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.

Top 7: Le migliori idee regalo per questo Natale

Come ogni anno scatta il periodo del "che cosa regalo a Natale". Noi di GameCompass vi veniamo in soccorso, dando qualche dritta su idee regalo dedicate ai gamer. Del resto, tra amici e famiglia, chi non ne ha uno accanto!?

#7 TV 4K HDR

Grazie a console sempre più preformanti l'era del **4K** si appresta a esplodere e monitor o TV con questa tecnologia, unita all'**HDR**, diventano essenziali per godere al meglio di quanto offerto da un film o videogame. **Samsung**, **LG** e **Sony** sono da preferire, stando attenti alla scelta dei pollici e alla frequenza di aggiornamento. Ormai questi prodotti posso trovarsi anche intorno ai 500€ e non mancano forti sconti sconti da poter sfruttare per strappare l'occasione della vita.

#6 Gadget

Un vero gamer che si rispetti deve essere circondato da una serie di gadget che, magari non hanno una reale utilità, ma che vengono usati come elementi in grado di affermare la propria natura in questa società diversificata. Ecco quindi lo spuntare di **Action Figures** dedicate agli eroi delle nostre serie preferite, **libri** e **fumetti** che ripercorrono o approfondiscono le *lore*, **soundtrack** ma anche **vestiario**, **tazze**, **lampade** fino alla **biancheria intima**, da sfoggiare nelle occasioni speciali.

#5 Controller

“La potenza è nulla senza controller”. Questa – all’incirca – si rivela sempre una frase attuale in quanto un buon sistema di controllo garantisce al giocatore migliori feedback e vantaggi nel campo del multiplayer. Uno su tutti è il **Controller Elite Xbox**, una macchina perfetta a livello qualitativo e personalizzabile in tutti i suoi aspetti. Costa un po’ ma sono soldi ben spesi. Ottimi anche le versioni avanzate dei **controller PS4** e le versioni speciali curati da **Razer** mentre, per chi ama i picchiaduro, un buon **Arcade Stic**, come i **Mad Catz**, è un acquisto imprescindibile.

#4 Mini Console

Il 2017 è stato anche l’anno delle **Mini Console** che puntando sulla nostalgia sono riuscite a conquistare una buona fetta di mercato. **Nintendo** con le sue **NES** e **SNES Mini**, che hanno aperto la strada, seguite da **SEGA** e la sua **Megadrive**, permettono di rivivere le gesta passate quando le uniche preoccupazioni erano con chi andare a giocare nel pomeriggio.

#3 Headset

L’audio nei videogames è una componente essenziale e, per chi non ha a disposizione un impianto surround di alto livello, può tranquillamente ripiegare su ***Headset*** di qualità. La parte del leone la fa **Logitec** con **G430**, le migliori per rapporto qualità/prezzo. Alzando un po’ l’asticella possiamo trovare le **Kingston HyperX Cloud II**, con ottima qualità costruttiva che la rende estremamente leggera ed ergonomica. Tra le migliori sul mercato, **SteelSeries Arctis 7** è un prodotto pensato per i gamer più esigenti e che contano su un design estremamente elegante e pulito rispetto alla concorrenza.

#2 Console

È vero. Probabilmente ci troviamo a cavallo tra due generazione ma questo “stare nel mezzo” può essere sfruttato per usufruire di grandi occasioni. **Playstation 4 Standard**, così come **Xbox One S** si trovano intorno ai 200€, risultando comunque attuali visto i recenti aggiornamenti. **Nintendo Switch** è la console più ricercata mentre, per chi è molto generoso, può spingersi verso console più performanti, partendo da **PS4 Pro** che, in *bundle* con un videogioco, è possibile acquistarla ad un prezzo più che ragionevole. **Xbox One X** è la nuova arrivata e la più costosa ma può contare su una maggiore potenza e un supporto totale al 4K, siano essi giochi o Bluray.

#1 Videogames

È stato un anno ricco di soddisfazioni in ambito videoludico, anche per l'ingresso in scena di **Nintendo**. Imprescindibile per quest'ultima sono ***Zelda: Breath to the Wild*** e ***Super Mario Odyssey***. Per le restanti console si possono trovare titoli di alto livello a basso prezzo: un esempio su tutti è ***Prey***, titolo passato un po' in sordina ma che può contare su un ottimo impianto narrativo. ***Project CARS 2*** è perfetto per gli amanti dei motori come ***FIFA 18*** per chi ama il calcio. Da non dimenticare titoli come ***Wolfenstein II***, ***NIER Automata*** o ***Persona 5***, in grado di intrattenere come pochi.

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 5: le migliori uscite di Settembre 2017

L'estate è finita e settembre è tornato con una sfilza di grandi giochi, fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:

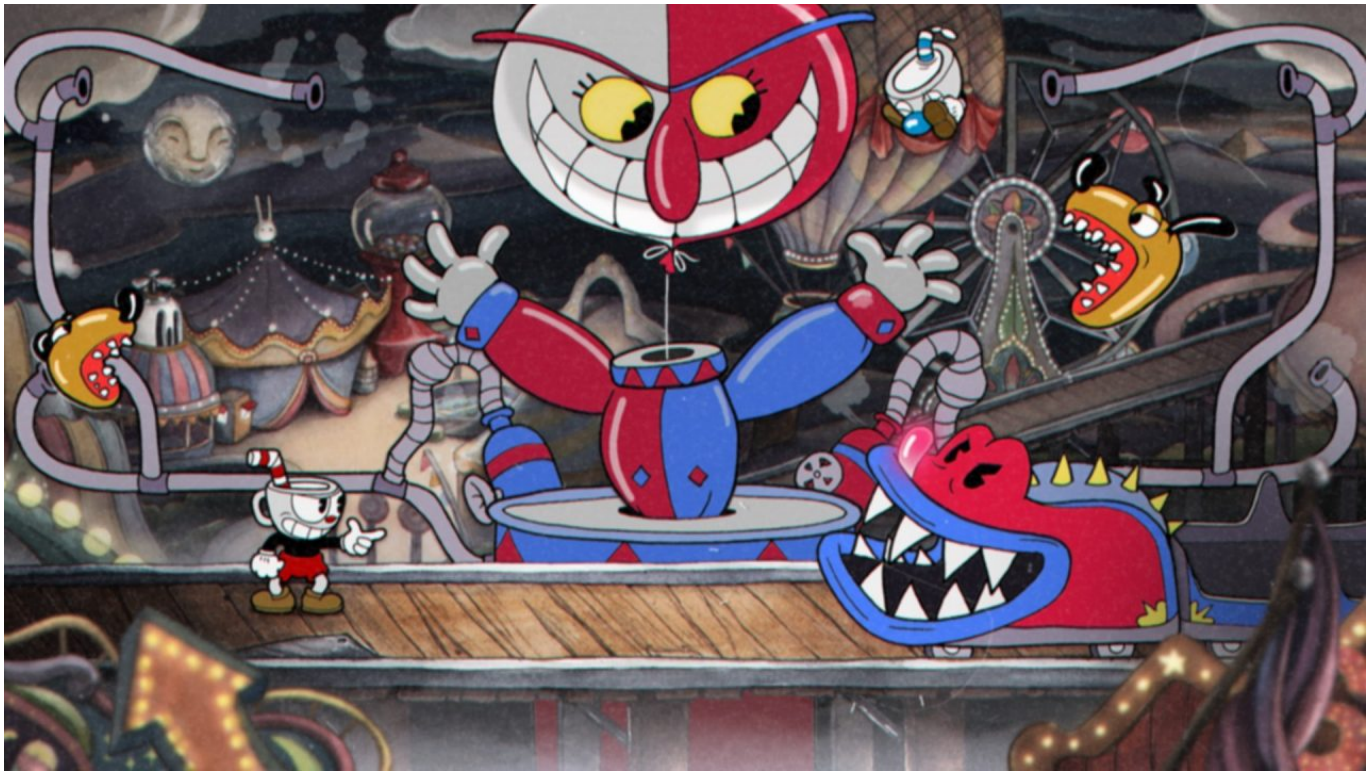
Al **quinto posto** abbiamo ***Divinity: Original Sin II***, titolo sviluppato da Larian Studios che sforna un sequel di altissimo livello e con una storia curatissima. Ambientato in un'epoca di aspri conflitti e persecuzioni, questo gioco di ruolo ha regalato emozioni e grandi colpi di scena ai giocatori al punto da essere già considerato da alcuni uno dei migliori RPM di tutti i tempi.

Al **quarto posto** abbiamo ***Project Cars 2*** racing game in cui tutto è stato rinnovato, a dalla

carriera al meteo dinamico passando per varie modalità, e in cui le gara diventano una storia unica e una gioia per gli occhi degli appassionati.

Al **terzo posto** abbiamo ***Destiny*** *2*, nel quale Bungie ha saputo imparare dagli errori commessi nel primo *Destiny* tornando con un secondo capitolo bello, avvincente ed equilibrato, con una buona trama, un aspetto social curato e un gameplay che offre grandi emozioni ai giocatori.

E sempre in tema di ritorni, al **secondo posto** abbiamo ***Metroid: Samus Returns,*** platform d'avventura in cui la cacciatrice di taglie più famosa dei videogame torna per affrontare i labirinti del pianeta SR388, con un set di armi e abilità rinnovato e nuove ambientazioni capaci di mettere d'accordo i vecchi fan e i neofiti della serie.



E il vincitore della nostra top è uno dei titoli più discussi del mese: parliamo di ***Cuphead***, titolo che

ha l'art style delle *Silly Symphonies* e il ritmo di uno swing in un jazz bar anni '30, e che unisce un gameplay che ricorda da vicino grandi classici come *Metal Slug* e *Contra* a un livello di sfida che ne ha decretato il successo nonché il riconoscimento come uno dei migliori sparatutto a scorrimento degli ultimi tempi.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Simone Bruno

1. Steamworld Dig 2
2. Metroid: Samus Returns
3. Divinity: Original Sin II
4. Cuphead
5. Destiny 2

Andrea Celauro

1. Metroid: Samus Returns
2. Capcom vs Marvel: infinite
3. Project cars 2
4. Pokken DX 3
5. Destiny 2 4

Emanuele Cimino

1. Project cars 2
2. Cuphead
3. Knack 2
4. Metroid: Samus Returns
5. Dishonored: la morte dell'Esterno

Calogero Fucà

1. Destiny 2
2. FIFA 18
3. Project Cars 2
4. Dragon Ball: Xenoverse 2
5. NBA 2K18

Dario Gangi

1. Destiny 2
2. Knack 2
3. Cuphead
4. Dishonored: la morte dell'Esterno
5. Metroid: Samus Returns

Vincenzo Greco

1. Cuphead
2. Project cars 2

3. Total War: Warhammer
4. FIFA 18
5. Destiny 2

Gero Micciché

1. Divinity: Original Sin II
2. Destiny 2
3. Metroid: Samus Returns
4. Cuphead
5. FIFA 18

Giosuè Raguccia

1. Project cars 2
2. Destiny 2
3. Cuphead
4. Knack 2
5. Dragon Ball Xenoverse 2

Marcello Ribuffo

1. Dishonored: La morte dell’Esterno
2. Project Cars 2
3. Fifa 18
4. Destiny 2
5. Marvel Vs Capcom Infinite

Alfonso Sollano

1. Divinity: Original Sin II
2. Knack 2
3. Cuphead
4. Metroid: Samus Returns
5. Dangaronpa v3

Daniele Spoto

1. Divinity: Original Sin II
2. Total War: Warhammer 2
3. Cuphead
4. Monster Hunter Stories
5. Dragon Ball: Xenoverse 2 4

Gabriele Tinaglia

1. Monster Hunter Stories
2. Metroid: Samus Returns
3. Cuphead
4. Destiny 2
5. Knack 2

Vincenzo Zambuto

1. Metroid: Samus Returns
2. Project Cars 2
3. Cuphead
4. FIFA 18
5. Monster Hunter Stories

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Cuphead (31 pt.)**
2. **Metroid: Samus Returns (26 pt.)**
3. **Destiny 2 (25 pt.)**
4. **Project Cars 2 (24 pt.)**
5. **Divinity: Original Sin II (18 pt.)**

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 mescola 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'areazione, 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 del 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 stiamo 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'ebrezza 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.

Project Cars 2: la versione Xbox One X sarà superiore

Stephen Viljoen, game director dei **Slightly Mad Studios** sembra non aver dubbi riguardo la potenza della **Xbox One X**, la nuova console **Microsoft** che arriverà sul mercato in autunno, e durante una recente intervista rilasciata a **Trusted Reviews**, la descrive come "**un gran pezzo di hardware**". Durante la stessa intervista Viljoen ha parlato di ***Project Cars 2***.

Sembrerebbe che il porting dalla versione **PC** a quella console non stia soffrendo troppo e Viljoen ha assicurato che il core gameplay rimarrà assolutamente lo stesso su tutte le versioni. Ha continuato spiegando che le meccaniche di gioco devono rimanere identiche su tutte le piattaforme ma che allo stesso tempo è possibile utilizzare la potenza della nuova console **Microsoft** per migliorarne la qualità visiva, non al pari degli high-end **PC** ma sicuramente una spanna sopra la versione **PS4 Pro**:

> «Non posso dirvi con esattezza tutti i vari settaggi e le differenze che intercorreranno tra la versione Xbox One X e quella PS4 Pro, ma ovviamente i settaggi saranno più alti, quindi sì, ci sarà una significativa e netta differenza tra le due versioni semplicemente perché la console Microsoft dispone di un hardware migliore.»

Non ci resta che attendere per poter dire la nostra riguardo le varie versioni del gioco targato **Slightly Mad Studios**.