Annunciato F1 2018

Come poteva mancare l'annuale gioco dedicato alle vetture più veloci al mondo. ***F1 2018*** sarà un'ulteriore evoluzione di quanto sviluppato con l'ottimo *F1 2017* che, a detta di **Paul Jeal** (*F1 Franchise Director* di Codemasters) è stato fondamentale per per mettere le basi al capitolo migliore di sempre.
Tra le novità annunciate, vi sarà una **maggiore attenzione alla modalità carriera**, con molte aggiunte richieste dai fan, che verranno svelate più avanti. Inoltre verranno realizzate **più auto storiche**, spaziando ancor di più tra le diverse epoche dello sport motoristico più famoso al mondo.
Il gioco vedrà il suo rilascio il **24 Agosto** in concomitanza con il Gran Premio del Belgio, a Spa-Francorchamps

---

F1 2017 – L'unico Modo per far Vincere Ferrari

La **Formula 1** è il campionato motoristico per eccellenza, uno sport d'elité con i piloti migliori del mondo a bordo delle auto più veloci del mondo. Da quando **Codemasters** detiene i diritti di questo brand, ha avuto il merito di riportare in auge questo sport anche a livello videoludico e, da allora – a parte il tonfo della versione 2015 – si è sempre ben comportata, facendo uscire ottimi titoli. In un anno in cui nella realtà si è arrivati a uno stravolgimento dei regolamenti, con auto completamente diverse e sicuramente più performanti, ecco che la casa inglese si è dovuta adeguare, portando con ***F1 2017*** tutte le novità di questa stagione; ma non solo.

L'imbarazzo della scelta

Ovviamente il fulcro principale dell'offerta risiede nel **Campionato di Formula 1 ufficiale**, in cui, una volta scelto il team d'appartenenza, gareggeremo in ognuna delle 20 piste presenti nel calendario. Tutto parte dalla creazione del nostro alter ego digitale, scegliendo conformazione del volto, nazionalità e il casco. La scelta del team non sarà banale: se è vero che siamo liberi di scegliere qualsiasi auto sin da subito, gli obbiettivi di ciascuna squadra differiscono in base al blasone e ai risultanti ottenuti nel campionato reale; risulta quindi più semplice partire con una **Renault** piuttosto che con una **Mercedes**, in quanto, scegliendo la "Stella d'Argento", saremo costretti a puntare sempre al podio per tenerci il posto in squadra.
Ma le modalità presenti sono davvero tante: tralasciando il classico **multiplayer**, dove non ci sono novità particolari rispetto gli anni precedenti, possiamo confrontarci con gli **Eventi**, una serie di piccole gare a tema, che riproducono azioni salienti avvenuti durante la stagione in corso. Gli eventi a disposizione vengono continuamente aggiornati e potremmo cimentarci ad esempio nella rimonta

di **Sebastian Vettel** al Gran Premio del Canada, in cui dalla 18esima posizione, rimontò sino alla quarta. Sono eventi che avvicinano ancor di più il videogioco alla controparte reale, diventando un titolo estremamente consigliato a tutti gli amanti di questo sport.
Se ciò non bastasse abbiamo a disposizione **una serie sterminata di campionati** ai quali partecipare, tutti di natura diversa grazie anche alla **presenza di vetture che hanno fatto la storia della Formula 1**, dalla **McLaren di Senna**, alla **Ferrari F2004 di Michael Schumacher**, che permettono una varietà di situazioni altrimenti inaccessibili. Sono presenti campionati che prevedono solo circuiti cittadini, altri l'utilizzo di vetture di una certa annata e così via. Oltre a questi vi sono **eventi specifici** dedicati a tali vetture, che si interpongono anche tra i vari weekend del campionato ufficiale. Questi eventi, definiti "per gli sponsor", sono gare dalle caratteristiche particolari in cui dovremmo cimentarci in gare di sorpasso o d'inseguimento.
Concludono l'ottima offerta le classiche **gare veloci** che permettono di cimentarsi con qualunque vettura, sia contemporanea che classica, in tutti i circuiti presenti, compresa qualche variante più corta. Anche queste gare non saranno mai banali, in quanto potremmo regolare un'infinità d'impostazioni, al fine di creare l'evento che più ci aggrada.
F1 2017, conscia dei passi falsi fatti nell'ultimo biennio, porta così una grande varietà di contenuti single e multiplayer che vi terranno incollati allo schermo fino all'uscita del prossimo titolo.

1000 CV tra le mani

Una volta scesi in pista notiamo subito una novità intrinseca di questo titolo: **le vetture 2017** sono **più grandi**, **più potenti** e **con un *grip* maggiore** rispetto all'anno precedente. Cambia, quindi, l'approccio, ma, se è vero che possiamo affrontare curve a maggiore velocità, l'uscita da esse diventa sempre un fatto di preoccupazione in quanto, ad un accelerazione vigorosa, molte volte corrisponde un testacoda. Inoltre, nemmeno la **rinnovata larghezza delle auto** è da sottovalutare:

i circuiti cittadini, come **Monaco** o **Singapore**, potrebbero diventare un incubo, soprattutto sotto pioggia battente. Bisogna quindi fare attenzione a così tanti parametri da sentirsi realmente un pilota di Formula 1, digitale almeno.
Già a partire dalle prove libere, dovremo effettuare una serie di prove diverse, atte a raccogliere più dati possibili su tracciato e vettura. La **familiarizzazione del tracciato** ci permetterà di studiare le giuste traiettorie di gara, prove di **gestione di carburante e gomme**, test sui **giri da qualifica** e **prove di costanza** diventano fondamentali non solo per studiare bene il circuito, adeguare l'assetto della vettura ed elaborare strategie, ma anche per collezionare dei punti necessari allo **sviluppo della vettura**. Come nella realtà infatti, le vetture di Formula 1 sono dei veri laboratori su ruote, in continua evoluzione: lo **sviluppo di nuove componenti** si attua su un reticolo di potenziamenti da installare che spaziano dall'aerodinamica, alla meccanica, sino al controllo finale di qualità necessario per avere l'ok finale al montaggio del nuovo pezzo. Una volta aggiunti nuovi componenti potremmo acquisire dei vantaggi di prestazioni rispetto alla concorrenza, aiutandoci così ad ottenere risultati migliori.
Ritorna anche la gestione della ***Power Unit***, l'insieme di motore a combustione e tutte quelle componenti elettriche atte al recupero dell'energia cinetica come **MGU-K** e **MGU-H** che man mano che si andrà avanti subiranno problemi di efficienza dovuti al consumo e che quindi di volta in volta andranno sostituiti, rispettando però il regolamento, visto che il numero di queste componenti è limitato.
Anche la **gestione della rivalità** col compagno di squadra sarà un elemento da non sottovalutare, in quanto **diventare Primo pilota**, in base ai risultati ottenuti, ci permetterà di ottenere nuovi componenti sviluppati per primi e usufruire così dei vantaggi ottenuti.
Dopo aver quindi effettuato prove e qualifiche ecco che ci si ritrova in gara, sulla griglia di partenza. Potremo scegliere se effettuare il cosiddetto giro di ricognizione in cui controllare il tracciato e scaldare le gomme, fino alla tanta adrenalinica partenza: pigiare la frizione, salire coi giusti giri motore, e rilasciare al momento giusto, farà la differenza tra guadagnare o perdere posizioni sin dal via.
Comincia così una lotta serrata, in ogni Gran Premio, per ogni posizione, ostacolati da una più che **buona intelligenza artificiale** che ci darà filo da torcere ma stando attenti ad evitare inutili contatti.
Un aiuto prezioso arriva dal **computer di bordo**, quest'anno strapieno di parametri a cui stare attenti: alla sola pressione di un tasto, di volta in volta, potremmo verificare condizioni di gomme, freni, power unit, gestire la densità della benzina e il suo stato, ripartizione frenante e cambiamento di strategia. È un vero e proprio hub, in cui lo stato della vettura viene costantemente monitorato.
Anche dal muretto dei box, il nostro ingegnere di pista sarà una presenza costante e utile nel comunicare informazioni; possiamo anche porre noi delle richieste, o con l'apposito menu digitale **o attraverso il microfono**, a voce: distanza dal nostro avversario diretto, informazioni generali sulla gara, meteo e tanto altro, diventa a portata vocale, aiutando di molto il controllo vettura, evitando inutili distrazioni e soprattutto migliorare l'immedesimazione.

Il titolo di quest'anno dunque, porta tutta l'esperienza maturata con i capitoli precedenti su nuovi livelli, creando probabilmente il miglior titolo di Formula 1 degli ultimi anni. E una delle feature dei titoli Codemasters torna anche qui, ovvero un'attenta **gestione della difficoltà**, di gestione della vettura e IA. Sono tanti i parametri su cui potremo intervenire, adattando la difficoltà a chiunque. La vettura sarà quindi più o meno difficile da controllare in base ai vostri gusti e anche l'intelligenza artificiale si comporterà di conseguenza. Proprio le vetture, le vere protagoniste, continuano la lunga tradizione di **paritaria unione tra simulazione e arcade**: per quanto la vettura senza aiuti di guida sia difficile da tenere in pista, soprattutto sul bagnato, con tutti gli aiuti attivi si andrà quasi su binari e fare un errore diventa praticamente impossibile. La varietà di situazioni, grazie al **meteo dinamico** e/o incidenti che potrebbero far entrare in scena **safety car** o **virtual safety car**, rendono ogni gara unica e soprattutto viva. Ogni GP sarà una continua battaglia sui decimi di secondo che, alle difficoltà più elevate, faranno la differenza.
Infine una chiosa sulle **vetture classiche**, su cui è stato fatto un buono studio, comportandosi in maniera completamente diversa rispetto all'era d'appartenenza: la McLaren di Senna, un mostro turbo di circa 1200 CV sarà un cavallo imbizzarrito mentre, una moderna Red Bull, meno potente ma con poco carico aerodinamico, risulterà un po' più semplice. Non siamo sui livelli di un *Assetto Corsa*, ma per un titolo del genere portare tutta questa varietà è sicuramente un lavoro ottimo e che difficilmente può essere trascurato.
Da segnalare – ma sono sottigliezze, almeno per ora – una mancanza reale della gestione del proprio alter ego digitale: quindi niente interviste ad esempio, ma magari, con la nuova esperienza che EA sta maturando con Alex Hunter in *FIFA*, un giorno anche *Formula 1* potrà contare su tale feature, sicuramente accattivante.

Bello, ma non bellissimo

Il nuovo **Ego Engine**, che ha debuttato nel 2015, comincia a dare i suoi frutti dopo qualche anno di sviluppo: le vetture sono squisitamente modellate, sia le contemporanee che le classiche. Tutti i dettagli sono al loro posto, considerando che le auto sono più complesse rispetto agli anni passati. *Texture* di buona qualità, ottimi *shader* e filtri regalano un'esperienza visiva davvero ottima, toccando il picco nelle piste in notturna come **Singapore** in cui, le cui le luci dinamiche si aggiungono in un contesto già ottimo, diventando quasi fotoreale. Fanno meno gridare al miracolo la modellazione e la resa degli elementi di contorno come alcuni edifici e il pubblico, oltre alla realizzazione del personale e dei piloti che deludono un po', contando anche su animazioni poco eleganti. I danni alle vetture, nonostante i paletti imposti dalla FIA, sono bene realizzati e sono un deciso passo avanti rispetto ai titoli precedenti.
Nonostante l'ampia personalizzazione delle caratteristiche tecniche, marchio ormai di fabbrica della casa inglese, fanno fastidiosamente la loro comparsa alcuni **cali di frame rate** in condizioni particolari come tante vetture presenti contemporaneamente e durante un'acquazzone, più un ***tearing*** a volte fin troppo evidente.
Da segnalare **l'utilizzo ufficiale delle grafiche FIA** per ogni gran premio e il commento di **Carlo Vanzini**, telecronista per SKY, e del pilota **Luca Filippi** al commento tecnico. Per quanto si senta la lettura di un copione, Vanzini fa un ottimo lavoro, introducendo tutti i gran premi, cercando di portare – per quanto può – il suo stile. Luca Filippi, per quanto puntuale è un po' troppo monòtono, mancando di enfatizzare alcuni momenti, spegnendo così l'entusiasmo.
Musiche d'accompagnamento discrete vengono soppiantate dalla buona realizzazione dei suoni delle vetture e di contorno: ogni rombo delle diverse annate è ben riprodotto, passando da rochi suoni odierni agli ululanti V12 degli anni 2000. Anche gli altri suoni, come i vortici generati da un passaggio ravvicinato ad alta velocità tra le barriere e gli stridii degli pneumatici danno un tocco di realismo in più che aiuta l'immedesimazione.

In conclusione

F1 2017 riesce nell'intento di portare a tutti gli appassionati un titolo di ampio respiro e davvero immenso. Le tante modalità presenti sono ben realizzate portando il giocatore al senso d'appagamento in ogni frangente. Il campionato ufficiale gode di tutte le migliorie apportate in questi anni da Codemasters, avvicinandosi sempre più alla controparte reale, pieno di elementi gestionali ma che, per alcuni vincoli della FIA, sono impossibili da ampliare – almeno per ora. Vetture classiche che fanno in loro ritorno in pista più belle che mai sono in grado di far saggiare, soprattutto ai più giovani, tutta la storia recente della Formula 1, con tutte le differenze del caso.
È un titolo da non farsi scappare se siete amanti di questo sport, in grado di contribuire a riportare entusiasmo in una Formula 1 che cerca di uscire dalla crisi.

F1 2017, annunciata la data d'uscita

Era atteso ed ecco l'annuncio: **F1 2017** arriverà il **25 agosto** su PC, Xbox One e Playstation 4 e sarà un titolo ricco di novità, a cominciare dall'omologazione ai nuovi regolamenti **FIA** per le vetture fino a tutti i cambiamenti dovuti a sponsor e mercato piloti.
Ma la novità più grande riguarda il ritorno delle vetture classiche, già presenti in *F1 2013*, alle quali qui sarà riservato un trattamento speciale: non solo potranno essere utilizzate sia in single che in multiplayer, ma vi saranno degli eventi specifici all'interno della carriera dedicati. Oltre a questo,

verranno aggiunti diversi layout di alcuni circuiti, probabilmente quelli più iconografici.
Le vetture classiche saranno in tutto 12: la **Mclaren MP4/4** di **Senna** e **Prost**, che sarà disponibile solo se si farà il pre-order o si acquisterà il gioco al day one (Comunque acquistabile successivamente), la **Williams FW14B** di **Mansell** e **Patrese**, la **Ferrari F2002** di **Schumacher** e **Barrichello** e altre nove che verranno svelate in seguito.
Vi lasciamo con il trailer.