

Top 5: i Migliori Giochi di Aprile 2019

Ad aprile il tempo migliora e le giornate si fanno più lunghe, ma non sono mancati i giorni di pioggia: in entrambi i casi, ogni clima è adatto per dedicarci al nostro hobby preferito! Vediamo quindi quali sono i migliori giochi usciti questo mese.

#5 Cuphead

Cominciamo con un porting, ma di qualità: l'apprezzato *run n' gun* di **Studio MDHR**, con grafica ispirata ai cartoni degli anni '30, arriva anche sull'ibrida **Nintendo: Cuphead**, dopo aver ammaliato i giocatori di **Xbox One** e **PC**, convince anche su **Switch**, in quella che è probabilmente, la versione migliore del titolo.

Impersoneremo **Cuphead** (e **Mugman** in caso di campagna cooperativa) nella lunga battaglia contro il **Diavolo**, che ha vinto al tavolo da gioco le loro anime. Sarà un lungo viaggio, tra livelli lineari classici dei platform 2D e boss variopinti e unici per design e comportamento. Un titolo originale nel panorama videoludico odierno, capace di regalare emozioni a raffica anche in portabilità.



#4 Anno 1800

Dopo i non esaltanti **Anno 2070** e **Anno 2205**, torna la serie gestionale di **BlueByte** con quello che è il suo miglior episodio dai tempi di **Anno 1404**, ma non solo: infatti **Anno 1800** si dimostra essere anche uno dei migliori gestionali degli ultimi anni.

Il titolo è ambientato durante la rivoluzione industriale, diviso tra una **campagna narrativa**, dove cercheremo di scoprire l'assassino di nostro padre oltre a sviluppare la nostra isola abbandonata, e una modalità **sandbox**, come da prassi per il genere. **Anno 1800** convince soprattutto per l'interfaccia, non più colma di menù e schede, ma più snella e intuitiva, dove spicca la pianificazione per la futura costruzione di edifici, vero e proprio toccasana per il genere. Un ritorno che convince, per una serie che aveva il disperato bisogno di tornare ai gloriosi fasti di un tempo.



#3 Katana Zero

Opera prima dello studio **Askiisoft** e distribuito dalla solita **Devolver Digital**, sempre molto attenta verso questo tipo di produzioni, **Katana Zero** si presenta a noi come un action bidimensionale frenetico e molto violento.

Guai a definirlo un clone di **Hotline Miami**: il titolo creato da **Justin Stander**, è un concentrato di estetica fatta di neon e colori accesi, ispirata dalla moda *synthwave* e del revival anni '80, oltre che di serratissimo gameplay senza pause. Ma ciò che sorprende è la cura per la narrazione, fatto di scelte multiple con possibilità di interrompere i dialoghi degli NPC, che rappresenta più che un mero

intermezzo tra uno stage e l'altro. **Devolver Digital** si conferma faro della scena indie e **Katana Zero**, è la prima sorpresa videoludica di questo 2019 per i possessori di **PC** e **Nintendo Switch**.



#2 Days Gone

Un'epidemia zombie scoppia nel bel mezzo dell'**Oregon**, e il biker **Deacon St. John**, si ritrova catapultato in un vero e proprio inferno: questo è l'incipit di **Days Gone**, titolo **Bend Studio** uscito in esclusiva per **PlayStation 4** dopo uno sviluppo travagliato.

Il gioco prende ispirazioni da serie quali **The Walking Dead** e **Sons of Anarchy** e pone le sue basi su uno sviluppo narrativo tipico di titoli **Sony** come **The Last of Us**, ma occhio a considerarlo un esercizio di stile: si tratta di un viaggio di crescita, tra orde di furiosi mostri da contrastare e vari gruppi come la setta religiosa dei **Ripugnanti** o i soldati della **NERO**, capaci di rendere complicata la nostra vita.

Days Gone è un titolo che centra il punto, nonostante la sua genesi non proprio tranquilla, e che potrebbe risultare un piacevole *divertissement* in attesa di titoli più blasonati.



#1 Mortal Kombat 11

Il picchiaduro più violento di sempre torna nella sua undicesima iterazione, probabilmente la migliore finora: infatti **NetherRealm** ha alzato l'asticella per questo **Mortal Kombat 11**, puntando tutto sul sistema di combattimento che, a suon di novità come i **Krushing Blow** e i **Fatal Blow**, restituiscono al giocatore un feeling impareggiabile non solo per la saga, ma anche rispetto ai precedenti giochi della casa di **Ed Boon**, come **Injustice**.

I match sono divertenti e tattici come non mai, e se le modalità offline non deludono, l'online presenta una doppia faccia: nonostante un netcode pulito e completo come raramente si è visto nel genere, delude la modalità **Krypta**, ridotta a un mero *grinding*, che spinge i giocatori verso le **microtransazioni**. Nonostante questo difetto, che si spera venga limato in futuro grazie al supporto della community, **Mortal Kombat 11** si presenta a noi come una Fatality brutale e spettacolare, esattamente come il suo gameplay, meritando il primo posto del mese di aprile.



[Link sarà giocabile in Halo Infinite](#)

La partnership tra **Microsoft** e **Nintendo** sembra consolidarsi sempre di più. Sappiamo già come i due colossi dell'entertainment abbiano stretto accordi per portare un'apposita app di **Xbox Gamepass** su **Switch** e di come i lavori su **Project X Cloud** della casa di Redmond permetteranno alla console giapponese di usufruire di titoli attualmente inaccessibili. Dopo l'arrivo di **Cuphead** (18 Aprile), Nintendo potrebbe vantare altre esclusive Microsoft nel suo pacchetto ma, un accordo, vale in entrambi i sensi.

Microsoft ha annunciato a tal proposito, che uno dei personaggi più iconici della storia arriverà come personaggio giocabile sul prossimo capitolo di **Halo: Link**, infatti, vanterà un gameplay appositamente studiato per far fronte all'alta tecnologia e armi da fuoco presenti nel titolo **343 Industries**, anche se ancora mancano numerosi dettagli.

Attendiamo dunque con ansia l'**E3 di Giugno**, sperando di vedere qualche gameplay.

[I migliori videogame in co-op locale](#)

Negli ultimi anni abbiamo vissuto una grandissima evoluzione del **multiplayer**, sempre più proiettato verso una dimensione competitiva e globalmente interconnessa, soprattutto con il crescere delle potenzialità delle nostre reti domestiche.

Passando da barattoli collegati con lo spago alla più moderna fibra ottica, sembra però venuto meno il senso di **"unione fra giocatori"** che in passato si percepiva attorno a un nuovo videogame, quasi

come se questa caratteristica fosse rimasta d'esclusivo appannaggio dei **boardgame** (che, diciamo così, grazie al cielo stanno vivendo un ottimo momento).

Se la natura stessa delle console mitiga in parte questo fenomeno di distacco (con la bandiera dei **party game** tenuta alta da Nintendo Switch e da Sony Playlink), chi ha scelto il computer come piattaforma di gioco non può (apparentemente) vantarsi di un catalogo titoli degno di nota.

Cosa fare? Privarsi di invitare un amico oppure il partner per una sessione di gioco? L'idea ci rende assai tristi. I titoli da giocare ci sono eccome: sono stati semplicemente oscurati da un mercato dalle esigenze assai differenti; ed è proprio per questo motivo che abbiamo creato questa **Top 5**.

I titoli presi in esame non sono posti sotto forma di classifica (reputiamo delle bellissime esperienze ludiche "di coppia" anche i giochi inseriti nelle "Menzioni d'onore", in fondo a questo articolo), quindi considerate quelli selezionati come dei "campioni" nel loro genere di appartenenza.

Non parleremo di grafica e gameplay come in una normale recensione ma ci concentreremo in relazione alla loro componente cooperativa locale, utilizzando come criteri di valutazione: quanta importanza gli sviluppatori hanno dato al multigiocatore rispetto al singolo, quanto la complementarità dei giocatori sia fondamentale e (ultimo ma più importante) quanto è appagante l'esperienza nel complessivo.

Siete pronti? Si parte!

Salt&Sanctuary



Voto: 8

Per metà **souls-like** e per metà **metroidvania**, il gioco di **Ska Studios** nasconde a prima vista la possibilità della coop locale. Per attivare il secondo giocatore, infatti, bisognerà per prima cosa creare due personaggi dal menù principale. Avviata la partita si potrà “convocare” il compagno soltanto dopo aver portato una specifica statuetta sino a uno dei santuari (che funzionano da zone di “riposo”, come succede con i falò dei vari **Dark Souls**). Queste statuette non saranno illimitate, quindi consigliamo vivamente di gestirle in maniera parsimoniosa, anche se, una volta convocato il secondo giocatore, questi rimarrà in partita **fino alla fine della sessione** pur fungendo da spettatore nella storia dell’host (potrà quindi sfruttare vendor e aiutare il primo giocatore, ma non potrà effettuare scelte relative alla trama).

Non lasciatevi però scoraggiare da questa meccanica forse esageratamente punitiva e fine a se stessa, il gioco regala un’esperienza completa e appagante. Potrete **plasmare personaggi diversi** a seconda del vostro modo di giocare, creando combo devastanti o finendo rovinosamente annientati. Dipende tutto da voi. L’unica certezza? **Salt&Sanctuary** è una piccola grande perla, da vivere in compagnia.

Gauntlet



Voto: 7

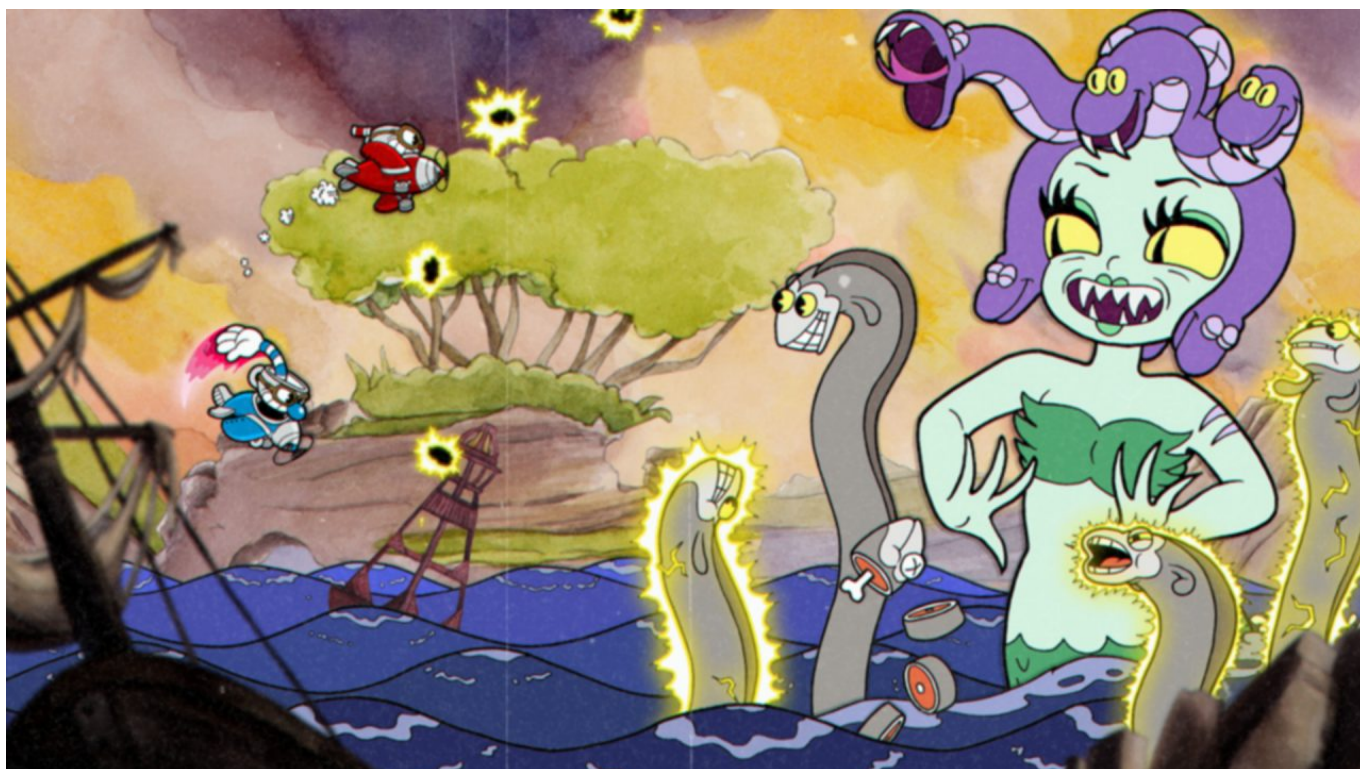
Remake del famosissimo Coin-op di Atari (classe 1985), **Gauntlet** ci fionda in un classico e stereotipato **dungeon crawler con visuale isometrica di matrice fantasy**. **Quattro** il numero massimo di giocatori reclutabili sia in rete che in locale.

Cosa lo rende speciale? Il fattore “**ipocrisia**”.

Gli eroi, infatti, saranno chiamati a collaborare per raggiungere la fine dei vari livelli (a volte persino sfuggendo letteralmente alla morte, falce alla mano), ma solo uno di loro vincerà il premio di “**eroe più avido**”, dopo aver raccolto un maggior numero di tesori o saccheggiato il vostro cadavere agonizzante.

Le classi a disposizione obbligano ad approcci diametralmente opposti ma, indipendentemente dal fatto che siate maghi, guerrieri, valchirie o elfi, l’agonismo instillato dalla corsa all’oro vi farà dimenticare parecchie amicizie.

Cuphead



Voto: 9

Shoot'em up dal carattere hardcore, con un **design grafico straordinario** che si rifà ai cartoni animati anni '30, **Cuphead** si è dimostrato un successo su tutta la linea fin dalla sua uscita.

Focalizzato su boss fight serratissime, l'esclusiva **Microsoft** mette in evidenza la sua vocazione cooperativa sin dal video iniziale, in cui verremo a conoscenza dell'antefatto che catapulterà la tazzina **Cuphead** e il suo fratello **Mugman** in un mare di guai.

Le feature che gli sviluppatori hanno aggiunto al multigiocatore rispetto al singolo sono la possibilità di **salvare in extremis il compagno caduto** (dando un "cinque" alla sua anima in dipartita) e di **cedergli una vita**, quando se ne posseggono almeno due. Inoltre, la difficoltà (ben) calibrata per due giocatori, si ristabilisce nello standard singleplayer nel caso uno dei due dovesse passare a miglior vita.

Le hanno proprio pensate tutte? Sì! *Cuphead* è un gioco con tutti i pezzi al posto giusto. Un capolavoro senza tempo.

Trine Trilogy



Voto: 7

Puzzle-platform bidimensionale (con sfondi 3D) di stampo fantasy, *Trine* fa della fisica il suo punto di forza, affidando al **motore Physx** (di casa Nvidia) la gestione (egregia) degli enigmi ambientali che dovremo affrontare per raggiungere l'end game.

I personaggi intercambiabili (mago, guerriero e ladra) sono ben diversificati, ma non così tanto complementari: si potrà difatti portare a termine l'intero gioco anche con un solo eroe.

Se considerate una longevità non elevatissima (ma comunque crescente, insieme alla qualità generale, nei tre titoli), la **cooperazione** diventa l'unica maniera effettiva per godere a pieno di un

titolo che in realtà offre molta più “magia” di quella che si possa pensare. E se l’esperienza del gioco base non vi sembra abbastanza, potrete contare nell’ottimo supporto di **Steam Workshop** e nell’editor di livelli presente all’interno del gioco.

Overcooked: Gourmet Edition



Voto: 8

Salvare l’**Onion Kingdom** da una bestia fatta di spaghetti al sugo con le polpette, andando a ritroso nel tempo e girando le location più improbabili (da galeoni pirata a navi spaziali), cucinando zuppe, hamburger, fish&chips e altro ancora. Ogni livello di **Overcooked** è una sfida diversa; un’imprevedibile corsa contro il tempo tra ostacoli ambientali e ricette via via più complesse e creative.

Cooperazione, coordinazione, organizzazione e nervi saldi sono le doti fondamentali per portare a termine le varie comande, tagliando, cucinando e servendo (stando attenti a non bruciare nulla e senza dimenticare di lavare i piatti).

Se a parole sembra semplice, nei fatti il gioco si presenta **solido nelle meccaniche, immediato e divertente come poche altre cose al mondo.**

Cuochi solitari, defilatevi. Il gioco è un **multiplayer locale duro e puro**; offre anche una **modalità competitiva e la possibilità di condividere un joystick** nel caso siate a corto di periferiche e si presentino alla porta nuovi amici (**quattro** il numero massimo di giocatori).

Non abbiamo dubbi e lo consigliamo senza remore: *Overcooked* vi conquisterà dal primo piatto.

Menzioni d'onore:

***Magicka / Guacamelee / Hyper Light Drifter / Rayman Origins / Helldivers / Worms WMD /
Lego Series / Lara Croft And The Temple Of Osiris / Castle Crushers***

Se ancora non siete stanchi di andare in tandem, vi invitiamo a dare un'occhiata ad [A Way Out](#), titolo dei creatori di [Brothers: A Tale Of Two Sons](#), che uscirà il prossimo 23 marzo su PC, PS4 e Xbox One.

Non lo nascondiamo neppure: è il titolo che più ci ha coinvolti allo scorso E3.

Gaetano Cappello

Carmen Santaniello

[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.)**

[Grande successo di vendite per Cuphead su Steam](#)

Anche se un po' ce lo aspettavamo, visto il grande hype che ha riscontrato il gioco prima dell'uscita, **Cuphead** è balzato subito al primo posto delle vendite su **Steam**.

Il platform "run and gun" con grafica cartoonesca stile anni '30 è stato rilasciato qualche giorno fa, e ha subito avuto un grande riscontro dai giocatori, potrebbe aver aiutato il fatto che il gioco costi soltanto 19,99 euro.

Il secondo posto va a **Total War: Warhammer II**, seguono nella top 5 **PlayerUnknown's Battlegrounds**, **Divinity: Original Sin II** e **Rocket League**, mentre al sesto posto c'è **Grand Theft Auto V**.

[Cuphead: dimissioni e ipoteca sulle case](#)

Durante una lunga intervista rilasciata a **Gamesradar.com** gli sviluppatori dell'ormai famosissimo vintage platformer in via di sviluppo **Cuphead** confidano all'outlet le loro iniziali difficoltà economiche avute durante la prima fase di sviluppo del gioco ma anche grande ambizione e forza di volontà.

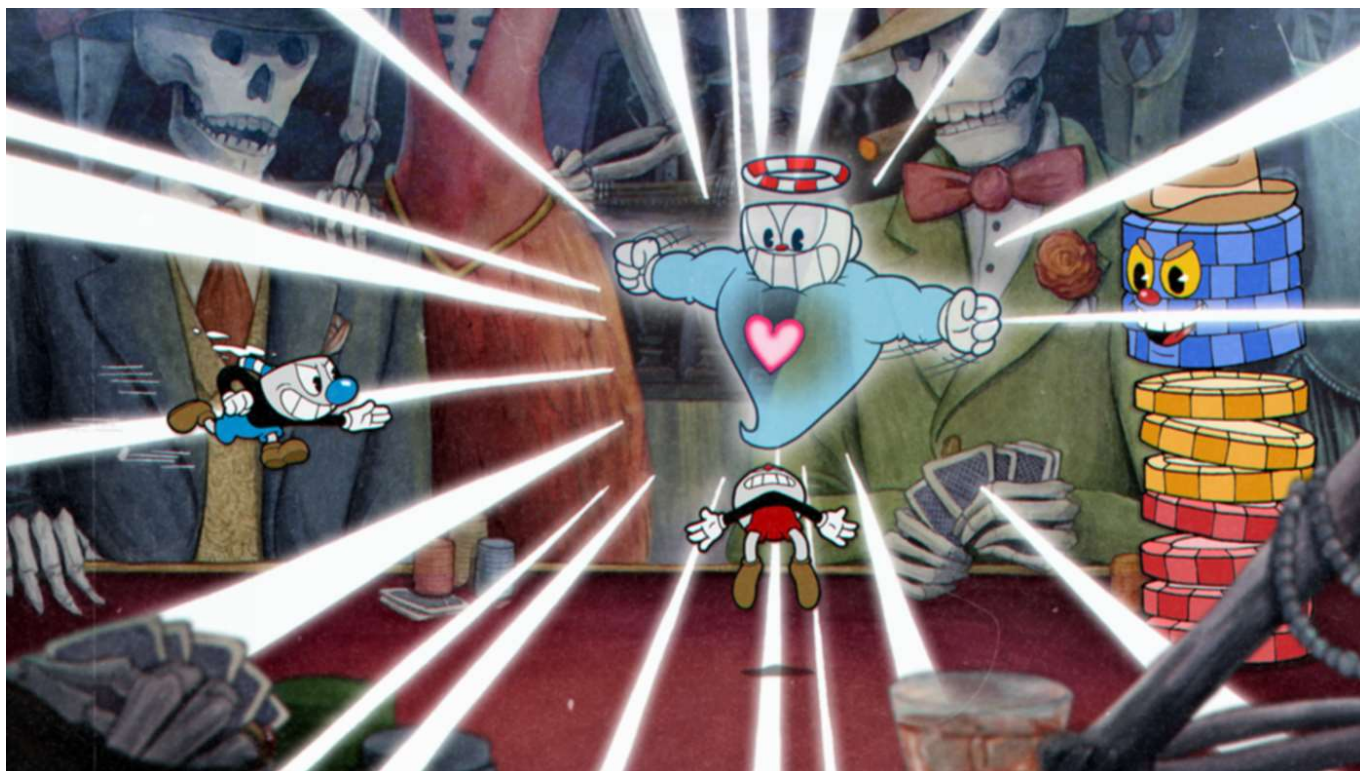
"We realized that there were a lot of people out there that wanted what we were doing"

“Realizzamo subito che tantissima gente era interessata al nostro progetto”



“My brother and I quit our jobs, remortgaged our houses and began expanding the team. This was our chance to actually deliver the game we wanted to make all along, rather than the cut-scope game we originally planned with a three person team.”

“Dopo aver lasciato il nostro lavoro ed ipotecato le nostre case io e mio fratello cominciammo ad espandere il team. Questa era l’unica chance possibile per riuscire a portare a termine il gioco che noi avevamo sempre sognato di sviluppare al contrario avremmo dovuto rinunciare ed accontentarci del progetto iniziale disegnato attorno ad un team di sole tre persone.”



Cuphead è annunciato in uscita per il 2018 ed è sviluppato da **StudioMDHR Entertainment** come esclusiva **Microsoft Windows & Xbox One**