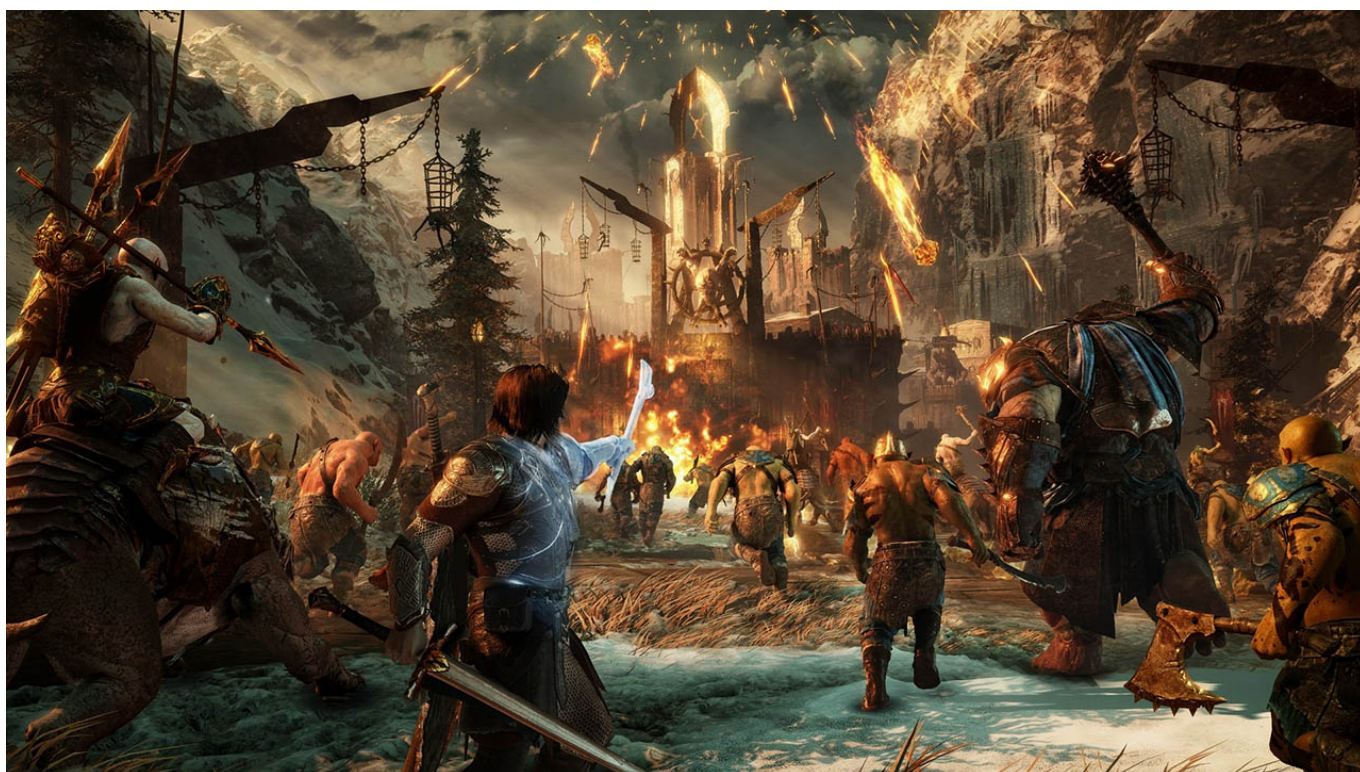
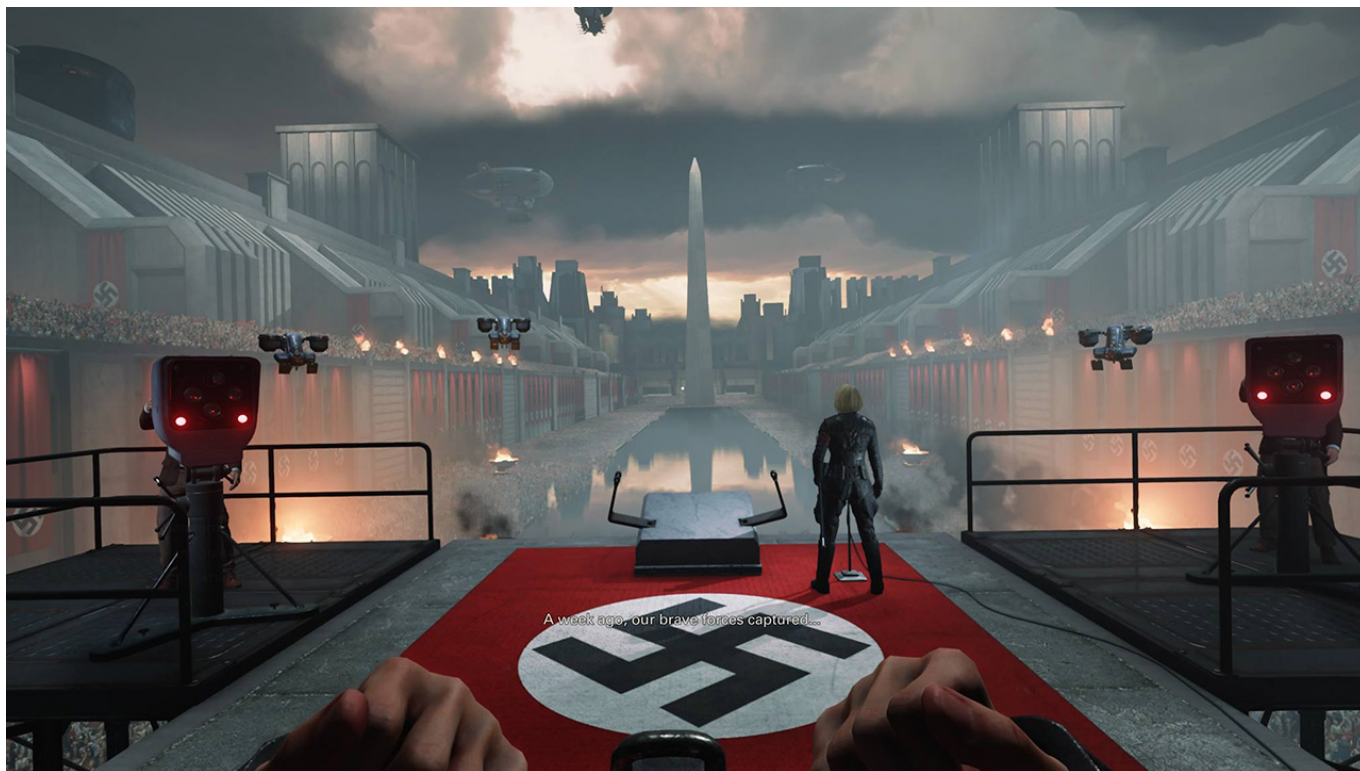




Al **quarto posto** abbiamo **Assassin's Creed: Origins**, dove Ubisoft ci riporta agli albori della Setta degli Assassini in un Egitto misterico e affascinante, nel quale il giocatore affronterà le classiche sfide e i combattimenti ben noti agli amanti della saga con l'aggiunta di un comparto da role-playing 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.)**

Top 5: I migliori giochi di calcio

Viviamo un'epoca di duopolio targato **FIFA** e **Pro Evolution Soccer**, il cui lotta, si manifesta sempre in maniera accesa tra i sostenitori di uno o dell'altro titolo. Ma la storia del calcio nei videogiochi ha visto susseguirsi una miriade di alternative ai due, a volte con ottimi risultati.



Al **quinto posto** troviamo il titolo di calcio definitivo per **Amiga**: **Sensible World of Soccer** fu un titolo rivoluzionario con tantissime squadre e giocatori presenti, con tanto di valutazione, in grado di diversificarne le caratteristiche. Possiamo considerarlo l'antesignano dei giochi di calcio moderni.



Al **quarto posto** troviamo un altro titolo per Amiga e primo gioco di calcio di massa: **Kick Off 2**. Molti concorrenti copiarono letteralmente il lavoro ideato da **Dino Dini**, diventando un esempio e

aprendo la strada a molte innovazioni come l'**Aftertouch**, ovvero la simulazione del tiro ad effetto.



Al **terzo posto** abbiamo **Fifa 98: Road to World Cup**, titolo **Electronic Arts** che ebbe un successo strepitoso (forse il primo della serie) e subito associato a **Song 2**, celebre canzone dei **Blur**. **FIFA 98** permise a tutti noi di partecipare alla **Coppa del Mondo di Calcio**, in Francia, offrendo tantissime squadre nazionali, con cui seguire il sogno di alzare il trofeo più prestigioso.



Al secondo posto troviamo **Pro Evolution Soccer 6** che, dopo le ottime basi poste col quinto capitolo, è riuscito a portare un'esperienza calcistica ricca sotto tutti i punti di vista. Un **ritmo di gioco più lento** ha permesso di creare azioni di gioco più ragionate e, come modalità, una **Master League** completa e varia, ha riempito i cuori di tutti gli appassionati.



E il vincitore della nostra top è **FIFA 12**, gioco che ha sancito una volta per tutte la vittoria sul

concorrente. L'ingresso in campo del **Player Impact Engine** ha segnato un radicale cambiamento nelle dinamiche delle partite e se aggiungiamo altre novità come il **Tactical Defending**, che ha cambiato per sempre il modo di porsi alla fase difensiva, capiamo come FIFA 12 sia un titolo che ha stravolto le regole del calcio digitale.

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

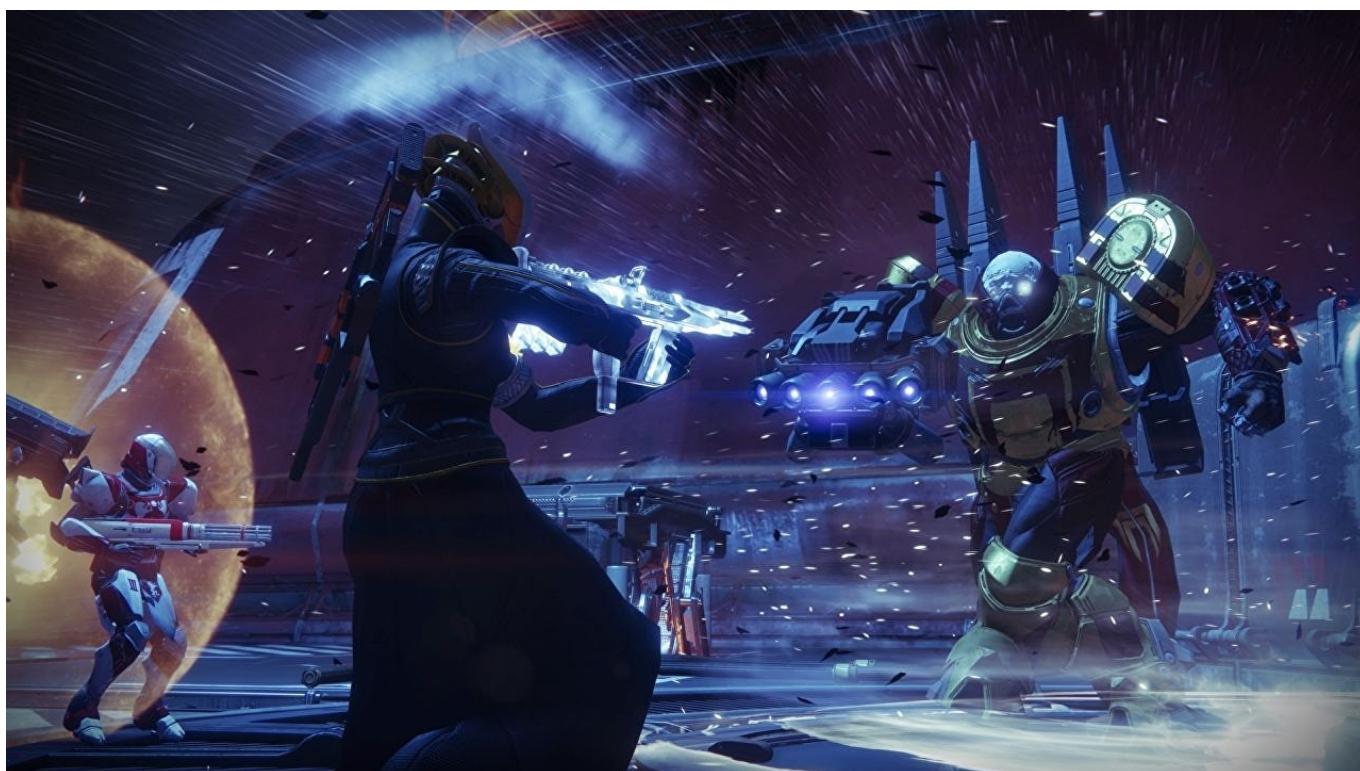
L'estate è finita e settembre è tornato con una sfilza di grandi giochi, fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:



Al **quinto posto** abbiamo ***Divinity: Original Sin II***, titolo sviluppato da Larian Studios che sforna un sequel di altissimo livello e con una storia curatissima. Ambientato in un'epoca di aspri conflitti e persecuzioni, questo gioco di ruolo ha regalato emozioni e grandi colpi di scena ai giocatori al punto da essere già considerato da alcuni uno dei migliori RPM di tutti i tempi.



Al **quarto posto** abbiamo *Project Cars 2* racing game in cui tutto è stato rinnovato, a dalla carriera al meteo dinamico passando per varie modalità, e in cui le gara diventano una storia unica e una gioia per gli occhi degli appassionati.



Al **terzo posto** abbiamo *Destiny 2*, nel quale Bungie ha saputo imparare dagli errori commessi nel primo *Destiny* tornando con un secondo capitolo bello, avvincente ed equilibrato, con una buona

trama, un aspetto social curato e un gameplay che offre grandi emozioni ai giocatori.



E sempre in tema di ritorni, al **secondo posto** abbiamo ***Metroid: Samus Returns***, platform d'avventura in cui la cacciatrice di taglie più famosa dei videogame torna per affrontare i labirinti del pianeta SR388, con un set di armi e abilità rinnovato e nuove ambientazioni capaci di mettere d'accordo i vecchi fan e i neofiti della serie.



E il vincitore della nostra top è uno dei titoli più discussi del mese: parliamo di **Cuphead**, titolo che ha l'art style delle *Silly Symphonies* e il ritmo di uno swing in un jazz bar anni '30, e che unisce un gameplay che ricorda da vicino grandi classici come *Metal Slug* e *Contra* a un livello di sfida che ne ha decretato il successo nonché il riconoscimento come uno dei migliori sparattutto a scorrimento degli ultimi tempi.

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

Simone Bruno

1. Steamworld Dig 2
2. Metroid: Samus Returns
3. Divinity: Original Sin II
4. Cuphead
5. Destiny 2

Andrea Celauro

1. Metroid: Samus Returns
2. Capcom vs Marvel: infinite
3. Project cars 2
4. Pokken DX 3
5. Destiny 2 4

Emanuele Cimino

1. Project cars 2
2. Cuphead
3. Knack 2

4. Metroid: Samus Returns
5. Dishonored: la morte dell'Esterno

Calogero Fucà

1. Destiny 2
2. FIFA 18
3. Project Cars 2
4. Dragon Ball: Xenoverse 2
5. NBA 2K18

Dario Gangi

1. Destiny 2
2. Knack 2
3. Cuphead
4. Dishonored: la morte dell'Esterno
5. Metroid: Samus Returns

Vincenzo Greco

1. Cuphead
2. Project cars 2
3. Total War: Warhammer
4. FIFA 18
5. Destiny 2

Gero Micciché

1. Divinity: Original Sin II
2. Destiny 2
3. Metroid: Samus Returns
4. Cuphead
5. FIFA 18

Giosuè Raguccia

1. Project cars 2
2. Destiny 2
3. Cuphead
4. Knack 2
5. Dragon Ball Xenoverse 2

Marcello Ribuffo

1. Dishonored: La morte dell'Esterno
2. Project Cars 2
3. Fifa 18
4. Destiny 2
5. Marvel Vs Capcom Infinite

Alfonso Sollano

1. Divinity: Original Sin II
2. Knack 2
3. Cuphead
4. Metroid: Samus Returns
5. Dangaronpa v3

Daniele Spoto

1. Divinity: Original Sin II
2. Total War: Warhammer 2
3. Cuphead
4. Monster Hunter Stories
5. Dragon Ball: Xenoverse 2 4

Gabriele Tinaglia

1. Monster Hunter Stories
2. Metroid: Samus Returns
3. Cuphead
4. Destiny 2
5. Knack 2

Vincenzo Zambuto

1. Metroid: Samus Returns
2. Project Cars 2
3. Cuphead
4. FIFA 18
5. Monster Hunter Stories

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Cuphead (31 pt.)**
2. **Metroid: Samus Returns (26 pt.)**
3. **Destiny 2 (25 pt.)**
4. **Project Cars 2 (24 pt.)**
5. **Divinity: Original Sin II (18 pt.)**

[Le 5 migliori avventure grafiche di Ron Gilbert \(ai tempi della LucasArts\)](#)

Parlare di avventure grafiche nel mondo dei videogame significa sempre in qualche modo parlare di **Ron Gilbert**.

Il game designer e programmatore statunitense è certamente uno dei padri assoluti del genere, la

cui nascita può collocarsi circa negli anni '80, quando lo stesso Gilbert trasformò le avventure testuali nei punta e clicca che oggi tutti conosciamo. Erano i tempi della **Lucasfilm games**, poi diventata LucasArts, azienda con la quale sfornò capolavori entrati nella storia che poggiavano su un'applicazione da lui stesso inventata per semplificare lo sviluppo delle avventure, lo **SCUMM**. Il sodalizio fra Gilbert e LucasArts non può dirsi lungo ma fu di certo molto fervido, e di quel periodo ci sono almeno **5 avventure grafiche** assolutamente da ricordare:



La prima è **Maniac Mansion**, considerata una delle prime avventure grafiche della storia, uscita nel 1987 e sviluppata con il game developer **Gary Winnick**, che l'anno prima aveva lavorato su **Labyrinth** sempre per la Lucasfilmgames.

Sviluppato inizialmente per Commodore 64, **Maniac Mansion** è la parodia di un classico film horror, dove si racconta la storia di un gruppo di giovani ragazzi che devono aiutare un loro amico a salvare la propria ragazza rapita dal pazzo dottor Fred Edison. Il gioco è interamente ambientato nella magione degli Edison e riscontrò un enorme successo dovuto all'innovativa modalità di gioco, all'ampio ventaglio di personaggi e alla possibilità di sceglierne 3 da gestire in parallelo nel corso gioco, agli enigmi ben congegnati, a un'umorismo grottesco e debordante e a una serie di trovate che caratterizzeranno la cifra stilistica di **Ron Gilbert** e della Lucas, la quale produrrà anche un seguito del gioco, **Day of The Tentacle**, sviluppato però da Dave Grossmann e Tim Schafer che da Gilbert prenderanno alcune idee.



Nel 1988, abbiamo ***Zak McKracken and the Alien Mindbenders***, avventura che gode dello stesso stile grafico di *Maniac Mansion* ma che questa volta fa il verso a film del genere *L'invasione degli Ultracorpi* e alle storie sul controllo mentale alieno. Ideato da **David Fox** e con Ron Gilbert nel ruolo di designer, il gioco vede per protagonista Zak, un giornalista che scopre un complotto extraterrestre e dovrà fare di tutto per sventarlo, spaziando da scenari storici come Stonehenge, le Piramidi, Atlantide e arrivando sino a Marte. Anche qui si potranno controllare più personaggi, ma solo nel corso del gioco, quando in aiuto di Zak accorreranno la scienziata Annie e le studentesse di Yale Melissa e Leslie.



Un solo personaggio, ma di grande spessore, ha invece per protagonista l'avventura grafica dell'anno successivo, *Indiana Jones e l'ultima crociata*, uscita nello stesso anno del famoso film per sfruttarne il grande richiamo. La **Lucasfilm Games** affida l'operazione proprio a David Fox e Ron Gilbert e il livello qualitativo del gioco non risente del peso dell'opera cinematografica i quali inseriscono nel gioco una componente action finora inedita al genere, con combattimenti che rendono la storia più dinamica ma che il giocatore può scegliere di evitare tramite le giuste risposte nel corso i dialoghi, dando dunque al giocatore una possibilità di percorsi alternativi e accontentando così tutti gli utenti in relazione all'approccio preferito. Questa strada sarà poi ripresa nel successivo capitolo videoludico di Indiana Jones, l'acclamato *Fate of Atlantis*.



Ma è del 1990 quello che è considerato uno dei grandi capolavori di Ron Gilbert dell'epoca Lucas: parliamo di ***The Secret of Monkey Island***, parodia piratesca che vede al centro il giovane **Guybrush Threepwood**, che sogna di diventare un temibile pirata e del quale si seguono le peripezie prima nelle tre prove affrontate sull'isola di Melèe e poi nella spedizione di salvataggio del governatore Elaine Marley, rapita dal temibile pirata fantasma LeChuck, che lo porterà a sbarcare proprio sulla mitica Monkey Island. È certamente il gioco della maturità per Ron Gilbert, dove trovano la massima espressione il suo umorismo grottesco, le sue idee più visionarie e una rinnovata visione del game design. In *Monkey Island* prendono finalmente forma compiuta le idee riguardo le avventure grafiche elaborate da Gilbert in questi anni di esperienza, idee che nel 1989 il game designer espresse in un breve scritto chiamato ***Why Adventure Games Suck***, ovvero *Perché i giochi d'avventura fanno schifo*, un insieme di regole imprescindibili per le avventure grafiche che costituisce oggi un vero e proprio manifesto per chi sviluppa adventure game.



Il successo di *The Secret of Monkey Island* fu tale che nel giro di un anno ne fu realizzato il seguito, ***LeChuck's Revenge***, nel quale Guybrush si ritrova nuovamente ad affrontare il suo storico nemico, stavolta resuscitato da un suo tirapiedi, e a ricercare il tesoro nascosto di Big Whoop. Questo episodio, che vede il protagonista a navigare per varie isole, con un ampio numero di scenari, dialoghi spiazzanti e scene memorabili, gode di una storia complessa e curatissima, con virate surreali e inaspettate soprattutto nel finale, e con tutte le caratteristiche della narrativa di Gilbert, ricca di enigmi elaborati, quadri di gioco unici e humor dissacrante, ha contribuito a fare di *Monkey Island* una serie cult senza precedenti nel mondo videoludico, che ha visto produrre vari sequel non giudicati mai all'altezza.



Pur avendo subito il genere punta e clicca una forte inflessione negli ultimi 2 decenni, Ron Gilbert è tornato quest'anno in grande stile con *Thimbleweed Park*, dimostrando che le avventure grafiche hanno ancora molto da far dire a chi sa scriverle con arte.

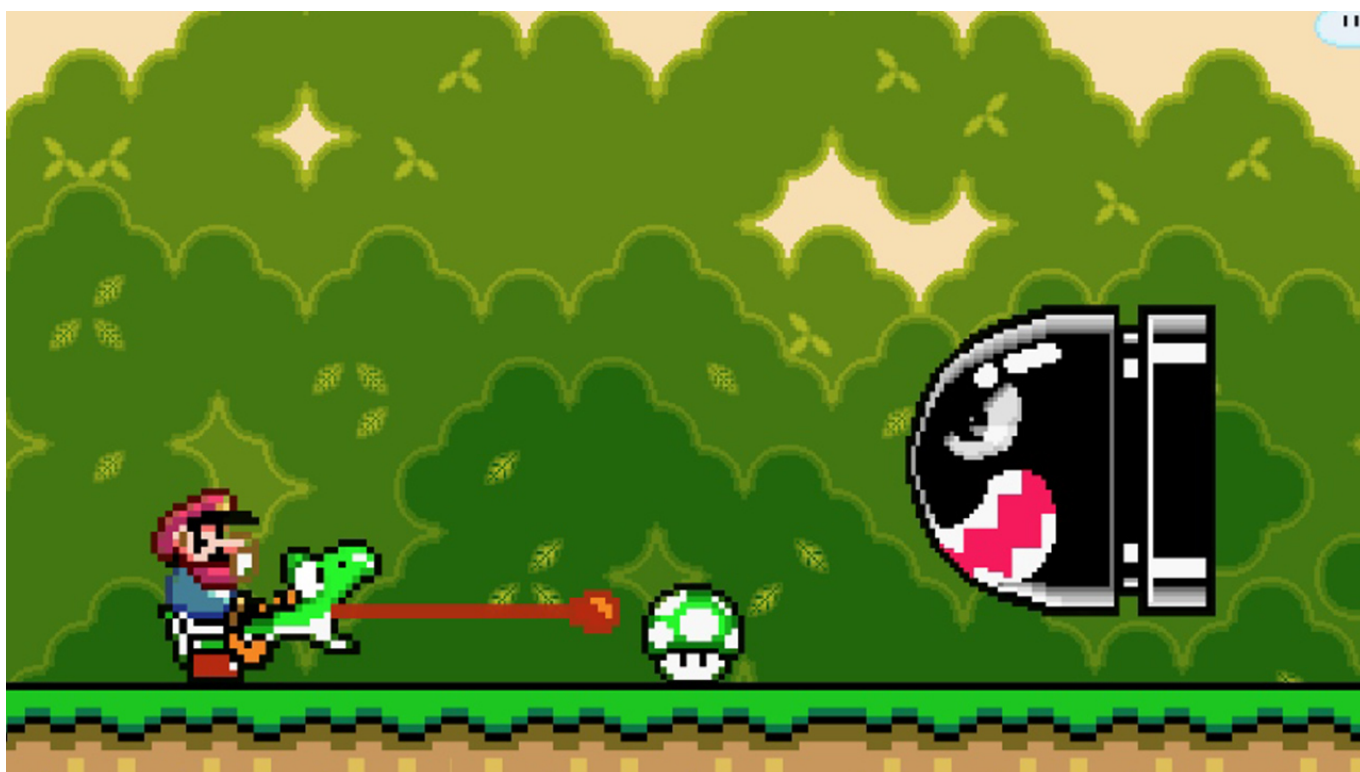
[Top 5: i 5 migliori titoli del SNES Classic Mini](#)

A 25 anni dalla sua uscita in Europa, il Super Nintendo torna nelle case dei giocatori in versione mini includendo 20 grandi classici, più l'inedito *Star Fox 2*, selezionati nel vasto universo dei giochi usciti all'epoca per la console giapponese.

Una scelta difficile: ma forse ancora più dura è selezionare tra questi quali siano i cinque migliori, come abbiamo fatto in questa top 5.



Al quinto posto troviamo **Super Castlevania IV**: remake del primo *Castlevania*, il capitolo vede anche qui il cacciatore di vampiri **Simon Belmont** alle prese con il conte Dracula nel suo castello in Transilvania, ma con un gameplay enormemente migliorato e numerose armi potenziate che hanno reso questo titolo unico nella saga. Si tratta anche della prima volta per lo storico **Theme of Simon Belmont** che ancora oggi fa da colonna sonora alla saga.



Al quarto posto troviamo **Super Mario World**: titolo più venduto dell'era Super NES, *Super Mario World* sviluppava le migliori basi di *Super Mario 3*, lavorando su nuove mappe di gioco e su vari super poter speciali e offrendo un'ottima composizione di livelli con bonus, easter egg e una grande varietà di ostacoli. Questo gioco segna anche l'esordio di un personaggio che diverrà iconico in casa Nintendo, il verde dinosauro **Yoshi**.



Al terzo posto troviamo **Super Metroid**, terzo capitolo della saga che rappresenta un grande balzo in avanti aggiungendo una vasta mappa e svariati poteri a disposizione di Samus, la quale dovrà affrontare nemici del tutto nuovi in un titolo che gode di un livello di cura maniacale anche sul piano visivo e di una componente esplorativa che lo hanno reso una pietra miliare della nota serie fantascientifica.



Al secondo posto troviamo un gioco che ha rappresentato un unicum in campo RPG: parliamo di **Secret of Mana**, gioco di ruolo dalla storia solida e avvincente e dall'interfaccia intuitiva, basato su un sistema di combattimento in real time con una forte componente cooperativa, trovandosi il giocatore a gestire 3 personaggi contemporaneamente, giocabili anche tramite il sistema **Super Multi-tap**, che trova qui uno dei suoi migliori utilizzi. Un classico del role playing game 16-bit che ancora oggi serba un nutrito stuolo di appassionati.



E al primo posto abbiamo il grande classico di una delle più classiche serie Nintendo: ***The Legend of Zelda: A Link to the Past***. Terzo titolo della nota saga, il titolo vede Link alle prese non direttamente con il solito acerrimo nemico Ganon ma con lo stregone Agahnim, ed è il primo gioco in cui l'eroe di Hyrule ha accesso al Mondo Oscuro. Con un gameplay semplicissimo ma efficace, una storia ben strutturata e affascinante, una grande quantità di dungeon, abilità speciali e artefatti nascosti, *A Link to the Past* è una delle pietre miliari nella storia videoludica ed è di certo uno dei punti più alti espressi da Nintendo nella suo lungo lavoro di sviluppatore.

Top 5: I migliori 5 videogame Made in Italy

Lo sviluppo di video game è stato sin dagli albori appannaggio principalmente di sviluppatori giapponesi e statunitensi, ma anche l'Europa ha detto la sua con risultati a volte sorprendenti. La produzione videoludica in Italia non è di certo fra le più fervide, ma anche il Bel Paese ha espresso vari titoli interessanti e fra questi ne abbiamo selezionati 5 davvero indimenticabili.



Al quinto posto abbiamo ***Diabolik: The Original Sin***, tratto dal noto fumetto delle sorelle **Giussani**, il titolo mette il giocatore nei panni di **Eva Kant** prima e di **Diabolik** poi, mettendo in scena una storia dalla fluida giocabilità e dalla trama curata, nella quale non mancherà l'ispettore Ginko a metterci i bastoni fra le ruote.



Al quarto posto abbiamo ***Nippon Safes Inc.***: sviluppato dai genovesi di Dynabite, il gioco ci mette nei panni di 3 personaggi. Interamente ambientata a Tokyo, ***Nippon Safes*** è un'avventura dalla grafica dai contorni fumettosi molto ben curata, con una trama non lineare ma solida e con un umorismo intelligente che legano sapientemente i ritmi della commedia a quelli della crime story.



Al terzo posto troviamo **The Watchmaker**: pubblicato nel 2001 da **Trecision**, si tratta di un videogame investigativo dai tratti paranormali che riesce a offrire buoni dialoghi, enigmi di riguardo e una bella trama, regalando un'avventura grafica che in molti ricordano ancora oggi.



Al secondo posto troviamo un grande classico dei giochi di guida all'italiana, **Screamer**: nato negli studi di **Graffiti** (azienda oggi internazionalmente conosciuta come **Milestone**) era un gioco di guida arcade che richiamava **Ridge Racer** e che godeva di una buona grafica, bei colori e di una buona longevità, al punto da guadagnarsi le lodi della critica internazionale. Questo gioco seguirono *Screamer 2* e *Screamer Rally*, ma il progetto finì lì, perché Milestone decise di sviluppare soltanto giochi su licenza, fino ad arrivare nel 2000 a un altro grande successo con **Superbike**.



E il primo posto va a una delle poche avventure grafiche italiane che sono davvero riuscite a rivaleggiare con i giganti di oltre oceano: stiamo parlando di **Tony Tough and the Night of Roasted Moths**, avventura dalla grafica ben curata e cartonesca e che gode di enigmi intriganti, di una trama molto ben congegnata, di dialoghi straordinari e di un character design che rende il protagonista e altri personaggi di contorno davvero indimenticabili. Sicuramente una pietra miliare delle avventure italiane, che trovò anche un sequel in **Tony Tough 2: A Rake's Progress**, pur non godendo dello stesso successo.