

Kunos Simulazioni e il Libero Arbitrio

Quando si parla di videogiochi in Italia, molto spesso capita di cascare nella banalità e soprattutto nella disinformazione. Figuratevi quando si parla di produrre dei software sul nostro stesso territorio. Fortunatamente, negli ultimi anni, la scena videoludica italiana sta crescendo, trainata sicuramente da **Milestone**, ma che vede in crescita alcune software house concorrenti in grado di dire la propria nel mercato globale. Una di queste è proprio **Kunos Simulazioni**, alle luci delle ribalta grazie al progetto **Assetto Corsa**, in grado in poco tempo di entrare nell'élite dei giochi di guida, se non di più.

Sta arrivando **Assetto Corsa Competizione**, secondo titolo ufficiale della casa di **Stefano Casillo & Co.**, contornato dalle voci di **Assetto Corsa 2**. Eppure, nonostante l'eccellenza, non tutto è andato nel verso giusto.

La Scalata



Di Kunos Simulazioni si narrano storie come se appartenessero a leggende antiche, miti appartenuti a epoche mai viste e che forse possiedono un briciolo di verità. Quel che Kunos ha fatto con **Assetto Corsa** è qualcosa di strabiliante effettivamente: nonostante la campagna marketing sia stata ridotta all'osso, è bastata la qualità intrinseca del titolo e il passaparola tra gli utenti a dare ad **Assetto Corsa** quella spinta verso l'Olimpo dei giochi di guida. Passando da **netKar** (l'inizio di tutto) a **Ferrari Virtual Academy**, **Assetto Corsa** rappresenta la summa di tutto il lavoro svolto sino a quel momento. Il successo è dovuto principalmente al motore proprietario della software house, in grado di replicare fedelmente (per quanto possibile) il comportamento dinamico della vettura che, unito

alla realizzazione dei circuiti tramite **Laser-Scan**, ha reso il titolo il più preciso gioco guida sul mercato. Tralasciando un'interfaccia che più scarna non si può, *Assetto Corsa* è puro "car-porn" e un amante di motori NON può non viverlo. Esatto, viverlo. Il lavoro di Kunos è l'unico gioco di guida a regalare sensazioni maschie in grado di far aumentare il testosterone di ogni uomo. È grazie a questo che *Assetto Corsa* ha avuto successo, perché è stato in grado di sostituire YouPorn nelle giornate solitarie di ogni persona armata di volante e pedaliera. Ma a parte gli scherzi, un titolo di questo calibro è una vera pietra miliare del genere, tanto che persino **Porsche** ha deciso di utilizzare il titolo per permettere ai propri clienti di saggiare le potenzialità delle vetture ben prima della prova su strada e anche la **FIA** (Federation Internationale de l'Automobile) ha strizzato l'occhio verso Casillo. Il **Porsche Pack** (insieme alle [altre espansioni](#)) e **Assetto Corsa Competizione** ne sono la dimostrazione. Ma senza errori non si cresce, che Kunos ha deciso a un certo punto di mettere in pratica questa massima.

Setup Azzardato



Tutto bene insomma, sino a quando non si decise di approdare su console. Portare *Assetto Corsa* su **PlayStation 4** e **Xbox One** era una scelta azzardata sin dai primi rumor: un "simulatore" di guida per un pubblico che usa quasi esclusivamente un pad sembrava un controsenso ma purtroppo, i problemi erano altri. *Assetto Corsa* su PC ha vissuto di continui aggiornamenti e DLC a pagamento, ovviamente leciti visto l'alta qualità dei modelli strutturali e dinamici delle auto. Ma a un certo punto, lo sviluppo fu interrotto, proprio in concomitanza con l'arrivo su console del titolo. Del resto quando un team è composto da una manciata di persone è difficile dedicarsi a due progetti contemporaneamente. Fu così che *Assetto Corsa* PC venne abbandonato, nonostante gli ampi margini di miglioramento, a fronte della conquista del mercato console, che vedevano in [Gran Turismo](#), [Forza Motorsport](#) e l'outsiders [Project CARS](#), darsi battaglia per il "trono" - ma con

una sceneggiatura migliore...-. **Assetto Corsa in versione console** era soprattutto un modo per sondare il terreno: c'era spazio per un titolo di guida "hardcore" nel mercato dei semi-simulatori? La risposta è stata "ni". Se è vero che una certa fetta di pubblico, abituata già a titoli di guida, possedendo inoltre volante e pedaliera, ha apprezzato il lavoro fatto da Kunos, dall'altra non c'è stata una vera conquista di nuovi utenti. Nonostante dotato di nuova e più accattivante interfaccia, la versione console possedeva un **modello di guida più permissivo**, cercando di adattarsi all'uso di un pad ma soprattutto a un pubblico per la maggior parte poco avvezzo con la minuziosità di particolari in un titolo con mire simulate. Il problema, è che questo "abbassamento" di difficoltà finì di scontentare anche i pro-gamer e chi *Assetto Corsa* l'aveva amato su PC. Inoltre, a un certo punto, anche in questo caso lo sviluppo cessò. Probabilmente per via degli iniziali lavori per **Assetto Corsa Competizione**, la versione console finì in un limbo e ben presto dimenticato, a favore di un *Forza Motorsport* costantemente aggiornato, un *Gran Turismo* verso la risalita e un *Project CARS* che comincia a ritagliarsi una buona fetta di estimatori.

Possiamo sicuramente trarre degli insegnamenti molto banali da questa faccenda, ma andiamo oltre. *Assetto Corsa* è un titolo di una certa potenza mediatica tra gli estimatori del genere, ma anche per case costruttrici e organizzatori di eventi automobilistici. È qui che entra in scena la **Blancpain GT Series** e l'inizio di un nuovo capitolo per Kunos.

Un titolo così di nicchia avrà successo? Solo il tempo potrà dircelo, sperando che lo sviluppo non sarà interrotto dalle idee per **Assetto Corsa 2** che, tranquilli, arriverà.

[Tutte le esclusive Xbox disponibili al lancio di Game Pass](#)

La rivoluzione di **Xbox Game Pass** ha portato un interessante novità, confermata da **Aaron Greenberg** (General Manager Xbox) sul suo profilo **Twitter**: gli abbonati **Xbox Game Pass** potranno giocare con i titoli **Play Anywhere** anche su PC. Sebbene il servizio non sia disponibile in modo ufficiale su Windows, coloro che possiedono un abbonamento attivo **Game Pass** potranno utilizzare anche l'edizione PC di qualsiasi titolo correlato a **Xbox Play Anywhere**. Inoltre, tutte le esclusive uscite fino a ora saranno disponibili al lancio del servizio. Le prime esclusive **Microsoft** disponibili saranno **Sea of Thieves** (dal 20 marzo), **Crackdown 3** e **State of Decay 2**. **Phil Spencer** ha inoltre confermato che lo stesso trattamento sarà riservato anche per i nuovi giochi in esclusiva come **Halo**, **Gears of War** e **Forza**.

[I giochi "migliorati" su Xbox One X: la lista completa](#)

Con il debutto di **Xbox One X** nei negozi, **Microsoft** ha annunciato una serie di perfezionamenti per

i giochi che gireranno sulla nuova piattaforma.

Come riportato da [Windows Central](#), tra le migliori promesse dalla casa di Redmond avremo la possibilità di giocare con una risoluzione fino a 4K e 60 frame al secondo (fps), delle *texture* più dettagliate, il supporto all'High Dynamic Range (HDR) e al Dolby Atmos.

Ed ecco di seguito la lista dei giochi migliorati di cui potremo godere su Xbox One X:

A

- A Plague Tale: Innocence
- A Way Out
- Aaero (4K, HDR, 60 FPS)
- Agents of Mayhem
- Anthem (4K, HDR, 30 FPS)
- ARK: Survival Evolved (1440p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- Ashen (4K, HDR)
- Ashes Cricket (4K, HDR)
- Assassin's Creed per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Assassin's Creed: Origins (4K, HDR, 30 FPS)
- Assault Android Cactus (4K)
- Astroneer (4K)
- Away: Journey to the Unexpected

B

- Battlerite
- Below
- Biomutant (4K)
- Black Desert (4K)
- Brawlout (4K)

C

- Call of Duty: WWII (4K, HDR)
- Chess Ultra (4K, HDR, 60 FPS)
- Code Vein
- Conan Exiles (4K)
- Crackdown 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Crossout (4K)

D

- Danger Zone (4K)
- Dark and Light (4K)
- Darksiders II Deathinitive Edition (4K)
- Darksiders III
- Darksiders Warmastered Edition (4K)
- Dead Rising 4 (4K)
- Deep Rock Galactic (4K, HDR)
- Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition (4K)

- Dishonored 2 (4K, 30 FPS)
- Dishonored: Death of the Outsider (4K)
- Disneyland Adventures (4K, HDR)
- DOOM (4K, 60 FPS)
- Dovetail Games Euro Fishing (4K)
- Dragon Ball FighterZ
- Dynasty Warriors 9

E

- Elex (4K)
- Elite Dangerous (4K)
- Everspace (4K)

F

- F1 2017 (4K, HDR, 60 FPS)
- Fable Fortune (4K)
- Fallout 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Fallout 4 (4K, 30 FPS)
- Far Cry 5
- Farming Simulator 17 (4K, 30 FPS)
- Fe
- Final Fantasy XV (4K, HDR)
- FIFA 18 (4K, 60 FPS)
- Firewatch
- For Honor (4K, 30 FPS)
- Fortnite (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Horizon 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Motorsport 7 (4K, HDR, 60 FPS)

G

- Gears of War 3 per Xbox 360
- Gears of War 4 (4K, HDR, 60 FPS)
- Ghost Recon: Wildlands (4K, HDR)
- Gravel
- Greedfall
- GRIDD: Retroenhanced (4K, HDR)
- Ginger: Beyond The Crystal

H

- Halo: The Master Chief Collection
- Halo 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Halo 5: Guardians (4K, HDR, 60 FPS)
- Halo Wars 2 (4K, HDR)
- Hand of Fate 2 (4K)
- Hello Neighbor (4K)
- Hitman (4K, HDR)

- Homefront: The Revolution (4K)

I

- Immortal: Unchained
- Injustice 2 (4K, HDR)

J

- Jurassic World Evolution

K

- Killer Instinct (4K, 60 FPS)
- Killing Floor 2 (1800p nativi)
- Kingdom Come: Deliverance

L

- L.A. Noire (4K, HDR)
- Life is Strange: Before the Storm (4K)

M

- Madden NFL 18 (4K, 60 FPS, HDR)
- Mafia III (4K, HDR)
- Mantis Burn Racing (4K, HDR, 60 FPS)
- Marvel Heroes Omega (4K)
- Marvel vs. Capcom: Infinite
- Metal Gear Survive
- Metro: Exodus (4K, HDR)
- Middle-earth: Shadow of War (4K, HDR)
- Minecraft (4K, HDR, 60 FPS)
- Minion Masters
- Mirrors Edge per Xbox 360
- Monster Energy Supercross: The Official Videogame
- Monster Hunter: World (HDR)
- Morphite (4K)
- MX vs ATV All Out (4K) (4K)

N

- NBA 2K18 (4K, HDR)
- NBA Live 18 (4K)
- NHL 18 (4K)
- Need For Speed: Payback
- Nine Parchments

O

- Observer (4K)
- Okami HD (4K)
- Ooblets
- Ori and the Will of the Wisps (4K)
- Outcast - Second Contact
- Outlast 2 (4K)

P

- Paladins (4K, 60 FPS)
- Path of Exile (4K, 60 FPS)
- PlayerUnknown's Battlegrounds (4K, HDR, attualmente 30 FPS)
- Portal Knights (4K)
- Pro Evolution Soccer 2018 (4K)
- Project Cars 2 (HDR)

Q

- Quantum Break

R

- Raiders of the Broken Planet (1440p, 60 FPS, HDR)
- Railway Empire (4K, HDR)
- Real Farm
- ReCore Definitive Edition (HDR)
- Redout: Lightspeed Edition (4K, 60 FPS)
- Resident Evil 7: Biohazard (4K, HDR, 60 FPS)
- RiME (4K)
- Rise of the Tomb Raider (4K oppure effetti migliorati o framerate più alto, HDR)
- Roblox
- Riverbond (4K)
- Robocraft Infinity (4K)
- Rocket League (4K, HDR, 60 FPS)
- Rugby 18
- Rush: A Disney Pixar Adventure (4K, HDR)

S

- Sea of Thieves (4K, HDR)
- Skate 3 for Xbox 360
- Slime Rancher (4K, HDR)
- SMITE (4K, 60 FPS)
- Sonic Forces
- Star Wars Battlefront II
- State of Decay 2 (4K, HDR)
- Steep
- Strange Brigade (4K, HDR)

- Super Lucky's Tale (4K, 60 FPS)
- Super Night Riders (4K)
- Superhot (4K)
- Surviving Mars

T

- Tacoma (4K)
- Tennis World Tour
- The Artful Escape of Francis Vendetti (4K)
- The Crew 2
- The Darwin Project (4K, HDR)
- The Division
- The Elder Scrolls IV: Oblivion per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- The Elder Scrolls Online (4K, HDR, 30FPS)
- The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition (4K, HDR)
- The Evil Within 2 (4K, HDR)
- The Last Night (4K, HDR)
- The Surge (1800p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- The Witcher III: Wild Hunt (4K, HDR)
- theHunter: Call of the Wild
- Thumper (4K)
- Titanfall 2 (4K, 60 FPS)
- Train Sim World
- Transcribed
- TT Isle of Man - Ride on the Edge

U

- UFC 3
- Unruly Heroes (4K, HDR)

W

- War Thunder (4K)
- Warframe
- Warhammer: End Times - Vermintide (4K)
- We Happy Few (4K)
- Wolfenstein II: The New Colossus (4K, HDR)
- World of Tanks (4K, HDR, 30 FPS)
- WRC 7 FIA World Rally Championship (4K)

Z

- Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection (4K, HDR)

È stata annunciata anche la **retrocompatibilità per i titoli usciti sulla prima Xbox**, al momento su 13 titoli usciti originariamente per la console di Microsoft. I possessori di **Xbox One** e **Xbox One X** potranno godere di una maggiore risoluzione video, mentre, su quest'ultima, molti giochi gireranno ad una risoluzione 16 volte superiore rispetto all'originale, oppure fino a 1920p.

I titoli sono:

- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Ninja Gaiden Black
- Crimson Skies: High Road to Revenge
- Fuzion Frenzy
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Psychonauts
- Dead to Rights
- Black
- Grabbed by the Ghoulies
- Sid Meier's Pirates!
- Red Faction II
- BloodRayne 2
- The King of Fighters Neowave

[GameCompass - I motoristici \(02×08\)](#)

La nuova puntata di **GameCompass** è dedicata ai motoristici, da **GT Sport** a **Forza Motorsport 7** passando per **Project Cars 2** e tanti altri! In studio Gero Micciché, Vincenzo Zambuto e Marcello Ribuffo!

[Racing Game: dal concept al prodotto finale.](#)

Le grandi software house del settore motoristico continuano a sviluppare racing game sempre più evoluti che si battono per accaparrarsi, anno dopo anno, il primato di miglior gioco di guida simulativo. Ma il percorso per lo sviluppo di un gioco di qualità non è affatto semplice. Vediamolo insieme.

Ogni motoristico che si rispetti deve avere innanzitutto una propria dimensione sulla quale poi gettare le fondamenta, poiché sin dall'inizio bisognerà avere ben chiara la direzione da seguire per la linea di sviluppo del titolo: arcade, simulativo o ibrido?



Una volta scelta l'impostazione, si inizierà a progettare quello che sarà il vero e proprio contenuto del gioco. La fisica è normalmente legata al comportamento delle vetture su diversi tipi di terreno oppure ad altri particolari tipi di variabili dinamiche, caratteristiche che oggi giorno sono sempre più ricercate e, di conseguenza, oggetto di critica se mancanti o mal congegnate. Non sono queste però a determinare necessariamente la natura di un racing game. Di fatto esistono simulativi senza danni alle vetture o arcade con danni alle vetture ultra realistici.



Per avere un buon gioco di corse, sarà fondamentale fare affidamento su un **buon motore grafico**: le grosse software house ne sviluppano spesso uno proprietario, creato apposta per le esigenze del gioco. Al motore grafico, che sarà ovviamente responsabile di buona parte della qualità finale del titolo, andrà affiancato un minuzioso studio di tutte le variabili dinamiche, come l'aerodinamica dei veicoli in diverse condizioni, il clima variabile, l'usura delle gomme e altre caratteristiche che andranno poi ad arricchire l'esperienza di gioco: una fisica il più reale possibile diventa oggi uno dei punti di forza. Un'altra delle caratteristiche imprescindibili per i racing game di ultima generazione è sicuramente la **qualità grafica**. Lavoro che ultimamente si è raddoppiato, soprattutto per i modellatori 3D, anche a causa della tanto chiacchierata "visuale dall'abitacolo", nella quale il giocatore va alla ricerca anche dei minimi dettagli, dalle cromature dei bocchettoni dell'aria, alle manopole del climatizzatore, oltre che a un cruscotto con tanto di contagiri e tachimetro realmente funzionali. Il numero di poligoni delle vetture, dapprima molto basso, adesso è diventato diametralmente opposto: si cerca la perfezione in ogni dettaglio, dai bulloni di un cerchio in lega sino all'interno dei fari, dotati di lampade e luci a led. Il team al contempo si occuperà delle texture, necessariamente di alta qualità, sia per quanto riguarda le vetture, soprattutto nella visuale interna ove prevista, che per quel che riguarda tutto il contorno di copertoni, asfalto, cordoli, erba, terra, alberi e montagne. Una volta terminato il modello 3D, non rimarrà che completarlo applicando, grazie al motore grafico per l'appunto, diversi shader per ottenere delle superfici sempre più realistiche. Il **comparto sonoro**, non meno importante dei precedenti, viene registrato per ogni singola auto in modo da risultare il più fedele possibile all'originale e in seguito modulato in base anche alle diverse visuali di gioco: per esempio quella interna al casco, nella quale avremo un suono ovattato e sordo che ci restituirà una sensazione molto realistica alla guida. Le vetture virtuali vengono successivamente testate con speciali postazioni di simulazione di guida, spesso anche facendo affidamento a veri piloti professionisti, anche per poter usufruire di un parere professionale sulla fisica delle automobili in modo da limare dove possibile eventuali incoerenze tra realtà e simulazione.



Ma l'elemento che più attrae i veri amanti del genere sono le costosissime licenze ufficiali delle auto,

che non sempre vengono rilasciate con facilità. Nel caso di alcuni racing game quali *Ridge Racer*, *Split Second*, *Burnout* e simili, lo sviluppatore ha deciso deliberatamente di creare modelli di automobili e moto partendo da zero, trovandosi così anche a dover fronteggiare un minor investimento iniziale.



Che i giocatori adesso siano “viziati” dall’alta qualità dei titoli è un dato di fatto: si è raggiunto uno standard molto alto dal quale è ormai difficile tornare indietro, ed è forse proprio per questo che la scelta di investire nello sviluppo di un racing game competitivo è valutata con molta attenzione e cautela da ogni grosso developer presente sul mercato.

[Top 7: al volante dei migliori racing game](#)

Ci troviamo in un bel periodo: ***Project CARS***, ***Forza Motorsport*** e ***Gran Turismo*** ci regalano l’imbarazzo della scelta, e mai come ora tutti i titoli motoristici hanno raggiunto questo livello qualitativo. Ma è davvero così? Quali sono davvero i migliori racing game? Scopriamolo insieme.

7. Assetto Corsa (2014)

Nonostante sia appena entrato tra i grandi del settore, il simulatore italiano ha già la sua grande dose di appassionati, e si può ben capire il perché: **Kunos** ha lavorato strenuamente alla raccolta dei dati reali di ogni vettura e questo, unito alla scansione precisa dei circuiti, rendono *Assetto Corsa* il simulatore di guida più preciso sul mercato. Ha molto carisma e questo ha spinto alcune case come **Ferrari**, **Porsche** e **Lamborghini**, a proporre la prova dei suoi modelli reali attraverso questo titolo.



6. Project Gotham 4 (2007)

Oltre ai **Forza Motorsport**, Microsoft poteva vantarsi anche della serie **Project Gotham Racing** che con il quarto capitolo ha raggiunto la piena maturità. Oltre a essere tecnicamente eccelso, l'**ingresso delle moto** ha segnato profondamente il titolo, portando una varietà difficilmente riscontrabile nella concorrenza. **Meteo dinamico**, **130 vetture** perfettamente riprodotte e **diverse innovazioni per il multiplayer** hanno portato *Project Gotham* a essere uno dei migliori esponenti dell'epoca.



5. Need for Speed: underground 2 (2004)

Se c'è un videogioco che i fan richiedono a gran voce a **Electronic Arts** è un remake di ***Underground 2***, probabilmente uno dei migliori titoli arcade usciti finora. Il titolo era contraddistinto da un'incredibile varietà e libertà essendo a conti fatti un **open world** con la possibilità di poter modificare le proprie auto in ogni singolo dettaglio. È un titolo che ha influenzato molto il panorama automobilistico nel settore tuning, contribuendo a espandere quanto si era visto col primo ***Fast and Furious***.



4. Colin McRea Rally (1998)

Colin McRea Rally ha certamente segnato un'epoca, facendo saggiare a tutti i videogiocatori degli anni novanta lo spirito dei rally, derapate in mezzo al fango e salti spettacolari. Tutto questo **dall'interno dell'abitacolo**, una vera gioia per gli occhi e che spingevano questo titolo ai vertici della qualità tecnica. Anche la supervisione del compianto **Colin McRea** è stata fondamentale, portandolo il più vicino possibile alla controparte reale. Si doveva faticare tanto per portare l'auto al limite, rendendo questo titolo più vicino al simulativo che all'arcade, e, per l'epoca, era una novità.



3. TOCA Race Driver (2002)

Prima di *Grid*, Codemasters ci diletta con la serie *TOCA*, una delle migliori serie automobilistiche mai create. Il *Race Driver*, targato 2012, ha avuto il merito di rendere la carriera qualcosa di nuovo, **inserendo una vera e propria trama**, dove impersoneremo **Ryan McKane** che, dopo un grave trauma, cercherà di scalare le vette del motorsport. Tutto era stato costruito con minuzia, diventando un prodotto dalla qualità invidiabile e mettendo delle basi importanti per i successivi racing games.



2. Forza Motorsport 7 (2017)

L'ultima fatica di **Turn10** approda su una nuova generazione di console con risultati strabilianti. Tecnicamente il titolo non ha nulla da eccepire, mostrando i muscoli in tutte le condizioni climatiche. La ricerca del dettaglio è maniacale, creando vetture che sfiorano il fotorealismo. Grande varietà, e soprattutto una modalità multiplayer tra le migliori presenti, rendono **Forza 7** la summa di tutto il meglio che i racing game **Xbox** abbiano prodotto.



1. Gran Turismo 2 (1999)

Se *Gran Turismo* ha lanciato i racing games moderni, è con il secondo capitolo che ha posto le basi per tutti i titoli di guida che conosciamo oggi.

650 Vetture e così tante piste, non si erano mai viste prima, con così tante cose da fare che i giochi moderni impallidiscono. Era la **killer application** per eccellenza, con la sua suddivisione in **due CD** di cui uno interamente dedicato a eventi singoli e *split-screen* e l'altro dedicato interamente alla **modalità Gran Turismo**. È la pietra di paragone della nostra infanzia e il principio di tutto.



[Forza 7, Quantum Break e Halo 5 in bundle con Xbox One X?](#)

Come dichiarato da **Microsoft** stessa, **Xbox One X** è la console più potente e sofisticata del mondo, e questa potenza e tecnologia hanno un costo. Nel **Regno Unito** questo ammonta a £ 449, prezzo inusuale per il mercato console. Sembra che un rivenditore offra **Xbox One X** in preorder al prezzo di **£ 449**, includendo però alcuni tra i titoli più interessanti per la piattaforma come **Forza Motorsport 7**, **Halo 5: Guardians** e **Quantum Break**. Un affare piuttosto conveniente vista la presenza delle esclusive più rilevanti per **Microsoft**, ma siamo proprio sicuri che non si tratti soltanto di una trovata pubblicitaria?



[Project CARS 2 - Gas a Martello e giù il Piedino](#)

Dopo due anni di intenso sviluppo, **Project CARS 2** si presenta come un titolo sicuramente più maturo del suo antesignano, sviluppato grazie al crowdfunding. Una maggiore disponibilità economica ha permesso di portare grossi miglioramenti al gioco, portandolo a rivaleggiare con i pezzi grossi del settore come **Forza Motorsport 7** e **Gran Turismo Sport**.

Slightly Mad Studios è quindi riuscita a portare a termine l'evoluzione del suo racing game?



Oggi Go Kart, domani chissà

L'offerta videoludica di *Project CARS 2* si può suddividere in tre tronconi: la **carriera**, gli eventi **single player** e il **multiplayer**.

Ovviamente il percorso che ci porterà a essere il miglior pilota del mondo è il fulcro del titolo, dove saremo chiamati a partecipare a uno dei tanti campionati base disponibili e firmare un contratto con una scuderia. Al contrario del precedente capitolo, tutto risulta meglio strutturato, facendo in modo di far provare al giocatore un reale senso di progressione e accrescimento personale. Prima di arrivare a guidare i bolidi di maggior prestigio come LMP1 e Hypercar, si dovrà partire infatti dal basso, accumulando esperienza e sbloccando via via tornei più prestigiosi. Una volta conclusi i tornei principali, si sbloccheranno, di volta in volta, nuovi eventi speciali e tornei inerenti alle diverse case costruttrici, che ampliano ancor di più l'esperienza. Se tutto questo invoglia ad andare avanti, diventando sempre più un pilota provetto, è il contorno che stona alquanto: qualche email del team, nessun filmato particolare minano un po' l'esperienza, abbassando il livello di immedesimazione. Questa, come anche il single player vero e proprio, è ampiamente personalizzabile in modo che ogni videogiocatore possa cucirsi addosso l'intero titolo: scelta delle prove da effettuare prima della gara, meteo e orario con inoltre non solo l'IA degli avversari ma anche la loro aggressività in pista e il livello di danni subiti dalla vettura. L'esperienza è quindi personalizzabile su misura e chiunque, dallo sprovveduto al pro, può approcciare *Project CARS 2* come meglio crede.

Anche il **multiplayer** gode di tutti questi settaggi e si presenta come una delle esperienze più complete del settore. Oltre alle classiche gare e campionati sono disponibili modalità di condivisione sui vari social, trasmissioni streaming e partecipazione ad eventi ufficiali, dove si sfidano i migliori piloti al mondo. Utilissima anche la modalità **Test Privato**, in cui possiamo guidare ogni auto su ogni circuito, che serve, non solo a migliorare l'affinità con i vari tracciati ma anche per sviluppare nuovi e più precisi assetti che potremo salvare e utilizzare successivamente.

Tutto questo però deve anche essere sorretto da una grande varietà di contenuti e il secondo

capitolo fortunatamente ci riesce dando la possibilità di salire a bordo di **182 vetture** appartenenti a **38 brand** diversi compresa, da quest'anno, anche **Ferrari**. Si passa da vetture di tutti giorni a super leggere, passando ai mostri del **Gruppo C** degli anni '80 e '90. Per i tracciati siamo su livelli altissimi in fatto di varietà: **63 tracciati** con ogni variabile pensabile; questo porta il numero all'incredibile cifra di **146 piste disponibili**, tra cui alcuni realizzati dalla fantasia degli sviluppatori e il resto scannerizzando le piste ufficiali con l'utilizzo di droni e laser, come Mount Panorama o il circuito de La Sarthe.

L'offerta è dunque varia e appagante: gli eleganti menù ci accompagnano in ogni evento in modo chiaro e soprattutto intuitivo. Una volta entrati in gioco ogni nostra fantasia motoristica può essere esaudita.



Terra, acqua, fango e ghiaccio

La varietà che si respira tra i menù è poi percepita anche in pista: in gara potremo ritrovarci in una miriade di situazioni diverse, a cominciare dal **meteo dinamico** che può determinare un dolce trionfo o una bruciante sconfitta. Questo elemento è probabilmente il migliore presente su piazza e unito al preciso lavoro e studio su tutti i tracciati disponibili, grazie al **Live Tracking 3.0**, **le piste risentiranno di ogni piccolo cambiamento di temperatura e condizione climatica**, diventando il più delle volte un altro avversario con cui competere. Le piste sono letteralmente vive e influiscono ovviamente sulla dinamica della nostra vettura. Durante la pioggia - come avvenuto per *Forza Motorsport 6* - si formeranno pozzanghere che non saranno un semplice abbellimento ma che avranno una loro profondità, mettendo a rischio, una volta prese, una gara. L'**aquaplaning** è quindi una realtà, e una variabile in più da gestire.

Project CARS 2 punta a essere un simulatore: quindi niente vie di mezzo, visibile già dalla sconfinata possibilità di impostazioni che possiamo regolare sulla vettura. Quello che impressiona di più è il

comportamento e la **fisica degli pneumatici**, uno dei fiori all'occhiello della produzione: la loro temperatura e miscela influenzerà in modo sostanziale l'andamento dell'auto per cui, il loro monitoraggio è necessario se si vogliono evitare brutte sorprese.

Una volta scesi in pista, dunque, molto dipenderà da noi, dalla nostra capacità di adattamento e dalla nostra pazienza. Affondare subito il colpo, facendo un sorpasso, può a volte risultare controproducente, non solo per il rischio di incidenti, ma anche per il rischio di un eccessivo consumo di gomme e stress meccanico.

Anche gli avversari non staranno di certo a guardare e tenteranno non solo di sorpassarvi, ma cercheranno di dare battaglia a chiunque sia in pista, provando traiettorie diverse e commettendo anche errori. Il loro comportamento, migliorato sicuramente rispetto all'originale *Project CARS*, è sicuramente stimolante ma anche causa di fin troppi trapianti di fegato: non si capisce come in alcuni frangenti, soprattutto in piste strette come Monaco, gli avversari ci infilino senza motivo, mentre magari stiamo facendo un tornante a 50 KM/h, danneggiandoci reciprocamente. Non sono previsti rewind di alcun tipo per cui potrete accettare la resa e ritirarvi oppure riavviare la gara. Migliorata - finalmente - anche la **gestione delle penalità**, più oneste, e la **risposta ai comandi** su Joypad.

Il **lavoro fatto sulle vetture** è di ottima fattura per la maggior parte, dove spiccano i modelli stradali, e vetture a ruote coperte da gara. Portare le auto al limite - con tutti gli aiuti di fabbrica o disattivati - sarà una bella sfida, ma fortunatamente appagante. Risulta incredibile invece come alcune vetture appaiano completamente ingovernabili in certe condizioni, come se non fossero completamente ottimizzate ai cambiamenti del clima, ed è davvero un peccato, visto che alcune gare saranno pesantemente influenzate da questo fattore. Si spera in qualche aggiornamento futuro, per sistemare tali mancanze.

Una delle novità introdotte riguarda anche la possibilità di guidare su **piste sterrate e innevate**, con l'ingresso di nuove tipologie di auto come le **RallyCross**: sono vetture da rally ulteriormente potenziate ed estremamente divertenti da guidare. Anche qui, il comportamento delle vetture risente in maniera credibile al tipo di terreno per cui, guidando ad esempio una super car su ghiaccio, saremo a volte costretti a togliere le mani dal volante per pregare, visto che ogni drastico cambiamento di direzione ci porterà verso le barriere. È fondamentale dosare perfettamente gas e freno oltre alle sterzate, se si vuole arrivare in fondo vivi. Sullo sterrato - un po' più permissivo - la musica è quasi la stessa, ma saremo più liberi di fare qualche derapata controllata, sporcando con orgoglio la nostra vettura.



Bello e possibile

È bello poter parlare di un titolo che fa sfoggio della **potenza tecnica** e che, al contempo, è anche usufruibile dalla maggior parte dei PC in commercio. Se c'è una cosa che quest'anno non si può criticare a **Slightly Mad Studios** è il lavoro sull'ottimizzazione, che rende *Project CARS 2* uno dei titoli migliori da questo punto di vista. Il **Madness Engine**, già utilizzato dai tempi di *Need for Speed Shift*, ha raggiunto la sua piena maturità, regalando una delle migliori esperienze visive del momento. I modelli delle auto sono deliziosi, modellati fino ai minimi dettagli, sia all'esterno che all'interno. Soprattutto dentro le vetture si apprezza la cura con cui si è cercato di ricreare il più fedelmente possibile la strumentazione, volante, bocchette d'aerazione, che ci proiettano all'interno del nostro bolide preferito. Da segnalare qualche piccola sbavatura in qualche modello, probabilmente importato dal precedente capitolo con e texture a volte non all'altezza, soprattutto per quanto concerne le livree. Ottimo lavoro invece per i vari **shader** utilizzati: tutti i materiali rispondono in maniera realistica al contesto e alle varie condizioni climatiche. Comparto luci davvero ottimo e filtri che fanno il loro lavoro regalano un gioco pulito e di qualità.

Uno dei punti forti è **la resa del clima variabile** che, come detto, spazia da sole a tempeste di pioggia e neve. Tutte le piste rispondono egregiamente al cambiamento di temperatura e aderenza, grazie anche al **Live Tracking 3.0**, caratteristica che aiuta a determinare una verosimile risposta fisica del veicolo. Anche tutti i tracciati godono della bellezza del motore grafico, con tanti dettagli su pista anche se con elementi altalenanti, soprattutto nei circuiti cittadini. La fisica risulta aggiornata e più credibile, anche se alcune volte gli esiti degli impatti non risultano proprio realistici. I danni alle auto sempre di buon livello: ogni vettura è completamente distruttibile, a differenza della concorrenza.

Grande lavoro e soprattutto, grande passo avanti rispetto al capitolo precedente, è stato fatto nel **campionamento dei suoni** delle vetture, non solo per i vari rombi di motore, ma anche per i suoni contestuali come ghiaia depositata sul fondo della vettura, fruscii aerodinamici, etc.

L'audio è avvolgente e contestualizzato anche alla visuale che stiamo utilizzando: se siamo all'interno del casco del pilota, tutto diventerà ovattato, regalando un ottimo senso di immedesimazione. Musiche dei menù che riprendono quando visto nei titoli precedenti, con un misto di orchestrale e rock creano un'atmosfera quasi aulica ma che, tutto sommato, funziona.

Gioco completamente tradotto in italiano tranne le voci, tra cui quella del nostro ingegnere di pista, utile a comunicarci distacchi dagli avversari e altre informazioni utili. Il tutto avviene - qualora non si conosca bene l'inglese - per mezzo di sottotitoli che a volte, possono distrarre dalla guida.



In conclusione

Project CARS 2 riesce nell'intento di evolversi e migliorarsi, diventando un acerrimo concorrente per gli altri racing game. Tutto è stato rinnovato, a partire dalla carriera, completa e contornata da una grandissima varietà di situazioni, offerte in primis dall'impressionante meteo dinamico e dal Live Tracking 3.0. Ogni gara sarà una storia unica e un evento il più fedele possibile alla controparte reale. Una gioia per gli occhi e per le mani degli appassionati, ma anche un perfetto titolo per cominciare a saggiare l'ebbrezza della velocità.

Purtroppo, una mancanza di reale coinvolgimento durante la carriera e qualche piccola distrazione - per così dire - sugli impatti e intelligenza artificiale, mina leggermente l'esperienza, ma il titolo **Slightly Mad Studios** rimane comunque uno dei migliori esponenti di genere del momento.

Grossi problemi di pre-load per la versione PC di Forza Motorsport 7

Proprio come già successo in passato, per **Turn 10 Studios** si presentano dei problemi di pre-caricamento per la versione PC di **Forza Motorsport 7**. Eseguendo il pre-caricamento del gioco, che è un **download** che può arrivare ai **95 Gigabyte**, è possibile che lo scaricamento si interrompa in maniera casuale, costringendoci a re-installare il file dal **Windows Store** che ci fornirà un codice di errore. Su alcuni forum ufficiali e si può trovare qualche consiglio per rimediare, anche se i reclami da parte degli utenti non si sono lasciati attendere. Una delle soluzioni che hanno aiutato molti utenti è quella di disinstallare il file di gioco e riavviare il download. Un altro metodo consigliato è quello di cancellare la cache di **Windows** tramite il **prompt dei comandi**. Nonostante ciò, non c'è stata alcuna risposta da parte di **Turn 10 Studios** o **Microsoft**. Noi ci limitiamo a consigliarvi al momento di acquistare la versione **Xbox One**.



GameCompass #11

L'E3 è finito e i nostri Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto hanno fatto il punto riguardo quanto accaduto a Los Angeles che Gamecompass ha seguito in diretta dagli studi di Teleacras. Questo e tanto altro sempre su Gamecompass, in onda oggi venerdì 16 giugno alle 16:50 su Teleacras, Twitch e Youtube!