

[GameCompass - I Calcistici \(02×07\)](#)

Ogni anno gli appassionati di tutto il mondo attendono con ansia l'uscita della nuova edizione di FIFA e PES: al solito, è scattata la competizione fra quale sia il migliore, e i nostri **Gero Micciché**, **Vincenzo Zambuto** e **Marcello Ribuffo** ne hanno parlato in questa puntata dedicata al gioco più bello del mondo, decretando il vincitore tra **FIFA 18** e **PES 2018** e condendo il tutto con uno speciale sull'impatto del calcio virtuale sul calcio reale e l'immane top finale dove sono stati scelti i 5 migliori giochi calcistici di sempre.

[GameCompass - Le Microtransazioni \(02×06\)](#)

Con l'uscita di **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra** è tornato vivo il dibattito sulle microtransazioni: **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Daniele Spoto** affrontano il tema in questa puntata nella quale hanno parlato anche con lo youtuber **Luca Wright**. Troverete la recensione di **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra**, e inoltre spazio ai dati del settore con uno **speciale sulle microtransazioni** e la classica **top 5** con i migliori titoli con acquisti in-game!

[GameCompass - Le Retroconsole \(02×05\)](#)

Il Super Nintendo è tornato in versione mini, ma altre retroconsole sono in arrivo: Gero Micciché, Simone Bruno e Andrea Celauro ce ne parlano in una puntata totalmente dedicata alla retromania del momento, che ci vede in attesa di riedizioni di Commodore 64, Atari, Sega Mega Drive e tanto altro, con una videorecensione di **Thimbleweed Park** (titolo che ci riporta direttamente ai vecchi giochi Lucas), una guida per chi voglia approcciare al mondo del retrogaming e l'immane Top 5 con i migliori giochi di settembre selezionati dalla redazione di GameCompass!

[Speciale Milan Games Week 2017](#)

Gero Micciché ci racconta la Milan Games Week 2017 intervistando i principali protagonisti, da **Tim Schafer** al team di **Ubisoft Milano** che ha lavorato a **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**, oltre a tanti sviluppatori italiani indipendenti presenti nello splendido angolo curato da AESVI!

Interviste, montaggio, testo e lettura di **Gero Micciché**

Riprese di **Sabrina Santamaria**

[GameCompass - Super Nintendo Classic Mini \(02×04\)](#)

Il Super Nintendo torna nella nostre case e porta con sé un'ondata di nostalgia: Gero Micciché, Andrea Celauro e Vincenzo Zambuto ce ne parlano in una puntata totalmente dedicata al retrogaming, alla grande sfida Sega-Nintendo e con una selezione dei migliori titoli della nuova, piccola retroconsole.

[GameCompass - Destiny 2 \(02×03\)](#)

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.

[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.

[GameCompass - Mario+Rabbids: Kingdom](#)

[Battle \(02x01\)](#)

Quando si dà spazio e fiducia alla creatività italiana i risultati possono essere straordinari, come è stato con **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**, nato dal lavoro del team di Ubisoft Milano! Ce ne parlano Gero Micciché, Simone Bruno e Daniele Spoto nella puntata che inaugura la nuova stagione televisiva di GameCompass!

[GameCompass Summerplay #8](#)

È appena uscito «Life is Strange: Before The Storm»: quale miglior occasione per parlare del primo Life is Strange?

I nostri Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto parleranno di varie curiosità riguardo Maxine e Chloe ma anche di avventure grafiche in generale, con uno speciale sulle avventure grafiche e una top 5 delle migliori fra quelle basate sul Butterfly Effect. Sempre su Teleacras, canale 88 del digitale terrestre.

[Telltale: come finirà The Walking Dead](#)

Di recente su **GameReactor** è apparso un articolo riguardo al celebre gioco *The Walking Dead*. I reporter hanno intervistato il capo della comunicazione creativa **Telltale Games, Job J. Stauffer**. Si è parlato della quarta e ultima stagione e della decisione di **concludere la serie**.

«Di un gioco vediamo uscire un sequel, e poi un altro sequel, e così via all'infinito. Alcuni studios si aggrappano a un gioco per sempre sperando che la gente continui ad amarlo. Noi amiamo **The Walking Dead**, amiamo lavorare con **Robert Kirkman** e **Skybound** e il loro fumetto non finirà quando sarà terminato il nostro gioco: hanno già un finale diverso in mente. Noi abbiamo un finale per la nostra storia, che è la fine della storia di **Clementine**, ma non ho idea di quale sia o quando uscirà.» afferma Stauffer, che continua:

«La storia di Clementine è iniziata nel **2012**, e da allora noi - come studio e come fan - abbiamo tirato su insieme a lungo questo gioco come fosse un figlio, dando ai fan una risposta definitiva e dicendo: "sai, questa sarà la fine del racconto" e anche "Non vogliamo giocare a questo gioco per altri venti anni, sperando che voi continuiate ad amare Clementine", perché io penso che l'avremmo odiato e che sia raro che tu veda nell'industria dei giochi uno sviluppatore che ti dica "sai, lo metteremo a riposo e cercheremo di creare un'altra storia d'impatto"; **i giocatori stanno costruendo l'identità di questo personaggio da più di cinque anni**, quindi per ottenere determinati obiettivi e un finale che sia soddisfacente per i fan, è questo quello in cui ci stiamo cimentando al momento. Aspettiamo fino al **2018** per vedere dove arriveremo»