F1 2018

Ormai è come una specie di appuntamento fisso, ogni anno un dovere morale spinge a giocare il nuovo **Formula 1**, anche se ormai, personalmente, verso la competizione non ho più la stessa attrattiva di una volta, complice il nuovo sistema eccessivamente elettronico, oppure una serie di auto che ormai sono tutte maledettamente uguali. Intere gare in cui le bagarre sono talmente scontate che sembrano essere state pianificate a tavolino. Non so se vi ricordate, ma a me sembrano quasi macchinine Polistil su binari. Nonostante il calo di appeal verso i piloti in carne e ossa, per fortuna non ho mai perso la voglia di giocare i titoli di **Codemasters**, sicuramente nella top delle software house che sviluppano titoli automobilistici, vuoi per la voglia matta di potermi trovare dentro una monoposto, vuoi perché le passioni sono dure a morire.

La “formula” giusta

Tecnicamente di gran lunga superiore al suo predecessore, ***F1 2018*** regala sensazioni uniche, si avvicina vertiginosamente a quello che potrebbe essere un simulatore di guida, o quasi, per le innumerevoli quantità di modifiche che è possibile effettuare alla monoposto nella fase pre-gara, oltre che per l’enorme albero del settore di ricerca il quale ci permetterà di rafforzare man mano alcuni parametri della nostra monoposto che magari possono essere carenti in quella determinata scuderia di appartenenza, quali: **motopropulsione, resistenza, aerodinamica e telaio**. Nel sistema di sviluppo delle migliorie, è presente la così chiamata “**fog of war**” che non ci permetterà momentaneamente di vedere a cosa porteranno le modifiche che stiamo facendo inizialmente, le quali man mano, andando avanti nella stagione e sbloccando le migliorie già disponibili, renderanno visibili ulteriori parametri da potenziare – per intenderci la “**fog of war**” sarebbe la nebbia scura che nasconde le parti delle mappe ancora inesplorate, per esempio nei più comuni giochi strategici.

Inoltre, andando avanti nel settore della ricerca, riusciremo a sbloccare delle migliorie tecniche da poter sviluppare per la fase finale della stagione o addirittura per quella successiva.

Testato con il volante **Thrustmaster T300RS**, senza aiuti alla guida, se non il – che sia benedetto – TCS, sono rimasto piacevolmente colpito e soddisfatto dal trasporto che esercita il gioco utilizzando una periferica diversa dal solito joypad. **Il force feedback funziona benissimo** ed è calibrato alla perfezione, sovrasterzo e sottosterzo non sono messi a caso e sono strettamente legati al nostro comportamento alla guida, dando la massima sensazione di fedeltà al volante, per esempio salendo sul cordolo o sfiorando l'erba a bordo pista.
Perché parlo di "**simulatore di guida**"? Ci sono molteplici aspetti da tenere in considerazione durante le gare – e no, non sto parlando del cambio gomme e rifornimento carburante ai box – come il cambio di strategia per il pit-stop, che è una variabile strettamente connessa all'andamento della gara, o il tipo di miscela da utilizzare, da secca a grassa per una maggiore spinta negli ultimi giri, e **l'elettronica ERS**, sempre per rimanere in tema "altissima fedeltà", tramite l'attenta gestione della quale saremo in grado o meno di poter attingere a quel surplus temporaneo per poter effettuare un sorpasso all'ultimo cordolo (per esperienza personale, vi capiterà spesso di rimanere a secco di energia e dover studiare quindi al volo una strategia di sorpasso per poter conquistare la posizione). Tra le già tantissime modifiche da poter apportare alla monoposto, c'è l'interessantissima possibilità di schematizzare il cambio gomme per tutte le gare a venire in modo da avere una pianificazione quasi totale delle nostre fermate ai box.
Le modalità di gioco presenti in ***F1 2018*** **sono davvero tante**, ma spicca per interesse ovviamente la modalità carriera, nella quale potremo cimentarci in un intero campionato sostituendo uno dei due piloti ufficiali con il nostro avatar virtuale. Cercando di vincere le gare e rispettando gli obbiettivi faremo crescere la nostra fama tra le varie scuderie, oltre che per quella con cui corriamo. Un altro aspetto altamente variabile è l'atteggiamento del nostro pilota, che potrà oscillare tra "**sportività**" o "**spettacolarità**": dopo ogni gara infatti, si verrà intervistati da una giornalista per rispondere ad alcune semplici domande di rito, con risposta multipla e proprio in base alle nostre risposte daremo forma alla personalità del nostro pilota. L'intervista servirà anche a far crescere la considerazione dei vari reparti della scuderia: aerodinamica, meccanica etc.

Per i più nostalgici ***F1 2018*** offre diverse gare singole a obbiettivi o campionati storici, eventi tramite i quali potremo salire nelle vecchie monoposto di un tempo, passando dalla **Lotus 72D** (1972) alla **McLaren MP4-13** del 1998 di **Mika Hakkinen** fino ad arrivare alla più recente **RedBull Racing RB6** (2010).

Tornando a parlare delle varie modalità di gioco, sicuramente non poteva di certo mancare il **multiplayer**, tramite il quale si potrà affrontare il campionato online, oppure una più semplice gara singola. **I server su PS4 sono molto stabili**, e non ho riscontrato alcun problema durante il test della modalità multigiocatore. Come per la maggior parte dei giochi, ovviamente il livello dei giocatori online è molto alto, vi suggerisco quindi di imparare bene a domare i vostri bolidi e prendere un po' di confidenza con il sistema di guida prima di intraprendere la vostra esperienza online, che altrimenti potrebbe risultarvi leggermente frustrante.

Grafica da Pole Position

Graficamente ***F1 2018*** riesce a distaccarsi un po' dalla versione 2017. Niente di particolarmente innovativo rispetto al predecessore. Stiamo comunque parlando di 2 titoli che si trovano già, a mio

parere, nell'eccellenza per quanto riguarda il comparto grafico, con **texture ad altissima risoluzione** e **modelli 3D praticamente perfetti** in ogni minimo dettaglio. La miglioria più evidente a livello fisico è il nuovo sistema di luci dinamiche. La loro integrazione, contornate da **nuovi effetti volumetrici**, regalano una visione più realistica di ciò che vediamo su schermo con una **maggiore precisione delle ombre** delle vetture e oggetti di scena ma anche nelle variazione dovute ai **cambiamenti meteorologici**: che sia caldo afoso che pioggia battente, i nuovi upgrade si sentono e, sorprendentemente, senza appesantire in.maniera evidente il sistema. I miglioramenti si allargano alla **nuova vegetazione, più dettagliata e realistica**, maggiori elementi in pista e nuove **cutscene**, per rendere il **tutto ancor più televisivo**.

L'introduzione del sistema di sicurezza "**Halo**" introdotto dalla **FIA** quest'anno – che sarebbe la barra montata sopra la testa dei piloti – è una delle novità del 2018 che, come nella realtà però, è odiata da tutti i piloti, e si è fatta odiare anche dal sottoscritto in quanto risulta molto fastidioso vederla utilizzando la visuale in prima persona: **fortunatamente** per noi piloti virtuali, tramite il menù di gioco **è possibile disattivare il sistema Halo**, liberando in questo modo la nostra visuale di gioco.

Audio fedele? Fedelissimo!

Potrebbe non interessare molto un focus sull'argomento e per questo non lo farò, ma vorrei darvi giusto un consiglio: il titolo va giocato con le cuffie per una immersione totale nel vostro abitacolo. I **suoni ambientali** di contorno come la voce del meccanico che comunica con te durante la gara, lo stridio delle gomme sull'asfalto o quello prodotto passando sui cordoli, così come l'urlo del motore ad alti regimi, sono riprodotti davvero fedelmente e tutto questo rende molto più bello e coinvolgente il gioco.

Fermandoci ai Box

F1 2018 è ufficialmente sul podio insieme ai simulatori di guida più acclamati, merita molto per tutto quello che riesce a offrire. Ci si possono passare davvero diverse ore tra una corsa in campionato o in modalità carriera e una partitella online. Giocandolo mi è venuta una gran voglia di provarlo insieme a una di quelle costosissime postazioni di guida da F1: chissà, magari un giorno…

Pure Farming 2018

Da qualche anno a questa parte, la sezione "**life simulator**", nel panorama videoludico, si è ingrandita al punto che ormai diverse software house si sono lanciate nella produzione dei simulatori più disparati, riparazione di automobili, simulatori di capre, simulatori di vigili del fuoco, di PC building e chi più ne ha più ne metta. Ma c'è una categoria che ha, e sta avendo tuttora, grande

successo e sono i simulatori di "**vita rurale**". Questa tipologia di videogioco non è di certo una di quelle a maggior mordente, e giocando a ***Pure Farming 2018***, simulatore prodotto dal team polacco **Ice Flames**, sono sempre più convinto che un genere simile richieda un lavoro davvero ben fatto e calibrato nei tempi e nelle meccaniche, per risultare godibile. Cercherò quindi di fare un sunto della mia esperienza, cercando di farvi comprendere meglio il mio punto di vista e la frustrazione – davvero tanta… tantissima frustrazione – che ho provato durante le sessioni di gioco.

L'introduzione, un tantino banale, pare essere semplicemente un surrogato di tutti i vari ***Harvest Moon***, ***Story of Season*** et similia.
Vedremo il nostro protagonista catapultato in questa nuova vita successivamente alla morte del nonno, ex proprietario della fattoria che, ovviamente manco a dirlo, ci ha lasciato oltre alla fattoria una vagonata di debiti che noi dovremo impegnarci a saldare il prima possibile.

La Pazienza è la virtù dei forti

In ***PF2018*** dobbiamo averne proprio tanta di pazienza: ci vuole tempo, tanto, per ogni cosa. Certo possiamo decidere di farlo scorrere più velocemente per facilitare alcune attività, ma rischiamo di farlo andare troppo in fretta facendo marcire altro raccolto, insomma, non è questo il punto. Una delle prime cose in cui il gioco ci chiederà di cimentarci, è la **raccolta di un campo di grano**. Ahimè, non esiste modo per automatizzare il lavoro inizialmente, quindi non ci resta che rimboccarci le maniche, prendere il macchinario giusto e metterci al lavoro! A volte il clima potrebbe venire in nostro soccorso, per esempio, una volta seminato un campo, qualora dovesse piovere, potremmo evitare di irrigarlo, insomma nulla che una danza della pioggia non possa risolvere.
Ci vorrà parecchio tempo prima di finire la raccolta di una qualsivoglia risorsa da uno dei nostri campi, ma ce ne vorrà ancor di più quando dovremo prepararlo nuovamente per una nuova semina. Ma state tranquilli, se faticate come si deve, con l'avanzare del gioco, avrete la possibilità di pagare dei braccianti che svolgeranno alcune faccende di cui altrimenti dovreste occuparvi voi.

Lo scopo del gioco è quello di coltivare, vendere il prodotto finale e reinvestire sulla fattoria, almeno all'inizio, in modo da poter guadagnare sempre di più per poter finalmente saldare i debiti del defunto nonno. Un semplice tutorial ci guiderà per tutta la durata del gioco, spiegandoci le basi dell'arte contadina, indicandoci anche quali, tra i macchinari acquistabili, ci saranno più utili. A gioco avanzato sarà anche possibile acquistare – e menomale, lasciatemelo dire! – macchinari che ci daranno la possibilità di coltivare i terreni più velocemente.

Benedetta sia la tecnologia!

Ma certo! Che sia benedetto quindi il **tablet** su cui saranno presenti tutte le scorciatoie di cui necessitiamo! Accedendo a questo meraviglioso strumento, avremo una **visuale complessiva della situazione della nostra fattoria**, potremo visualizzare i prezzi di mercato dei nostri prodotti e decidere di venderli direttamente dalla piattaforma virtuale, pagando una piccola sovrattassa del 20% – che in ogni caso, fidatevi di me, varrà tutto il tempo che altrimenti spenderemmo per arrivare con il trattore da una parte all'altra della mappa. Inoltre si avrà accesso al mercato dei macchinari, senza dover necessariamente recarci fisicamente al concessionario, per acquistare i nuovi mezzi che ci serviranno e infine, ma non per ordine di importanza, potremo visualizzare anche l'utilissima mappa, che sbloccherà anche i viaggi veloci tra le nostre proprietà.

È stato sviluppato sulla old generation?

Questo è quello che mi sono chiesto valutando il comparto grafico di ***Pure Farming 2018,*** davvero pessimo, bisognerebbe comprendere che siamo nel 2018 e ormai, noi videogiocatori, ci aspettiamo che titoli di un certo tipo, siano anche visivamente gratificanti.
I poligoni sono ridotti all'osso, gli shader quasi inesistenti. Tutte le superfici sembrano costituite della stessa materia, luci ambientali inefficaci, non si distinguono plastiche e metalli, i colori sono piatti e non trasmettono nessuna sensazione. Per non parlare poi delle "texturizzazioni", soprattutto sui terreni. Un lavoro dozzinale e poco curato che fa perdere parecchi punti al gioco.

A suon di Country… anche se per poco

Una volta avviato il gioco, all'apertura del menù, verremo travolti da un **motivetto country fantastico**. Devo dire che sin da subito sono stato pervaso da un senso di allegria che però, purtroppo, fu galeotto. Infatti, in-game, non è presente alcuna colonna sonora ad allietare il nostro duro e faticoso lavoro nei campi, nessun groove che ci dia la carica giusta, solo rumori ambientali, ben riprodotti, e roboanti fastidiosissimi motori di trattori… peccato!

Per concludere

Pure Farming 2018 rimane un po' nell'ombra per il suo non essere abbastanza incisivo: non crea attrattiva e non restituisce alcuna sensazione al videogiocatore, qualcosa che lo caratterizzi e lo faccia emergere rispetto agli altri simulatori. L'ennesimo tentativo, forse un po' troppo maldestro e frettoloso, di proporre qualcosa di già esistente che, a mio parere, non era ancora pronto per rivaleggiare con i concorrenti già presenti saldamente sul mercato odierno. Se ci si vuole fare un bagno nella vasca con gli squali, bisogna avere i mezzi per farlo.

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™.**