Annunciati i titoli PS PLUS di febbraio 2018

Il 2018 sembra iniziare bene per gli abbonati al PS+, dopo il mese di gennaio che ha offerto due giochi molto validi: *Deus Ex: Mankind Divided* e *Batman: The Telltale Series.* Il mese di febbraio permetterà, agli utenti PS Plus, di giocare a *Knack,* di cui abbiamo recensito il secondo capitolo e *RiME*, rilasciato proprio l'anno scorso.
Ecco l'elenco completo:

- **Knack** (PS4)
- **RiME** (PS4)
- **StarBlood Arena** (PS VR)
- **Spelunker HD** (PS3)
- **Mugen Souls Z** (PS3)
- **Exiles End** (PS Vita)
- **Grand Kingdom** (PS Vita & PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 febbraio 2018**.

GameCompass – Porting (02×10)

Giubilo e gaudio per il ritorno in studio dopo mesi d'assenza del nostro Lanfranco Della Cha, che con Gero Micciché e Simone Bruno chiacchiera della difficile arte del **porting**: in occasione dell'uscita della versione di ***RiME*** su Nintendo Switch, Gero Micciché ne approfitta per recensire il titolo di Tequila Games e Marcello Ribuffo ci racconta i 7 peggiori porting della storia videoludica nella consueta top finale!

RiME

Un mondo aperto circoscritto in un'isola silenziosa, colori vivi e tanti puzzle da risolvere. Non è l'ennesimo epigone di ***Myst***, ma un titolo atto a portarci nella dimensione del sogno. ***RiME*** ci introduce infatti al suo mondo con un naufragio: l'avventura ha inizio da una spiaggia dalla quale il giovane protagonista si dirige verso una gigantesca torre che troneggia al centro dell'isola. Sarà l'inizio di un viaggio misterico, irto di pericoli e disseminato di simboli.

Il gameplay richiama fin dagli inizi certi lavori di **Fumito Ueda**, ***ICO*** su tutti: per andare avanti nel gioco dovremo arrampicarci, spostare oggetti, azionare leve, trovare giusti incastri e, in vari casi, giochi di ombre e luce. Inadatti a ogni combattimento, dovremo servirci di un combinato di logica e abilità per superare gli enigmi di un titolo che, pur non risultando eccessivamente astruso, ci metterà spesso alla prova.
RiME è un puzzle game d'avventura in terza persona che fa della narrazione icastica il proprio punto di forza: non sono presenti linee di dialogo, ma la storia si dipana chiara e potente nella sua studiata pentapartizione. Il lavoro di scrittura in questo senso è pregevole, costruito su metafore potenti e allegorie arcane che si adattano alle **5 fasi** della rappresentazione, chiaramente basate sulle note teorie della psichiatra **Elisabeth Kübler-Ross**.

Al centro della storia sta infatti l'attraversamento del dolore in ogni suo momento, e già sul piano visivo *RiME* restituisce ogni passaggio e transizione di questo processo: l'art style si adatta benissimo a queste variazioni, alternando il giorno e la notte come i chiaroscuri e le sfumature cromatiche in un'ambientazione che ricorda molto da vicino ***The Legend of Zelda: The WindWaker*** soprattutto negli ambienti aperti, con modelli in **cel-shading** nei quali si ritrovano le influenze artistiche più disparate, dai lavori di **Joaquín Sorolla** alla più prepotente presenza surrealista di **Salvador Dalì** e **Giorgio De Chirico**. Anche nei personaggi non mancano i richiami ad altre opere videoludiche, dalla figura rossa incappucciata di ***Journey*** (con il quale ***RiME*** condivide certe atmosfere rarefatte e trasognate, nonché il potente impianto sonoro) alle stesse ombre di chiara ispirazione uediana. Il rifacimento risulta armonico e mai pedissequo, tutto si innesta bene in un quadro che, seppur ricco di richiami, serba una sua propria identità autoriale.

Ma, se la forza visiva del titolo risalta fin dalle prime battute, a diventare preponderante nel corso del gioco in un crescendo lento e progressivo è proprio il comparto sonoro: il lavoro compositivo di **David García Díaz** veste letteralmente ogni scena di sonorità armoniche ed evocative, amplificando l'effetto onirico dell'opera con melodie di grande impatto emotivo. Il richiamo ai lavori di **Austin Wintory** (autore delle musiche di ***Journey*** e ***Abzû***) è lampante, ma la colonna sonora del compositore iberico è ricca di rimandi anche ad artisti al di fuori dell'ambito videoludico, da **Joe Hisaishi**, storico compositore di alcuni straordinari film di **Miyazaki**, i cui lavori hanno certamente influenzato anche l'impianto visivo di ***RiME***, a **Ludovico Einaudi**, di cui si ritrova un certo minimalismo emozionale. Brani come ***The King*** e ***Touching The Stars***, nelle loro scale discendenti, sono atti a sublimare le sequenze di gioco in più momenti, in un *climax* di meraviglia orchestrale che potrebbe consegnarli alla storia fra i grandi temi musicali videoludici.

RiME è un titolo figlio di una gestazione travagliata sia sul piano produttivo che distributivo e, se il porting su Nintendo Switch sembra non aver esordito nel migliore dei modi, la versione per **PS4** e **Xbox** non presenta invece eccessivi problemi, risultando godibile e ben giocabile. **Tequila Works** regala così al pubblico un poema di carattere allegorico, la cui poesia si dipana in un bellissimo intreccio di armonie sonore e meraviglia visiva che rende trascurabili i piccoli difetti tecnici e alcuni sporadici cali di frame rate. Il messaggio del titolo emerge potente, restituendo attraverso immagini suggestive e paesaggi sognanti una toccante metafora della perdita di ciò che è caro. Il viaggio di *RiME* è la storia di chi guarda nell'abisso fino a sprofondarvi, il racconto di una "cognizione del dolore" impervia e graduale che, alla fine di un viaggio attraverso le ombre di una notte senza fine, conduce sino alla catarsi di una nuova alba, nell'incessante ciclo circadiano dell'esistenza umana.
Con questo titolo imperfetto Tequila Works ha imbracciato una grande sfida uscendone egregiamente, regalando un videogame degno di essere ricordato e aggiungendo un tassello di poesia al grande mosaico della creatività contemporanea.

Top 7: I peggiori porting della storia

Probabilmente diamo fin troppo per scontato, a volte, che un titolo che funziona perfettamente su una macchina debba avere gli stessi risultati su un'altra. Purtroppo molte volte non è così: i ***porting***, spesso appaltati a terzi, risultano in vari casi mal gestiti, indispettendo l'utenza. Vediamo insieme i 7 peggiori risultati.

#7 Bayonetta (PS3)

Bayonetta fu un fulmine a ciel sereno, approdando su **Xbox 360**, in tutta la sua micidiale bellezza. Ma quando fu il turno della console **Sony**, le cose non andarono nel verso giusto: risoluzione non all'altezza della controparte Microsoft e problemi di frame rate impallidivano se confrontati con tempi di caricamento su PS3 così tanto lunghi che sarebbe stato possibile giocare un altro gioco al suo interno.
Il *porting*, affidato a **Nex Entertainment**, famosi per aver realizzato ***Resident EVIL: Code Veronica***, fu una scelta azzardata, e il risultato ha semplicemente confermato le aspettative.

#6 GTA IV (PC)

Ci sono videogiochi che ancora oggi faticano a dare il loro massimo. ***GTA IV*** è arrivato nel 2008 con tantissimi problemi, a cominciare da requisiti di sistema fin troppo elevati, *glitch* di varia natura, eccessivi problemi di frame rate, caricamenti biblici tanto altro.

#5 Rime (Switch)

Un pessimo *porting* fresco fresco per la neonata **Nintendo Switch**. Tutti pregustavamo l'uscita di un titolo che ben si sposava allo stile della "Grande N" ma, evidentemente, l'abbiamo dato un po' troppo per scontato. I problemi sono tanti, a cominciare da eccessivi cali di frame rate, bug e compenetrazioni, comandi che rispondono a targhe alterne e via dicendo. Probabilmente una delle più grosse delusioni del 2017.

#4 Dark Souls (PC)

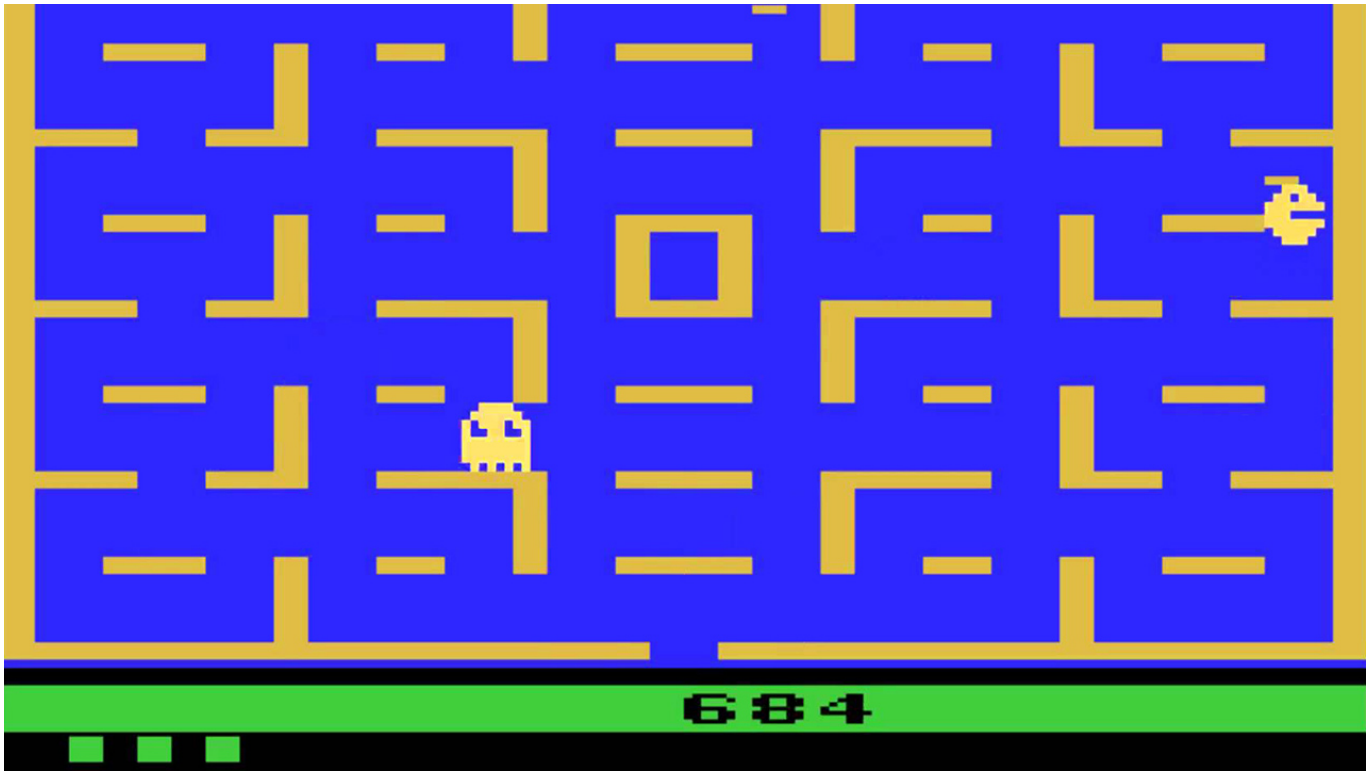
From Software non è rinomata per la qualità dei suoi *porting* su personal computer e tutto ebbe inizio dal primo capitolo della celebre saga di **Miyazaki**: ***Dark Souls***. Il titolo si presentò con una risoluzione bloccata a 720p e devastanti problemi di frame rate, risolti da una singola persona con una patch amatoriale di qualche Mb. Ancora oggi la software house, non sembra aver imparato la lezione.

#3 Resident EVIL 4 (PC)

I giapponesi e i PC sono probabilmente la coppia peggio assortita al mondo. Un’altra vittima è stato il povero ***Resident EVIL 4***, afflitto dai peggiori problemi del mondo, a partire dal rendering, e la fantasiosa gestione delle luci e delle ombre. Inoltre, mancava anche il supporto al mouse… questo sconosciuto. Proprio questo faceva *pendant* con controlli inutilmente complicati e alla quale **SourseNext**, che si occupo del *porting*, non seppe porre rimedio.

#2 Pac-Man (Atari 2600)

Stiamo probabilmente parlando di uno dei videogiochi più importanti della storia, famoso in tutto il globo e pietra miliare delle sale giochi, a partire dagli anni ’80. Immaginate quindi l’euforia della popolazione alla notizia che questo titolo sarebbe stato giocabile comodamente a casa, grazie ad **Atari**.
Sei settimane. È bastato così poco tempo per rendere ***Pac-Man*** semplicemente un’altra cosa con cambiamenti grafici e di gameplay di certo peso come i fantasmi, presenti soltanto uno alla volta.



#1 Metal Gear Solid 2: Son of Liberty (PC)

Un’accozzaglia di scelte sbagliate e un inno alla negligenza. ***MGS 2*** lo conosciamo un po’ tutti e c’è il serio rischio che si cada nella retorica. Fortunatamente in pochi l’hanno giocato su PC, assistendo a bug di un certo livello, da sembrare arte contemporanea fino alla ciliegina sulla torta: in ***Metal Gear Solid 2*** era presente un livello particolare, con sezioni sensibili alla pressione e ben gestite dal **Dualshock PlayStation 2**. Immaginate la situazione con una tastiera… ingiocabile.
Il tutto per un peso complessivo di ben 7GB, in un mondo dove la normalità era di circa 1,5.

Top 5: le migliori uscite di Maggio 2017

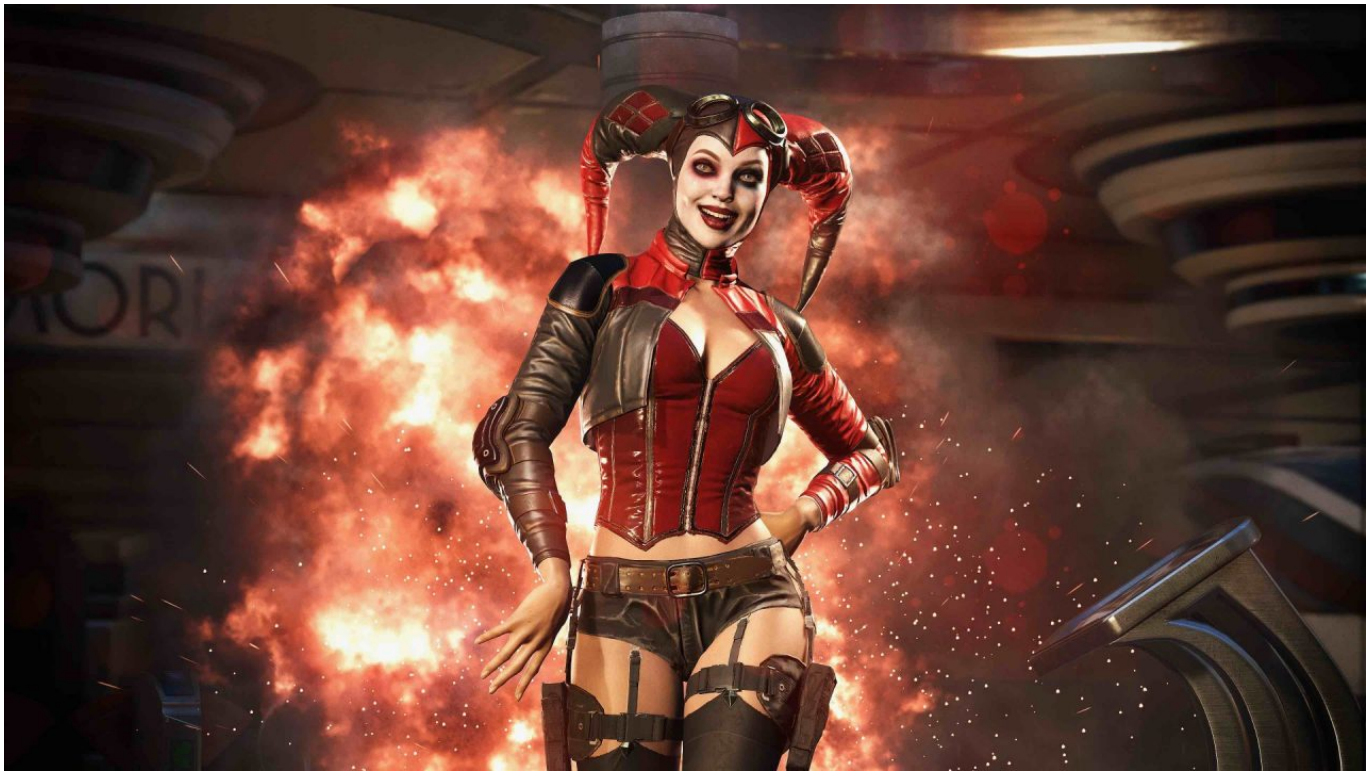
Quello appena trascorso è stato un mese ricco di remastered e nuove uscite, e la redazione di Gamecompass ha provato a individuare i 5 migliori videogame di Maggio. Ed ecco dunque la nostra **TOP 5**:

Al quinto posto troviamo ***The Surge***: soulslike fantascientifico di ambientazione distopica, il titolo di **Deck 13** offre ottimi combattimenti e un buon comparto tecnico, ma mostra qualche carenza sul piano artistico e narrativo, risultando un videogame che poteva offrire anche qualcosa di più.

Quarto posto per ***Disgaea 5: Alliance of Vengeance***: uscito nel 2015 in esclusiva per **Playstation 4**, l'ultimo titolo della serie targata **Nippon Ichi** include gli otto scenari aggiuntivi e svariati DLC al tempo rilasciati a pagamento sul PSN. L'ottima caratterizzazione dei main characters, i dialoghi in bilico fra umorismo e argomenti importanti e un ritmo di gioco incalzante, fanno di questo strategico a turni uno dei migliori della saga.

Al terzo posto troviamo ***Rime***, puzzle adventure game dall'ambientazione evocativa che unisce enigmi ben congegnati a una realizzazione artistica raffinata, elementi che fanno del titolo di **Tequila Works** un'avventura intensa e suggestiva da godere tutta d'un fiato.

Secondo posto per ***Injustice 2***: a 4 anni dall'uscita del primo capitolo, **NetherRealm Studios** offre ai giocatori un picchiaduro che non si accontenta delle ottime meccaniche da fighting game messe in campo ma offre un roster di ventotto personaggi fra eroi e villain che muovono una trama e una regia ben congegnate, degna delle grandi produzioni cinematografiche hollywoodiane.



Ma a guadagnarsi la cima della classifica è un titolo accolto molto positivamente dai gamer: stiamo parlando di ***Prey***, reboot dell'omonimo videogame del 2006 dal quale **Bethesda** ha ricavato un'avventura sci-fi che si allontana dai canoni shooter del titolo originale, intessendo elementi GDR in un impianto survival che bilancia sapientemente l'action con lo stealth. Un'opera fantascientifica dallo splendido level design, dotata di una struttura narrativa composita e ben congegnata, che pesca a piene mani dalla letteratura e dalla cinematografia di genere offrendo un titolo sicuramente tra i più interessanti di questo 2017.

LA CLASSIFICA DI OGNI REDATTORE:

Simone Bruno

1. Rime
2. Prey
3. The Surge
4. Farpoint
5. NBA Playground

Giuseppe Dalli Cardillo

1. Prey
2. Injustice 2
3. Rime
4. Farpoint
5. The surge

Dario Gangi

1. Prey
2. Ultra Street Fighter II: The Final Challengers
3. Rime
4. Injustice 2
5. The surge

Vincenzo Greco

1. Injustice 2
2. Prey
3. Star Trek: Bridge Crew
4. Guilty Gear Xrd Rev 2″
5. Rime

Gero Micciché

1. Rime
2. Prey
3. Disgaea 5: Alliance of Vengeance
4. Tumbleseed
5. Injustice 2

Marcello Ribuffo

1. Prey
2. Injustice 2
3. The Surge
4. Rime
5. Endless Space

Alfonso Sollano

1. Rime
2. Prey
3. Injustice 2
4. Guilty Gear
5. The Surge

Daniele Spoto

1. Perception
2. Rime
3. Tumbleseed
4. Disgaea 5
5. Prey

Gabriele Tinaglia

1. Disgaea 5
2. Injustice
3. Prey
4. Fire Emblem Echoes
5. Portal knights

Vincenzo Zambuto

1. Fire Emblem Echoes
2. Sniper Ghost Warrior 3
3. Rime
4. Perception
5. NBA PlayGrounds

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Prey** (35 pt.)
2. **Injustice 2** (23 pt.)
3. **Rime** (20 pt.)
4. **Disgaea 5: Alliance of Vengeance** (10 pt.)
5. **The Surge** (9 pt.)