

GameCompass - Destiny 2 (02x03)

Destiny è tornato in un secondo capitolo che non risparmia emozioni e azione: ce ne parlano **Gero Micciché**, **Dario Gangi** e **Vincenzo Zambuto** in una puntata totalmente dedicata all'ultimo lavoro di **Bungie**, con uno speciale sulle origini della saga e una selezione delle migliori lore del mondo videoludico.

The Legend Of Zelda e PlaystationVR vincitori al Japan Game Awards 2017

Sono stati annunciati oggi da **CESA**, società organizzatrice del **Tokyo Game Show**, i vincitori del **Japan Game Awards 2017**, in una cerimonia che ha premiato i giochi e prodotti rilasciati negli ultimi dodici mesi.

Il vincitore del Grand Prize per la categoria Game of the Year è stato **The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild**, "voto popolare unanime", come recitava la motivazione letta al momento dell'annuncio del premio.

Il **PlayStation VR** di **Sony** ha invece vinto il Premio Speciale di quest'anno per essersi imposta anche grazie a «una tecnologia audio 3D proprietaria che ha offerto un'esperienza in cui il giocatore si sente all'interno del mondo del gioco, oltre a d aver espanso il potenziale dei giochi e ad aver presentato ai giocatori nuovi di godere i giochi»

Non poteva di certo mancare all'appello un calcistico, e a **FIFA 17** è andato il riconoscimento come miglior prodotto straniero. **Nintendo** ha portato a casa altri due premi con **Pokémon Sole e Luna**, al quale sono andati il premio per le Migliori Vendite e il il Global Award per la miglior produzione giapponese.

Gli altri premi nella categoria Game of The Year sono andati invece ai seguenti 10 titoli:

- **Overwatch**
 - **Nier: Automata**
 - **Final Fantasy VX**
 - **Resident Evil 7: Biohazard**
 - **Horizon: Zero Dawn**
 - **Monster Hunter XX**
 - **Nioh**
 - **Persona 5**
 - **The Last Guardian**
 - **Pokémon Sole e Luna**
-

[Atelier Lydie & Suelle: The Alchemists and the Mysterious Paintings presto in Occidente](#)

Koei Tecmo Europe ha confermato oggi l'imminente rilascio in occidente di ***Atelier Lydie & Suelle: The Alchemists and the Mysterious Paintings*** per Nintendo Switch, PS4 e PC. Presentato a partire dall'inizio del 2018, l'ultimo capitolo della popolare IP creata da **Gust** (acquisita qualche anno fa da Koei Tecmo) continua dopo ***Atelier Sophie: The Alchemist and the Mysterious Book*** e ***Atelier Firis: The Alchemist and the Mysterious Journey***, concludendo la serie ***Mysterious***.

Il capitolo finale della serie segna il ventesimo anniversario del franchising ***Atelier***, seguendo la storia delle gemelle alchimiste, la riservata **Lydie Marlen** e l'eccentrica e spensierata **Suelle Marlen**. Le sorelle lavorano accanto al padre presso l'atelier di famiglia ma, a causa dell'inesperienza del genitore in campo alchemico, i clienti scarseggiano. Mentre lavorano sodo per affinare le proprie abilità, le due scoprono un misterioso dipinto e, quando provano a indagare, si ritrovano all'interno di un mondo ricco di materiali rari, perfetti per l'Alchimia, nel quale avrà inizio l'avventura, che le porterà verso l'obiettivo di avviare il miglior atelier del paese.

In occasione dei reveal di *Atelier Lydie & Suelle: The Alchemists and the Mysterious Paintings*, Koei Tecmo ha rilasciato un nuovo trailer che introduce i protagonisti del gioco e consente un primo sguardo agli ambienti del gioco.

[Left Alive: nuovo trailer e primi screenshot](#)

Square Enix ha rilasciato un altro trailer e primi screenshot del nuovo survival-action shooter, ***Left Alive***, che arriverà su PS4 e PC nel 2018. Le immagini ci offrono un primo assaggio di personaggi e ambientazioni, un mondo decadente e cupo, permeato dalla guerra.

[GameCompass - Videogame Made in Italy \(02x02\)](#)

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.

[Rockstar fissa una data per annunciare novità su Red Dead Redemption 2](#)

Chi aspetta *Red Dead Redemption 2* potrebbe presto avere novità: **Rockstar Games** ha da poco condiviso sui propri profili social un'immagine con la quale dà chiaramente appuntamento ai fan di John Marston per **giovedì 28 settembre** alle ore **11:00** americane (**ore 17:00 in Italia**).

L'azienda potrebbe condividere nuovi dettagli, nuovo materiale in anteprima o - perché no - anche fornire una data d'uscita. Attualmente *Red Dead Redemption 2* è atteso per la primavera del 2018.



[Outlast e il DLC Whistleblower scaricabili gratis su Humble Bundle](#)

Outlast e il suo DLC *Whistleblower* sono disponibili gratuitamente presso il sito **Humble Bundle**. Per chi non lo conoscesse, si tratta di un **survival-horror** sviluppato da **Red Barrels** ambientato in un ospedale psichiatrico. Il giocatore impersona il giornalista **Miles Upshur** intento a indagare sugli atroci che hanno avuto luogo nella struttura. Per sopravvivere sarà necessario scappare e nascondersi mentre si raccolgono le informazioni sufficienti per ricostruire la storia. Il DLC *Whistleblower* è un ulteriore approfondimento che tratta gli avvenimenti precedenti visti attraverso

gli occhi di un ex dipendente presente al momento dei fatti.

L'offerta rimane sarà usufruibile fino a **sabato 23 settembre 2017** alle ore **18:00** ed è attualmente scaricabile [qui](#).

[Arriva in Occidente The 25th Ward: The Silver Case di SUDA51](#)

Nippon Ichi Software America ha annunciato al Tokyo Game Show 2017 una collaborazione con Grasshopper Manufacture Inc. e con Active Gaming Media per portare **The 25th Ward: The Silver Case** su **PS4** e **Steam** nel **2018**. Una versione limitata del gioco sarà poi disponibile presso il NISA Online Store, il NISA European Online Store e vari rivenditori.

Disponibile per la prima volta al di fuori del Giappone, *The 25th Ward: The Silver Case* è presentato con asset completamente ricostruiti in HD e contenuti aggiuntivi non presenti nella versione originale.

Il gioco è ambientato nel 2004, cinque anni dopo gli eventi di **The Silver Case**, inseriti nel nuovo 25° quartiere sorto nella bayside area di Kanto. In una stanza del complesso residenziale "Bayside Tower Land", una donna viene trovata assassinata in circostanze misteriose. Questo dà il via a una serie di eventi apparentemente casuali che si snodano tra più protagonisti, tra cui **Morishima Tokio** di **Silver Case**.

Ambientata nell'universo **Kill the past**, la serie ripropone un'atmosfera cupa e un mondo semi-futuristico popolato da antieroi e personaggi strambi.

La struttura "Film Window" viene introdotta nel gioco di **Goichi Suda** con nuove visioni, suoni e modalità di controllo e una forma narrativa che include tre diverse prospettive, "Correctness," "Placebo," e "Matchmaker".

[Nier: Automata supera i due milioni di copie vendute](#)

Square Enix ha annunciato oggi che **NieR:Automata** ha venduto oltre due milioni di copie tra fisiche e digitali.

Fin dal lancio del gioco su PS4 e su PC a inizio d'anno, il titolo creato da **Yoko Taro** è stato accolto con favore dal pubblico e dalla critica (anche dalla [nostra redazione](#)) e ha ricevuto moltissimi riscontri positivi grazie a un ottimo gameplay e a una storia ben curata dal **game director** per **Platinum Games**.

Dal 25 settembre 2017 ricordiamo che partirà in Europa e nei territori che adottano lo standard PAL il pre-order del cofanetto della colonna sonora su vinili **NieR:Automata/NIER: Gestalt & Replicant** in esclusiva su Square Enix Online Store.

Il cofanetto verrà pubblicato a dicembre e includerà quattro vinili con una serie di brani selezionati

dal compositore **Keiichi Okabe** e delle illustrazioni esclusive di Sui Ishida (illustratore di *Tokyo Ghoul*).

I fan potranno anche riascoltare le musiche inquietanti di *NieR:Automata* nei Blu-ray *NieR Music Concert & Talk Live* e *NieR Music Concert: The Memories of Puppets*, già disponibili per il pre-order sempre su Square Enix Online Store.

Il nuovo logo di Insomniac Games

Insomniac Games, sviluppatore noto per *Ratchet & Clank*, (ma anche per *Resistance: Fall of Man*, *Sunset Overdrive*) e attualmente al lavoro sul prossimo *Spider-Man*, ha inaugurato il suo nuovo logo. [Il messaggio sul sito web](#) della società spiega così la ragione del rebranding:

«Abbiamo sempre cercato di tenere il passo dei costanti cambiamenti dell'industria che adoriamo. Questa è una delle sfide e al contempo delle benedizioni di rimanere uno studio completamente indipendente. Ma, mentre continuiamo a crescere, il nostro logo è rimasto in gran parte rimanendo lo stesso. Considerando che fra un paio di anni festeggeremo il nostro venticinquesimo anniversario, e quest'anno festeggiamo il quindicesimo di *Ratchet & Clank*, era ancora più chiaro per noi che fosse il momento di coordinare ulteriormente la nostra immagine con la nostra visione in quanto studio.

Quindi, mentre pensavamo a un nuovo marchio che rappresentasse la nostra "identità visiva", abbiamo voluto sfidarci a "pensare oltre la luna", e abbiamo escluso un semplice aggiornamento del logo. Piuttosto volevamo una riprogettazione che riflettesse la nostra evoluzione come studio e come persone, pur mantenendo una certa familiarità con i nostri tratti distintivi passati»

Insomniac scrive infine che gli si sono presentate diverse opzioni, ma che hanno deciso rapidamente per accelerare il processo di rebranding.

Ecco come si è evoluto il logo di Insomniac Games in tutti questi anni:

Xtreme Software				
1994-1995	1996-2001	2002-2003	2003-2017	Sept 2017