Videogame sotto l’ombrellone

L’estate si fa sempre più torrida ma i veri gamer non rinunciano a un po’ di sano divertimento videoludico: che sia nella propria stanza, armati di condizionatore o ventilatore, o in modalità handheld da portare in spiaggia, la scelta è ampia. Fra nuove uscite e giochi da recuperare c’è n’è per tutti i gusti e i nostri redattori si sono prodigati in consigli mirati:

Gero Micciché

1. ***Hollow Knight***: uscito nel 2017 a seguito di una campagna Kickstarter che ha finanziato parzialmente il gioco, il metroidvania di **Team Cherry** è stato recentemente rilanciato dall’uscita su Nintendo Switch. Un ottimo ritmo e un art-style 2D di tutto rispetto vi faranno venire voglia di passare parte l’estate a Hallownest col nostro protagonista.
2. ***Overcooked 2***: in uscita il 7 agosto su tutte le piattaforme, il secondo ***Overcooked*** ripropone molte meccaniche già note con nuovi livelli e l’aggiunta di una nuova modalità online che sembra un differenziale non da poco. Il party game da cucina di **Ghost Town Games** (che si fregia di Team17 come publisher) è il gioco cooperativo perfetto da giocare con gli amici in estate,
3. ***Mega Man X Legacy Collection 1+2***: Otto capitoli, tre spin-off per uno dei personaggi più iconici dei videogame di sempre. Un platform straordinario, ricco d’azione con un ottimo game design, anche questo presente su tutte le principali piattaforme di gioco. Un classico, ma di grandissima modernità. Cosa volete di più?

Andrea Celauro

1. ***Bloodstained: Ritual of the night***: il nuovissimo titolo di **Koji Igarashi** che si rifà ai **Castlevania** *stage by stage* più classici. Non lasciatevi intimorire dai toni cupi del gioco, i nove bilanciatissimi livelli proposti, nonché i vari finali alternativi, saranno degli ottimi compagni di giochi per questa afosa estate (specialmente per chi vuole alternare il proprio tempo libero fra videogiochi e uscite all'aria aperta). Sarà per voi un freschissimo Bloody Mary sotto il sole!
2. ***Sonic Mania Plus***: uscito lo scorso anno, il porcospino più famoso del mondo torna insieme a nuovi amici, stage e modalità inedite con la formula che lo ha annoverato fra i più grandi **platformer** di tutti i tempi. Colorato, frizzante, carico di nostalgia, ma soprattutto rinnovato e pieno di nuovi interessanti contenuti; correte a provarlo se non volete squagliarvi sotto il sole!
3. ***Bud Spencer & Terence Hill – Slap and Beans***: birra e salsicce o partita a poker? Nessuno dei due! Questo spettacolare **beat 'em up** con i più grandi scazzottatori italiani è il gioco perfetto da giocare in compagnia di un amico durante i pomeriggi noiosi, persino all'aria aperta con un **Nintendo Switch**. Non diteci che preferite stare a casa a guardare Don Matteo…

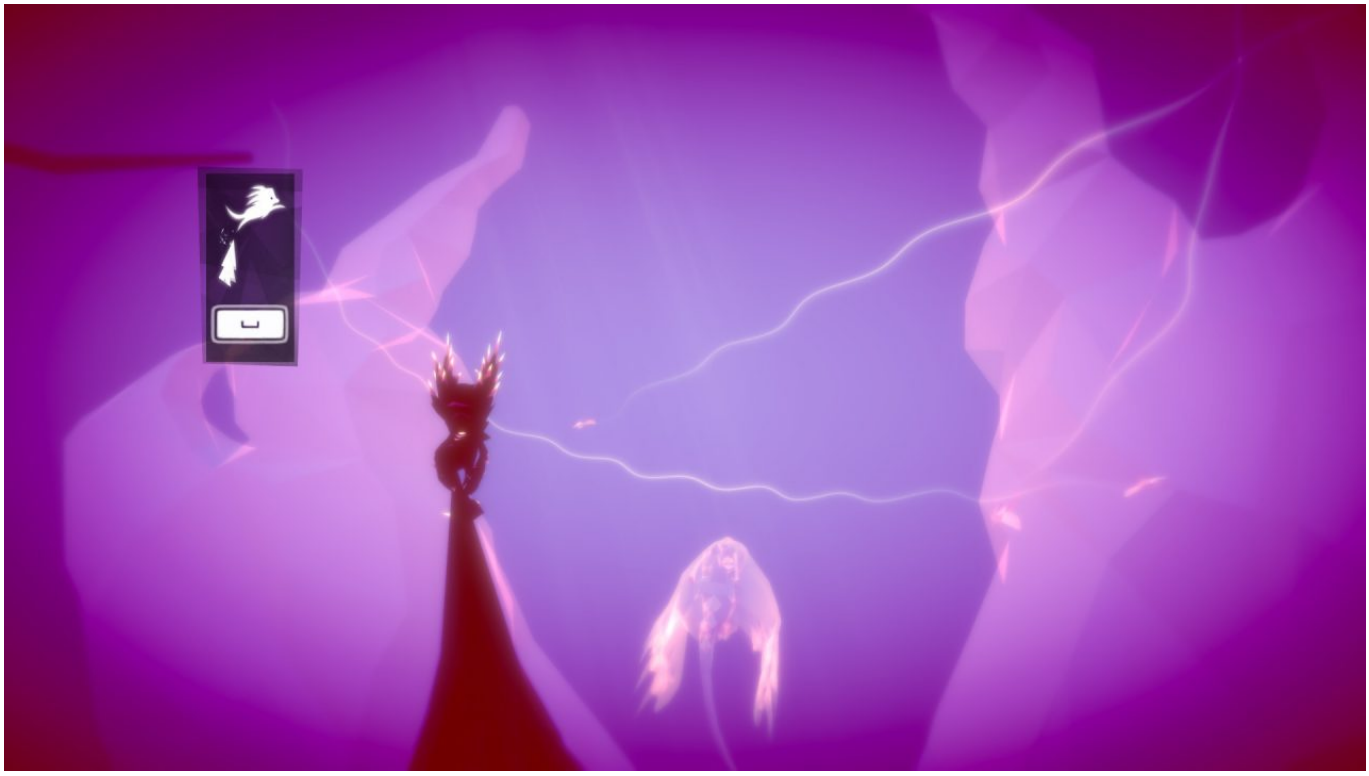
Emanuele Cimino

1. ***Wreckfest***: il “demolition derby style” non tradisce mai e assicura divertimento senza troppo impegno: cosa c’è di meglio per sollazzarsi nei tempi morti dell’estate?
2. ***Motorsport Manager 2***: gioco manageriale di corse automobilistiche molto ben fatto, permetterà ai giocatori di crea una scuderia, sviluppare la propria macchina, fare mercato di piloti e investi in una nuova tecnologia. Titolo davvero curato, ora disponibile su **Android**, e quindi un’ottima scelta da portare in giro durante l’estate.
3. ***Far Cry 5***: se avete dubbi su dove passare le vacanze, vi consiglio una bella gita in Montana: uscito a fine marzo, è il tripla A ideale da recuperare quest’estate per godersi un titolo dalla buona longevità e in cui si alternano sapientemente fasi shooter e fasi stealth.

Calogero Fucà

1. ***Fortnite***: Ottimo titolo per scappare dal caldo asfissiante estivo e rifugiarsi in un mondo in puro stile cartoon, meglio se giocato in squadra con amici e non. La battle royale del momento non si fermerà di certo per le vacanze, durante le quali potrà farsi solo più incandescente.
2. ***Detroit: Become Human***: «Ad ogni azione corrisponde una reazione uguale e contraria»: il titolo **Quantic Dream** porta questo principio all'estremo, ponendo dilemmi morali e una riflessione sull'intelligenza artificiale, sul rapporto uomo-macchina e sul tema del diverso. Ambientato nella Detroit di un futuro molto prossimo, è una buona occasione per trascorrere svariate ore con un'ottima storia e bivi da percorrere.
3. ***Agony***: Se volete proprio arrendervi al caldo allora non vi resta che provare ***Agony***. Ambientato nientemeno che all'Inferno, il titolo non è stato esattamente ben accolto dalla critica, ma ha un buon potenziale survival e un environment di certo accattivante, con creature demoniache e corpi di dannati. Consigliato ai coraggiosi che non temono la calura estiva.

Dario Gangi



1. ***FE***: uscito a febbraio di quest'anno, *FE*, riesce a regalare ore e ore di puro divertimento, con colori accessi e freschi e con un'ottima soundtrack. Il titolo sviluppato da **Zoink** vi trascinerà in un mondo magico che vi farà dimenticare il caldo di queste torride giornate estive.
2. ***Inside + Limbo***: due piccioni con una fava. Quale migliore occasione per giocare questi due stupefacenti titolo se non l'estate e la collezione che include i due capolavori di **Playdead?** *Limbo* e *Inside* sono due ovvie scuse per non uscire di casa nelle ore più calde, tenendovi compagnia per almeno otto ore a testa, ma sono anche ampiamente portatili nella versione per Switch, e perfino su Android e iOS, per quanto riguarda *Inside*.
3. ***Just Shapes & Beats***: uscito da qualche mese su PC e Nintendo Switch, *Just Shapes & Beats* sarà il vostro compagno di viaggio per un bel po', garantendovi ore e ore di pura follia sulle note di brani puramente **chiptune**. Sfidare i vostri amici sarà uno spasso.

Marcello Ribuffo

1. ***FIFA 18:*** è sempre tempo per un buon calcistico, non solo durante i campionati reali ma anche durante l'estate, in cui il calciomercato impazza. Giocare in questo periodo infatti, rende il titolo mutevole, per via dei tanti trasferimenti dei calciatori tra un club e l'altro, permettendo di testare nuove tattiche o anche provare il piacere di inserire **Cristiano Ronaldo** nella **Juventus** prima ancora della *release* del nuovo capitolo.
2. ***Dark Souls Remastered***: un titolo che non ha bisogno di presentazioni: la nuova versione del capolavoro di **Miyazaki** riporta in auge quanto di eccellente svolto in campo artistico e di gameplay, rimanendo come sempre una vera sfida per i videogiocatori. Perché non fare di necessità virtù allora giocando a "**Drink Souls**": una morte, una bevuta. L'importante è non mettersi alla guida successivamente, mi raccomando.
3. ***Forza Motorsport 7:*** cosa c'è di più rilassante di un giro sulla vostra vettura dei sogni? Guidare un'auto reale in estate è un incubo, tra code, imprevisti e magari l'aria condizionata che non vuol saperne di funzionare a dovere. Perché dunque non godersi il fresco di casa, e guidare in tutta tranquillità? Le oltre **700 vetture** presenti, visibili in dettaglio nel **Forza Vista**, sapranno appagarvi, soprattutto con un buon volante in mano.

Gabriele Sciarratta

1. ***Fire Pro Wrestling World***: con l'arrivo della versione PS4 il **31 agosto** (su PC è disponibile fin dallo scorso anno), e di conseguenza, con l'uscita del DLC con protagonisti i wrestler della **New Japan Pro Wrestling**, che portano con sé la modalità storia, il titolo wrestlingistico di **Spike Chunsoft** diventa completo. Titolo perfetto non solo se si vuole rompere l'egemonia dettata dai giochi WWE, ma soprattutto, visto l'arrivo del roster nipponico, si ha l'occasione per simulare il G1 Climax: il torneo annuale a gironi che si sta disputando sui ring della New Japan proprio in queste settimane!
2. ***Stardew Valley***: cosa c'è di meglio da fare in estate che coltivare frutta e verdura, andare a pescare nei fiumi o sul mare, e fare amicizia in un piccolo borgo? ***Stardew Valley*** è il titolo perfetto per rilassarsi nelle calde giornate estive. È disponibile da poco anche su Switch, ma tenete d'occhio la versione PC, visto che è finalmente attivo il multiplayer online!
3. ***Frostpunk***: estate = caldo torrido, sudore e disidratazione. Se non siete amanti di questa stagione, come il sottoscritto, allora cosa c'è di meglio di un bell'inverno perenne come quello del gestionale di **11 Bit Studios**? Certo, magari si passa da un estremo all'altro, e non è piacevole sopravvivere a -40°, ma a mali estremi, estremi rimedi.

Alfonso Sollano

1. ***Yakuza 0***: realizzato con gli stessi asset di *Yakuza Kiwami*, il titolo è uscito su console a inizio anno e costituisce un ottimo modo per iniziare la saga anche su PC e immergersi nel quartiere **Kamurocho** dove condurre il **Drago di Dojima** in una storia interessante ricca di combattimenti mozzafiato.
2. ***Octopath Traveler***: ottimo titolo uscito su Nintendo Switch, è un jrpg con uno stile grafico che ricorda vecchie glorie degli anni ’90 (***Final Fantasy VI*** su tutte) e farà felice i nostalgici con una grande varietà di gioco e una longevità di tutto rispetto.
3. ***Marvel’s Spider-Man***: nuova esclusiva PS4 firmata Insomniac Games, gode di una grafica da urlo, di un gameplay molto vario e di una mappa aperta che potremo esplorare grazie alle ragnatele del nostro ragno preferito. L’anteprima, insomma è stata già tanta roba e, dato che l’uscita è prevista per il 7 settembre, è un ottimo modo per finire l’estate.

Gabriele Tinaglia

1. ***League of Legends***: Il titolo di casa Riot Games esiste ormai da quasi un decennio, ed è ancora in continua evoluzione.
2. ***Dark souls Remastered***: cosa c'è di meglio di un mix tra caldo estivo e difficoltà da bestemmie? L'iconico GDR Bandai Namco è ritornato, ed è presente su tutte le piattaforma. La sfida è assicurata, la frustrazione pure: per chi non vuole rilassarsi neanche al mare.
3. ***Rainbow Six Siege***: titolo mastodontico di casa Ubisoft, quest'anno giunto all'Year 3. Le giornate estive saranno tutt'altro che noiose: anche qui potrete contare su un multiplayer di buon livello e il gioco pare aver raggiunto un equilibrio e un funzionamento ormai ottimali, che garantiranno divertimento per tutti i vostri giorni liberi.

Annalisa Vitellaro

1. ***Crash Bandicoot N. Sane trilogy***: il platform 3D per eccellenza, una trilogia che non ha mai smesso di divertire nonostante esista da più di 20 anni. L'iconico marsupiale arancione può farvi compagnia durante un'afosa noiosa serata sul divano o in un lungo viaggio in aereo, essendo su tutte le piattaforme. E con **Future Tense**, un livello inedito aggiunto poco più di un mese fa, non avete davvero più scuse.
2. ***WarioWare Gold***: Nintendo riprende in mano un brand che mancava su una console portatile dal lontano 2010. Con 300 frenetici minigiochi per rompere la monotonia dell'estate ancora in corso, il titolo è disponibile dallo scorso 27 luglio per la famiglia **Nintendo 3DS**. Riuscirete a vincere la coppa Wario?
3. ***Hyrule Warriors Definitive Edition:*** vi è stata cancellata la vacanza che programmavate da mesi? Il vostro capo non vi ha concesso le ferie? O semplicemente il caldo vi rende nervosi? Qualunque sia la causa della vostra rabbia, poche cose la placano come un buon musō. Portate con voi **Nintendo Switch** qualunque sia la vostra destinazione e preparatevi a sconfiggere orde infinite di nemici, da soli o in compagnia, con i vostri personaggi preferiti della saga di Zelda, e l'edizione definitiva ne conta più di 20. Hyrule ha bisogno di eroi.

Vincenzo Zambuto

1. ***Stardew Valley:*** Un gestionale a sfondo rurale, concepito all'insegna della semplicità, è in grado di regalare ore e ore di divertimento e relax. Tra un raccolto e l'altro, le trame del gioco si svilupperanno con elementi da gioco di ruolo che richiamano chiaramente i classici dei gdr.
2. ***Battle Chasers:*** Se volete rigiocare un gioco di ruolo puro e alla vecchia maniera, questo gioco vi terrà incollati alla vostra console più di quanto possiate immaginare. Dungeon zeppi di trappole, una varietà immensa di mostri e nemici e combattimenti a turni che daranno del filo da torcere anche ai più ferrati sono il contorno perfetto per uno dei giochi di ruolo più interessanti di sempre.
3. ***Slain: Back from Hell:*** Metallari da tutto il mondo io vi invoco! Di recente rilascio sulla console Nintendo Switch questo titolo ispirato ai più classici giochi a scorrimento orizzontale 2D e sviluppato con sprite 16bit, è un piccolo gioiello da portare in vacanza o sotto l'ombrellone. Impareremo che scontri sanguinolenti e Heavy Metal si sposano alla perfezione!

La scelta della redazione

Tanti i videogame proposti, scelte eterogenee come sempre accade in ogni redazione, ma su un singolo titolo ci sentiamo tutti unanimi: ***Remothered: Tormented Fathers***, survival horror italianissimo diretto dal game designer Chris Darril e sviluppato da Stormind Games, è certamente il titolo d'esordio dell'anno. Uscito dapprima su PC, ha raccolto subito il favore della critica e dei giocatori. Adesso che è uscito anche su PlayStation 4 e Xbox One potrà accompagnarvi per intensissime notti di terrore estivo.

Buon divertimento.

Agony – Pacatamente, come non piace a noi

Quando fu annunciato tramite **Kickstarter** nel 2016, ***Agony*** riscosse un certo interesse tra il pubblico, per via della sua visione molto cruda dell'Inferno e soprattutto, di una direzione che mal si sposava con organi di controllo come l'**ESRB** (Entertainment Software Rating Board). Infatti, *Agony*, sin dalle prime battute, era così al di là di ogni titolo horror visto finora che l'organo lo valutò come titolo "per soli adulti". Una classificazione che al team di sviluppo polacco **Madmind Studio** non è andata giù, al punto da indurli a cercare in tutti i modi di ottenere una categoria **PEGI** che non fosse rossa. Una volta ottenuta, le cose non sono comunque andate per il verso giusto: *Agony* è gradualmente divenuto un titolo potenzialmente castrato sotto quasi tutti i punti di vista e alla sua release definitiva fu valutato con diverse insufficienze. Noi di **GameCompass** ci siamo presi il nostro tempo, attendendo alcune patch riparatorie e giocato con attenzione questo titolo che però – come vedremo – non merita il paradiso ma nemmeno l'inferno nella misura in cui vi è stato scagliato da molte testate.

Attento a cosa chiedi quando preghi…

Riassumere gli eventi di ***Agony*** non è operazione semplice: impersoniamo **Amraphel/Nimrod** (il protagonista viene chiamato in entrambi i modi, ma il perché non è del tutto chiaro), un'anima dannata, arrivata all'inferno dopo una morte probabilmente violenta. Il suo desiderio è quello di tornare in vita, ma solo la **Dea Rossa** è in grado di esaudire la sua ambizione. La sua ricerca coincide con il nostro obiettivo, anche se non tutto andrà nel verso giusto. E non ci riferiamo soltanto alla storyline del protagonista, ma anche al gioco nel suo insieme. Tutto è riassumibile con la parola "**confusione**" e lo svolgimento della trama ne è un chiaro esempio.
Il nostro peregrinare tra le lande degli Inferi sembra non portare da nessuna parte, ogni avvenimento risulta abbastanza slegato da quanto accaduto precedentemente. Ogni nostra azione ha delle conseguenze, ma di questo ce ne accorgeremo una volta scoperto che *Agony* propone ben **sette finali diversi**, molto "criptici" e di cui probabilmente uno soltanto – almeno secondo il ragionamento di chi scrive – comunica realmente qualcosa. La "questione delle scelte" è uno dei tanti **problemi di game design** del titolo e, per far capire meglio di cosa stiamo parlando, è bene procedere con metodo comparativo: prendiamo ***Prey*** di Arkane Studios, che ha tra l'altro ricevuto un recente aggiornamento; all'interno del titolo possiamo compiere diverse scelte, alcune di queste "invisibili". Per intenderci, se in ***Mass Effect*** la scelta da intraprendere ci viene letteralmente sbattuta in faccia, in *Prey* tutto è molto più velato e dipendente davvero dal nostro tipo di gameplay. E in *Agony*? Nel titolo Madmind risultano invisibili nel vero senso della parola, soprattutto perché si ha sempre la sensazione di non possedere alcun libero arbitrio. Non è chiaro cosa influisca e cosa no, e se da un certo punto di vista può sembrare un'ottima cosa – quasi un espediente meta-ludico – la realtà dei fatti è che questo aspetto non è stato progettato nel migliore dei modi, con il risultato che la confusione regna sovrana. Non bastano nemmeno le tante note sparse qua e là, le quali aggiungono informazioni che si fatica a mettere assieme, finendo facilmente nel dimenticatoio, così come tutte quelle citazioni bibliche volte a crear atmosfera, ma che rimangono tristemente fine a se stesse.
L'offerta ludica di *Agony* si amplia con altre due modalità: **Agonia** ci porterà ad affrontare il titolo attraverso ambienti generati proceduralmente, mentre la più interessante **modalità Succube** ci consentirà di impersonare un demone, portando il giocatore a scoprire nuovi percorsi e nuovi modi di affrontare il gioco. Questa modalità secondaria – a conti fatti – è forse quella più gradevole tra quelle offerte dal titolo.

…potresti ottenerlo

Tutta la struttura ludica di *Agony* si basa sullo **stealth**. Come **survival horror** il gioco riprende i canoni classici che ultimamente siamo abituati a vedere nel genere in termini di gameplay: fare poco rumore, nascondersi ove necessario e scampare dalle grinfie di creature di qualsivoglia natura, in questo caso demoni. Il problema però è che alcune meccaniche inserite non funzionano a dovere, rovinando per la maggior parte l'esperienza. La morte – come ci viene detto – fa parte del gioco e, al suo sopravvenire, abbiamo la possibilità di far migrare la nostra anima verso un ignaro malcapitato e prenderne possesso. Se questa meccanica a prima vista sembra interessante, richiedendo di "scappucciare" i dannati per poter trasmigrare – sempre che sia stata attivata l'opzione "possessione facile", altrimenti… – una volta inserita la possibilità di possedere un demone crolla l'intero castello di carta. Il survival horror diviene tutt'altro, con quasi la sensazione "di aver rotto il gioco". La possessione di un demone infatti – se usata con astuzia – può liberarvi l'intero campo dai nemici, trasformando gli inferi in una stravagante vacanza. C'è da dire che la possessione ha un limite di tempo, in cui, se non trovassimo proprio nessun corpo da controllare, scoccata l'ora, sarà game over. Ma anche qui, fatta la legge, si trova l'inganno.
È proprio questo il punto. ***Agony* sembra ancora un work in progress** in cui nessuno degli elementi proposti funziona a dovere. Un altro esempio è – l'incredibile – **gestione dei checkpoint**, mal calibrati in termini di distanza e soprattutto utilizzabili soltanto tre volte. Una volta sfruttati tutti i jolly – morti – dovremo utilizzare quello precedente e, di conseguenza, rifare intere porzioni di gioco. Questo si scontra anche con un level design spesso caotico e in cui risulta difficile orientarsi, dato che molti luoghi soffrono dell'eccessiva ripetitività degli *asset*. Fortunatamente, in nostro soccorso arrivano i fasci di luce – non quelli del '25 – proiettati dalla nostra mano e in grado di indicarci la via. Di numero limitato e ricaricabili solo nei checkpoint o raccogliendo idoli sparsi per le mappe, che risultano molto utili a districarsi nei diversi percorsi verso la meta, rappresentando la classica "manna dal cielo" anche se, la direzione indicata alle volte, è quella più scomoda o contraria

a quella intrapresa.

Se non vedi non ci credi

Uno degli elementi maggiormente castrati è la **direzione artistica dell'Inferno e delle sue creature**. La ricostruzione degli ambienti rende l'insieme molto tangibile, soprattutto nei luoghi chiusi, nei quali si può notare anche una certa ripetitività di oggetti e strutture. Fortunatamente è anche in grado di offrire scorci di un certo spessore, in cui si ha davvero l'impressione di viaggiare in un luogo trascendentale. Ma questi bei momenti, in cui si può assistere a ottimi giochi di luce e direzione artistica ispirata, sono anche – e per la maggior parte – di un anonimato disarmante. Molto di quanto mostrato sa di già visto, e anche le creature realizzate ad hoc per il titolo non sono certo memorabili. Questo nonostante alcuni riferimenti cristiani palesi e soprattutto l'intento di portare il tutto verso il concetto di lussuria, anche se a volte in maniera quasi volgare e posticcia.
Gli **aspetti strettamente tecnici** presentano elementi senza infamia e senza lode, dove le ultime patch hanno messo la pezza su alcuni problemi – ormai classici – da day one: il framerate risulta abbastanza stabile e i vari filtri funzionano discretamente bene. È un titolo che non colpisce per pura potenza tecnica, e quel che è presente non viene nemmeno risaltato da un impianto luci di livello; la maggior parte delle volte faremo veramente fatica a vedere cosa succede. Tutto è buio… anche con una torcia in mano. Manca una vera e propria rifinitura anche dopo alcune patch riparatorie, visibile soprattutto nella gestione dei *geo data* e nella fisica.
Anche **l'audio** non spicca particolarmente, vantando un discreto doppiaggio inglese (sottotitolato in italiano) e un'adeguata campionatura di suoni "classici" da horror.

In conclusione

Dove si posiziona dunque ***Agony***? Come potete aver capito, non è un titolo affatto eccelso, ma non si tratta nemmeno di quell' "agonia" di cui si è spesso parlato riferendosi al titolo. È un lavoro che merita senza dubbio il **Purgatorio**, in attesa di una versione (***Agony Unrated***) che probabilmente non arriverà mai. Alla fine della fiera dunque, *Agony* è un classico menù scozzese: poca roba e nulla di veramente interessante, prendere o lasciare. Vi farà arrabbiare? Probabile. Vi chiederete cosa succede? Sicuramente. Vi lascerà qualcosa? Difficile, ma non «lasciate ogne speranza, voi ch'intrate».

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Agony ha una data d'uscita

Dopo alcuni ritardi di produzione, ***Agony*** ha finalmente una data d'uscita: lo ha annunciato Madmind Studio sul profilo Twitter ufficiale del gioco:

We finally have a solid release date for You!

Agony release date – 30 March 2018 pic.twitter.com/TcTxNfluzX

— Agony (@AgonyGame) 5 ottobre 2017

Il titolo ambientato all'Inferno uscirà dunque il **30 Marzo 2018** su **PC**, e presumibilmente su **Xbox One** e **PlayStation 4**.
Non sono stati resi noti altri dettagli, ma i 12 minuti di gameplay rilasciati poco prima dell'inizio dell'estate sono stati ben accolti dai numerosi utenti che ormai da tempo attendono il gioco: