

Playstation Experience 2017: torna anche Medievil

La **PlayStation Experience** di **Sony** è piena di novità e trailer riguardanti gli ultimi giochi in uscita, che includono **MediEvil Remastered**, **God Of War**, **Soul Calibur VI**, **Death Stranding** e altri. Sono stati annunciati due giochi nuovi da aggiungere al repertorio della Ps4: **Firewall Zero Hour**, uno soprattutto in VR, e **MediEvil Remastered**. È stato annunciato che quest'ultimo girerà in 4K su Ps4. Riguardo i giochi già annunciati, si hanno delle novità. Questo è il caso di **Death Stranding**, il cui trailer sembra avere senso solo dopo 4-5 ore di gioco.

Detroit: Become Human è stato giocato in live al PSX 2017 e i presenti hanno potuto assistere al gameplay. Il catalogo di giochi per VR si sta espandendo piano piano, aggiungendo adesso **The Last Guardian**, che avrà un adattamento per VR, e **Wipeout**, che avrà degli upgrade al VR. È stata mostrata una piccola curiosità riguardante **God Of Wars**. Lo sviluppatore dell'omonimo gioco, infatti, ha annunciato che ci vorranno dalle 25 alle 35 ore di gioco per poterlo completare. Riguardo **Soul Calibur VI**, invece, è stato mostrato un trailer dove si vede il combattimento tra due personaggi, **Mitsurugi** e **Sophitia**. Da ciò che c'è scritto nel trailer, il gioco dovrebbe uscire nel 2018 per piattaforme Sony, Microsoft e su Steam.

Il nuovo trailer di *Death Stranding*:

Il gameplay di *Detroit: Become Human* giocato in live al PSX 2017:

Il trailer mostrato con l'annuncio di *MediEvil Remastered* per Ps4:

Il nuovo trailer di *Soul Calibur VI*:

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 cartoonesca 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.)

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

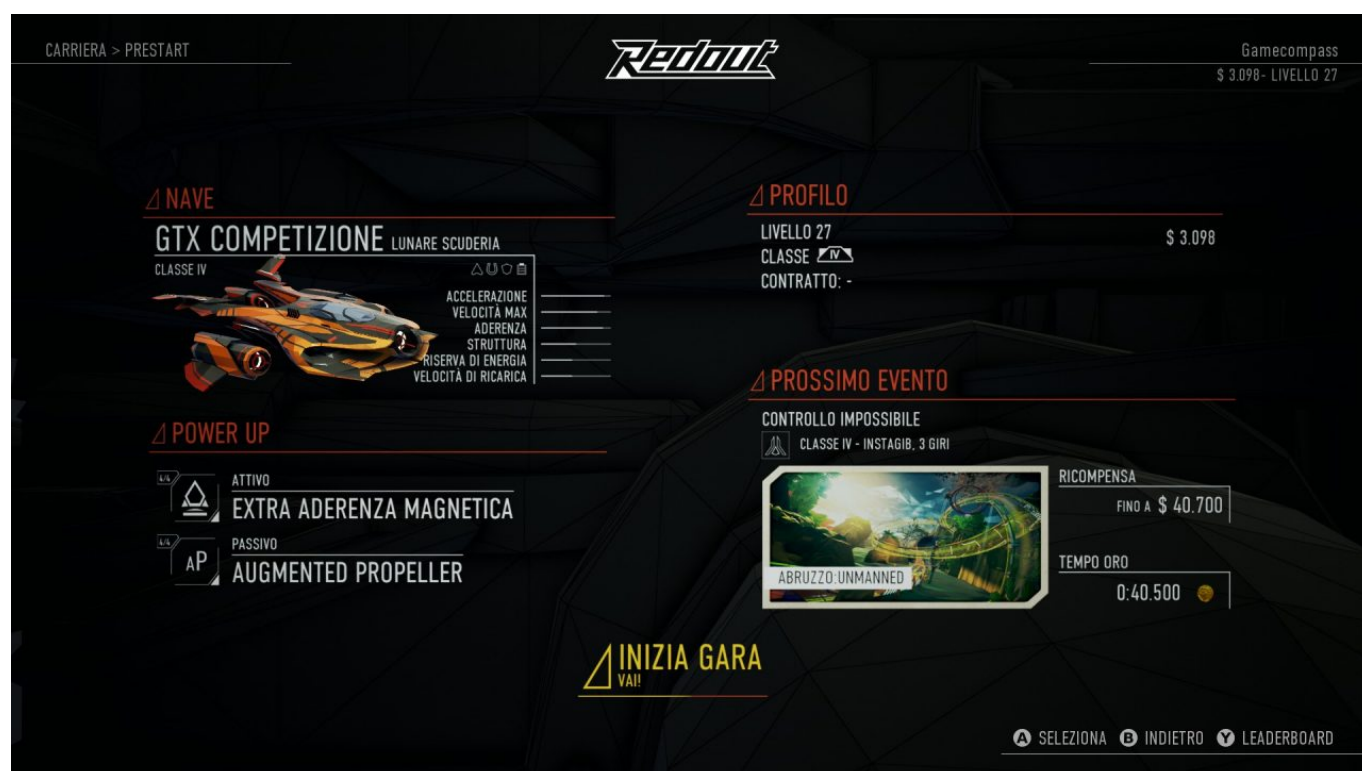
1. DiRT 4
2. WipEout Omega Collection
3. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
4. God Wars Future Past
5. Micro Machines World Series

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*

Redout: Race faster than ever

Nell'ultima edizione del premio **Drago d'Oro** a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di **Redout**, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo [intervistato al Let's Play](#), proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come **F-Zero** o **Wipeout**. La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile. E adesso, analizziamo **Redout** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state

utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.



Le navi

La “flotta” è suddivisa in **6 case navali**, a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un’idea di futuristico e ipermoderno.

Ogni casa si differenzia dall’altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.

Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di **Redout** sono i potenziamenti e i **powerups**, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.

Intraprendendo la **modalità “carriera”** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi

accumulando esperienza, si accrescerà il proprio **“livello pilota”**, tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare **“FINALMENTE CE L’HO FATTA!”** che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati nella classe III, infatti, l’esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità **“berserk”**, VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!

Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po’ a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento **“corsa”**: il risultato sarà che la vostra nave sarà – come detto – potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a **Redout**, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere arcade **“gravità 0”**.

Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c’è da porre l’accento sulla **colonna sonora**, d’effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in **“corsa”**, **“prova a tempo”**, **“boss”**, **“a punteggio”**, **“eliminazione”** e tante altre ancora.

D’altro canto, come dicevamo, **Redout** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l’utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla – quanto rilevato – che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattutto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.