

# GameCompass - Videogame Made in Italy (02×02)

Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto in una puntata totalmente dedicata al Made in Italy, con una videorecensione di *Last Day of June*, ultimo lavoro di Ovosonico, scritta da Giosuè Raguccia e letta da Sabrina Santamaria, una cronistoria dei videogame in Italia dagli albori a oggi a cura di Marcello Ribuffo e, in chiusura, l'immane Top 5 a cura di Gero Micciché dedicata ai migliori videogame italiani di sempre.

---

## 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.