

[Grid Autosport in arrivo su mobile](#)

È passato molto tempo dall'ultimo **Grid**. Denominato **Autosport**, era il terzo capitolo della serie parallela a **DiRT** ma, mentre a quest'ultima erano riservati soltanto tracciati da rally, **Grid** era il capitolo dedicato alla pista, riscuotendo, almeno col primo capitolo, **Race Driver**, un successo strepitoso diventando uno dei migliori giochi guida mai prodotti. Ma i tempi cambiano ed ecco arrivare, grazie a **Feral Interactive**, la versione mobile di **Grid Autosport**, con tutti i contenuti aggiuntivi rilasciati fin ora. Il sistema di guida dovrebbe essere molto simile a quanto visto in **Real Racing 3**, ma con un feeling diverso, un giusto mix tra arcade e simulazione.

Come per la controparte console, la carriera sarà suddivisa in **cinque sezioni** per altrettante tipologie di gare: **drift, formula, endurance, touring e street**. Il parco auto consente di scegliere **un'ottantina di modelli**, molto vari tra loro e **22 tracciati** che, contando le diverse connotazioni, arrivano a 100.

Tecnicamente sembra presentarsi molto bene ma sarà un lungo e approfondito test a dirci se finalmente abbiamo un concorrente per **Real Racing**, anche se ancora non è stata comunicata una data di lancio.

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

L'estate si fa sempre più calda ma i gamer non smettono di giocare, e anche il mese di **Luglio** ci ha dato titoli degni d'interesse, fra i quali la redazione di Gamecompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:



Al **quinto posto** abbiamo ***Shadow Tactics: Blades of the Shogun***, tattico stealth in tempo reale ambientato nel Giappone del XVII secolo che unisce ottime dinamiche di team a un curatissimo level design in un gioco ricco di possibilità dal punto di vista strategico, nel quale di squadra non adombra lo spessore dei ninja e samurai che la compongono.

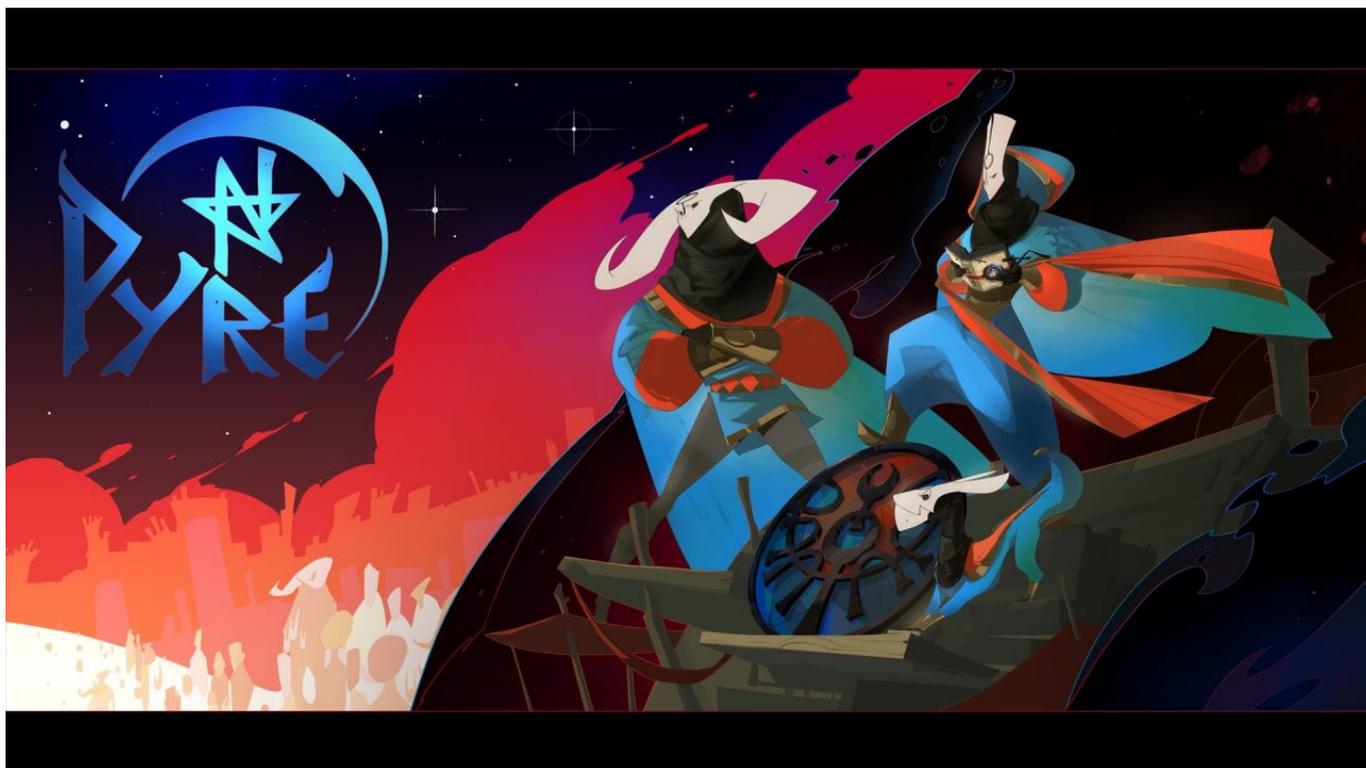


Al **quarto posto** torna una vecchia conoscenza dell'ambiente indie, Edmund McMillen con il suo ***The End is Nigh***, platform d'avventura dove si controllerà Ash, esserino sopravvissuto alla fine del mondo che guideremo tra varie peripezie, in un titolo zeppo di ritmo e azione che non sembra aver nulla da invidiare ai precedenti *The Binding of Isaac* e *Super Meat Boy* anche nella qualità della

storia.



Al **terzo posto** troviamo ***Final Fantasy XII: The Zodiac Age***, remastered del titolo del 2006 che offre al giocatore nuovi sistemi di combattimento e di classi, ulteriori modalità di gioco e un sistema di potenziamento dei singoli personaggi che, uniti a una grafica e un sonoro notevolmente migliorati, rinnovano al meglio un titolo che già più di 10 anni fa aveva offerto un'ottima esperienza di gioco agli appassionati della saga nipponica e non.



E ad aggiudicarsi il **secondo posto** è **Pyre**: rpg sviluppato dagli stessi creatori di *Bastion* e *Transistor*, *Pyre* è un'avventura che unisce ottima azione a momenti di strategia valorizzati da un curatissimo e affascinante art style e a una narrazione raffinata che non risparmierà al giocatore intrattenimento e forti emozioni.



Ma il vincitore della nostra top è nuovamente un titolo **Nintendo**: il **primo posto** del mese di luglio va infatti a **Splatoon 2**, divertentissimo shooter dalla grafica cartonesca e accattivante che comprende tantissime modalità di gioco, e con il quale la casa di Kyoto fa un passo avanti nel campo degli esports aggiungendo un titolo di grande livello al catalogo di Switch che sta registrando un ottimo anno d'esordio.

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

Simone Bruno

1. Shadow Tactics: Blades of the Shogun
2. The End is Nigh
3. Splatoon 2
4. Pyre
5. Final Fantasy XII

Calogero Fucà

1. Final Fantasy XII
2. Splatoon 2
3. Pyre
4. The End is Nigh
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Dario Gangi

1. Splatoon 2
2. Kirby's Blowout Blast
3. Fortnite
4. Final Fantasy XII
5. Namco Museum

Vincenzo Greco

1. Pyre
2. Lone Echo
3. Call of Duty: Infinite Warfare - Absolution
4. Gigantic
5. Final Fantasy XII

Gero Micciché

1. Pyre
2. The End is Nigh
3. Splatoon
4. Final Fantasy XII
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Marcello Ribuffo

1. Final Fantasy XII
2. Splatoon 2
3. Pyre
4. Black the Fall
5. Call of Duty: Infinite Warfare - Absolution

Alfonso Sollano

1. Pyre
2. Final Fantasy XII
3. Splatoon 2
4. The End is Nigh
5. Fortnite

Daniele Spoto

1. Shadow Tactics: Blades of the Shogun
2. Splatoon 2
3. Wild Guns Reloaded
4. Brain Training Infernale del Dr. Kawashima
5. Yonder: The Cloud Catcher Chronicles

Gabriele Tinaglia

1. Splatoon 2
2. Fortnite
3. Hey! Pikmin
4. Gigantic
5. Neverwinter: Tomb of Annihilation

Vincenzo Zambuto

1. Final Fantasy XII
2. Accel World vs. S.A.O.
3. Miitopia
4. Yonder: The Cloud Catcher Chronicles
5. Hey! Pikmin

La **classifica finale** vede dunque:

1. Splatoon 2 (33 pt.)
2. Pyre (23 pt.)
3. Final Fantasy XII (18 pt.)
4. The End is Nigh (13 pt.)
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun (12 pt.)

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**!

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*
-

[GameCompass #12](#)

Troppo caldo per uscire? Accendete l'aria condizionata e seguite la nuova puntata di GameCompass! Dagli studi di Teleacras Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto commentano il meglio della settimana videoludica!

[Dirt 4](#)

Trascorsi 6 anni dal predecessore **Dirt 3**, e quasi 2 anni da **Dirt Rally**, **Codemaster** torna alla ribalta facendo mostra della comprovata esperienza nel campo e proponendo **Dirt 4**, un titolo che sembra puntar dritto al trono come miglior simulatore di rally sul mercato. Gli anni di stop molto probabilmente hanno giovato alla struttura del gioco, che adesso pare più solida e strutturata, rendendo **Dirt 4** molto più fruibile anche agli amanti della guida simulativa, come la maggior parte degli ultimi racing game. Il gioco sembra esser stato progettato per dare il massimo utilizzando **volante e pedaliera**, possibilmente anche con un **pedale frizione**, vista la presenza in-game di alcune funzioni specifiche come lo stacco frizione per una partenza perfetta.

Mangiare la polvere

Gli sviluppatori non sembrano essersi risparmiati nei dettagli: il comparto grafico di **Dirt 4** gode, infatti, di ottimi modelli poligonali, texture di alta qualità e shader che rendono incredibilmente realistica ogni superficie. Gli effetti particellari (come fumo, acqua, polvere, ghiaia, terra, neve...) la fanno da padrone, donandoci un'ottima esperienza visiva, e tutto ciò si nota ancor di più nei replay, nei quali, senza dover stare attenti alla gara, possiamo apprezzare l'intero **environment**.

Simulazione per passione

Alcune delle nuove peculiarità di **Dirt 4** rendono il gioco molto più avvincente e simulativo del

precedente capitolo:

- **Danni:** adesso molto più caratterizzati (incideranno sensibilmente sull'esperienza di guida).
- **Foratura gomme "dinamica":** una volta forata la gomma sarà la nostra abilità alla guida a far sì che non esploda il copertone, lasciandoci poi con il cerchio scoperto.
- **Riparazioni:** avverranno a ogni intermezzo tra una gara e l'altra, grazie agli ingegneri della squadra che potranno essere più o meno capaci nel risolvere i problemi.
- **Condizioni climatiche variabili:** a volte ci renderanno difficile abituarci al fondo dei tracciati.
- **Commissari di gara:** si dovrà interagire con loro a ogni finale di tappa.
- **Partenza con stacco:** usufruendo della frizione di una pedaliera, si potranno effettuare partenze brucianti al centesimo di secondo.
- **Regolazione assetto:** decine e decine di impostazioni - anche abbastanza complesse - per creare il vostro preset ideale per ogni tipo di gara.

Inutile sottolineare che per godere a pieno del gioco, è consigliabile escludere gli aiuti alla guida e impostare la modalità simulativa.

Sarà necessario capire sin da subito se si preferiscono le auto **4WD** (a trazione integrale) o le **2WD**, anche se è consigliabile avere dimestichezza con entrambe, visto che offrono due esperienze di guida totalmente diverse.

Inizialmente verrà un po' dura abituarci al controllo dell'automobile ma, grazie ai primi tracciati (composti per lo più da curve larghe) e alla **Dirt Academy** (che ci impartirà le prime lezioni di guida sportiva), affonderemo già le basi della nostra carriera in **Dirt 4**.

È interessante e altrettanto innovativa la parte manageriale del gioco: potremo sin da subito fondare il nostro "**team corse**", impostando nome, colori e livrea personalizzata, tra le poche - purtroppo - disponibili. Da qui in poi potremo iniziare a creare la nostra squadra: ci serviremo di diverse figure, tra cui ingegnere capo, ingegneri e PR che ci procureranno sponsor e nuovi contatti per lo staff; più alto sarà il rango del nostro staff, più alti saranno i costi per mantenerlo, ma anche i benefit che avremo saranno direttamente proporzionali. Sviluppare una base operativa ci darà accesso anche ai nuclei di ricerca, che provvederanno a fornirci nuovi componenti sempre più performanti.

Rumoroso è bello

Non è da meno il **comparto audio** del gioco: non c'è nulla di più bello che ascoltare, a volume sostenuto, degli effetti sonori ben riprodotti: rombi da paura, con motori aspirati che urlano o turbinati che sibilano, accompagnati da tutti i vari scoppi delle valvole a farfalla (tipico delle auto da rally), ghiaia che sdrucchiola sotto i copertoni, asfalto che stride a ogni derapata e tanto altro (chiunque abbia mai visto una vera corsa di rally sa di cosa sto parlando).

Una campionato tira l'altro

Dirt 4 offre uno svariato numero di contenuti che lo rendono alquanto longevo. Escludendo le modalità "multiplayer" e "gioco libero", finì a se stesse, ci rimangono a disposizione:

- **Carriera:** la principale, nella quale affronteremo moltissimi campionati con ognuna delle 4 diverse discipline:
 - Rally
 - Land Rush
 - Rally Cross
 - Historic Rally
- **Competizione:** tramite la quale avremo accesso a eventi giornalieri, settimanali o mensili sempre diversi.
- **Dirt Academy:** qui potremo imparare le nozioni di guida.
- **Asso del volante:** per superare le sfide “prova a cronometro” e “autoscontro”.

Il punto della situazione

Insomma **Dirt 4** ci terrà impegnati sicuramente per parecchie ore, senza lesinare divertimento e frustrazione in egual misura. Vi capiterà sicuramente di esplodere in qualche esultanza completando una gara senza commettere errori, facendo un tornante perfetto o una frenata a pendolo, sono momenti che vi faranno essere fieri di voi stessi: godetevi fino in fondo.