

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

[Football Manager 2018](#)

Anno Domini 2018: l'**Italia** si ferma ai quarti di finale dei Mondiali dopo i maledettissimi calci di rigore contro il **Belgio**. Nonostante la cocente eliminazione, il CT **Giampiero Ventura** verrà riconfermato e sarà chiamato al riscatto per gli europei del 2020. Il mondiale russo andrà alla **Francia**, che sconfiggerà la **Colombia** di misura per 1-0. Mentre, restando in territorio nazionale, la **Juventus** di **Massimiliano Allegri** riuscirà a centrare il settimo scudetto di fila con ben 104 punti, due in più rispetto al record realizzato nel 2014 con **Antonio Conte** alla guida della compagine sabauda, che nel frattempo si sta godendo il *back-to-back* sulla panchina del **Chelsea**.

Dite che nella vita reale sarà andato tutto diversamente e che il futuro sarà differente? In effetti avete ragione, ma questa non è la vita reale: questa è la mia annata su **Football Manager 2018**, nuovo capitolo della pluripremiata saga manageriale calcistica sviluppata da **Miles Jacobson** e dai ragazzi di **Sports Interactive**.

The screenshot displays the Football Manager 2018 interface. At the top, there's a navigation bar with 'HOME' and 'Serie D Girone I - Trova'. Below it, a search bar and a 'Continua' button are visible. The main area is divided into several sections:

- COMPETIZIONI:** Shows 'Serie D Girone I' (18ª Retrocessione) and 'Coppa Italia Serie D' (Sconfitta nel Secondo Turno (contro Il Palaz...)).
- STATISTICHE GIOCATORI:** Lists top performers:
 - CAPOCANNONIERE: Tommaso Leone (7 gol)
 - MIGLIOR MEDIA VOTO: Lucas Guedes (6,74)
 - MAGGIOR NUMERO DI ASSIST: Tommaso Leone (6 assist)
 - MIGLIORE PERCENTUALE DI PASSAGGI COMPLETATI: Salvatore Filippone (74%)
 - PIÙ VOLTE UOMO PARTITA: Gianpaolo Fonti (2 premi come migliore in campo)
 - MAGGIOR NUMERO DI AMMONIZIONI: Gianpaolo Fonti (6 ammonizioni)
 - PEGGIOR DISCIPLINA: -
- STAT. SQUADRE:** Shows team statistics for 'Serie D Girone I' (34 partite giocate):
 - Gol segnati: 26 - 16° posto
 - Gol subiti: 53 - 18° posto
 - Ammonizioni: 26 - 7° posto
 - Espulsioni: 0 - 12° posto
- CLASSIFICA:** Shows the league table for 'Serie D Girone I' with columns for POS, SQUADRA, G, V, DR, and PT.

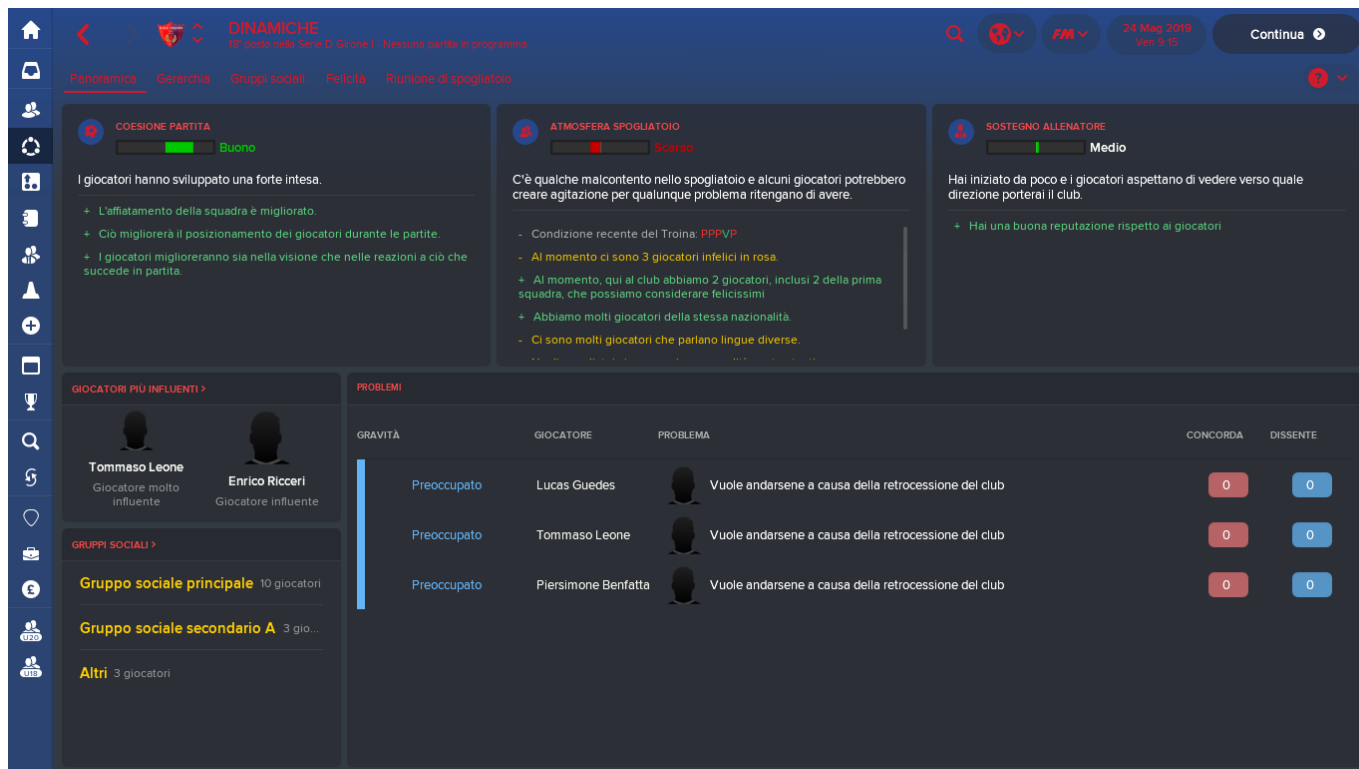
POS	SQUADRA	G	V	DR	PT
6*	Castrovillari	34	16	14	56
7*	Mazara	34	11	7	46
8*	Paceco	34	12	0	45
9*	Igea Virtus	34	11	-2	44
10*	Marsala	34	10	-12	40
11*	Palazzolo Acreide	34	8	-12	37
12*	Gelbison	34	9	-19	37
13*	Ercolanese	34	10	-14	36
14*	Camaro	34	9	-22	34
15*	Cittanovese	34	8	-21	33
16*	Roccella	34	5	-26	28
17*	Portici	34	6	-26	26

Amichevoli pre-stagionali

Come in ogni anno pari, **Football Manager 2018** aggiunge delle novità rispetto al precedente anno: tra queste abbiamo **il ritorno della simulazione della Brexit**, la possibilità che **i nostri regen** (ovvero i giovani calciatori creati dal gioco stesso che andranno a popolare le nostre squadre primavera) **facciano outing** (novità introdotta dagli sviluppatori per sensibilizzare sul tema dell'omofobia), e due aggiunte ex novo: **l'introduzione del centro medico e delle dinamiche**, ovvero la gestione umana della propria rosa.

Partiamo proprio dalle **dinamiche**, probabilmente l'aggiunta più succosa di questo **Football Manager 2018**: in passato la micro gestione dei propri giocatori era frastagliata e confusionaria, adesso a venirci in aiuto abbiamo uno schema piramidale che mostra le gerarchie dei vari giocatori, dal più al meno importante, una suddivisione in gruppi sociali, e dei vari diagrammi che mostrano la felicità della nostra rosa, l'atmosfera nello spogliatoio, l'affiatamento della squadra e il sostegno nei nostri confronti. Insomma, dovrete proprio impegnarvi al fine di mantenere un gruppo unito e dal morale alto, onde evitare ammutinamenti che potrebbero essere pericolosi anche per la permanenza nella squadra. **Un'aggiunta che aumenta il grado di realismo del gioco**, visti esempi simili successi nella realtà, com'è successo al nostro **Claudio Ranieri**, che, nonostante lo storico scudetto vinto lo scorso anno, è stato esonerato dal **Leicester** per aver perso le redini dello spogliatoio.

Il **centro medico**, invece, è un *hub* dove possiamo monitorare la situazione degli infortuni, purtroppo sempre presenti in grande quantità (forse anche troppa...), al fine di prevedere delle ricadute anche parecchio gravi. Insomma, non è molto bello quando la stella della vostra squadra si trova costretta a mancare per gran parte della stagione a causa di un legamento che salta.



Heavy Metal Football, Tiki Taka o Sarrismo?

Per quanto riguarda la parte tattica, anche essa ha subito delle modifiche più o meno sostanziali: sono stati aggiunti nuovi ruoli come il **carrilero** e la **mezzala**, la possibilità di impostare ali e centrocampisti laterali come **registi larghi** e **l'introduzione grafica delle intese** nel nostro 11 titolare: ad esempio, due archi che mostrano l'intesa nella nazionale italiana della cosiddetta **BBC** tra **Barzagli**, **Bonucci** e **Chiellini**. È stata migliorata anche la gestione dei calci piazzati e la possibilità di creare degli scenari tattici personalizzabili da usare durante alcune fasi della partita, ad esempio se siamo in vantaggio o in svantaggio di una o più reti.

Un'altra novità è quella delle **riunioni pre-partita**, dove si possono istruire i propri giocatori a usare determinati compiti tattici, come quello di giocare in maniera più offensiva o difensiva. Fate attenzione su cosa puntare, perché potreste anche abbassare il morale e il sostegno dei giocatori nei vostri confronti!

Nonostante le migliorie sul piano tattico, bisogna purtroppo parlare anche della **nuova interfaccia grafica**, abbastanza grezza e pensata soprattutto per schermi grandi come i 22" o i 24": questo può penalizzare soprattutto gli utenti che giocano a **Football Manager 2018** sui laptop (e vi assicuro che è un titolo perfetto da giocare durante le lunghe tratte ferroviarie) o su schermi di piccole dimensioni. Trovo poco convincente anche il nuovo sistema di **scouting**, che, nonostante l'apporto di novità ben accette come i pacchetti per la ricerca di giocatori giovani e senior (si parte dall'area nazionale, il minimo disponibile, fino alla ricerca globale, completa ma parecchio cara per le casse della vostra società) rende il tutto pesante e confusionario.



La dura legge del gol

Spostandoci sul campo, **Football Manager 2018** riesce nel compito di realizzare qualche gol ma anche di sbagliare delle occasioni incredibili sotto porta. Da quest'anno il motore grafico supporta le **DirectX 11** mandando quindi in pensione le ormai vetuste **DirectX 9**, il che lo rende un gioco leggermente più pesante da far girare, soprattutto sugli hardware più datati: se siete possessori di un **PC** o un **laptop** poco performante (o se, semplicemente siete dei giocatori di vecchia data come il sottoscritto), continuerete a preferire la visualizzazione della partita in 2D.

Ci sono stati dei miglioramenti anche nelle riunioni negli spogliatoi prima della partita e nell'intervallo, adesso più intuitive e utili, e nelle interviste dai tunnel. Migliorate anche alcune animazioni dei giocatori, più realistiche e meno goffe, questo grazie al lavoro nel motion capture realizzato da **Creative Assembly**. Non si può dire lo stesso dei comportamenti dell'intelligenza artificiale, a mio parere migliorata sì nei giocatori di competizioni più celebrate come la **Serie A** o la **Premier League** inglese, ma ancora da sistemare negli atleti dei campionati inferiori come la **Lega Pro** o, ancora peggio, **le serie regionali inglesi**.

Tutto sommato questo **Football Manager 2018** continua la buona tradizione dei suoi predecessori: ha ancora qualcosa da limare, ad esempio alcune righe di testo tradotte in un italiano claudicante o, nel peggiore dei casi, non tradotte proprio, ma per il resto il gioco di **Sports Interactive** resta ancora il re dei manageriali calcistici. Le nuove aggiunte delle dinamiche e le migliorie sotto l'aspetto tattico valgono il prezzo del titolo, e le molteplici mod disponibili sul web che migliorano skin e interfaccia di gioco o addirittura introducono campionati non disponibili nel gioco di base (volete allenare la squadra della vostra città che gioca in **Prima Categoria**? Basterà cercare il database apposito!) rendono **Football Manager** un gioco letteralmente infinito che conquista proprio tutti: dal semplice appassionato, fino agli addetti ai lavori (su tutti i calciatori **Antoine Griezmann** dell'**Atletico Madrid**, il **red devil Paul Pogba** o addirittura i vari scout delle società che approfittano dell'enorme database e delle statistiche fornite da **Prozone** per scovare nuovi talenti) e pure qualche celebrità del mondo dello spettacolo come i cantanti **Paolo Nutini** e l'ex **Take That Robbie Williams!**

Se siete spaventati dall'incredibile mole tattica e statistica, non disperate: dal 2016 a questa parte esistono altre due versioni più semplificate del gioco: **Football Manager Touch**, che offre una minor gestione societaria e tattica e la possibilità del cross-save tra **PC**, **tablet** e **smartphone**, oppure **Football Manager Mobile**, versione semplificata all'osso e disponibile sempre per **tablet** e **smartphone iOS e Android**.



[Gravel: Milestone fornisce dettagli sulla Modalità Carriera](#)

L'uscita di **Gravel**, nuova IP del team di Milestone, è ormai imminente. Dettagli sul racing game sono stati forniti tramite varie puntate del **Dev Diary** pubblicato sul canale youtube dello sviluppatore italiano, dove sono stati raccontati momenti della lavorazione del gioco e spiegati i perché di alcune scelte che hanno portato alla realizzazione finale del titolo.

In attesa dell'uscita a Febbraio, **Milestone** ha diramato il seguente comunicato a cui accompagna un trailer che illustra la modalità Carriera, nella quale ogni giocatore potrà far crescere il proprio pilota:

Se l'ultimo Dev Diary aveva svelato tutti i segreti e il concept dietro la realizzazione tecnica delle **Off-Road Masters**, le gare più estreme di sempre, adesso è finalmente giunto il momento di alzare il sipario e dare un'anteprima di quello che ci aspetta nella Modalità Carriera di **Gravel**.

La formula è semplice, ma il risultato è davvero esplosivo: scegli il tuo percorso, fai crescere la tua reputazione guadagnando skills e batti l'Off-Road Master in carica.

Protagoniste assolute saranno le location più suggestive, le macchine più potenti e, naturalmente, i piloti più veloci e aggressivi riuniti insieme per darsi battaglia nell'Off-Road Show più competitivo di sempre.

Riuscire a confermarsi come il protagonista di ogni episodio delle **Off-Road Masters TV Show** significa partecipare ad una serie di eventi che ruotano attorno ad ognuna delle quattro discipline, classificarsi al primo posto e battere, nel corso dell'Episodio Speciale, il Master. La vittoria sul campione di riferimento sarà la condizione necessaria per progredire nella corsa verso il titolo finale e affrontare l'Off-Road Master in carica.

Se cimentarsi negli eventi ambientati negli **Stadium Circuits** significherà mandare il pubblico in visibilio e gareggiare contro il Boss di questa disciplina **Scott Parker**, allo stesso modo, lanciarsi nelle corse più sfrenate legate agli eventi delle **Wild Rush** vorrà dire battere il campione **Ryan Carter**.

James Watanabe sarà il nemico numero uno negli eventi **Speed Cross**, mentre nelle **Cross Countries** ci si troverà faccia a faccia con **Justin Evans**.

Per scalare la classifica si dovrà competere negli eventi degli **Stadium Circuits**, delle **Wild Rush**, delle **Speed Cross** e infine delle **Cross Countries**: non importa a quanti e quali eventi parteciperai, perché la strada verso la consacrazione porterà sempre alla **Final League** contro il campione assoluto **Sean Walker**, che farà qualsiasi cosa per mantenere il proprio titolo di campione in carica.

Gravel sarà disponibile a partire dal 27 Febbraio 2018 su PS4, Xbox One®, the all-in-one games and entertainment system e PC/STEAM™.

Capcom annuncia la 30th Anniversary Collection di Street Fighter

Nel corso di un importante torneo annuale di **Street Fighter V**, Capcom ha annunciato la più grande antologia mai realizzata per la nota serie picchiaduro. La **Capcom Cup** è stata infatti interrotta per annunciare l'arrivo della **30th Anniversary Collection** di **Street Fighter**, che unirà svariati capitoli della saga, comprenderà varie funzionalità e sarà rilasciata a **maggio 2018**.

La Collection, che arriverà su PC, PS4, Xbox One e Nintendo Switch, comprenderà i seguenti titoli:

- Street Fighter
- Street Fighter II
- Street Fighter II: Champion Edition
- Street Fighter II: Hyper Fighting
- Super Street Fighter II
- Super Street Fighter II: Turbo
- Street Fighter Alpha
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter Alpha 3
- Street Fighter III
- Street Fighter III: 2nd Impact
- Street Fighter III: 3rd Strike



Street Fighter II, *Super Street Fighter II Turbo*, *Street Fighter Alpha 3* e *Street Fighter III: 3d Strike* comprenderanno anche la modalità **multiplayer**.

Contestualmente, sul canale youtube della serie è stato rilasciato il trailer della Collection:

Warriors All-Stars

Omega Force non si stanca mai di produrre giochi appartenenti al genere musou, e **Warriors All-Stars** ne è l'ultimo esponente: come si deduce dal titolo, si tratta di un crossover in cui si potranno impersonare alcuni dei protagonisti appartenenti a diversi giochi prodotti da **Koei-Tecmo** tra cui: *Atelier*, *Dead or Alive*, *Deception*, *Dynasty Warriors*, *Ninja Gaiden*, *Samurai Warriors*, *Toukiden*, e [Nioh](#).

Storia

Creare una storia credibile per un crossover di questa portata è un compito ai limiti del possibile, e infatti Omega Force ha usato la riciclatissima scusa degli universi paralleli, già usata del resto su **Dragon Quest Heroes**, ovviamente senza i personaggi appartenenti alla saga di **Square-Enix**.

In questo universo troviamo un regno i cui abitanti per sopravvivere hanno bisogno della **Sorgente della Vita**, la quale è legata indissolubilmente alla vita del monarca, ma quando il re muore, questa comincia a prosciugarsi.

I tre pretendenti al trono: **Tamaki**, **Shiki** e **Setsuna**, devono trovare una soluzione al problema, e Tamaki per risolverlo usa la forza magica rimanente della sorgente per evocare dei potenti guerrieri appartenenti ad altri universi, ma non tutto va per il verso giusto: gli eroi vengono sparsi per tutto il regno e ognuno dei 3 pretendenti si alleerà con alcuni di loro, dando il via a una guerra di successione. Il primo di loro che riuscirà a salvare, la sorgente diventerà re.

La storia non brilla certo per originalità, è un mero pretesto per far sì che si possano controllare dei personaggi appartenenti a universi così differenti, alternando scene serie con altre al limite del demenziale; se si aggiunge il fatto che nel gioco è assente la lingua italiana, è facile perderne totalmente l'interesse.

Grafica e sonoro

Questa volta Omega Force si è impegnata un po' più del solito sul piano tecnico, e il comparto grafico è un gradino sopra a quello che ha sfornato di recente ([Samurai Warriors: Spirit of Sanada](#) è uscito pochi mesi fa), i personaggi vantano modelli poligonali più dettagliati, anche i paesaggi godono di maggiore dettaglio e, considerando che ci saranno centinaia di nemici da affrontare contemporaneamente senza cali di frame rate, possiamo dire di essere abbastanza soddisfatti; il **comparto audio** invece è altalenante, sebbene ci siano ottimi brani appartenenti ai vari personaggi facenti parte di universi diversi, ascoltarne uno epico dopo uno demenziale fa storcere un po' il naso. Gli effetti sonori delle battaglie sono quelli a cui siamo sempre stati abituati dal genere musou e si rivelano appropriati.



Gameplay

Il fulcro del gioco sono senz'altro i **combattimenti**, ma questa volta non siamo rimasti molto soddisfatti: i personaggi non sono molto bilanciati, con alcuni finire il gioco risulta più facile che con altri, le mosse a disposizione sono inferiori agli ultimi musou a cui abbiamo giocato, non è possibile schivare i colpi nemici, si può soltanto parare, ma se il nemico riuscirà a sfondare la nostra difesa, saremo costretti a subire l'intera combo dei suoi colpi senza poter fare nulla, il che può rendere le fasi avanzate del gioco un po' frustranti. Ci sono comunque alcune novità: potremo creare una squadra composta da un massimo di 5 personaggi, e potremo personalizzarli tramite delle carte eroe che daranno ai nostri personaggi diverse abilità o potenziamenti, c'è anche il "**Musou Rush**" che è una mossa speciale attivabile con l'uccisione di 1000 nemici, in cui i membri della squadra si riuniranno in un devastante attacco combinato.

Ci sono tante altre cose che si potranno fare oltre al combattimento, come visitare il **santuario** che circonda la Sorgente della Vita, dove si potranno potenziare le **carte eroe** oppure rafforzare le relazioni con i membri della squadra visitando la taverna, oppure l'arena o le terme, migliorando i rapporti con i compagni, si sbloccheranno nuove cut-scene che ci faranno conoscere più approfonditamente il loro background.

Il gioco ha bisogno di almeno una **ventina di ore** per essere portato al termine, e considerando il fatto che ci sono almeno **15 finali** principali differenti più altri secondari, completarlo al 100% richiederà ben più del doppio del tempo.



Conclusioni

Warriors All-Stars è un gioco che sebbene ospiti grandi nomi appartenenti ai migliori giochi di **Koei Tecmo**, non riesce a convincere a pieno, sia a causa di una storia banale e priva di mordente, sia a causa di un gameplay non all'altezza degli ultimi esponenti del genere musou. Come al solito la lingua italiana non è stata presa in considerazione, e anche questo gioca a suo sfavore, pur non

rilevando nella valutazione finale.

Se però questi difetti non vi impensieriscono, il gioco offre tantissime cose da fare, e vi terrà impegnati per molto tempo.

NVIDIA: presentata TITAN V Volta, un mostro di potenza da 3000\$

NVIDIA ha appena **annunciato** la sua ultima scheda grafica **TITAN** basata sull'architettura **Volta**, la **TITAN V**. NVIDIA TITAN V presenta le più recenti tecnologie GPU come l'architettura Volta **12nm** accoppiata con **12 GB** di memoria **HBM2**.

NVIDIA TITAN V, uno mostro da 3000\$ con 5120 CUDA Cores, 12 GB HBM2 VRAM e tecnologia a 12nm

La scheda grafica NVIDIA TITAN V è dotata dell'ultima architettura Volta da 12nm e, come tale, è dotata delle più recenti tecnologie che NVIDIA ha da offrire. In primo piano nella famiglia TITAN, la GPU mirerà al mercato dei prosumer e in quanto tale, ci si può aspettare un prezzo molto alto in quanto questa bestia avrà un costo di **3000\$**. Annunciata dal fondatore e CEO di NVIDIA **Jensen Huang** alla conferenza annuale **NIPS**, TITAN V eccelle nell'elaborazione computazionale per la simulazione scientifica. I suoi **21,1 miliardi di transistor** erogano **110 teraflops** di potenza, **9 volte** quella del suo predecessore, con un'estrema efficienza energetica.

**«La nostra visione di Volta era quella di spingere i limiti estremi del calcolo ad alte prestazioni e dell'intelligenza artificiale. Abbiamo aperto nuovi orizzonti con la nuova architettura del processore a 12 nm, le istruzioni, i formati numerici, l'architettura della memoria e i collegamenti del processore. Con TITAN V, stiamo mettendo Volta nelle mani di ricercatori e scienziati di tutto il mondo. Non vedo l'ora di vedere le loro scoperte rivoluzionarie»
(Jensen Huang, CEO di NVIDIA)**

Non si ottiene solo la straordinaria nuova architettura Volta "**GV100**", ma gli acquirenti hanno anche 12 GB di memoria HBM2. Questa è la prima scheda grafica TITAN e anche la prima linea di schede grafiche NVIDIA con memoria HBM2.

La NVIDIA TITAN V è basata sull'architettura GV100 e dispone di un totale di **5120 CUDA core** e **320 texture unit**. Questa è esattamente la stessa quantità di core presenti su **Tesla V100**. Oltre ai core regolari, la scheda include anche **640 Tensor Core** all'interno della GPU Volta. Questi sono orientati alla massima performance in quanto la scheda può generare fino a **110 TFLOPS** di prestazioni per algoritmi relativi all'IA. La totalità del core è sincronizzata su base **1200 MHz** e **boost a 1455 MHz**. Anche con caratteristiche così pesanti, la scheda richiede solo un connettore di alimentazione a 8 e 6 pin per l'avvio e arriva a consumare fino 250 W. Quindi, venendo alla VRAM HBM2, come detto ci sono 12 GB con una velocità dati di **1,7 Gbps** lungo un bus di memoria a **3072 bit**. Questo dà alla scheda una larghezza di banda totale di **652,8 GB/s**, che è molto più veloce della

precedente **TITAN Xp**. Rispetto a Tesla V100, stiamo considerando un'interfaccia bus cut down (**4096-bit vs 3072-bit**) e anche una VRAM inferiore di **12 GB** rispetto a **16 GB** su quella scheda.

Nel complesso, questa scheda grafica può essere utilizzata per carichi di lavoro sia professionali che regolari come i giochi, e sarà interessante vedere come si comporterà questo asso di NVIDIA. Mentre il prezzo è decisamente alto, a bordo di TITAN V ci sono molte cose che le normali schede non hanno, elemento che la rende adatta a carichi di lavoro professionali. Queste funzionalità includono:

- **Calculation Cores FP64 dedicati**
- **Tensor Calculation Cores dedicati**
- **12 GB HBM2 con Interfaccia a 3072-bit**
- **Interfaccia NVLINK 2.0**

Foto dettagliate della TITAN V

A parte le specifiche, NVIDIA TITAN V offre lo stesso **Cooler NVTTM**, che abbiamo imparato a conoscere e amare nelle schede della serie **Pascal GeForce 10**. La GPU presenta solo una differenza tra le altre della serie 1000: il nome inciso sulla scocca. Inoltre è dotata di un magnifico corpo in alluminio **pressofuso d'oro** e di un sistema di raffreddamento delle **head pipe** superiore per le migliori performance termiche possibili. Il **PCB è un DrMOS a 16 fasi** con funzionalità di monitoraggio della corrente e di monitoraggio termico in tempo reale.

[Intel Core i3-8350K: grazie a una modifica è possibile usarlo su piattaforma z170](#)

Un **Intel Core i3 8350K** è stato accoppiato a una scheda madre con chipset **z170**, una combinazione pensata non fattibile, ma un utente dalla Cina è riuscito nell'impresa intervenendo con qualche modifica.

La scheda madre utilizzata per questa mod non è sicuramente economica. Parliamo di una **z170A Xpower Titanium** di **MSI**, che probabilmente potrebbe supportare anche un **i7 8700K**, grazie alle fasi di cui dispone per un **overclock** spinto. Il modder è riuscito ad avviare correttamente il sistema operativo Windows con il processore i3 8350K installato sulla scheda madre z170. Modifiche del **BIOS** e modifiche al **microcode** erano necessarie per farlo funzionare. Tuttavia, dire che questa mod funzioni perfettamente sarebbe un'esagerazione. La **GPU** integrata non è infatti disponibile, e anche lo slot **PCI-Express** primario non funziona, ma quelli potrebbero essere solo problemi specifici della scheda madre/driver. Ulteriori modifiche potrebbero probabilmente risolvere tali problemi. **Intel** afferma che le modifiche di erogazione dell'alimentazione per la **+12 V** di **Coffee Lake-S LGA1151** rendevano impossibile la compatibilità con le versioni precedenti. Tuttavia, poche settimane fa **Andrew Wu** di **ASUS** ha confermato che la decisione di disabilitare il supporto **CFL-S**

per z170 / z270 è stata dettata da Intel, mentre le schede madri più vecchie potevano facilmente supportarle.

Intel: 9a generazione con più core per competere contro Ryzen 2

Sulla base di recenti [rumor](#) da parte di **VideoCardz** riguardo **Intel**, fonti cinesi stanno riportando informazioni attraverso le dati acquisiti dai produttori di schede madri di Taiwan riguardo la nuova generazione di punta di Intel (9a generazione), la quale comprenderà più core rispetto all'attuale processore mainstream più veloce.

Intel Core i7-9700K con 8 core e 16 thread, Intel Core i5 e i3 ancora più potenti

Non c'era alcun dubbio che i processori mainstream della 9a generazione di Intel non avrebbero ricevuto alcun **aumento dei core** entro il prossimo anno. Sono trapelate alcune diapositive e l'anno prossimo Intel avrà abbastanza tempo per modificare il proprio processo produttivo e la progettazione dell'architettura per ospitare più core. Tra gli **HKEPC**, che sono stati in grado di ottenere informazioni dai produttori di schede madri di **Taiwan**, si è diffusa la voce che l'ammiraglia di 9a generazione che sarà conosciuta come **Intel Core i7-9700K**, comprenderà **8 core e 16 thread**. Non si parla di quale tecnologia di processo verranno utilizzate dai nuovi processori, ma si crede che sia una versione aggiornata dell'attuale processo **14nm ++**. C'è anche un rumor interessante per quanto riguarda i processori **Core i5** e **Core i3**. Secondo la stessa fonte, i chip Core i5 di prossima generazione di Intel saranno dotati di una CPU a **6 core e 12 thread**. Attualmente, tutti i chip della serie Intel Core i5 sono dotati di **6 core e 6 thread** mentre la linea i7 presenta **6 core e 12 thread**. La serie Core i3 d'altra parte otterrà anche il supporto **multi-threading**, il che significa che avremo un **4 core e 8 thread** e non più il **4 core e 4 thread** che siamo abituati a vedere al momento sui chip i3 di **Coffee Lake**.

Specifiche della 9a generazione di Intel contro l'attuale generazione

La nuova generazione di Intel si scontrerà contro i Ryzen 2 di AMD

È facile dire che Coffee Lake è stata una risposta immediata e affrettata a **Ryzen** di **AMD**, ma con la 9a generazione Intel avrà una buona quantità di tempo per rilasciare un forte concorrente. La nuova generazione di AMD, **Ryzen 2**, dovrebbe debuttare il prossimo anno e utilizzerà delle CPU **Zen** ottimizzate per una maggiore leva prestazionale e una maggiore efficienza. Al momento non si parla di un aumento di core, ma AMD potrebbe intraprendere questa strada da quando le guerre dei core tra Intel e AMD sono in aumento sia nei segmenti mainstream che in quelli **HEDT**. La famiglia Intel di 9a generazione sarà supportata sulla piattaforma **z390** o serie **300**, mentre AMD dovrebbe lanciare una linea di aggiornamento delle schede madri, ma manterrà anche la compatibilità per la nuova famiglia di CPU su schede madri esistenti.

Specifiche dei PCH riguardo Kaby Lake Refresh e Cannon Lake

La linea di **Ryzen 7** si scontrerà contro il Core i7, **Ryzen 5** andrà contro il Core i5 nel segmento di budget, ed è qua che si svolgerà la vera battaglia. Nel segmento entry level e il segmento value vediamo invece i chip Core i3 e **Ryzen 3** che punteranno al mercato statunitense a partire dai **200 \$**. Sarà una competizione interessante quella dell'anno prossimo nel segmento **desktop** e **laptop** in cui AMD sta risorgendo dopo anni di silenzio.

[Steam raggiunge i 17.6 milioni di utenti simultanei](#)

Secondo una recente statistica di **SteamDB**, **Steam** ha raggiunto lo scorso sabato il traguardo di ben **17.6 milioni** di utenti simultanei soprattutto grazie all'affluenza generata da **PlayerUnknown's Battlegrounds**, che ha visto impegnati il **43.15%** dei giocatori, con un picco di **2.940.359** giocatori su **6.813.617** attivi, generando ottime e positive notizie per **Bluehole**.

[Un giocatore ha costruito un robot per farmare crediti su Star Wars Battlefront 2](#)

Esistono due modi per guadagnare i crediti necessari per poter acquisire **loot crate** in **Star Wars Battlefront II**: Il primo consiste nel giocare duramente e ottenere più punti possibili. Il secondo modo risulta quello meno "lecito", ed è stato mostrato da un utente **reddit**, **Lowberg**, che ha costruito un robot che gioca al suo posto.



In realtà il robot non gioca realmente: semplicemente salta e muove il giocatore in ordine così da non farlo buttare fuori dalla partita dal sistema d'inattività.

Finché i crediti vengono dalla modalità arcade piuttosto che dal multiplayer, dubitiamo che molti giocatori potrebbero lamentarsi di questo metodo più o meno lecito.

Se costruire un robot è al di là delle vostre capacità, vi consigliamo di utilizzare le bande elastiche, così da ottenere un effetto simile.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLnNvbSUyRmVtYmVkJTJGOUNOcHphSmstcnMlMjIlMjBmcmFtZWJvcnRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlIyYWVkaWElMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=