Dakar 18: in arrivo un nuovo open world Racing

Ieri la software house britannica **Deep Silver**, nota etichetta di proprietà di **Koch Media,** in collaborazione con **Bigmoon Entertainment**, ha annunciato ***Dakar 18***, un open-world racing che include diverse tipologie di veicoli, proprio come l'evento tenuto annualmente di cross Dakar. Il gioco verrà commercializzato per **Xbox One, PS4 e PC**.

Secondo gli sviluppatori, ***Dakar 18***, restituirà al pubblico una simulazione realistica dell'evento Dakar; inoltre, promettono, sarà il più vasto open-world racing mai visto su un videogioco. Sarà possibile prendere possesso di diverse tipologie di mezzi, come: **motociclette**, **ATV**, **automobili**, **camion** e **SXS buggy**. Oltretutto è stato confermata anche la presenza dei principali team e piloti del settore, inseriti nel gioco grazie agli accordi presi con la **Amaury Sport Organisation**, ente organizzatore dell'evento Dakar.

Parlando di contenuti invece, sappiamo già che il gioco prevederà la modalità single player, che tante software house ormai sembrano voler abbandonare nei propri titoli, ed entrambe le modalità **online e offline** per il **multiplayer**.

Open-world racing: non sappiamo davvero cosa aspettarci. Sì non è certo la prima volta che viene applicato ai giochi di corse, siamo abituati a titoli come ***Need For Speed*** o ***The Crew***, nei quali potevi scorrazzare liberamente in città per cercare le gare e gli eventi che preferivi ma in questo caso, come potrebbe essere applicato ad un gioco di corse **NEL DESERTO**?
Bisogna prendere con le pinze una caratteristica come questa su un gioco di corse di questo genere, anche perché, come verrà applicato il sistema open-world in un gioco Dakar? Perdersi nel deserto non deve essere di certo una bella esperienza, orientati solamente da un bussola i piloti devono arrivare da un punto A a un punto B, sarà quindi realmente sfruttato questo tanto decantato open-world?

Di seguito, nel frattempo, potete iniziare a pregustare un piccolo trailer in CGI, giusto per capire cosa ci riserverà ***Dakar 18.***