

GT Sport

Finalmente dopo 4 anni **Polyphony Digital** rilascia al grande pubblico **GT Sport**, il nuovo capitolo della celebre serie automobilistica nata in esclusiva per le piattaforme **Sony**. Le immagini e i video promozionali rilasciati dalla casa produttrice tempo addietro avevano nutrito positivamente la curiosità degli appassionati del genere che da tempo aspettavano il grande, roboante ritorno di **GT** sulle console nextgen.

Dopo aver testato e analizzato il gioco a fondo emergono lati positivi che non sempre riescono purtroppo a controbilanciare quelli negativi.



Tanto rumore per nulla

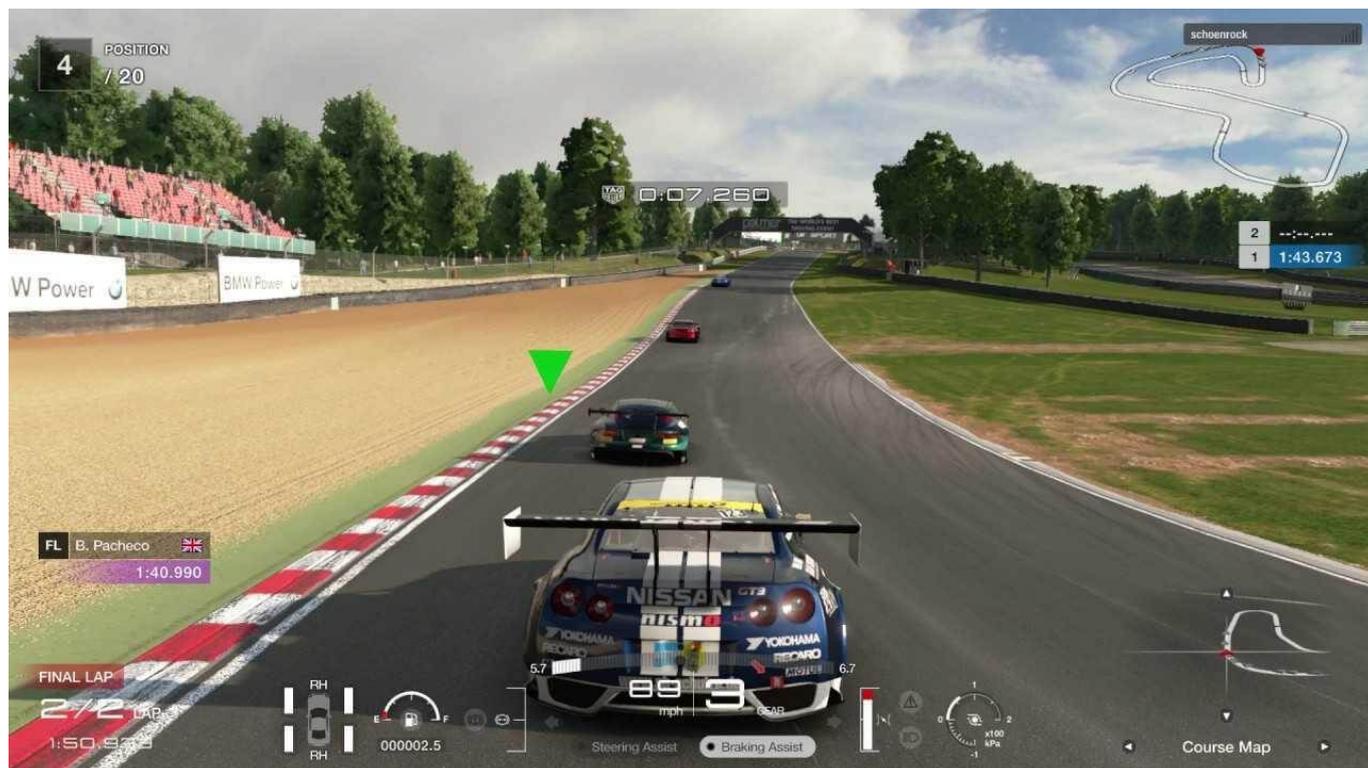
Analizzando quello che è il contorno, non possiamo non apprezzare l'ottimo lavoro svolto dal team di sviluppo: un menù ben strutturato e stilisticamente impeccabile, che tramite didascalie e immagini ci accompagna in un viaggio emozionale durante la nostra esperienza di gioco, raccontandoci la storia dell'automobilismo. **Graficamente impressionante**, anche grazie a un supporto HDR editabile, che rende la visualizzazione del gioco il più naturale e realistica possibile, ovviamente TV permettendo.

Pollice in su per la nuovissima sezione "livree", tramite la quale sarà possibile customizzare casco, tuta e ovviamente veicolo, mentre rimangono il solito marchio di fabbrica le prove per le patenti.

Un colpo al cuore invece è stato purtroppo vedere che, ancora una volta, **Polyphony** ha tristemente deciso di glissare sull'implementazione dei danni sulle vetture, con impatti che risultano fisicamente ridicoli: sotto questo punto di vista poco pare essere cambiato dal lontano 1997, anno in cui venne rilasciato l'originale **Gran Turismo**. Non è tutto oro quel che luccica in **GTsport**, erede che per certi versi non rende onore allo spessore storico del brand: **Yamauchi**, creatore del gioco allo sviluppo del quale ha partecipato con grande attenzione e dedizione, spiega: «guidare un'auto, non è

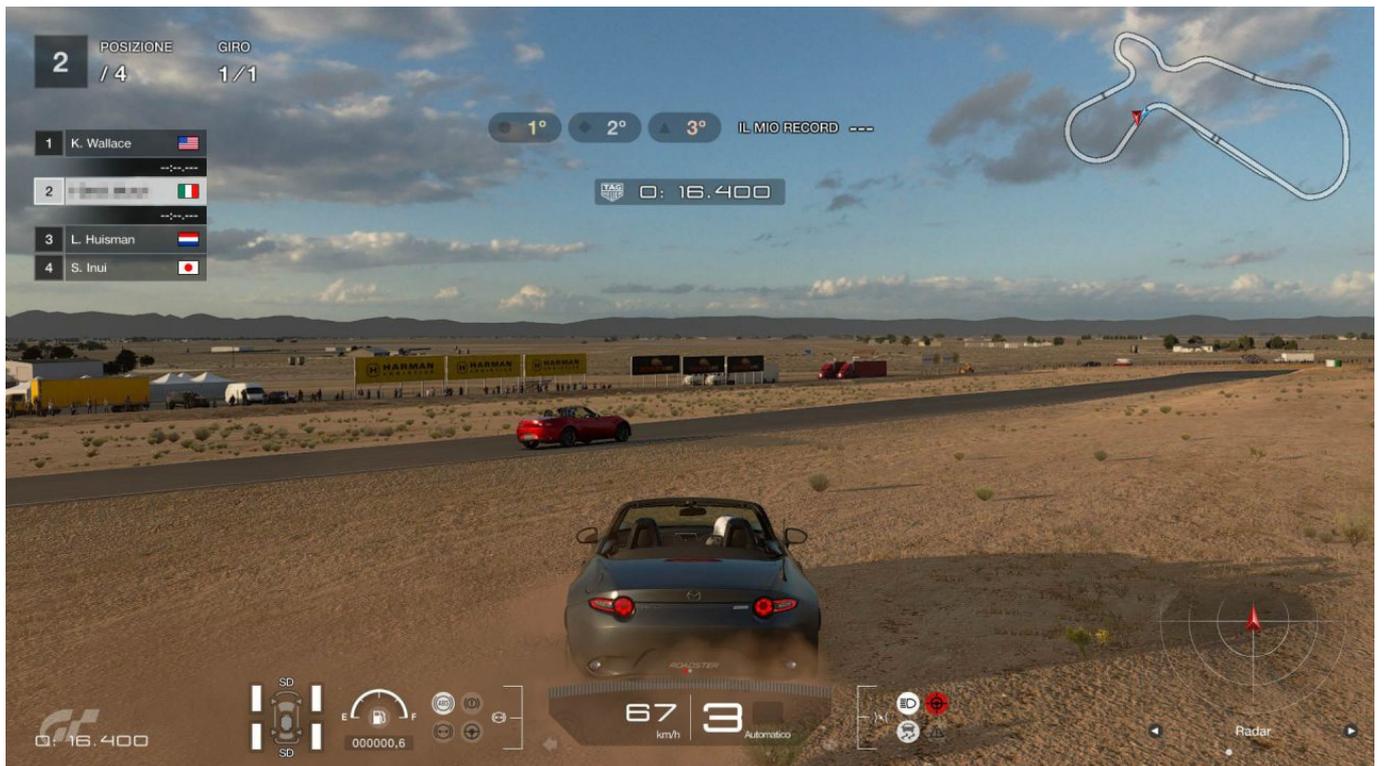
così difficile come si lascia intendere in molti giochi. Avendo provato personalmente sia l'esperienza su strada che su pista, posso confermare che è sbagliata l'idea di simulazione data dagli altri titoli automobilistici». Ammetto che mi piacerebbe credere alle sue parole, ma purtroppo noi che abbiamo giocato **GTsport**, sappiamo bene quanto possa risultare incredibilmente distorta la visione dell'autore. Della tanto amata modalità **Carriera** non rimane che un mero ricordo, a sostituirla è presente una sezione di gioco nella quale ci limiteremo a superare delle sfide - anche abbastanza elementari - nei circuiti a disposizione.

Inoltre è davvero inaccettabile che ancora oggi le auto non abbiano una fisica degna di nota: schianti inesistenti, anche lanciati a tutta velocità contro un muretto di cinta, con il risultato di vedere l'auto bloccarsi senza alcun tipo di reazione realistica. Insomma gli studi della dinamica non hanno avuto un buon esito, e nello specifico basterà notare quanto sia banale la differenziazione tra un'auto da competizione e una semplice auto sportiva, le quali in curva si comporteranno quasi allo stesso modo, pur disabilitando ogni ausilio alla guida, con manovre delle vetture che rimangono semplicistiche e abbastanza innaturali. Di certo il feeling con i controlli risulta ottimo: attenzione però, questo non dipende da una ben gestita complessità del sistema di guida ma piuttosto dalla semplicità del controllo delle vetture, che sembrano calcare un po' uno stile di guida "ibrido", in bilico tra arcade e simulazione.



Dov'è finito Gran Turismo?

Questo è proprio quello che ci piacerebbe sapere. Tutti ci aspettavamo un **GT** alla riscossa, invece abbiamo avuto in cambio un gioco tendenzialmente piatto, che non spinge il piede sull'acceleratore. Niente modalità "Carriera", un numero ridicolo di automobili a disposizione, poche impostazioni di setup del veicolo, questa gravosa faccenda dei salvataggi, possibili solo se connessi a internet. Insomma, a cosa stiamo giocando? Tra le mani abbiamo un gioco di guida che sembra essere un'opera incompiuta, che avremmo potuto giustificare qualora si fosse intitolata **GT Prologue 2**.



Per concludere

Non ho voluto giocare a fondo alla open-beta per non rovinarmi la sorpresa avendo prenotato il gioco per prenderlo successivamente al day-one del 18 ottobre. Credo sinceramente che, qualora lo avessi fatto, avrei probabilmente rivisto la mia scelta, evitando di comprare un **Gran Turismo Sport** rivelatosi alquanto triste.