

[Gamecompass SummerPlay #1](#)

Prima puntata di **SummerPlay**, versione estiva di **GameCompass** fatta di news, recensioni e speciali su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre siciliano e sul nostro canale YouTube! In studio i nostri **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Vincenzo Zambuto** con la speciale partecipazione icastica di **Mark Cerny**, **Vincenzo Greco** e **San Calogero**!

[GameCompass #13 - Season Finale](#)

Con questa puntata termina la prima stagione televisiva di GameCompass e si inaugura una serie di mini puntate settimanali estive fino al rientro a fine agosto in occasione della **Gamescom** di Colonia!

[Nintendo Switch: sold out in 7 minuti](#)

Anche se **Nintendo Switch** è già uscito da tempo continua nonostante le previsioni ad andare letteralmente a ruba: in meno di 7 minuti in Giappone il **My Nintendo Store** ha infatti registrato il sold-out delle scorte in deposito. La mancanza di rifornimenti è diventata un problema nel paese dove le richieste della console della grande N continuano costanti. La motivazione di questa altissima richiesta si potrebbe accostare ai lanci di nuovi giochi come **Splatoon 2** e **Super Mario Odyssey**.



[GameCompass #12](#)

Troppo caldo per uscire? Accendete l'aria condizionata e seguite la nuova puntata di GameCompass! Dagli studi di Teleacras Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto commentano il meglio della settimana videoludica!

[In onda la nuova puntata di GameCompass](#)

Oggi, venerdì 5 maggio, alle 16:50 su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre siciliano, e sui nostri canali [Twitch](#) e [Youtube](#), andrà in onda la nuova puntata di **GameCompass**. In studio **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Lanfranco della Cha** parleranno di varie nuove uscite nel mondo dei videogames e di prospettive future in vista dell'attesissimo **E3 di Los Angeles**, che si terrà in terra californiana dal 13 al 15 giugno 2017.

La trasmissione andrà in replica su Teleacras:

- Sabato 6 maggio ore 16:50
- Domenica 7 maggio ore 16:00 e ore 21:15
- Lunedì 8 maggio ore 13:00 e ore 16:00
- Martedì 9 maggio ore 23:20
- Mercoledì 10 maggio ore 21:00

- Giovedì 11 maggio ore 23:20



Cluedo dedica a The Legend Of Zelda una nuova edizione

Vi ricordate di **Cluedo**? Sì, quel famoso gioco da tavolo in cui bisogna fare luce su un omicidio. Da poche ore è stata annunciata una **nuova edizione** che farà felici i fan della saga **Nintendo** più amata di sempre, ***The Legend Of Zelda***.



Merchoid e **USAopoly** hanno comunicato che sarà prodotta una nuova edizione di **Cluedo** ispirato al popolare j-rpg.

La confezione sarà dedicata alla saga, dal tabellone, raffigurante la mappa di **Hyrule**, alle pedine, che raffigurano alcune armi come boomerang, spade e archi.

Non è la prima volta che un gioco da tavola si ispira al titolo di casa Nintendo: qualche anno fa anche **Monopoli** aveva annunciato una nuova edizione proprio dedicata alla saga. L'edizione di **Cluedo** ispirata a **The Legend Of Zelda** può [essere preordinata](#) al costo di **44,99\$**.



[The Art of Destiny 2 sarà disponibile in autunno](#)

Di *Destiny* è stato da sempre elogiato il comparto artistico del gioco, il secondo capitolo, a detta di **Bungie**, non sarà da meno, infatti dopo quasi un mese dall'annuncio di *Destiny 2*, la casa produttrice ha comunicato che il 3 Ottobre, per ora solo in Nord America, sarà distribuito un libro intitolato: "**The Art of Destiny 2**".

Come già fatto nell'anno dell'uscita di *Destiny*, **Bungie** ha rilasciato un book con tutti gli **artwork** del gioco. Questo libro, come detto, mostrerà una serie di artwork del nuovo *Destiny 2* e introdurrà il giocatore a conoscere il concept artistico del gioco.

"**The Art of Destiny 2** è la collezione definitiva dello sbalorditivo art design del gioco. Il libro è una celebrazione dello stile artistico e visivo che i fan hanno amato nell'originale *Destiny*. Contenente centinaia di illustrazioni raffiguranti i concept art del titolo, l'artwork copre tutto lo sviluppo del gioco dai primi schizzi e disegni dei personaggi fino ai dipinti delle ambientazioni che hanno aiutato gli sviluppatori a concepire il mondo di gioco. Ogni fase del processo è minuziosamente dettagliata, dalla costruzione delle scene cinematiche in game fino alla realizzazione dell'intero universo. Il tutto condito da immagini esclusive mai viste, il commento degli sviluppatori e altro, **The Art of Destiny 2** è un must have che dovrebbero possedere tutti i Guardiani".

Dalla descrizione del libro si recepisce il lavoro che sta dietro *Destiny 2* che come concept-art darà del filo da torcere al precedente capitolo.

Destiny 2 sarà disponibile dall'**8 Settembre** per **PlayStation 4, Xbox One** e **PC**, inoltre il **18 Maggio** avremo nuove informazioni sul gameplay.

[Gamecompass #4](#)

[Svelato il misterioso titolo dietro #PrepareToDine](#)

[Qualche giorno fa](#) abbiamo parlato di un misterioso trailer caricato sul canale dei **Bandai Namco**. Con un paio di giorni di anticipo, il magazine giapponese **Famitsu** ha svelato il titolo dietro al misterioso gioco. Smentite le ipotesi più gettonate: non si tratta infatti di **Dark Souls**, né di un gioco ispirato a **Tokyo Ghoul**.

Il titolo oggetto del teaser è invece **Code Vein**, a cui sta già lavorando (si parla di uno stato di completamento del 35%) il team che ha curato la serie **God Eater**.

Secondo quanto riportato da **Famitsu**, **Code Vein** sarà un **RPG Action** con motore Unreal Engine 4 e ambientato in un futuro in cui l'umanità sta svanendo. Protagonista sarà un vampiro della razza dei **Revenant** dotato di abilità sovranaturali. Questi sarà accompagnato da un altro personaggio, non è dato sapere se giocabile o meno.



Gli antagonisti da fronteggiare saranno i “**Lost**”, dei **Revenant** che hanno subito una trasformazione per non essere riusciti a nutrirsi sufficientemente di sangue.

Il titolo uscirà nel **2018** e utilizzerà l’**Unreal Engine 4**, motore grafico [sul quale si sta lavorando per sviluppi grafici improntati al fotorealismo](#).

Per ulteriori dettagli sul titolo bisognerà attendere il prossimo 20 aprile, giorno in cui **Bandai Namco** svelerà tutte le notizie sul gioco.

[Dragon Quest Heroes II \(Demo\)](#)

Dopo il successo del primo capitolo della saga **Heroes**, che già durante la prima settimana del lancio aveva venduto oltre 400.000 copie solo in Giappone, è uscito per **Square Enix** il nuovo attesissimo episodio della serie, **Dragon Quest Heroes II**, del quale, alcuni giorni addietro, è stata resa disponibile la demo per i possessori di **PlayStation 4**.

Comincia la nostra nuova avventura

Durante la demo non seguiremo una storyline, ma andremo alla scoperta della nuova mappa e di sconfiggere vari boss, in particolare il “Randellatore Notturmo” e alcuni mini boss come il Mostro Mascherato Golem e il Fantagenio presenti nella pianura di Kala. Possiamo, inoltre, girare per la mappa o sconfiggere più mostri possibili in cerca di tutti gli oggetti nascosti e aprire tutti i forzieri presenti. Ciò durerà una buona mezzora di gioco, ma per sconfiggere solo il boss principale, e quindi

completare a tutti gli effetti la demo ce ne vorranno meno di 30 minuti, battle-boss compresa.

Iniziamo a combattere

I protagonisti di questa demo sono: **Laasar**, **Theresa**, **Maribel** e **Carver**. I quattro eroi si ritrovano a **Slurpianura**, zona della provincia di **Kala** abitata da piccoli nemici che ci faranno conoscere a fondo le loro varie abilità.

Oltre ai classici attacchi leggeri e pesanti, durante la fase di combattimento si avranno a disposizione alcuni **attacchi speciali** diversi per ogni personaggio: **Laasar**, ad esempio, padroneggerà l'abilità "**Spade gemelle**", che permetterà di utilizzare due spade contemporaneamente, e i suoi attacchi speciali si baseranno sul **ghiaccio**. **Theresa** avrà l'abilità "**Spada**" e i suoi attacchi speciali si baseranno sul potere elementale del **fuoco**, mentre **Maribel** nella fase offensiva utilizzerà un **boomerang** e anche lei utilizzerà il fuoco per gli attacchi speciali. **Carver** sarà invece il **tank** di turno: non utilizzerà alcuna arma, ma solo la sua **forza brutta**, sferrando pugni devastanti ai nemici.

Cosa cambia da Dragon Quest Heroes?

Questo nuovo capitolo della saga *Heroes* non differisce molto dai precedenti. La grafica è anche qui curata dal maestro **Akira Toriyama**; l'**HUD** di gioco ha subito alcune piccole modifiche ed è stata aggiunta una nuova mossa chiamata "**Pluriattacco**" che consente al personaggio che la utilizza di fare a cambio con un altro e sferrare un potente attacco contro il nemico. Un'altra novità è data dalla nuova modalità di **teletrasporto**: nel precedente capitolo non erano, infatti, presenti le **pietre del viaggio**, e il teletrasporto poteva essere utilizzato solo per specifiche missioni, mentre qui possiamo muoverci liberamente per la mappa, data la natura open world del gioco.

Conclusioni

L'attesa per giocare il titolo si fa sentire e non vediamo l'ora di provare la versione completa. Da una prima prova mi sentirei di consigliare il gioco anche a chi non conosca la saga, in quanto costituirebbe un buon inizio per poi recuperare i precedenti titoli.

Dragon Quest Heroes II sarà disponibile per **PlayStation 4** dal 28 aprile 2017 e il 25 aprile su **Steam**.