

[Utomik: il nuovo servizio di streaming videoludico in arrivo quest'anno](#)

Il 2018 inizia con delle belle notizie per il mondo dello streaming di videogiochi, infatti, proprio nelle scorse ore, è stato annunciato che il servizio **Utomik** verrà rilasciato ufficialmente nei primi mesi del 2018 e, con molta probabilità, potrebbe arrivare anche sul mercato italiano.

Utomik uscirà con più di **670 giochi disponibili**, che verranno aggiornati settimanalmente aggiungendo 5 nuovi giochi, e con circa **70 partner editoriali** tra cui **Ubisoft, Warner Bros. Interactive, Epic Games, SEGA** e molte altre.

La piattaforma verrà lanciata sul mercato con una tariffa di circa **5,99€ al mese** per un singolo utente e **9,99€ al mese** per il family plan, con quattro utenti.

Il pagamento della tariffa vi consentirà di accedere ad una vasta libreria contenente circa **670 giochi** da poter giocare in streaming, ma se non aveste una connessione che permetta uno streaming decente, allora, potrete scaricare parte del gioco sul vostro PC così da avviarlo da locale e rendere lo streaming molto più fluido e godibile.

[The Seven Deadly Sins Knights of Britannia: pubblicati nuovi trailer e immagini](#)

Bandai Namco, dopo l'annuncio della data d'uscita e del contenuto della Collector's Edition, ha rilasciato una serie di **trailer** e **screenshot** del nuovo picchiaduro, *The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia*.

Le immagini e i trailer mostrano alcuni dei personaggi che appariranno in gioco. Ovviamente saranno presenti **Melodias, Diane, Ban, King, Gowther, Merlin, Hawk, Arthur Pendragon, Twigo, Galthunder, Jericho, Guila** ed **Elizabeth**.

A quanto sembra, il gioco avrà circa 27 personaggi giocabili, ma Elizabeth e Diane saranno disponibili esclusivamente durante le missioni in modalità Avventura.

The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia uscirà in esclusiva PS4 il 9 febbraio 2018.

Qui sotto potrete vedere tutti i trailer e le immagini del gioco.

[Annunciati i titoli PS PLUS di gennaio 2018](#)

Sony, poco prima dell'inizio del nuovo anno, ha annunciato i giochi che saranno disponibili durante il mese di gennaio per chi ha sottoscritto un abbonamento PS PLUS.

Il 2018 sembra iniziare bene anche per i titoli presenti nell'elenco, infatti gli utenti PS4 potranno giocare *Deus Ex: Mankind Divided* e *Batman: The Telltale Series*.

Ecco l'elenco completo:

- **Deus Ex: Mankind Divided** (PS4)
- **Batman: The Telltale Series** (PS4)
- **Psycho-Pass: Mandatory Happiness** (PS Vita & PS4)
- **Uncanny Valley** (PS Vita & PS4)
- **Starblood Arena** (PS VR)
- **Sacred 3** (PS3)
- **The Book of Unwritten Tales 2** (PS3)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **2 gennaio 2018**.

[Star Citizen: rilasciata l'Alpha 3.0 e nuovo video per la campagna Squadron 42](#)

Star Citizen, che è attualmente in fase di sviluppo da parte di **Cloud Imperium Games Corporation**, si aggiornerà alla versione **Alpha 3.0**. Questo annuncio è stato dato tramite una newsletter inviata a tutti i sostenitori del progetto, che sono quasi **2 milioni**, informandoli che la nuova versione si potrà scaricare a partire da oggi. Ma pochi mesi fa era stato annunciato dallo studio, che dopo l'uscita della versione 3.0, gli sviluppatori non avrebbero più rilasciato enormi aggiornamenti, ma avrebbero effettuato piccoli upgrade regolari ogni trimestre.

Inoltre, durante una livestream di **Star Citizen 's Holiday**, i ragazzi di Cloud Imperium Games hanno fornito nuove informazioni per la campagna single player, **Squadron 42**, mostrando un lungo video gameplay. Secondo **Chris Roberts**, lo sviluppatore, la sceneggiatura di Squadron 42 è di circa **1600-1700 pagine**, per ora, e il team sta cercando di creare un gioco in cui gameplay e cinema si fondano per creare un mondo di gioco coeso.

L'intelligenza artificiale non è ancora completa del tutto, il team sta ancora lavorando al miglioramento dell'animazione e della stessa IA, così da permettere agli NPC di comportarsi in modo diverso in base alle situazioni, per adesso possono già interagire con il giocatore, parlare tra loro, mettersi al riparo e altro ancora.

Oltre al video, che mostra l'interno dell'enorme **UEES Stanton di Idris** e l'interazione con gli NPC, è stato annunciato un nuovo traguardo per il **crowdfunding**, che adesso conta circa **1.944.320** utenti registrati e circa **174.205.097** dollari raccolti.

Di seguito il video gameplay:

Wolfenstein II: il primo DLC è ora disponibile

Dopo quasi due mesi dall'uscita dell'ultimo capitolo di *Wolfenstein*, *Wolfenstein II*, MachineGames ha rilasciato il primo **DLC**, che è già disponibile al download per PC, Xbox One e PS4.

Wolfenstein II The New Colossus: Le avventure di Pistolero Joe, questo il nome del primo DLC, che ha come protagonista un ex giocatore di football di nome **Joseph Stallion**, che sarà impegnato a uccidere schiere di nazisti per le strade di Chicago.

Questo è solo il primo di tre DLC che saranno rilasciati prossimamente, durante il 2018, da Bethesda e ogni espansione avrà un proprio protagonista e seguirà le sue vicende.

Se si possiede il **Season Pass** si può già scaricare, ma può essere anche acquistato separatamente.

Mentre aspettate che il DLC si sia scaricato potete leggere la nostra recensione di [Wolfenstein II: The New Colossus](#).

Kholat

Dopo gli avvenimenti del 1959 sul **passo di Djatlov**, molti autori hanno preso spunto dall'accaduto per scrivere opere e sceneggiature, come il film *Devil's Pass*, diretto da Danny Harlin o *Il mistero del passo Djatlov*, romanzo scritto da Anna Matveeva, e nel 2015 uscì anche un videogioco, ispirato proprio alle misteriose morti avvenute la notte del **2 febbraio 1959**.



Una doverosa premessa

Durante il rigido inverno dell'anno 1959, un gruppo di 10 ragazzi organizzò un'escursione attraverso gli Urali settentrionali. I ragazzi arrivarono a **Ivdel'**, cittadina della Russia Siberiana, in treno, e pochi giorni dopo partirono per l'escursione.

Tutti i ragazzi avevano molta esperienza alle spalle, avevano effettuato scalate, escursioni in montagna, ma la notte del 2 febbraio qualcosa sembrò non andare per il verso giusto.

Al rientro, il gruppo doveva informare la propria associazione sportiva del buon esito dell'escursione e assicurare le famiglie, ma questo non accadde; giorni dopo i parenti delle vittime, non avendo più notizie dei propri cari, chiamarono i soccorsi, che iniziarono subito le ricerche.

Dopo settimane di ricerche, il **26 febbraio** furono ritrovati **i primi 5 corpi**, distanti quasi 500 metri dall'ultima tenda, la quale, come sostengono le indagini, aveva subito uno squarcio dall'interno, indicando che gli sciatori erano scappati dalla tenda in preda al panico, come se qualcuno o qualcosa avesse bloccato l'entrata. Dopo quasi due mesi dal ritrovamento dei primi cadaveri, i soccorritori riesumarono **altri 4 corpi** sepolti sotto quasi due metri di neve: l'unico a salvarsi fu il decimo escursionista, il quale poco prima dell'inizio della spedizione ebbe un malore improvviso che gli impedì di partire.

A rendere molto più inquietante la storia, fu lo stato dei corpi degli escursionisti, ritrovati in condizioni alquanto strane e misteriose: uno dei cadaveri aveva subito una grave **frattura cranica**, due corpi avevano la **gabbia toracica gravemente fratturata**, uno anche **privo di lingua, di occhi e di parte della mascella**, gli altri avevano subito delle gravi lesioni agli organi interni, ma i loro corpi non avevano segni di violenze e questi danni furono paragonati agli stessi causati da un incidente d'auto.

Secondo delle analisi forensi, i vestiti delle vittime risultavano contaminati da un alto livello di radioattività.

Una scena abbastanza inusuale e inquietante per un semplice incidente di montagna.

Su questo incidente, non ancora risolto, furono elaborate teorie di tutti i generi; molti sostenevano che le cause della morte dei ragazzi fossero d'origine paranormale, anche perché alcuni studiosi del luogo, proprio la notte del 2 febbraio, avrebbero visto delle sfere arancioni in cielo, che in seguito si

rivelarono dei lanci di missili balistici R-7; altri sostenevano che il tasso di radioattività fosse riconducibile a esperimenti del governo, altri ancora credevano che gli indigeni **Mansi** avessero attaccato il gruppo per aver invaso il loro territorio. E sono queste le teorie che ci accompagneranno in *Kholat*, **survival horror** sviluppato da **IMGN.PRO**, che prende ispirazione dai fatti precedentemente raccontati.



Narrazioni in soggettiva

Il protagonista è un uomo, non sappiamo se un semplice ricercatore o un investigatore, e non sappiamo nemmeno cosa lo abbia spinto sul luogo dell'incidente.

La scelta da parte degli sviluppatori di creare un protagonista anonimo non sembra essere delle migliori, anche perché la storia viene narrata attraverso dei ritrovamenti di pagine di giornale, registri o diari che raccontano grossolanamente la storia, accompagnati dalla profonda voce del narratore fuori campo (**Sean Bean**) che ci guiderà per tutta la nostra avventura, rendendo ancora più impersonale la storia.

All'inizio del gioco, come racconta la storia ci ritroveremo a **Vizaj**, l'ultimo posto in cui i ragazzi si erano fermati prima di intraprendere il loro lungo viaggio, ed è da lì che inizieremo la nostra escursione per il **Passo di Djatlov**.

Per arrivare al primo rifugio bisognerà superare un sentiero innevato che condurrà direttamente alla tenda da cui partirà la tetra avventura narrata in *Kholat*.

La tenda servirà sia per salvare la partita, sia per utilizzare i viaggi veloci da un accampamento all'altro per raggiungere facilmente una tenda già visitata fra le nove presenti sulla mappa.



Perdere la bussola

Il gameplay è abbastanza scarno, quasi inesistente: il gioco ci darà l'opportunità di recuperare solo delle pagine del diario di viaggio del gruppo, pagine di registri e articoli di giornale, nient'altro.

Avremo a disposizione solamente una torcia, che utilizzeremo in poche occasioni, una bussola e una mappa. Per rendere più verosimile il gioco e avvicinarlo ancora di più alla realtà, nella mappa non è stata inserita un'icona giocatore, ma dovremo essere bravi a orientarci tra la neve, per riuscire a trovare la giusta direzione. La bussola è uno strumento che potrebbe sembrare utile per potersi orientare, ma molte volte complica solo le cose, facendo prendere vie sbagliate o facendo ritornare il giocatore al punto di partenza. Anche l'orientamento risulta molto difficile, visto che l'ambiente non ha particolari punti di riferimento a cui affidarsi.



Il nemico silenzioso

I ragazzi di **IMGN.PRO** hanno però pensato di agevolare il giocatore posizionando delle coordinate su alcuni massi, che indicano la posizione in cui si trova il protagonista. Questo metodo aiuta un po' il giocatore a capire quale strada stia percorrendo e a evitare che si smarrisca, come succede la maggior parte delle volte.

Durante il nostro vagare tra i percorsi desolati e pieni di pericoli potremmo incontrare degli **spiriti arancioni**, i nostri nemici, che ci rincorreranno per qualche metro per poi desistere dall'inseguirci. Se dovessero catturarci non avremo via di scampo, non potremo colpirli con un arma o scacciarli via, potremo solo correre e sperare di non cadere in qualche dirupo o moriremo e ripartiremo dall'ultimo salvataggio o dall'ultima pagina trovata. **Altro lato negativo** è la mancanza di una soundtrack specifica o effetti audio ogni volta che si incappa in loro, l'incontro sarà talmente rapido che molte volte non si è in grado di capire da dove siano sbucati e come ci abbiano ucciso. Sarebbe stato molto gradito un qualche effetto sonoro che possa avvertirci della presenza di questi esseri o un audio ambiente atto a suggestionare e a creare quella tensione che caratterizza qualsiasi horror.



Suoni e visioni dalla Montagna dei Morti

I **comparti sonoro, grafico e artistico** sono molto buoni: il sonoro offre una serie di effetti che, se giocato con delle cuffie (vi suggerisco delle cuffie con surround 7.1), il gioco gode di un'atmosfera perfetta, piena di mistero e al contempo tetra e malinconica. È consigliato l'uso delle cuffie per potersi immergere quasi del tutto nell'avventura, e anche per rintracciare e raccogliere facilmente le pagine che troveremo durante il nostro vagabondare nelle fredde montagne russe.

Il comparto artistico, invece, impressiona parecchio: per essere un gruppo di sviluppatori indipendenti, IMG.N.PRO è riuscito a creare un paesaggio molto caratteristico, con il colore bianco che domina sulle scene e una serie di colori freddi utilizzati per il paesaggio, accompagnati da sfumature di rosso per rappresentare le torce, fuoco e soprattutto le sagome arancioni che incontreremo durante il nostro viaggio.

Indagine sugli Urali

Kholat non è un semplice gioco, ma una ricostruzione atta a far rivivere l'incidente e a far sentire l'**angoscia** e il **terrore** che provarono gli escursionisti, la paura dello sconosciuto, la paura del non rientrare a casa, il terrore che ha spinto i ragazzi a scappare dalla tenda squarciandola dall'interno.

Kholat non è sicuramente un capolavoro, ma riesce a incuriosire, con una storia che forse non gode della migliore narrazione ma che crea quella tensione degna di un buon horror: all'inizio potrebbe sembrare frustrante non poter sapere dove si sta andando, se si sta prendendo la strada giusta e non sapere cosa ci attende alla fine del percorso, ma, con l'avanzare del gioco, la storia intriga parecchio e ciò invoglia non solo ad andare avanti, ma anche a documentarsi sull'accaduto, sia online che con i documenti che troveremo sparsi per la montagna.

Kholat si dimostra un'opera di respiro ampio, che va oltre gli standard di un gruppo indipendente: l'uso del motore grafico ha contribuito parecchio, anche se il titolo pecca non poco nella narrazione

e presenta qualche piccolo difetto tecnico, tra bug o alcune imperfezioni che potrebbero essere risolte con qualche patch.

Rimane comunque un prodotto da giocare per ricostruire uno dei più suggestivi e criptici avvenimenti degli Urali, sul quale tutt'oggi si continua a faticare a stabilire una verità definitiva.

Processore: Intel Core i5-6500

Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 1060 6GB Gigabyte G1-Gaming

Scheda Madre: MSI Z170A Gaming M3

RAM: Corsair Vengeance LPX 8GB 2400MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10

[Detroit: Become Human: nuovo gameplay al PlayStation Experience 2017](#)

Durante il **PlayStation Experience 2017** è stata presentata una nuova demo di **Detroit: Become Human**, che mette in evidenza l'intenso dramma umano che sarà al centro della storia, riguardante la rivolta degli Androidi; più specificatamente è stata mostrata una delle scene, già vista nei precedenti trailer, che coinvolgono il protagonista Connor che tenta di salvare una bambina su un tetto di un palazzo: mentre il producer **Guillaume de Fondaumière** giocava la demo, il pubblico consigliava quali decisioni prendere, coinvolgendo così tutti gli spettatori.

Oltre a mostrare la demo e giocare insieme al pubblico, De Fondaumière ha anche accennato al fatto che il gioco sia attualmente alla "**fine dello sviluppo**" e che lo script totale per il gioco comprende oltre **2000 pagine e migliaia di conversazioni**. Inoltre, De Fondaumière ha affermato che i giocatori, per provare tutte le opzioni che offre il gioco, dovranno giocarlo e completarlo moltissime volte, aggiungendo che questo progetto è uno dei più impegnativi e più ambiziosi che **Quantic Dream** abbia mai affrontato, che presenterà «la narrativa più ramificata che abbiamo mai creato» e che «toccherà i giocatori a livello emotivo».

Detroit: Become Human uscirà per PS4 nella primavera 2018, ma nell'attesa potete leggere la [preview](#) della stessa demo (la missione **Hostage**) mostrata appunto al Playstation Experience.

[Karl Slatoff sulle microtransazioni: «è impossibile forzare qualcuno all'acquisto»](#)

Recentemente in Arizona, come ogni anno, si è tenuta la conferenza del Credit Suisse, in cui diversi importanti dirigenti dell'industria dei videogame hanno condiviso le loro personali riflessioni sullo scandalo delle **Loot Box**.

Tra questi troviamo il presidente di **Take-Two**, Karl Slatoff che, durante la manifestazione, alla

richiesta di commentare le recenti controversie; Slatoff ha puntato il dito sui **game designer** e sui **publisher**, i quali hanno il compito di stimolare la fidelizzazione dei giocatori attraverso i contenuti.

Secondo il presidente di Take-Two, non è possibile forzare un consumatore a comprare qualcosa, ma è possibile creare il miglior contenuto possibile per incentivare il coinvolgimento dei consumatori. «**Così è, e così sarà sempre**», ha aggiunto.

Slatoff ha anche parlato di *GTA V*, prendendolo come esempio, e di come il team abbia rilasciato aggiornamenti gratuiti per la campagna e le varie attività per poi spostare l'attenzione, gradualmente, a *GTA Online*.

Le parole di **Slatoff** sono molto decise, su un tema, quello delle **microtransazioni nei videogiochi**, al centro del dibattito negli ultimi tempi.

[Annunciati i titoli PS PLUS di dicembre 2017](#)

Sony, nelle scorse ore ha annunciato i titoli presenti nel **PlayStation Plus** nel mese di dicembre. Il mese scorso, gli abbonati al servizio PS Plus, hanno avuto modo di giocare *Worms Battlegrounds* e sfidarsi in agguerrite battaglie con i famosissimi vermi.

Questo mese è il turno di *Darksiders II Deathinitive Edition* e *Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie*.

Ecco l'elenco completo:

- **Darksiders II Deathinitive Edition** (PS4)
- **Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie** (PS4)
- **Xblaze Lost: Memories** (PS3)
- **Syberia Collection** (PS3)
- **Forma 8** (PS Vita & PS4)
- **Wanted Corp** (PS Vita)
- **Until Dawn: Rush of Blood** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I titoli di questo mese non sono sicuramente i migliori del 2017, ma la *Deathinitive Edition* di *Darksiders II* è un buon pretesto per recuperare il primo capitolo nell'attesa dell'uscita di *Darksiders III*, di cui Marcello Ribuffo ha già fatto un'accurata [analisi del gameplay](#).

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **5 dicembre**.

[Super Mario Odyssey: Cappy può uccidere Mario](#)

Cappy può sbarazzarsi di **Mario**. Avete capito bene, in *Super Mario Odyssey*, uscito poco meno di

un mese fa, è presente un **glitch** che permette al cappello di Mario di sbarazzarsi definitivamente del suo proprietario.

Questo glitch si può mettere in atto solo in modalità **co-op**, basterà visitare un regno che abbia una **Pianta Piranha**, lanciarle il cappello e poi schiacciarla; la Pianta Piranha e Mario scompariranno, lasciando Cappy libero di vagare senza Mario al suo fianco. Per far comparire l'ex idraulico basterà teletrasportarsi in un'altra area.

I found a glitch in [#SuperMarioOdyssey](#)'s 2 Player-mode that lets Cappy kill Mario when capturing a Piranha Plant. [#NintendoSwitch pic.twitter.com/SzM3bMjZEN](#)

— DefinitivNichtSascha (@NichtSascha) [November 13, 2017](#)