Gran Turismo Sport

T**he real driving simulator**. Probabilmente questa definizione sta un po' stretta a un titolo che ha fatto la storia dei racing game ma che, negli ultimi anni, anche per via di una concorrenza sempre più aggressiva, ha cominciato a faticare, non riuscendo più a sostenere i ritmi sempre più accelerati dell'era digitale moderna. ***Gran Turismo Sport*** si presenta ufficialmente come uno **spin-off** dedicato interamente – o quasi – alle **competizioni e-Sport**, sfruttando anche l'importante partnership con la **FIA**, la Federazione Internazionale dell'Automobile. Anche se a molti potrà sembrare *Gran Turismo 7 Prologue*, il titolo si discosta abbastanza da ciò per cui questa saga è divenuta un cult nel mondo videoludico, differenze che, se mal gestite, potrebbero far storcere un po' il naso. Ma andiamo con ordine.

E quindi!?

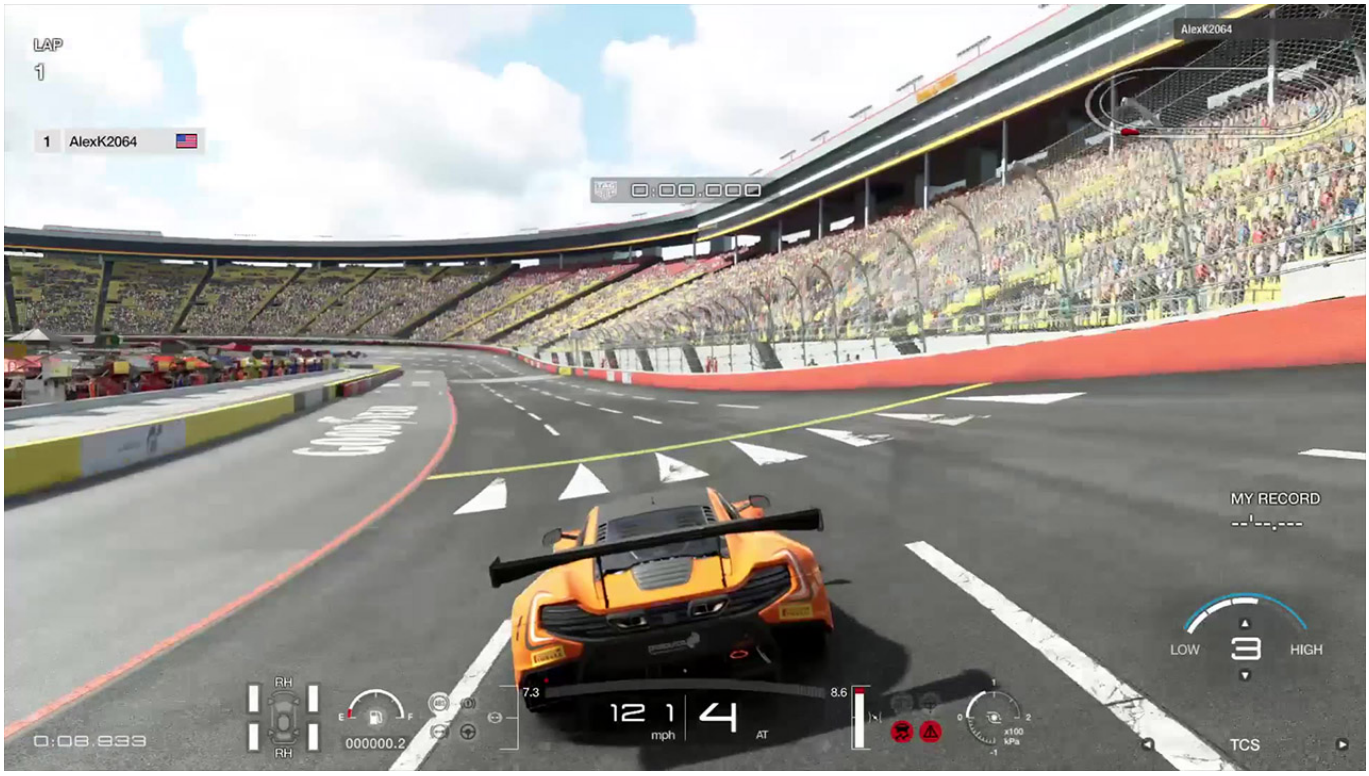
Partiamo subito dal menù. Benché a un primo impatto risulti molto elegante e pulito, non appena si comincia a navigare cominciano i problemi: tutto sembra disorganizzato, con modalità sparse e scritte fin troppo piccole per essere lette (chi scrive ha 10/10 di vista). Nonostante ciò, questo menù formato desktop, è già un elemento in grado di farci capire la passione di **Kazunori Yamauchi** per il mondo delle auto, con didascalie sulla storia e aneddoti sul mondo del motorsport. Uno degli elementi caratteristici dei *Gran Turismo* è sicuramente lo **Showroom**, forse il fiore all'occhiello del franchise ma in cui, ancora una volta, non è possibile esplorare i modelli in libertà, come avviene per esempio per *Forza Motorsport*. In ogni caso si presenta come una vera e propria enciclopedia dell'automobile, ognuna con la propria descrizione, con canale YouTube ufficiale della casa

costruttrice interessata annesso. Abbiamo modo di vedere la vettura in diversi modi, sfruttando temi dinamici pre-renderizzati o all'interno di uno studio fotografico. Non manca nemmeno un intero spazio dedicato alla storia di *Gran Turismo*, un vero e proprio museo associato a eventi storici di un certo peso. È uno Yamauchi che inneggia a se stesso? Può darsi, ma per tutti gli amanti di questa saga avere la possibilità di osservare elementi dei capitoli precedenti in una una sorta di collezione d'epoca, è di certo un colpo dritto alla nostalgia.
Una delle novità annunciate, e richiesta a gran voce dai fan, è l'**editor**, che già a partire da questa demo, risulta ben realizzato: è possibile creare livree completamente da zero, sfruttando non solo classiche forme geometriche e numeri ma anche uno sconfinato numero di sponsor e altri elementi da gara che possono rendere la nostra vettura assolutamente unica. Oltre alle auto, è possibile personalizzare il casco e la tuta del nostro pilota. Tutto risulta molto completo e profondo e probabilmente diventerà una delle modalità più utilizzate dagli utenti. Tutto questo si presenta quindi come un vero *car porn* a tutti gli effetti ed elemento distintivo, capace di interfacciare nella maniera più passionale l'uomo all'auto.
Tra le modalità presenti – una volta trovate – abbiamo la classica **modalità arcade**, dove cimentarsi in gare singole scegliendo l'auto tra le presenti o tra quelle possedute nel nostro garage, e selezionando una tra le tre difficoltà disponibili che andrà ad influenzare la quantità d'esperienza e crediti acquisiti. Possiamo cimentarci in una **gara a tempo**, una **prova personalizzata**, una **gara di derapata** e lo **schermo condiviso** per giocare con un amico.
Si arriva così alla **Campagna**, in cui possiamo imparare le basi della guida e partecipare a delle **Missioni**, in cui completare obbiettivi specifici. L'**Accademia di guida** prende il posto delle storiche **Licenze**, con una struttura abbastanza simile; in questo contesto dovremo cimentarci via via in percorsi di guida più complessi sino alla totale padronanza della vettura. Le prove a disposizione sono tantissime e, una volta completate, sbloccheranno premi in denaro e punti esperienza. Le missioni riprendono quanto iniziato da ***Gran Turismo 4***, una serie di prove ambientate in contesti particolari che, al loro completamento, sbloccheranno punti esperienza e denaro. Infine, per la campagna, troviamo **Esperienza di guida sui circuito**, utile per familiarizzare con le piste presenti e affinare le tecniche di guida.
Ma il punto focale è – o comunque dovrebbe essere – **Sport**, vero e proprio hub centrale delle competizione online. Fanno il loro ingresso una sorta di patenti atte a descrivere il livello del giocatore e la sua correttezza. Viene tutto classificato in base a un ranking, dalla E alla S, dove, la **Classificazione Pilota**, migliora via via con l'ottenimento di risultati positivi mentre, la **Classificazione di Sportività**, è influenzato dalla condotta del giocatore, il numero di urti, uscite di piste, etc. All'interno del menù Sport troviamo le **Gare Quotidiane**, eventi in cui sfidare piloti dal nostro stesso livello e aumentare il nostro prestigio. Almeno in questa demo gli eventi a disposizione erano soltanto tre e accessibili solo dopo aver aspettato anche decine di minuti. Le vetture che andremo a utilizzare saranno penalizzate o potenziate in base alle media delle vetture presenti e si dovrà seguire un rigido regolamento in cui, la maggior parte delle volte, vieterà di modificare mescola delle gomme e addirittura l'assetto. Nonostante ciò il comparto multiplayer sembra già pronto e maturo, senza problemi particolari per questa demo. I veri problemi sorgono quando si cerca di identificare la vera natura di questo titolo, in bilico tra single e multiplayer, rischiando di non accontentare nessuno.

The almost real driving simulator

Una volta scesi in pista possiamo gestire molti parametri pre-gara, come il tipo di aiuti e soprattutto la gestione dell'assetto. Nulla di particolarmente approfondito, ma capace di adattare l'auto al nostro stile di guida e, eventualmente, alle condizione del tracciato.
Il modello di guida di *Gran Turismo Sport* è sicuramente il fulcro del titolo, ma lascia anche spazio a qualche perplessità: si presenta come un'evoluzione di *Gran Turismo 6* e, se da un lato può accontentare un buona parte di pubblico, risultando particolarmente immediato, con un tocco di profondità per quanto basta, dall'altro, si rischia di allontanare videogiocatori del settore navigati e in cerca di qualcosa di più appagante. In un mondo che ha visto l'entrata in campo di numerosi racing game, *GT Sport* è quello col modello di guida meno rifinito e soprattutto non in grado di differenziare come si dovrebbe le diverse vetture presenti, particolarmente nella stessa classe di vetture. Fa specie – all'alba del 2018 – guidare alla stessa maniera vetture GT3 di conformazione completamente diversa come Audi o Jaguar, praticamente allo stesso modo, inficiando , non solo sul realismo ma anche nell'immedesimazione. Non stiamo parlando di un Arcade, ma sembra mancare di profondità, necessaria e ormai base di qualunque racing game moderno. Portare l'auto al limite sembra fin troppo semplice, anche senza aiuti di guida attivati, e il tutto fa fatica a restituire sensazioni particolari, come quel "pizzicorino" di cui parla **James May**, ex co-conduttore di **Top Gear**.
Interessante e molto utile invece, è la possibilità di attivare, attraverso la croce digitale, sotto-menù in cui sono indicati classifiche e tempi, un radar ma, soprattutto, la possibilità di regolare in tempo reale controllo di trazione e bilanciamento dei freni.
La fisica continua a essere l'elemento meno convincente: il peso delle vetture non risulta verosimile, fin troppo leggero e con reazioni quantomeno curiose agli urti. Anche le dinamiche di guida risultano "forzate", come se il controsterzo non fosse una conseguenza di un nostro errore ma ci sia soltanto perché deve esserci, dando così l'impressione di essere "simulativo". Molti elementi risultano

dunque posticci, mancano di amalgama e naturalezza con una ciliegina sulla torta data dai sorpassi usando altre vetture avversarie come sponda; un piccolo revival dall'originale *Gran Turismo*.
Grande mancanza di questi tempi è il meteo dinamico ma con la possibilità di scegliere, prima della gara, l'orario di partenza; inoltre non c'è stato modo di provare il modello dei danni che comunque, a gioco finito, dovrebbero esserci.



L'evoluzione dà i suoi frutti

Dal punto di vista tecnico, ***GT Sport*** ha fatto un bel salto avanti rispetto alle prime demo proposte. La modellazione delle auto appare sublime per quanto concerne lo showroom mentre, colpiscono meno in gara, dove si notano elementi altalenanti e qualche piccolo difetto, soprattutto nelle zone arrotondate. Anche gli interni, benché modellati squisitamente, fanno fatica a emergere, risultando spenti, probabilmente per un utilizzo di *shader* non proprio azzeccato. Quello che colpisce maggiormente però è il **sistema di illuminazione**, tra i migliori in circolazione e che mostra i muscoli soprattutto durante i replay, vicini al fotorealismo. Meno d'impatto i tracciati, di qualità altalenante. Diversi settaggi disponibili per **HDR** e **risoluzione 4K checkerboard**, permettono a chiunque di adattare il gioco all'hardware in possesso.
La **gestione della telecamera** risulta abbastanza limitata: all'interno, qualora volessimo vedere attraverso gli specchietti o soltanto osservare caratteristiche degli interni, essa si disancorerà dall'orizzonte in maniera fin troppo brusca, dando l'impressione di essere una camera secondaria. Anche all'esterno non è possibile gestirla, non possiamo ad esempio girare intorno al modello e vedere chi ci affianca. Le diverse visuali sono del tutto classiche anche se, quella più esterna, forse un po' troppo lontana dalla vettura.
Le **soundtrack** – anche se andrebbero disattivate in gara – sono una raccolta di tutti i brani presenti nei precedenti *Gran Turismo* più qualche inedito, mentre l'audio generale e soprattutto delle vetture

fatica a lasciare il segno. Il miglioramento è evidente ma siamo ancora lontani dalle produzioni concorrenti.

In conclusione

Gran Turismo Sport si appresta ad arrivare e questa demo, quasi in veste definitiva, ci ha lasciato qualche perplessità: i pochi contenuti in singolo e il numero risicato di vetture (160 nel titolo finale) tradiscono la sua natura in favore di campionati e-sport il cui interesse da parte del pubblico è tutto da verificare. Servirà sicuramente una prova approfondita del gioco per valutare il tutto ma, con la concorrenza spietata, capace di far uscire un titolo nuovo ogni biennio, forse è arrivato il momento di cambiare qualcosa in casa **Polyphony Digital**.