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'elité 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 Cors*a 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 sopratutto 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 sopratutto a un pubblico per la maggior parte poco avvezzo con la minuziosità di particolari in un titolo con mire simulative. 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.

A novembre sarà il turno di RIDE 3

Con ***RIDE***, **Milestone** ha sicuramente fatto centro: un "*Gran Turismo* delle moto", riportando in auge quanto fatto dalla stessa **Polyphony Digital** con ***Tourist Trophy*** su PlayStation 2. Se il primo capitolo è stato un buon tentativo è col secondo che le cose si sono fatte interessanti, con una struttura ludica più matura e soprattutto la realizzazione di un gran numero di moto, **vincendo il Guinness World Record** per il maggior numero di moto su licenza presenti in un videogame.
RIDE 3 alzerà ulteriormente l'asticella e, puntando ancor di più sull'**Unreal Engine 4**, porterà la migliore esperienza motociclistica videoludica mai vista.
I**l numero delle moto arriverà a 230**, suddivise in sette categorie mentre, le piste saranno 30, di cui 12 inedite. Nella realizzazione dei circuiti reali è stata utilizzata la tecnologia ***Drone Scanning System***, utilizzata anche in ***MotoGP 18***, per una riproduzione certosina di ogni minimo dettaglio. La varietà è garantita, spaziando da piste famose come Laguna Seca, a tracciati su sterrato e cittadine e per la prima volta, gare in notturna.
Ancora più importanza è stata data alla **personalizzazione**, non solo estetica: **oltre 500 parti saranno modificabili**, dai freni ai cerchioni più un **editor per le livree**, da condividere all'interno della community.
L'utilizzo del nuovo motore grafico permetterà un'evoluzione tecnica tangibile, con una **migliore qualità di rendering**, migliori effetti particellari e nuovo sistema di luci.

RIDE 3 uscirà l'**8 Novembre** su Steam, PS4 e Xbox One.

Nuovo video gameplay di Gravel

Oggi **Milestone** ha rilasciato un altro video che mostra un gameplay di ***Gravel***, gioco di corsa arcade di prossima uscita su console e PC. Durante i tre minuti e trenta secondi dwl video viene mostrata una corsa sulla pista di **Namibia** nella modalità **Wild Rush**. Il gioco presenta 50 piste diverse situate in sedici location diverse, tra cui Namibia.
Il gioco presenta anche **quattro modalità** diverse che rendono lo stile di gioco più vario. "Wild Rush" sembra essere la modalità più combattuta e prende parte solitamente in luoghi sterrati e al di fuori delle piste. Durante la modalità carriera di *Gravel*, i giocatori dovranno gareggiare contro **Ryan Carter** per poter diventare i maestri del Wild Rush.

Qui sotto potrete vedere il video del gameplay:

Gravel: Milestone fornisce dettagli sulla Modalità Carriera

L'uscita di ***Gravel***, nuova IP del team di Milestone, è ormai imminente. Dettagli sul racing game sono stati forniti tramite varie puntate del **Dev Diary** pubblicato sul canale youtube dello sviluppatore italiano, dove sono stati raccontati momenti della lavorazione del gioco e spiegati i perché di alcune scelte che hanno portato alla realizzazione finale del titolo.
In attesa dell'uscita a Febbraio, **Milestone** ha diramato il seguente comunicato a cui accompagna un trailer che illustra la modalità Carriera, nella quale ogni giocatore potrà far crescere il proprio pilota:

Se l'ultimo Dev Diary aveva svelato tutti i segreti e il concept dietro la realizzazione tecnica delle Off-Road Masters, le gare più estreme di sempre, adesso è finalmente giunto il momento di alzare il sipario e dare un'anteprima di quello che ci aspetta nella Modalità Carriera di *Gravel*.

La formula è semplice, ma il risultato è davvero esplosivo: scegli il tuo percorso, fai crescere la tua reputazione guadagnando skills e batti l'Off-Road Master in carica.

Protagoniste assolute saranno le location più suggestive, le macchine più potenti e, naturalmente, i piloti più veloci e aggressivi riuniti insieme per darsi battaglia nell'Off-Road Show più competitivo di sempre.

Riuscire a confermarsi come il protagonista di ogni episodio delle Off-Road Masters TV Show significa partecipare ad una serie di eventi che ruotano attorno ad ognuna delle quattro discipline, classificarsi al primo posto e battere, nel corso dell'Episodio Speciale, il Master. La vittoria sul campione di riferimento sarà

la condizione necessaria per progredire nella corsa verso il titolo finale e affrontare l'Off-Road Master in carica.

Se cimentarsi negli eventi ambientati negli Stadium Circuits significherà mandare il pubblico in visibilio e gareggiare contro il Boss di questa disciplina Scott Parker, allo stesso modo, lanciarsi nelle corse più sfrenate legate agli eventi delle Wild Rush vorrà dire battere il campione Ryan Carter.

James Watanabe sarà il nemico numero uno negli eventi Speed Cross, mentre nelle Cross Countries ci si troverà faccia a faccia con Justin Evans.

Per scalare la classifica si dovrà competere negli eventi degli Stadium Circuits, delle Wild Rush , delle Speed Cross e infine delle Cross Countries: non importa a quanti e quali eventi parteciperai, perché la strada verso la consacrazione porterà sempre alla Final League contro il campione assoluto Sean Walker, che farà qualsiasi cosa per mantenere il proprio titolo di campione in carica.

***Gravel* sarà disponibile a partire dal 27 Febbraio 2018 su PS4, Xbox One®, the all-in-one games and entertainment system e PC/STEAM™.**

GameCompass – Videogame Made in Italy (02×02)

Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto in una puntata totalmente dedicata al Made in Italy, con una videorecensione di ***Last Day of June***, ultimo lavoro di Ovosonico, scritta da Giosuè Raguccia e letta da Sabrina Santamaria, una cronistoria dei videogame in Italia dagli albori a oggi a cura di Marcello Ribuffo e, in chiusura, l'immancabile Top 5 a cura di Gero Micciché dedicata ai migliori videogame italiani di sempre.

Top 5: I migliori 5 videogame Made in Italy

Lo sviluppo di video game è stato sin dagli albori appannaggio principalmente di sviluppatori giapponesi e statunitensi, ma anche l'Europa ha detto la sua con risultati a volte sorprendenti. La produzione videoludica in Italia non è di certo fra le più fervide, ma anche il Bel Paese ha espresso vari titoli interessanti e fra questi ne abbiamo selezionati 5 davvero indimenticabili.

Al quinto posto abbiamo ***Diabolik: The Original Sin***, tratto dal noto fumetto delle sorelle **Giussani**, il titolo mette il giocatore nei panni di **Eva Kant** prima e di **Diabolik** poi, mettendo in scena una storia dalla fluida giocabilità e dalla trama curata, nella quale non mancherà l'ispettore Ginko a metterci i bastoni fra le ruote.

Al quarto posto abbiamo ***Nippon Safes Inc.***: sviluppato dai genovesi di Dynabite, il gioco ci mette

nei panni di 3 personaggi. Interamente ambientata a Tokyo, ***Nippon Safes*** è un'avventura dalla grafica dai contorni fumettosi molto ben curata, con una trama non lineare ma solida e con un umorismo intelligente che legano sapientemente i ritmi della commedia a quelli della crime story.

Al terzo posto troviamo ***The Watchmaker***: pubblicato nel 2001 da **Trecision**, si tratta di un videogame investigativo dai tratti paranormali che riesce a offrire buoni dialoghi, enigmi di riguardo e una bella trama, regalando un'avventura grafica che in molti ricordano ancora oggi.

Al secondo posto troviamo un grande classico dei giochi di guida all'italiana, ***Screamer***: nato negli studi di **Graffiti** (azienda oggi internazionalmente conosciuta come **Milestone**) era un gioco di guida arcade che richiamava ***Ridge Racer*** e che godeva di una buona grafica, bei colori e di una buona longevità, al punto da guadagnarsi le lodi della critica internazionale. Questo gioco seguirono *Screamer 2* e *Screamer Rally*, ma il progetto finì lì, perché Milestone decise di sviluppare soltanto giochi su licenza, fino ad arrivare nel 2000 a un altro grande successo con ***Superbike***.

E il primo posto va a una delle poche avventure grafiche italiane che sono davvero riuscite a rivaleggiare con i giganti di oltre oceano: stiamo parlando di ***Tony Tough and the Night of Roasted Moths***, avventura dalla grafica ben curata e cartoonesca e che gode di enigmi intriganti, di una trama molto ben congegnata, di dialoghi straordinari e di un charachter design che rende il protagonista e altri personaggi di contorno davvero indimenticabili. Sicuramente una pietra miliare delle avventura italiana, che trovò anche un sequel in ***Tony Tough 2: A Rake's Progress***, pur non godendo dello stesso successo.