggio e transizione di questo processo: l'art style si adatta benissimo a queste variazioni, alternando il giorno e la notte come i chiaroscuri e le sfumature cromatiche in un'ambientazione che ricorda molto da vicino ***The Legend of Zelda: The WindWaker*** soprattutto negli ambienti aperti, con modelli in **cel-shading** nei quali si ritrovano le influenze artistiche più disparate, dai lavori di **Joaquín Sorolla** alla più prepotente presenza surrealista di **Salvador Dalí** e **Giorgio De Chirico**. Anche nei personaggi non mancano i richiami ad altre opere videoludiche, dalla figura rossa incappucciata di ***Journey*** (con il quale *RiME* condivide certe atmosfere rarefatte e trasognate, nonché il potente impianto sonoro) alle stesse ombre di chiara ispirazione uediana. Il rifacimento risulta armonico e mai pedissequo, tutto si innesta bene in un quadro che, seppur ricco di richiami, serba una sua propria identità autoriale.



Ma, se la forza visiva del titolo risalta fin dalle prime battute, a diventare preponderante nel corso del gioco in un crescendo lento e progressivo è proprio il comparto sonoro: il lavoro compositivo di **David García Díaz** veste letteralmente ogni scena di sonorità armoniche ed evocative, amplificando l'effetto onirico dell'opera con melodie di grande impatto emotivo. Il richiamo ai lavori di **Austin Wintory** (autore delle musiche di ***Journey*** e ***Abzû***) è lampante, ma la colonna sonora del compositore iberico è ricca di rimandi anche ad artisti al di fuori dell'ambito videoludico, da **Joe Hisaishi**, storico compositore di alcuni straordinari film di **Miyazaki**, i cui lavori hanno certamente influenzato anche l'impianto visivo di *RiME*, a **Ludovico Einaudi**, di cui si ritrova un certo minimalismo emozionale. Brani come ***The King*** e ***Touching The Stars***, nelle loro scale discendenti, sono atti a sublimare le sequenze di gioco in più momenti, in un *climax* di meraviglia orchestrale che potrebbe consegnarli alla storia fra i grandi temi musicali videoludici.



RiME è un titolo figlio di una gestazione travagliata sia sul piano produttivo che distributivo e, se il porting su Nintendo Switch sembra non aver esordito nel migliore dei modi, la versione per **PS4** e **Xbox** non presenta invece eccessivi problemi, risultando godibile e ben giocabile. **Tequila Works** regala così al pubblico un poema di carattere allegorico, la cui poesia si dipana in un bellissimo intreccio di armonie sonore e meraviglia visiva che rende trascurabili i piccoli difetti tecnici e alcuni sporadici cali di frame rate. Il messaggio del titolo emerge potente, restituendo attraverso immagini suggestive e paesaggi sognanti una toccante metafora della perdita di ciò che è caro. Il viaggio di *RiME* è la storia di chi guarda nell'abisso fino a sprofondarvi, il racconto di una "cognizione del dolore" impervia e graduale che, alla fine di un viaggio attraverso le ombre di una notte senza fine, conduce sino alla catarsi di una nuova alba, nell'incessante ciclo circadiano dell'esistenza umana. Con questo titolo imperfetto Tequila Works ha imbracciato una grande sfida uscendone egregiamente, regalando un videogame degno di essere ricordato e aggiungendo un tassello di poesia al grande mosaico della creatività contemporanea.